

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN SELIP (*SLOT BOARD*) PADA MATERI KOSA KATA
BAHASA INDONESIA KELAS I
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI



Oleh :
Lia Hikmatul Maula
211101040011

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN SELIP (*SLOT BOARD*) PADA MATERI KOSA KATA
BAHASA INDONESIA KELAS I
DI MASDRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Oleh :
Lia Hikmatul Maula
211101040011

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN SELIP (*SLOT BOARD*) PADA MATERI KOSA KATA
BAHASA INDONESIA KELAS I
DI MASDRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Disusun Oleh:

Lia Hikmatul Maula
211101040011



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Diseujui Pembimbing

Dr. Hartono, M.Pd
NIP. 195609022615031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN SELIP (*SLOT BOARD*) PADA MATERI KOSA KATA
BAHASA INDONESIA KELAS I
DI MASDRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis
Tanggal : 27 November 2025

Tim penguji

Ketua

Dr. Nuruddin, M. Pd. I.
NIP. 197903042007101002

Sekretaris

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi, M. Pd. I. ()
2. Dr. Hartono, M. Pd. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag, M. Si.
NIP. 19730424200003100

MOTTO

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*



* * Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta: Al Mahira, 2015), 1079

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan penuh rendah hati dan kesabaran yang luar biasa. Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Cinta pertamaku Alm. Bapak Purnomo, Seseorang yang paling saya rindukan dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Beliau memang tidak menyaksikan secara langsung proses pendidikan penulis, namun selama hidupnya selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis. Semoga Allah SWT menempatkan Bapak di tempat terbaik di sisi-Nya *Aamiin ya Rabbal' Alamiin*.
2. Ibu Elok Faiqoh, seseorang yang saya panggil Ibu, perempuan hebat yang telah membesarkan dan mendidik anak - anaknya hingga mendapatkan gelar sarjana serta selalu menjadi penyemangat . Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta , selalu berjuang untuk kehidupan saya, menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa.
3. Kakak saya Fara Difka Afdilla yang juga selalu saya rindukan karena berada jauh di negeri seberang. Terima kasih telah menjadi sumber inspirasi dan semangat dalam perjalanan hidupku. Ketekunan dan keberanianmu merantau jauh demi ilmu telah banyak mengajarku arti perjuangan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*) Untuk Meningkatkan Kosa Kata Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di Masdrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

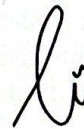
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd. I, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Rif'an Humaid, M.Pd.I selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi

dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Shidiq Ardiantara, M.Pd . selaku validator ahli materi yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd selaku validator ahli media yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru di kehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Bapak Dr. H Yunus, S.Ag.M.Pd.I selaku Kepala Sekolah MIN 5 Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Lissa Nur Hidayah, S.Pd selaku wali kelas I MIN 5 Jember yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar MIN 5 Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 22 Oktober 2025
Penulis,



Lia Hikmatul Maula
211101040011



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Lia Hikmatul Maula, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board) Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papan Selip (Slot Board), Kosakata

Pengembangan media pembelajaran *Papan Selip* didasarkan pada rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di MIN 5 Jember diketahui masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan media pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik tampak pasif, serta mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami kosakata baru. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran *Papan Selip (Slot Board)* sebagai alat bantu yang dapat menarik perhatian peserta didik, mempermudah mereka dalam mengenali huruf dan kata. Papan selip dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Indonesia.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran papan selip (*slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MIN 5 Jember? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran papan selip (*slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MIN 5 Jember? (3) Bagaimana efektivitas media pembelajaran papan selip (*slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MIN 5 Jember?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran papan selip (*slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MIN 5 Jember, (2) mengetahui tingkat kelayakan media papan selip (*slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MIN 5 Jember, dan (3) mengetahui efektivitas media papan selip (*slot board*) dalam meningkatkan kosakata peserta didik kelas I di MIN 5 Jember.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: Analisis, Desain, pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Produk yang dikembangkan berupa media papan selip (*slot board*) yang berisikan kartu gambar dan kosakata dengan model pengembangan R&D model ADDIE yaitu *Analysis*; menganalisis kebutuhan media pembelajaran, *Design*; Mendesain bentuk papan selip, *Development*; Membuat papan selip fisik, *Implementation*; menerapkan papan selip di kelas, *Evaluation*; Evaluasi apakah penggunaan papan selip meningkatkan pemahaman kosakata siswa. (2) Hasil validasi dari tiga validator (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran) memperoleh rata-rata skor sebesar 90,6% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. (3) Berdasarkan hasil uji efektivitas menggunakan uji N-Gain Score, diperoleh peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,7746 (77,46%) (kategori efektif) yang berarti media papan selip (*slot board*) efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas I MIN 5 Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori.....	27

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Model Penelitian dan Pengembangan	40
B. Prosedur penelitian dan pengembangan	43
C. Uji coba produk.....	47
D. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	59
A. Profil MIN 5 Jember	59
B. Hasil Penyajian Data.....	68
C. Analisis Data	94
D. Revisi Produk.....	98
BAB V KAJIAN DAN SARAN	101
A. Kajian Produk yang telah direvisi.....	101
B. Saran Pemanfaatan, Disiminasi dan Pengembangan Produk	116
C. Kesimpulan	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN-LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1	Kriteria Validasi Penilaian Ahli	56
Tabel 3.2	Pembagian score N-Gain	57
Tabel 3.3	Kategori tafsiran efektivitas N-Gain	58
Tabel 4.1	Data Pendidik	63
Tabel 4.2	Jumlah siswa MIN 5 Jember	65
Tabel 4.3	Jumlah siswa kelas 1C MIN 5 Jember	65
Tabel 4.4	Jumlah Sarana dan Prasarana	67
Tabel 4.5	Hasil penilaian Validator ahli materi	81
Tabel 4.6	Hasil penilaian Validator ahli media	83
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	85
Tabel 4.8	Hasil data Pre-Test dan Post-Test	91
Tabel 4.9	Analisis data menggunakan N-Gain Score	93
Tabel 4.10	Hasil Analisis Validator	95
Tabel 4.11	Analisis data N-Gain Score	96

DAFTAR GAMBAR

Uraian	Hal
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan pengembangan.....	47
Gambar 4.1 Rancangan produk.....	78
Gambar 4.2 Tampilan desain awal	79
Gambar 4.3 Tampilan kartu	79
Gambar 4.4 Tampilan akhir produk	79
Gambar 4.5 Implementasi Produk.....	89
Gambar 4.6 Respon antusias pembelajaran	89
Gambar 4.7 Pengisian angket.....	92
Gambar 4.8 Buku panduan sebelum revisi	99
Gambar 4.9 Buku panduan sesudah revisi	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan bahasa merupakan dasar bagi pengetahuan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.¹ Bahasa juga merupakan inti dasar bagi mata pelajaran lainnya. Berhasil atau tidaknya anak menguasai berbagai mata pelajaran di sekolah dan masyarakat, sangat tergantung pada pengetahuan bahasa yang dimiliki oleh anak.

Ada beberapa pedoman yang harus diperhatikan dalam penggunaan bahasa pengantar yang termuat dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional BAB VII “Bahasa Pengantar” yaitu, 1) Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara menjadi Bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. 2) Bahasa Daerah dapat digunakan sebagai bahasa pengantar dalam tahap awal pendidikan bila diperlukan dalam penyampaian pengetahuan dan keterampilan tertentu.²

Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis dengan pihak lain sesuai dengan konteks dan situasinya, karena untuk dapat mengembangkan

¹ Syaifullah Dan Hartono, “Pengembangan film animasi sebagai media pembelajaran tematik kelas III di MI Kahasri Probolinggo, ” Jurnal Akselerasi, vol 3 no 2 (2022): 71:78

² Sekretariat Negara RI, *Undang- undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

pembelajaran bahasa dan mencapai hasil yang maksimal. Maka, ini merupakan urgensi bagi orang tua maupun guru untuk mengajarkan anak belajar bahasa khususnya kosakata untuk dasar anak belajar selanjutnya.

Seperti yang disampaikan oleh Anggini dan Syaputra Bahwasanya pada saat ini masyarakat milenial terutama *gen z* sudah mulai melupakan bahasa Indonesia. Hal ini menyebabkan terjadinya degradasi penggunaan bahasa terutama dikalangan remaja milenial.³ Fenomena tersebut harus menjadi perhatian besar yang harus diperbaiki kembali agar anak-anak Indonesia tidak melupakan identitasnya sebagai bangsa Indonesia. Selain itu, Fenomena ini terjadi karna kurangnya tingkat literasi mereka yakni dalam hal menyimak, membaca, maupun menulis. Selain itu, saat ini semakin maraknya penggunaan bahasa asing. Ia menjelaskan, bahasa asing tidak harus dihindari, hanya saja butuh kebijaksanaan dan kesadaran dalam menggunakan bahasa.

Perlu disadari bahwa belajar bahasa tidak akan lepas dari belajar kosakata, penguasaan bahasa adalah hal terpenting dalam keterampilan berbahasa, tanpa penguasaan kosakata yang memadai, maka tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin terampil pula ia berbahasa. Penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa, semakin kaya kosakata seseorang, semakin besar kemungkinan seseorang untuk terampil berbahasa dan semakin

³ Anggini, N., Afifah, NY, & Syaputra, E. (2022). "Pengaruh Bahasa Gaul (SLANG) Terhadap Bahasa Indonesia Pada Generasi Muda. " Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), 1(3), 143-148.

mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi baik secara lisan, tulisan, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Jika dikaitkan dengan perkembangan bahasa anak, sebaiknya tidak hanya belajar bahasa ibu saja.

Pada dasarnya usaha dalam peningkatankosa kata di lembaga pendidikan harus dilakukan dengan menciptakan sebuah kondisi dan suasana belajar yang mampu memberikan kesempatan pada anak untuk mampu melaukan pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia seperti berbicara, bercerita dan tanya jawab.

Pada observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di MIN 5 Jember, pada tanggal 28 Mei 2025 dengan Ibu Lisa Nurhidayah, S.Pd alumni S1 PGSD, telah mengajar selama 7 tahun di MIN 5 Jember selaku wali kelas I Al-Falaq, peneliti menemukan suatu permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bahwa penggunaan media pembelajaran di MIN 5 Jember masih belum begitu maksimal. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru hanya menggunakan LKS dan buku paket saja dalam menyampaikan materi dan hanya sesekali meggunakan media pembelajaran yang berupa media gambar. ⁴

Selain itu, berdasarkan wawancara peneliti dengan Kepala MIN 5 Jember yaitu Bapak Dr. H Yunus, S.Ag.M.Pd.I. beliau menjelaskan bahwa keterbatasan media pembelajaran terjadi karena sebagian besar guru belum terbiasa membuat media yang kreatif dan inovatif. Kepala sekolah juga menegaskan bahwa sekolah sebenarnya sangat mendukung penggunaan media

⁴ Lisa Nurhidayh, diwawancarai oleh penulis, Jember 28 Mei 2025.

pembelajaran yang beragam, namun beberapa guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku paket karena dianggap lebih praktis. Beliau berharap adanya inovasi media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi dasar literasi siswa. Kepala sekolah juga menambahkan bahwa pengembangan media yang menarik sangat dibutuhkan di kelas rendah karena anak-anak pada usia tersebut cenderung lebih mudah memahami materi melalui media visual.⁵

Penggunaan media pembelajaran masih sangat minim sekali. Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu kurangnya ketersediaan media pembelajaran, guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah.

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa di MIN 5 Jember sangat memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif, supaya dapat menarik semangat belajar peserta didik. Apabila peserta didik belajarnya bersemangat akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya dan tentunya akan menumbuhkan peserta didik yang cerdas sehingga dapat menorehkan banyak prestasi dalam bidang apapun dan juga pastinya akan mengharumkan nama madrasah.⁶

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai objek penelitian karena Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan dan

⁵ Dr.H Yunus, S.Ag.M.Pd.I, diwawancarai oleh penulis, Jember 28 Mei 2025.

⁶ Nurhadini, N., Khairudin, K., & Fuaddudin, F. (2024). "Penerapan Media Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(4), 314-325.

memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan dasar literasi siswa, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Kemampuan berbahasa yang baik akan membantu siswa memahami pelajaran lain. Misalnya, memahami soal matematika atau IPA pun membutuhkan pemahaman bahasa yang baik. Masih ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti: Rendahnya kemampuan memahami bacaan, Kurangnya keterampilan menulis atau berbicara, Ketidaktertarikan siswa terhadap pelajaran ini, Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran banyak guru masih mengajar dengan metode tradisional.

Memilih media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Banyaknya media pembelajaran yang bermunculan dan variatif serta sederhana hadir dalam kemasan yang tidak jauh berbeda dengan media yang canggih.⁷ Penggunaan media dalam pembelajaran juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (AlQur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan (An-Nahl:44)⁸

Syaikh Abu Bakar Jabir al-Jazairi, menekankan bahwa para rasul diutus dengan membawa bukti-bukti dan kitab-kitab untuk memberikan petunjuk

⁷ Latif, B. S., Heryanto, D., & Somantri, M. "Penggunaan buku Bacalah dengan berbantuan papan Selip (*SLOT BOARD*) untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar," 9(1), 1-10

⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung: Jember Roudlotul Jannah, 2010), 276

kepada manusia. Dalam konteks ini, Nabi Muhammad SAW diberi Al-Qur'an untuk menjelaskan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka, agar mereka memikirkan dan mengambil pelajaran darinya. Ayat ini memberikan dasar bahwa dalam proses pendidikan, penjelasan yang jelas dan terstruktur sangat penting.⁹ Dalam konteks modern, hal ini dapat diterjemahkan sebagai penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks, sehingga memudahkan pemahaman dan mendorong refleksi serta pemikiran kritis. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media diharapkan mampu membantasiswa untuk memahami pembelajaran.

Mengingat pentingnya kemampuan bahasa Indonesia, guru harus memiliki media pembelajaran agar dapat belajar secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi belajar dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan dll. berapa media pendidikan yang sering dipergunakan dalam media pembelajaran diantaranya media cetak, media elektronik, model dan peta. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya peningkaan kosakata adalah media

⁹ Mila Heriyanti, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, vol. 2, no. 1, 2022, 45–52. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/22733>

yang berisi kartu huruf dan gambar yang dinamai dengan papan selip (*slot board*), media ini merupakan media yang memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar.

Media papan selip (*slot board*) sering juga disebut carta kantong (*pocket chart*). Bahan yang digunakan seperti kayu dengan ukuran kurang lebih 90 x 60 cm, kartu huruf, dan gambar.¹⁰ Ketertarikan peneliti memilih media pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*) adalah sebagai alat bantu yang dapat memudahkan peserta didik dalam mencerna dan memahami materi dengan baik. Media ini dapat digunakan peserta didik untuk belajar sambil bermain, yang mana dengan adanya media tersebut dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan pada peserta didik dalam proses belajar mengajar berlangsung.¹¹

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran papan selip dengan harapan dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) untuk Meningkatkan Kosa Kata Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

¹⁰ Esti Ismawati, *Perencanaan Pengajaran Bahasa* (Yogyakarta: Ombak, 2012), 112.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), 19.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeksripsikan dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.
2. Mendeksripsikan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.
3. Mendeksripsikan dan mengetahui efektivitas media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa Media Pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran papan selip atau *slot board* terbuat dari kayu dan triplek sehingga tidak mudah rusak
2. Media pembelajaran papan selip atau *slot board* memiliki ukuran 90x60cm
3. Pada bagian kiri papan selip ini berisi gambar sedangkan pada bagian kanan berisi rangkaian kosakata dari gambar yang ada di sebelah kiri.
4. Kartu huruf akan dicetak menggunakan kertas art paper agar lebih awet.
5. Media papan *slot board* akan berisi hiasan pinggir yang menarik agar mampu menarik perhatian peserta didik.
6. Desain ekonomis dan aman bagi anak-anak.
7. Interaktif dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung.
8. Dapat digunakan berulang kali.
9. Kartu berisi gambar dan huruf.
10. Warna cerah dan kontras untuk menarik perhatian siswa.
11. Kartu terbuat dari kertas art paper.
12. Papan utama terbuat dari kayu.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai observasi dan wawancara yang dilakukan di MIN 5 Jember yang menunjukkan fakta adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Sebagai seorang pendidik diperlukan sikap yang tepat untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar mampu menunjang proses pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan juga menarik bagi peserta didik itu sendiri sehingga materi pembelajaran tersampaikan dengan baik terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang banyak memerlukan pengenalan kosa kata yang baik bagi perkembangannya. Berikut merupakan manfaat dari pengembangan media Papan Selip (*Slot board*), sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dapat memberikan suasana belajar yang kondusif serta inovatif, sehingga pembelajaran tidak monoton dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta siswa dapat terbantu dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami kosa kata bahasa Indonesia.

2. Bagi Guru

Dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media yang menarik, sehingga membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat menjadi referensi bagi guru serta dapat menambah pengetahuan agar bisa mengembangkan media yang disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan kosa kata peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media Papan Selip (*Slot board*) ini diharapkan dapat manfaat dan kontribusi yang baik serta dapat membantu keefektifan penggunaan media pembelajaran bahkan menjadi refrensi pembelajaran yang baik.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan wawasan baru kepada peneliti tentang cara menghasilkan suatu produk media pembelajaran ataupun mengembagkan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

5. Bagi Lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

Dengan adanya media Papan Selip (*Slot board*), diharapkan dapat dijadikan bahan refrensi maupun literatur bagi lembaga perguruan tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan.

6. Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya media Papan Selip (*Slot board*), diharapkan dapat memberikan motivasi untuk terus berkarya, dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan maupun pemahaman objek yang diteliti untuk menyempurnakan kembali metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, dan juga dapat dijadikan bekal untuk penelitian selanjutnya

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah :

1. Media pembelajaran papan selip atau *slot board* diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran kosa kata Bahasa Indonesia.
2. Media papan selip atau *slot board* ini berisi gambar dan kosa kata yang harus disusun oleh siswa.
3. Media papan selip atau *slot board* mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.
4. Media papan selip atau *slot board* yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di MIN 5 Jember.

Beberapa keterbatasan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah :

1. Media papan selip atau *slot board* hanya diterapkan pada siswa kelas I MIN 5 Jember.
2. Media papan selip atau *slot board* terbatas pada pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Media papan selip (*Slot board*) ini dalam proses pembuatan membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Karena membuat *slot board* yang rapi dan menarik membutuhkan keterampilan tangan dan kreativitas yang tidak semua guru miliki.

G. Definisi Istilah

Definisi Istilah yang digunakan dalam penelitian memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian istilah yang dijelaskan. Dalam penulisan ini maka peneliti mendefinisikan sebagai berikut :

1. Media Papan Selip (*Slot board*)

Media Papan Selip atau *Slot board* salah satu jenis media pembelajaran visual yang digunakan untuk membantu penyampaian materi secara lebih interaktif dan menarik. Media papan selip (*Slot board*) berbentuk papan yang dilengkapi dengan beberapa celah atau slot horizontal di mana potongan kartu atau kertas berisi gambar, kata, atau kalimat dapat diselipkan.

2. Bahasa Indonesia Kosa Kata

Kosa kata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa yang dimiliki seseorang penulis atau atau pun juga dimiliki seseorang pembicara. Kosakata ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, sebab penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa.

Dengan demikian yang dimaksud pengembangan media papan selip (*Slot board*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah mengembangkan media papan selip (*Slot Boad*) yang berupa media dengan papan yang memiliki ukuran 90 x 60 cm yang sebelah kiri terdiri dari gambar kan sebelah kanan rangkaian papan selip yang akan diisi dengan kosa kata dari gambar sebelah kiri yang digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam mempelajari kosa kata bahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berikut ini sejumlah penelitian relevan sebelumnya; setelah ini, peneliti memberikan gambaran singkat tentang karya yang diterbitkan dan tidak diterbitkan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengukur tingkat orisinalitas dan pendirian penelitian yang ingin mereka lakukan. Relevan dengan topik ini yakni sejumlah penyelidikan sebelumnya.

1. Indar Nelina Putri dan Innan Mukhlishina (2023) jurna ini berjudul “Pengembangan Media Papan Selip (*Slot board*) Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas II SDN Ampelgading Blitar”.¹²

Kosakata merupakan aspek penting bagi siswa dalam menyampaikan pesan dan pendapat. Namun bebrapa penelitian menunjukkan bahwa penguasaan pengetahuan siswa sekolah dasar masih rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas 2 SDN Ampelgading II Blitar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan SDN

¹² Putri, IN, & Mukhlishina, I. (2023). Pengembangan Media Papan Selip (*Slot board*) Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas II SDN Ampelgading Blitar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* , 9 (1), 108–118. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i1.18736>

Ampelgadingm Blitar dengan subjek penelitian siswa kelas 2 yang berjumlah 13, yang terdiri dari siswa perempuan 6 orang dan siswa laki-laki 7 orang.

Data penelitian yang diperoleh bahwa media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) yang dikembangkan layak di uji cobakan. Respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pemahaman melalui metode wawancara dan observasi dengan media menunjukkan respon yang baik dari peserta pembelajaran kelas 2 SDN Ampelgading Blitar.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*). Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan yang cukup signifikan, baik dari segi bahan, bentuk, maupun isi materi yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut. Media Papan Selip pada penelitian terdahulu dikembangkan dengan karakteristik yang berbeda, menyesuaikan tujuan dan konteks pembelajaran yang diteliti. Selain itu, perbedaan juga terletak pada metode penelitian yang digunakan, di mana penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan, menguji, dan menilai kelayakan serta keefektifan produk media pembelajaran yang dihasilkan.

2. Maydinda MJ Almara Yuva (2021) skripsi ini berjudul “Penggunaan Media Papan Selip (*Slot board*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata

Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020/2021”¹³

Belajar bahasa tidak akan lepas dari belajar kosakata. Peningkatan kosakata adalah kegiatan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan, khususnya siswa kelas I di SD Plus Al-Qodiri Jember yang memperlihatkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah. Karena dalam melakukan kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan metode dan menyediakan media yang menarik untuk anak, sehingga anak tampak bosan. Adapun tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran Media Papan Selip (*Slot board*) dalam meningkatkan Kemampuan Kosakata Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020-2021.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikenal dengan sebutan classroom action research yaitu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/ meningkatkan mutu hal-hal yang pembelajaran.

Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan adalah, penelitian dilakukan terus menerus hingga nilai siswa naik diatas KKM (70), dan penelitian berhenti di 2 siklus peremuan kedua karna presentase ketuntasan siswa kelas 1 SD Plus Al-Qodiri adalah 86%, jadi

¹³ Maydinda MJ Almara Yuva (2021) “Penggunaan Media Papan Selip (*Slot board*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020/2021”. (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq).

penggunaan media papan selip (*slot board*) ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Plus Al-Qodiri . Peningkatan penguasaan kosakata terlihat dari tercapainya 86% dari jumlah siswa memperoleh nilai di atas KKM 70. Nilai rata-rata hasil belajar secara keseluruhan baik prasiklus tindakan maupun setelah dilakukan tindakan dapat dirinci yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa 62 dengan presentase ketuntasan 26,67. Dan pada siklus II pertemuan kedua, nilai rata-rata siswa menjadi 81 dengan presentase ketuntasan 86%.

Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan media pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*) sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas I sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Keduanya sama-sama dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kosakata siswa serta pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui siklus tindakan pembelajaran hingga mencapai ketuntasan belajar, sedangkan penelitian saya pada MIN 5 Jember menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta mengukur efektivitas produk media Papan Selip. Selain

itu, perbedaan juga terdapat pada aspek pengembangan produk, di mana penelitian R&D menekankan pada validasi ahli dan uji efektivitas media, sementara penelitian PTK lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar siswa melalui tindakan pembelajaran di kelas.

3. Annisa Trian Juliarti; Tri Indri Hardini; Ariessa Racmadhany pada tahun 2024 dengan judul artikel “Penggunaan Media Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Tingkat A1 CECRL di SMA Telkom Bandung”.¹⁴

Dalam beberapa metode pembelajaran, Papan selip (*Slot board*) dipercaya bisa memecahkan kesulitan-kesulitan yang ada pada suatu pembelajaran. Maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran papan selip (*Slot board*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Perancis tingkat A1 CECRL setelah menggunakan media papan selip (*Slot board*) serta pendapat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Papan Selip (*Slot board*) dalam keterampilan berbicara bahasa Perancis Tingkat A1 CECRL. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan desain one-shot case study dengan teknik pengumpulan data melalui post-test dan kuisioner yang disebarkan kepada 36 siswa kelas 10 pada tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

¹⁴ Annisa Trian Juliarti; Tri Indri Hardini; Ariessa Racmadhany, (2024) “Penggunaan Media Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Tingkat A1 CECRL di SMA Telkom Bandung” *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaranny*. Vol. 8 No. 2. 1- 13

kemampuan berbicara setelah menggunakan media tersebut mendapat point keseluruhan adalah 3252/3600 yakni mendapatkan rata rata nilai kelas sebesar 90.22, dengan nilai yang diperoleh tersebut, dapat diketahui predikat penilaian rata rata kelas adalah sangat baik. Hasil angket penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pembelajaran menggunakan papan selip (*slot board*) ini sangat membantu proses belajar mengajar karena materi yang dijelaskan lebih menarik perhatian siswa untuk termotivasi belajar lebih dari biasanya karena lebih menyenangkan dan ringan untuk cermati.

Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan media pembelajaran Papan Selip (Slot Board) sebagai sarana pembelajaran yang bersifat interaktif dan bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik. Keduanya sama-sama menunjukkan bahwa media Papan Selip mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, fokus kemampuan, serta metode penelitian. Penelitian Annisa Trian Juliarti dkk. (2024) diterapkan pada jenjang SMA, khususnya dalam pembelajaran berbicara Bahasa Prancis tingkat A1 CECRL, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif desain *one-shot case study* untuk mengukur hasil belajar dan respon siswa setelah penggunaan media. Sementara itu, penelitian di saya diterapkan pada jenjang madrasah ibtidaiah kelas I, berfokus pada penguasaan kosakata Bahasa Indonesia, serta menggunakan

metode Research and Development (R&D) model ADDIE yang menekankan pada proses pengembangan, validasi kelayakan, dan uji efektivitas media. Dengan demikian, meskipun konteks dan metode penelitian berbeda, kedua penelitian sama-sama menegaskan efektivitas media Papan Selip dalam mendukung pembelajaran bahasa.

4. Desti Rahmawansa (2024) dengan judul skripsi “Pengembangan media kartu bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4-5 tahun di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat”.¹⁵

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat prasurvey di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat. Permasalahan yang dimaksud yaitu dalam mengembangkan kemampuan pengenalan kosakata belum adanya media khusus untuk membantu guru dalam pembelajaran di kelas guru menggunakan metode pemberian tugas, di sekolah tersebut juga belum mempunyai media kartu kata bergambar. Sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan mengalami kesulitan dalam menambah kosakata. Oleh karna itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran terhadap pengelolaan kosakata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu kata bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima

¹⁵ Desti Rahmawansa (2024) “Pengembangan media kartu bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4-5 tahun di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat”.(Skripsi, IAIN Metro).

tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan observasi dan angket. Adapun teknis analisis data yang digunakan analisis kelayakan media kepada ahli media dan ahli materi, serta respons guru dan peserta didik.

Hasil validasi oleh validator dan uji coba produk menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4-5 tahun sangat layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase masing-masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 93,3, ahli materi sebesar 77,5 respons guru sebesar 95, respons peserta didik sebesar 92, dan semua hasilnya termasuk dalam kategori Sangat Layak. Simpulan dalam penelitian ini yaitu media kartu kata bergambar terhadap pengelolaan kosakata layak digunakan pada saat proses pembelajaran anak usia 4- 5 tahun. Saran terhadap penelitian ini yaitu untuk dikembangkan media kartu kata bergambar pada tema yang menarik lainnya.

Persamaan kedua penelitian terletak pada tujuan utama, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik, serta menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Keduanya juga menekankan pentingnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif sebagai solusi atas rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran kosakata. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media, jenjang dan karakteristik peserta didik, serta konteks

pembelajaran. Penelitian Desti Rahmawansa (2024) mengembangkan media kartu kata bergambar yang ditujukan bagi anak usia 4–5 tahun di taman kanak-kanak, dengan fokus pada pengelolaan kosakata anak usia dini. Sementara itu, penelitian saya mengembangkan media Papan Selip (Slot Board) yang diterapkan pada peserta didik kelas I madrasah ibtidaiyah, dengan fokus pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, penelitian Papan Selip juga menekankan pada uji kelayakan dan efektivitas media melalui validasi ahli dan uji N-Gain Score, sedangkan penelitian kartu kata bergambar lebih menitikberatkan pada kelayakan media dan respons guru serta peserta didik.

5. Ghufroni An'ars, Yulia Siska, Amyah Harjanto dan Dina Maryana (2022) dengan judul jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Baku Bahasa Indonesia Berbasis Game Android untuk Siswa Sekolah Dasar”.¹⁶

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi game kosakata baku bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Metode dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan mengadopsi tujuh dari sepuluh langkah penelitian pengembangan Borg dan Gall. Instrumen penelitian ini menggunakan skala likert dan kuesioner.

Penelitian pengembangan ini menggunakan tujuh langkah meliputi

- (1) studi pendahuluan (potensi masalah), (2) pengumpulan data, (3) desain

¹⁶ Ghufroni An'ars, Yulia Siska, Amyah Harjanto dan Dina Maryana (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Baku Bahasa Indonesia Berbasis Game Android untuk Siswa Sekolah Dasar”. Ksatra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra, Vol. 4, No. 2 (2022), hal. 290-304.

produk (pengembangan desain/draf produk awal), (4) validasi desain oleh ahli, (5) revisi produk hasil uji coba lapangan awal, (6) uji coba produk (main fielf testing), (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (operasional product revision). Hasil pengujian nilai dari pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game kosakata masuk ke kategori layak.

Persamaan kedua penelitian terletak pada tujuan yang sama, yaitu mengembangkan media pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa sekolah dasar, serta sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Kedua penelitian juga melalui tahapan pengembangan yang sistematis dan melibatkan proses validasi untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada jenis dan bentuk media, model pengembangan, serta fokus pembelajaran. Penelitian Ghufroni An'ars dkk. (2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis game Android yang bersifat digital dengan fokus pada kosakata baku Bahasa Indonesia, menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Sementara itu, penelitian di MIN 5 Jember mengembangkan media Papan Selip (Slot Board) yang bersifat konkret dan non-digital, menggunakan model ADDIE, serta difokuskan pada penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas I. Dengan demikian, meskipun kedua penelitian memiliki tujuan yang sejalan dalam pengembangan media

kosakata, keduanya berbeda dalam pendekatan media, model pengembangan, dan karakteristik pengguna media.

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Indar Nelina Putri dan Innan Mukhlishina (2023)	Pengembangan Media Papan Selip (<i>Slot board</i>) Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas II SDN Ampelgading Blitar	Sama-sama menggunakan media <i>slot board</i> pada pembelajaran bahasa Indonesia.	1. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D). 2. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas II SDN Ampelgading Blitar dan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada siswa kelas I MIN 5 Jember.
2.	Maydinda MJ Almara Yuva (2021)	Penggunaan Media Papan Selip (<i>Slot board</i>) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar	Sama-sama menggunakan media <i>slot board</i> pada pembelajaran bahasa Indonesia.	1. Subjek penelitian ini adalah siswa SD) Plus Al-Qodiri Jember sedangkan penelitian

		(SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020/2021		yang dilakukan peneliti subjek penelitiannya siswakelasI MIN 5 Jember 2. Penelitian ini menggunakan metode PTK sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D).
3.	Annisa Trian Juliarti; Tri Indri Hardini; Ariessa Racmadhan	Penggunaan Media Papan Selip (<i>Slot board</i>) dalam pembelajaran Berbicara Bahasa Pranciss Tingkat A1 CECRL di SMA Telkom Bandung	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>slot board</i> pada pembelajaran.	1. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Telkom Bandung sedangkan peneliti adalah siswa kelas I MIN 5 Jember 2. Penelitian ini berfokus pada siswa SMA sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada siswa kelas I. 3. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran Bahasa Prancis dan yang

				dilakukan peneliti berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 4. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode R&D.
4.	Desti Rahmawansa (2024)	Pengembangan media kartu bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4-5 tahun di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat	Sama-sama mengembangkan media yang berfokus pada kosa kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Penelitian ini berfokus pada anak usia 4-5 sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada siswa kelas I MIN 5 Jember.
5.	Ghufroni An'ars, Yulia Siska, Amyah Harjanto dan Dina Maryana (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Baku Bahasa Indonesia Berbasis Game Android untuk Siswa Sekolah Dasar.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.	1. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian Borg dan Gall sedangkan model yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE. 2. Pada penelitian ini menggunakan media berbasis game android sedangkan penelitian ini

				menggunakan media <i>slot board</i> .
--	--	--	--	---------------------------------------

Berdasarkan tinjauan terhadap persamaan dan perbedaan diatas, perbedaan utamanya terletak pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan metode PTK sedangkan peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D). Sementara itu, persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan terdapat pada pengembangan media papan selip (*Slot Board*). Kebaharuan (novelty) dari penelitian ini terletak pada penggunaan media yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan juga memiliki perbedaan pada bentuk dan bahan yang terbuat dari kayu menjadi media lebih tahan lama daripada media peneliti sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Media Papan Selip (*Slot board*)

a. Pengertian Media

Asal dari kata media bahasa Latin "medius" yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Definisi khusus media dalam proses belajar mengajar sering diartikan sebagai sarana untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi, baik secara visual maupun verbal.¹⁷ Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran,

¹⁷ Azhar Arsyad, Media Pengajaran, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997), 3.

perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik sehingga mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.¹⁸

Dalam buku Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa Secara umum, media dapat dianggap sebagai segala sesuatu yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah termasuk dalam kategori media.¹⁹ Sedangkan menurut pandangan Oemar Hamalik dalam karya Nur Hidayah, media pembelajaran adalah sesuatu yang merujuk pada alat, metode, dan strategi yang dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam konteks pendidikan dan pengajaran di sekolah.²⁰

Daryanto dikutip dalam jurnal Rizqi Ilyasa Aghni memberikan penjelasan terkait beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.

¹⁸ Ami, Raudhatul Aslami. "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod." *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6.2 (2021): 135-148.

¹⁹ Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*, by V.S.

²⁰ Hidayah, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik-tok." *Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika* (2022).

- d) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.²¹

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran ialah segala sesuatu bentuk alat, metode dan strategi yang dipergunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Wina Sanjaya (2018), ada lima fungsi media pembelajaranyaitu :

1. Fungsi komunikatif: Media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh guru dan juga siswa dalam pembelajaran, hal ini bertujuan agar materi dapat mudah dipahami dengan jelas.
2. Fungsi Motivasi: Media pembelajaran nsebagai alat untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.
3. Fungsi Kebermaknaan : Media pembelajaran berfungsi untuk

²¹ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 16, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>

memberikan makna dalam proses pembelajaran, siswa diajarkan bagaimana cara menganalisa maupun menciptakan pemahaman melalui media yang digunakan.

4. Fungsi Menyamakan persepsi : Media pembelajaran digunakan untuk menyamakan persepsi antara guru dengan siswa, hal ini bertujuan untuk menyamakan pandangan terkait apa yang disampaikan guru dengan apa yang diterima oleh siswa itu sendiri.
5. Fungsi Individualitas: Media pembelajaran dengan fungsi individualitas ini membantu untuk penyamaan keragaman karakter peserta didik agar dapat menaungi seluruh karakteristik belajar masing-masing peserta didik.²²

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijabarkan diatas, media pembelajaran sangat memiliki urgensi dalam penerapannya dikarenakan suatu media memiliki berbagai fungsi yang dapat mempermudah proses pembelajaran, terutama dalam fungsi komunikatif dan juga fungsi motivasi. Pentingnya fungsi komunikatif dan motivasi akan mempermudah peserta didik didalam memahami materi pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi belajar, karena melalui hal tersebut peserta didik akan menggugah semangat maupun fokus dalam menerima materi pembelajaran tetapi hal tersebut juga disesuaikan dengan karakteristik dan materi yang disampaikan guru kepada peserta didik.

²² Rahmi Mudia Alti, dkk. *Media Pembelajaran*, (Padang : Get Press, 2022), 136.

b. Media Papan Selip (*Slot board*)

Media papan selip (*slot board*) ini sering juga disebut carta kantong (*pocket chart*). Bahan untuk membuatnya adalah tripleks, kayu dengan ukuran kurang lebih 90x60 cm, cat, kartu huruf dan gambar. Ukuran kayu dan triplek tersebut tidak mutlak, dapat diperbesar atau diperkecil menurut keperluan. Pada papan tersebut dipasang beberapa deret kantong atau selipan huruf dan gambar yang terbuat dari karton.²³

Kantong atau selipan tersebut membujur dari kanan ke kiri. Besar kantong disesuaikan dengan besar kecilnya huruf dan gambar yang akan diselipkan. Media ini sangat sesuai untuk menerangkan susunan huruf yang benar menjadu suatu kosakata, dan sesuai untuk melatih penguasaan kosakata yang disusunnya. Papan selip merupakan media yang berupa papan yang memiliki saku.

Fungsi dari media *slot board* ini ialah untuk menyelipkan kartu-kartu huruf dan gambar yang disusun menjadi suatu kosakata. Media ini sangat sesuai untuk menerangkan huruf-huruf, Penguasaan kosakata melalui gambar dan makna kata.²⁴

c. Teknik Penggunaan Papan Selip (*Slot board*)

Adapun cara penggunaan dari papan selip atau *slot board* adalah:

²³ Desti Rahmawansa (2024) “Pengembangan media kartu bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4-5 tahun di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat”.(Skripsi, IAIN Metro).

²⁴ Annisa Trian Juliarti; Tri Indri Hardini; Ariessa Racmadhany, (2024) “Penggunaan Media Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Berbicara Bahasa Pranciss Tingkat A1 CECRL di SMA Telkom Bandung” *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaranny*. Vol. 8 No. 2. 1- 13

- a) Kartu-kartu huruf diselipkan pada papan yang sudah disediakan secara berderet huruf A-Z dan kartu-kartu gambar.
- b) Siswa mengambil sebuah gambar pada papan atau melengkapi kalimat dengan kata, kemudian kosakatanya dibacakan, dan siswa menyelipkan satu persatu kartu huruf di papan yang sudah disediakan sesuai gambar yang dipilihnya.
- c) Setelah itu kosakata dibaca siswa dan diartikannya.
- d) Setelah guru memberikan penjelasan lebih lanjut, huruf-huruf itu dirangkai lagi menjadi suku kata. Siswa melakukan seperti apa yang dilakukan guru, begitu seterusnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Selip

Adapun kelebihan dari media papan selip (*Slot board*) ini adalah:

- a) Membantu memudahkan belajar siswa
- b) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi nyata).
Sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi siswa.
- c) Peserta didik dapat berbicara langsung dengan menggunakan media yang tersedia dalam bahasa Indonesia.
- d) Suasana kelas lebih hidup dan menarik
- e) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata guru. Sehingga siswa menjadi lebih aktif karna selain menengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain

Selain kelebihan media selip board ini juga memiliki kekurangan yang harus diperhatikan oleh peneliti, adapun kekurangan dari media selip board ini ialah:

- a) Membutuhkan perawatan yang baik agar media tidak mudah rusak
- b) Perlu kreativitas yang lebih agar media mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik didalam kelas.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1) Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik agar terjadinya proses belajar yang baik.²⁵ Dalam pandangan Abidin, seorang guru memfasilitasi pembelajaran siswanya melalui serangkaian tindakan.²⁶ Jelasnya, agar siswa bisa mempelajari sesuatu, mereka perlu mengikuti rencana tindakan, atau serangkaian tindakan, untuk mencapai tujuan mereka. Pembelajaran menurut Kristian Tari yakni suatu proses yang dirancang oleh guru dimana siswa belajar melalui pemaparan terhadap pengetahuan yang sudah ada sebelumnya dan penyelesaian tugas-tugas yang sudah ditentukan.²⁷

Siswa diharapkan terlihat kemahiran dalam materi pembelajaran, pemahaman, kemampuan berbahasa, dan sikap positif pada bahasa serta sastra Indonesia. Adapun standar kompetensi ini didasarkan pada

²⁵ Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Indramayu : CV Adanu Abimata, 2021), 7.

²⁶ Abidin, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), 30

²⁷ Rini Kristiantari, *Pelajaran Menulis Di Sekolah Dasar: Menulis Deskripsi Dan Narasi* (Surabaya: Media Ilmu, 2010), 30.

kenyataan bahwasanya belajar bahasa melibatkan berkomunikasi dengan orang lain, sedangkan belajar sastra melibatkan belajar mengapresiasi suatu karya seni. Singkatnya, pembelajaran bahasa Indonesia yakni serangkaian latihan yang direncanakan oleh seorang guru untuk membantu siswanya mengembangkan keterampilan membaca dan menulis melalui berbagai bentuk komunikasi.

2) Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Karena bahasa Indonesia pada dasarnya yakni bahasa untuk berkomunikasi, tujuan utama pengajaran bentuk dasarnya yakni untuk membantu siswa menjadi pembicara yang fasih. Selain itu, tujuan umum program Bahasa Indonesia di Kementerian Pendidikan Nasional yakni agar siswa mampu:

- a) Menggunakan bahasa lisan dan tulisan untuk menyampaikan gagasan dengan jelas dan ringkas dengan tetap mematuhi standar etika yang relevan.
- b) Menghargai dan bangga bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa negara dan bahasa pemersatu
- c) Mampu berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Indonesia dan gunakan imajinasi Anda saat melakukannya
- d) Melanjutkan pekerjaan sebelumnya dalam bahasa Indonesia untuk menumbuhkan kematangan emosi dan sosial yang lebih baik selain pertumbuhan akademis

- e) Meningkatkan kemampuan berbahasa, memperluas wawasan, dan membentuk karakter melalui membaca dan mengaji karya sastra.
- f) Mengakui dan membina sastra Indonesia sebagai kekayaan intelektual dan budaya Indonesia yang tak ternilai harganya.²⁸

3) Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD

Sebagai aktivitas visual, membaca pada dasarnya kompleks dan melibatkan beberapa aktivitas, termasuk membaca teks tertulis, tetapi juga banyak aktivitas visual, kognitif, psikolinguistik, dan metakognitif.²⁹ Belajar membaca berarti mengubah kata-kata tertulis menjadi bahasa lisan. Mengenali kata-kata, mengenalnya secara harfiah, menafsirkannya, membacanya secara kritis, dan terakhir, mengembangkan pemahaman yang orisinal yakni bagianbagian dari membaca sebagai proses berpikir. Membaca kata dari kamus termasuk salah satu cara untuk melatih pengenalan kata.³⁰

Kata membaca dimaknai sebagai aktivitas yang kompleks, membaca terdiri dari pemahaman bahasa tertulis Membaca dan menulis saling bergantung karena sifat membaca yang tertulis. Membaca diartikan sebagai melihat dan memahami isi tulisan (secara lisan atau hanya dalam hati), serta berbicara, mengetahui, meramalkan, menghitung, dan memahami,^{||} menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia

²⁸ Depdiknas, Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tetang Standar Isi (Jakarta: Depdiknas, 2006), 22.

²⁹ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hal2.

³⁰ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hal2.

yang dikelola oleh Kementerian. Pendidikan Nasional. Ada banyak langkah mental dan fisik yang terlibat dalam membaca, menjadikannya proses yang sangat canggih. Beberapa bagian membentuk prosedurnya. Berikut rinciannya:

- a) Komponen sensorik, khususnya kapasitas dan pemahaman terhadap simbol-simbol tertulis.
- b) Komponen persepsi, khususnya kemampuan untuk menguraikan apa yang dianggap sebagai simbol.
- c) Komponen skemata, artinya kemampuan membangun hubungan antara materi tertulis dan kerangka pengetahuan yang sudah ada sebelumnya
- d) Komponen kognitif, khususnya kemampuan menarik kesimpulan dan menilai materi yang diperiksa
- e) Aspek emosional, khususnya yang berdampak positif terhadap aktivitas membaca pembaca dan menggugah minatnya. Pemahaman bacaan yang baik dihasilkan dari interaksi yang harmonis dari kelima unsur tersebut; artinya, ia membangun saluran komunikasi yang efektif antara penulis dan pembaca.³¹

4) Kemampuan membaca permulaan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kemampuan sebagai kesanggupan untuk mencapai sesuatu dengan baik. "membaca" bisa merujuk pada melihat dan memahami kata-kata tertulis atau

³¹ Dwi Kharismayati, "Penggunaan Metode Bermain Kotak Rahasia Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Pemula Siswa Kelas 1 Di Sekolah Bokor Kabupaten Malang, "(Skripsi, Fak. PGMI.2013.) hal.20-21

mengeja dan mengucapkan kata-kata tertulis. Pada pembelajaran membaca tahap pertama yang dikenal dengan membaca pemula, penekanannya yakni membangun landasan dengan mengenal simbol atau tanda yang berhubungan dengan huruf.

Ada urutan khusus pada fase pra-membaca dan membaca yang harus dipatuhi oleh semua pembaca pemula. Inilah yang dipelajari anak-anak ketika mereka berada pada tahap pramembaca:

- a) Pola pikir positif saat membaca
- b) Cara anak-anak meletakkan pakaian di atas meja
- c) Cara generasi muda memahami sastra
- d) Cara bayi membuka dan membalik halaman buku
- e) Persepsi visual anak-anak dan fokus pada menulis

Berfokus pada korespondensi fonemik, kelancaran serta kejelasan fonemik, serta pemahaman isi/makna yakni kunci tahap pengembangan membaca awal. Membaca buku ataupun sering memakai tulisan dan simbol saat belajar termasuk contoh pengalaman literasi yang meningkatkan kesiapan membaca. Bahasa dan latar belakang anak harus mempengaruhi pemilihan bahan bacaan untuk pengembangan literasi awal. Adapun tujuan dari belajar membaca adalah:

- a) Pemahaman simbolis; Ketika mereka membaca, anak-anak mengembangkan kemampuan bawaan untuk mengenali simbol-simbol bahasa dan meningkatkan kapasitas untuk membedakannya.

- b) Sebagai landasan membaca di masa depan, agar siswa bisa mengartikulasikan gagasannya dengan jelas dan memakai intonasi yang natural dalam tulisannya.
- c) Agar siswa bisa membaca kata serta kalimat dasar dengan mudah dan juga tepat.

5) Kosa kata Bahasa Indonesia

Kosakata merupakan: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa. (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara. (3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Kemudian Keraf dalam bukunya mengemukakan bahwa kosakata atau pembendaharaan kata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa. Pendapat Keraf tersebut memberikan penegasan bahwa sesungguhnya kosakata itu merupakan keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa.³²

Menurut Adiwimarta kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Dalam hal kosakata bahasa Indonesia yang disebut kosakata bahasa Indonesia adalah semua kata yang ada dalam bahasa Indonesia seperti yang didaftarkan di dalam kamus- kamus bahasa Indonesia.³³

Guna lebih memahami pengertian kosakata, maka penulis mengutip salah satu tulisan. Kridalaksana juga menyatakan bahwa

³² Helda Fentury, "Pemanfaatan Literasi TIK Melalui Peran Lagu Dalam Pengembangan Kosakata Anak," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2018): 234

³³ Abdul Chaer, *Leksikologi & Leksikografi Indonesia* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2007), 6

kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa. (2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa, dan (3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.³⁴

Dengan paparan para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa yang dimiliki seseorang penulis atau atau pun juga dimiliki seseorang pembicara. Kosakata ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, sebab penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin terampil pula seseorang dalam berbahasa.

Pembelajaran dilakukan dengan media *papan selip* atau *slot board* agar anak-anak lebih tertarik dan mudah memahami. Materi kosa kata, yang akan membantu menumbuhkan kesadaran fonologis, yaitu kemampuan mengenal dan membedakan kosa kata dalam bahasa, sebagai dasar keterampilan mengklasifikasikan kosa kata sesuai dengan gambar yang disajikan.

³⁴ Abdul dan Leonie Agustina Khaer, *Sosiolingusitik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan, yang dikenal sebagai Research and Development (RnD). Pendekatan penelitian ini dimanfaatkan untuk menyelidiki dan menciptakan suatu produk khusus, serta menguji efektivitas dan validitas dari produk tersebut. Fokus utama dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran papan selip atau disebut *slot board* yang dilengkapi dengan gambar dan jugahuruf untuk menyusun kata.³⁵

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk edukatif, yaitu *slot board* yang berusaha meningkatkan kemampuan membaca dan merangkai kata pada peserta didik, dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan juga inovatif. proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas I. Penelitian ini menggunakan metode RnD, penelitian ini akan memperhatikan proses tahapannya secara sistematis, mulai dari perencanaan, pengembangan, evaluasi, hingga implementasi produk secara praktis dalam konteks pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 407

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan analysis, design, development, implementation dan evaluation. Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli. Dengan begitu desain intruksional bersifat efektif antara lingkungan belajar dengan pengaturan lembaga yang ada. Model ADDIE ini menggunakan pendekatan sistem yang efektif dan efisien melalui proses yang bersifat interaktif antara siswa, guru maupun lingkungannya.³⁶

Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan dengan model ADDIE harus dilewati dengan sistematis melalui langkah *analysis, design, development, implementation dan evaluation* dengan memperhatikan analisis kebutuhan media yang diperlukan peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik beserta mata pelajaran yang telah ada agar dapat disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan melalui proses tersebut penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan dapat menciptakan dan mengembangkan media dengan baik dan seefektif mungkin. Model ADDIE ini menggunakan pendekatan sistem yang efektif

³⁶ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam, Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati," vol 1 no 1(2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

dan efisien melalui proses yang bersifat interaktif antara siswa, guru maupun lingkungannya.³⁷

Untuk melakukan penelitian dan pengembangan model ADDIE ada beberapa langkah-langkah yang harus dipahami, berikut ini merupakan langkah- langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

- a. Melakukan identifikasi permasalahan yang dialami dalam lembaga dalam kegiatan pembelajaran, serta melakukan analisis kebutuhan siswa beserta guru terhadap media yang diperlukan. Kemudian melakukan analisis kurikulum, materi dan tujuan pembelajaran agar dapat mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan.
- b. Tahap desain, memulai mendesain media pembelajaran yang sudah dirancang berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan dan membuat gambaran media yang akan dikembangkan dengan rancangan-rancangan yang sesuai.
- c. Tahap pengembangan, melakukan pengembangan terhadap media disesuaikan dengan analisis maupun rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
- d. Tahap implemementasi, pada tahap implementasi atau pelaksanaan ini terlaksana setelah adanya revisi yang dilakukan melalui validator yang

³⁷ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam," *Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, Vol. 1, No. 1, (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

ditentukan. Pada tahap implementasi media sudah berada di fase layak untuk diterapkan

- e. Terakhir, tahap evaluasi digunakan untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan berkaitan dengan proses maupun hasil sebelum atau sesudah pembelajaran.³⁸ Evaluasi dilakukan dalam bentuk sumatif dengan cara mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran yang berasal dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengguna.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan akan dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (*implementasi*) dan juga *Evaluation* (Evaluasi). Berikut merupakan penjelasan dari setiap prosedur yaitu:

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilaksanakan ialah melakukan analisis tentang perlunya suatu pengembangan. Pada tahap analisis diperlukan identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan peserta didik terutama pada produk yang akan dikembangkan. Pengembangan ini berkesinambungan dengan adanya permasalahan. Analisis juga dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa, mata pelajaran serta indikator

³⁸ 7 Hamdah Fachurin,” Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al Qur’an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri,” (Skripsi, IAIN Kediri, 2021), 35.

pencapaian yang akan dicapai. Berikut ini merupakan prosedur dalam tahap analisis ialah:

a. Analisis permasalahan

Tujuan dari analisis pembelajaran untuk mengetahui penyebab adanya permasalahan yang menjadikan keharusan dari adanya sebuah pengembangan. Dalam penelitian ini dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan sehingga akan diketahui kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik. Setelah adanya analisis kebutuhan pengembangan melalui identifikasi pengembangan maka, dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran papan selip atau *slot board*

b. Konfirmasi kebutuhan

Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan memverifikasi permasalahan, harapan, atau keinginan dari pengguna akhir, masyarakat, atau pihak-pihak yang berkepentingan. Langkah ini dilakukan di tahap awal sebelum penelitian dilaksanakan secara penuh atau produk dikembangkan lebih lanjut. Dengan adanya konfirmasi kebutuhan, peneliti atau pengembang dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai aspek apa yang perlu diteliti atau dikembangkan, sehingga hasil akhirnya dapat memberikan manfaat yang optimal dan sesuai sasaran.

c. Menentukan Mata Pelajaran

Setelah melakukan analisis kebutuhan, ditemukan bahwa pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan

kemampuan membaca siswa kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis tersebut, tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menentukan mata pelajaran dan topik yang spesifik, penelitian dan pengembangan dapat difokuskan pada kebutuhan yang tepat dan dapat menghasilkan hasil yang lebih efektif.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan akan difokuskan pada meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I dengan tema "Membaca dan Menulis Permulaan?" dan akan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain yang dilakukan ialah merancang media yang akan dikembangkan yaitu, media pembelajaran papan selip atau *slot board*. Proses rancangan didesain sekreatif mungkin, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu dalam tahap desain harus memperhatikan sumber-sumber materi yang bersifat relavan agar dapat menunjang proses pembelajaran.

3. Development (Pengembangan)

Tahap selanjutnya ialah *Development* atau pengembangan. Tahap ini dilakukan setelah melakukan analisis dan membuat rancangan. Semua rancangan yang sudah dibuat direalisasikan dalam bentuk media jadi.

Kemudian dilakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi. Setelah proses review, maka media yang sudah direview diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi sehingga media dapat dikatakan layak untuk diimplementasikan.

4. *Implementation* (Implementasi)

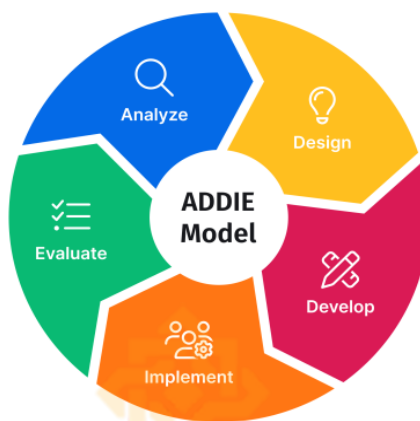
Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan dengan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.³⁹ Pada tahap ini, peneliti memperoleh data melalui uji coba kepada peserta didik kelas I MIN 5 Jember.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan implementasi media yang sudah dilakukan, media pembelajaran membutuhkan evaluasi untuk menilai suatu media pembelajaran yang berupa produk papan selip pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema Membaca dan Menulis Permulaan?. Hasil dari proses evaluasi digunakan revisi akhir agar mampu memenuhi kebutuhan,

³⁹ Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedagogi Di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19, (Bandung: widina bhakti Persada Bandung, 2021), 15.

berdasarkan masukan maupun saran yang telah diberikan selama tahapan implementasi.⁴⁰



Gambar 3.1
Alur model pengembangan ADDIE

C. Uji Coba produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan dari produk media papan selip yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1. Desain uji coba

Uji coba produk dilakukan untuk memenuhi kriteria produk, agar terwujudnya pembelajaran yang efektif, efisien dan juga menyenangkan serta dapat menunjukkan angka kevalidan produk. Produk media pembelajaran papan selip ini akan dilakukan uji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevaliditasan sebuah produk.⁴¹

⁴⁰ Puspita Aprilianti, "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Peserta didik SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020," (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019), 30

⁴¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019)."1021070/halaqa.V3:1.2124

Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu; 1) Validator ahli materi yang akan diwakilkan oleh satu orang dosen ahli pelajaran Bahasa Indonesia 2) Validator ahli media yang akan diwakilkan oleh salah satu dosen yang ahli dalam media pembelajaran 3) Validator ahli pembelajaran diwakilkan guru kelas I MIN 5 Jember.

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli media dan satu ahli pendidikan Bahasa Indonesia yang diwakili oleh guru kelas I MIN 5 Jember untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang sudah melewati fase pengembangan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian agar dapat menyempurnakan kembali media yang sudah dibuat.

2. Subjek uji coba

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli media dan satu ahli pendidikan Bahasa Indonesia yang diwakili oleh guru kelas I MIN 5 Jember untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang sudah melewati fase pengembangan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian agar dapat menyempurnakan kembali media yang sudah dibuat.

3. Jenis data

Jenis data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang dapat digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran adalah:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang beragam.⁴² Data kualitatif merupakan masukan dan bentuk komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deskriptif berkaitan dengan produk media pembelajaran *slot board* yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka-angka atau statistik sebagai hasil dari adanya pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran Bahasa Inggris dan juga uji responden peserta didik.⁴³

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dari pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media *slot board* ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan juga angket yang diberikan kepada peserta didik.

a. Angket

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas media pembelajaran, apakah media ini efektif atau tidak. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

⁴³ Iqbal Ihsan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

bersifat penilaian berdasarkan pemikiran yang rasional dan belum berdasarkan fakta dilapangan.⁴⁴

Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran Bahasa Indonesia. Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah di analisis yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁴⁵

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti:

- a) Sangat Setuju (SS)
- b) Setuju (S),
- c) Ragu-ragu (R),
- d) Tidak Setuju (TS),
- e) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Pada analisis kuantitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS).⁴⁶ Dan lembar evaluasi diberikan

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 408.

⁴⁵ Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan selain itu, angket peserta didik diberikan dengan keterangan ya dan tidak.

b. Test

Penelitian ini memanfaatkan uji pre-test dan post-test yang dilakukan pada awal dan akhir penelitian. Uji tersebut bertujuan untuk mengukur kemajuan dalam peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Papan Selip (*Slot board.*) Selain itu, tes ini juga dimaksudkan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan informasi yang terjadi melalui percakapan antara pewawancara dan yang diwawancarai. Jenis wawancara yang digunakan dalam studi ini adalah semi-terstruktur. Artinya, daftar pertanyaan yang akan diajukan dibuat terlebih dahulu. Namun, dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan ini bergantung pada bagaimana pembicaraan berlangsung, jadi sifatnya fleksibel. Dalam penelitian ini, guru wali kelas dan peserta didik kelas I MIN 5 Jember yang diwawancarai untuk memahami kegiatan pembelajaran dan konteksnya.

d. Observasi

Observasi merupakan kegiatan peneliti untuk mengunjungi dan mengamati lapangan guna untuk mendapatkan data secara langsung.

Observasi dilakukan di wilayah MIN 5 Jember dan bersifat tidak sistematis karena bersifat langsung dengan fokus pada lingkungan belajar peserta didik dan perangkat pembelajaran yang umum digunakan. Metode yang digunakan oleh peneliti ada saat mengumpulkan data observasi yaitu non-partisipan, yaitu peneliti hanya berperan sebagai pengamat independen dan hanya mengamati peserta didik pada saat berinteraksi dengan guru selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui hal apa saja yang menjadi kebutuhan saat penelitian terkait madrasah..⁴⁷

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan media papan selip atau *slot board* yang telah dikembangkan dan diterapkan oleh peneliti di MIN 5 Jember..⁴⁸

D. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran papan selip atau *slot board* memerlukan tiga aspek yang digunakan untuk menganalisis

⁴⁷ Mawardani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

⁴⁸ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai seorang validator. Validator ini meliputi validator media, validator ahli dan juga validator ahli pembelajaran bahasa Indonesia. angket yang diberikan berisi indikator kesesuaian berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran *slot board*.

1. Analisis kevalidan media

Adapun validasi yang dilakukan ialah:

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini diwakilkan oleh dosen ahli media yang kompeten berkaitan dengan media pembelajaran. Beberapa aspek harus diperhatikan dalam media baik dari segi tampilan, ketepatan bahan pendukung yang digunakan serta ketepatan media yang digunakan oleh siswa. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.⁴⁹

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi Bahasa Indonesia yang berkompeten berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Bab I dengan bab membaca dan menulis permulaan yang terdapat pada media papan selip atau *slot board*. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi maka didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian yang sudah diberikan.

⁴⁹ Fajri Awaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal," (Skripsi, UNNES, 2018), 46.

c. Validasi ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Validasi pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan oleh guru ahli dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 5 Jember. Validasi ahli pembelajaran ini berisi angket penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan- masukan atau saran terhadap pengembangan media yang sudah dilakukan guna untuk memperbaiki media agar jauh lebih baik lagi.

d. Uji Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik yang diberikan kepada siswa berfungsi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran papan selip atau *slot board* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.⁵⁰ Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang sudah dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran secara luas. Masukan-masukan dari peserta didik akan dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran agar dapat menjadi media yang lebih baik lagi. Penilaian ini digunakan dengan menggunakan skala likert, dimana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan keterangan iya dan tidak .⁵¹ Adapun rumus pengolahan

⁵⁰ Meldawati, "Pengembangan E-Diklat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022," (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022), 48.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 145.

data yang akan digunakan sebagai berikut:⁵²

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai

$\sum X$ = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Proses ini dikaji dengan dengan baik, untuk mengathui antusias siswa pada saat pembelajaran dengan media papan selip tau *slot board* saat penerapan media. Angket diisi ketika pembelajaran setelah media *slot board* selesai diterapkan. Setelah mengisi angket, data akan dianalisis menggunakan rumus yang sudah ditentukan. Maka hasil dilihat melalui kriteria yang sudah ditetapkan.

Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media, Ahli materi, ahli pembelajaran dan juga respon peserta didik yang dikemas dalam satu tabel kevalidan media dapat digunakan sebagai acuan pertimbangan dari uji kevalidan maupun kelayakan yang ada.⁵³

⁵² Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram," *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

⁵³ Euis Eti Rohaeti, dkk, "Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended," *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

Tabel 3.1

Kriteria Validasi dan uji respon Peserta Didik

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisiSebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisiSebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Kriteria pada tabel 3.1 ini digunakan sebagai penilaian terhadap ahli media, materi, ahli pembelajaran dan uji respon peserta didik yang diberikan kepada praktisi dilapangan sehingga mempermudah dalam menganalisis hasil dilapangan.

2) Uji Efektivitas

Uji efektivitas pada penggunaan media, Peneliti menggunakan desain penelitian jenis one group pre-test post-test untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran papan selip (*slot board*) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan data ini diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test yang dilakukan terhadap siswa.

Analisis pengukuran desain ini biasanya menggunakan uji paired. Paired t-test digunakan sebagai statistik parametris dalam pengujian efektivitas ini, dengan asumsi bahwa data terdistribusi normal dan bersifat interval/rasio.⁵⁴ Oleh karena itu, penjabaran uji prasyarat yang akan dilakukan dalam uji efektivitas *slot board* ini adalah sebagai berikut:

⁵⁴ Campbell D.T. and Stanley J.C., *Experimental and Quasi Experimental Design for Research* (Chicago: Rand Mc Nailly College Publishing Company, 1963).

Uji N-Gain akan digunakan untuk mengukur perbedaan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan menghitung perbedaan antara nilai pre-test dan post-test, dapat dievaluasi efektivitas penggunaan *slot board* pada pembelajaran kosa kata Bahasa Indonesia. Uji N-Gain dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{score posttest} - \text{score pretest}}{\text{score ideal} - \text{score pretes}}$$

Keterangan: score ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Pengelompokan hasil yang diperoleh nilai dengan menggunakan N-Gain dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain atau presentase (%) dari nilai N-Gain. Adapun tabel dibawah ini menunjukan kategori pengelompokan hasil perolehan nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3.2

Tabel Pembagian Score N-Gain⁵⁵

Nilai N-Gain	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara, pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dalam bentuk (%) dapat mengacu pada gambar tabel dibawah ini:

⁵⁵ Tabah Heri Setiawan and Aden, "Efektifitas Penerapan *Blended Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring *Schoology* Di Masa Pandemi Covid-19.," Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 2020, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/5366/1889>

Tabel 3.3
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain⁵⁶

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40- 55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>75	Efektif

Dalam kategori atau ketentuan diatas boleh memilih satu satunya untuk menentukan perolehan nilai N-Gain Score.

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan selip (*slot board*) memberikan dampak positif terhadap pembelajaran kosa kata Bahasa Indonesia. Berdasarkan kategori penilaian N-Gain yang dipilih, hasil yang diperoleh berada pada kategori efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan selip (*slot board*) efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran kosa kata Bahasa Indonesia secara lebih menarik dan bermakna.

⁵⁶ Hake R, "Analyzing Change/Gain Scores.AREA-D American Education," *Research Association's Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology*, n.d

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 5 Jember

Cikal bakal Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 5 Jember berawal dari pendirian Madrasah Ibtidaiyah Mikhrojul Ulum pada tahun 1955 oleh sekelompok tokoh agama dan masyarakat Desa Sempolan, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember.

Pendirian madrasah ini dilandasi oleh keprihatinan terhadap kondisi pendidikan Islam di wilayah tersebut, di mana masyarakat sangat membutuhkan lembaga pendidikan yang bernafaskan Islam untuk membentuk generasi yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

Pada awal berdirinya, madrasah ini menempati sebidang tanah di Jalan KH. Dewantoro, Sempolan, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember. Seiring perkembangan dan kebutuhan ruang belajar yang semakin meningkat, pada tahun 1971 madrasah ini pindah ke lokasi baru di Jalan Olahraga No. 20, Sempolan.⁵⁷

Tahun 1997 menjadi tonggak penting dalam perjalanan madrasah ini, ketika MI Mikhrojul Ulum ditetapkan sebagai Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Sempolan Filial. Setahun kemudian, yakni pada 1998, madrasah ini resmi berstatus Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sempolan. Seiring kebijakan penataan dan penomoran madrasah negeri di bawah Kementerian Agama

⁵⁷ Data Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember, 2025

Republik Indonesia, pada tahun 2017 madrasah ini resmi berganti nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember (MIN 5 Jember).

Sejak berdiri hingga saat ini, MIN 5 Jember terus berkomitmen menjadi lembaga pendidikan dasar Islam yang unggul dalam prestasi, berkarakter Islami, serta mampu mencetak generasi penerus bangsa yang berilmu dan berakhlak mulia. Dukungan masyarakat, tenaga pendidik yang profesional, dan semangat peserta didik menjadi modal utama dalam mewujudkan madrasah yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Adapun visi misi dari MIN 5 Jember ialah:

Visi:

“Terwujudnya peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, berprestasi, dan berwawasan lingkungan.”

Misi:

1. Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pembiasaan beribadah serta pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
2. Meningkatkan mutu pembelajaran guna menghasilkan peserta didik yang cerdas dan berprestasi.
3. Membentuk karakter peserta didik yang berakhlakul karimah dan berbudi santun.
4. Menumbuhkan kesadaran menjaga kebersihan, keindahan, dan kelestarian lingkungan madrasah.
5. Mengembangkan potensi peserta didik di bidang akademik maupun non-akademik.

Dalam upaya merealisasikan visi dan misi madrasah, MIN 5 Jember secara konsisten melaksanakan berbagai program yang terarah, berkesinambungan, dan berlandaskan nilai-nilai keislaman.

Untuk mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertakwa, madrasah membiasakan siswa melaksanakan ibadah harian, seperti shalat dhuha, tadarus Al-Qur'an, doa bersama, dan kegiatan keagamaan lainnya yang terintegrasi dengan proses pembelajaran. MIN 5 Jember juga menyediakan masjid sebagai tempat ibadah bagi seluruh warga madrasah, yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana beribadah, tetapi juga sebagai pusat pembinaan karakter dan spiritualitas peserta didik.

Selain penguatan aspek keagamaan, madrasah juga menanamkan disiplin dan sikap tanggung jawab melalui aturan-aturan yang mendidik, seperti larangan membeli jajanan di luar lingkungan madrasah serta pengawasan terhadap konsumsi makanan di kantin untuk memastikan kesehatan peserta didik. Kepala madrasah bersama guru melakukan pengawasan langsung terhadap kebersihan dan kelayakan makanan yang dijual, sebagai bentuk kepedulian terhadap kesehatan siswa.

Dalam bidang akademik, MIN 5 Jember terus berupaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui pengembangan kurikulum berbasis karakter dan kompetensi, pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, serta penerapan metode yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Karena perkembangan teknologi yang semakin pesat,

siswa juga dibekali pelatihan dasar komputer untuk mengenal dan mengoperasikan teknologi secara bijak dan produktif sejak dini.

Untuk mengembangkan potensi dan minat peserta didik, madrasah menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti futsal, kaligrafi, menggambar dan mewarnai, bulu tangkis, pramuka, hadrah, dan pencak silat. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan mampu menyalurkan bakatnya sekaligus menumbuhkan sportivitas, kreativitas, dan rasa percaya diri.

MIN 5 Jember juga memiliki fasilitas yang memadai dan mendukung kegiatan belajar mengajar, meliputi ruang kelas yang representatif, ruang kepala madrasah, kantor guru, laboratorium komputer, perpustakaan, masjid, aula serbaguna, serta kantin sehat. Untuk menjaga kebersihan dan kenyamanan lingkungan, madrasah menugaskan petugas kebersihan khusus yang bertanggung jawab terhadap pemeliharaan sarana dan prasarana.

Selain itu, dalam mewujudkan misi madrasah yang berwawasan lingkungan, MIN 5 Jember menjalankan program Madrasah Adiwiyata, yang melibatkan seluruh warga madrasah untuk mencintai dan menjaga kebersihan lingkungan, menanam pohon, serta mengelola sampah secara bijak. Melalui kolaborasi antara kepala madrasah, guru, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat, MIN 5 Jember berkomitmen untuk terus mencetak generasi yang cerdas, berkarakter Islami, berprestasi, sehat, serta peduli terhadap lingkungan dan kemajuan bangsa.

a. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Guru merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Berikut ini daftar tenaga pendidik (guru) di MIN 5 Jember.

Untuk memperoleh data faktual mengenai pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas I, Ibu Lisa Nur Hidayah, S.Pd.SD. Hasil wawancara menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran masih bersifat konvensional, seperti soal tertulis tanpa media pendukung. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi evaluasi yang lebih interaktif dan menarik agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Tabel 4.1
Data pendidik

NO	NAMA	JABATAN	STATUS KEPEGAWAIAN
1.	Dr.H YUNUS, S.Ag.M.Pd.I	Kepala Madrasah	PNS
2.	NINIK ERNAWATI, S. Pd.	Guru	PNS
3.	SLAMET WIDIYANTO, S. Pd. I.	Guru	PNS
4.	NURAINI, S.Pd.	Guru	PNS
5.	MUHAMMAD SUHADI, S. Pd. I	Guru	PNS

6.	RAHMAT MULYONO, S.Pd.	Guru	PNS
7.	LISSA NURHIDAYAH, S. Pd.	Guru	PNS
8.	IKA PUSPITA WULANDARI, S.Pd.I	Guru	PNS
9.	WAHYU WIYONO, S.Pd	Guru	PNS
10.	SUTALI, S.Pd.I	Guru	PNS
11.	NUR HAMIDAH YUSUF, S.Pd.I	Guru	PNS
12.	NUR FARIDA, S. Pd.I	Guru	PNS
13.	SUWATI, S.Pd.I	Guru	PNS
14.	HOSNIYAH. S.Pd	Administrasi Keuangan	PNS
15.	QURRATUL AINIYAH, S.Pd.I	Guru	PPPK
16.	LULUK EKA BUDIASTUTIK, S.Pd	Guru	PPPK
17.	ABDUL MALIK S.Sos .I, S.Pd.I	Guru	PPPK
18.	ABDUL GHOFUR, S.Pd.I	Pengelola data	PPNPN
19.	ISTIQH FAROH NURHIDAYAH, S.Pd	Guru	PPNPN
20.	KOKO NURCAHYO	Pramubakti	PPNPN
21.	FAIQOTUL HIMMAH, S.Pd.I	Guru	PPNPN
22.	ATIQOH HASANAH, S.Pd.I	Guru	PPNPN
23.	FAIQOTUL LINDASARI, S.Pd.	Guru	PPNPN

b. Data peserta didik

siswa atau siswi adalah istilah bagi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagai suatu komponen pendidikan, siswa dapat ditinjau dari berbagai

pendekatan, antara lain: pendekatan sosial, pendekatan psikologis, dan pendekatan edukatif/pedagogis.

Tabel 4.2

Jumlah siswa MIN 5 Jember

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas 1 Al-Ikhlâs	31 siswa
2	Kelas 1 Al-Falaq	32 siswa
3	Kelas 1 An-Nas	32 siswa
4	Kelas 2 Al-Kautsar	33 Siswa
5	Kelas 2 An-Nashr	35 Siswa
6	Kelas 3 Al-Bayyinah	30 siswa
7	Kelas 3 Al-Maidah	31 siswa
8	Kelas 3 Ali Imran	29 siswa
9	Kelas 4 Al-A'raf	35 siswa
10	Kelas 4 Al-Insyirah	32 siswa
11	Kelas 5 Al-Furqon	28 siswa
12	Kelas 5 Al-Mulk	24 Siswa
13	Kelas 6 At-Tin	36 Siswa
14	Kelas 6 Al-Kahfi	36 siswa

MIN 5 Jember kelas 1C memiliki 35 peserta didik. Diantaranya 21 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Peneliti berfokus pada kelas 1C sebagai subjek penelitian ini. Berikut daftar namanama peserta didik kelas 1C :

Tabel 4.3

Jumlah siswa kelas 1c MIN 5 Jember

No	Nama peserta didik	Jenis Kelamin
1	ABIZAR RAYYAN DZIKRI	L
2	AGAM ABDILAH ALHANAN	L
3	AHMAD INDY AUNULLAH	L

4	AISYAH FAZA	P
5	ALIFBA LAILATUL CHOLIFA	P
6	ALMAQVIRA KEYSHA PUTRI	P
7	AYRA KHAIRIN SABRINA	P
8	AZKA MUTTAQILLAH	L
9	AZRIEL VIDI PUTRA HAIRU	P
10	JIHAN MIKAILA FAKHIRAH	P
11	JIHAN SYAKILA ARDANI	P
12	MUHAMMAD	L
13	MUHAMMAD ABIZAR AL-GHIFARI	L
14	MUHAMMAD ABIZAR MAULIDI	L
15	MUHAMMAD ABRIZAM AL GHIFARI	L
16	MUHAMMAD AFIFURROHMAN	L
17	MUHAMMAD ALIF	L
18	MUHAMMAD AZKA ALFARIZQI	L
19	MUHAMMAD DAFA AL MAJID	L
20	MUHAMMAD DEAZ HAIDIR HABIBI	L
21	MUHAMMAD FATHURROHMAN	L
22	MUHAMMAD HAFIS NAJWAN QUBASI	L
23	MUHAMMAD RAFKA ABDILLAH	L
24	MUHAMMAD RAYYAN ALFARIZKI	L
25	MUHAMMAD SHOHIBUL HIKAM	L
26	MUHAMMAD VERREL ALTHAF	L

27	NADIFA AKIFA NAYLA	P
28	NAFIZATUR ROHMA	P
29	NAJMA RODHIYAH SALSABILLAH	P
30	NAWRA SYAFFIRA	P
31	NISA SAVIRA AZ ZAHRA	P
32	RAFASYA AFKAR ALFAREZEL	L
33	SITI NUZULUL NAJWA	L
34	SULIS AINUR RIFKA	P
35	ZHALIKA VILIA ARRIFDA	P

c. Sarana Dan Prasarana

Untuk mendukung kualitas dalam proses pembelajaran, SD Baiturrohman menyediakan berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran. khususnya kelas 1C Di dalam ruang kelas 1C terdapat 1 papan tulis, 35 meja dan 35 kursi untuk peserta didik dan 1 kursi dan 1 meja untuk guru, 1 dan tempat pojok baca yang menyediakan berbagai macam buku-buku yang ada.

Tabel 4.4
Jumlah Sarana dan Prasarana MIN 5 Jember

NO	NAMA BARANG	JUMLAH	KATERANGAN
1	Area Parkir Guru	1	Baik
2	Ruang Belajar/Kelas	14	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang Guru	1	Baik
5	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik

6	Koperasi	1	Baik
7	Wc Guru	1	Baik
8	Wc Siswa Putra	3	Baik
9	Wc Siswa Putri	3	Baik
10	UKS	1	Baik
11	Dapur Guru	1	Baik
12	Musholla	1	Baik
13	Peralatan Olahraga	1 Set	Baik
14	Peralatan Hadrah	1 Set	Baik
15	Sarana Penunjang		
	1. Sound	2	Baik
	2. Proyektor	3	Baik
	3. Komputer	2	Baik
	4. Printer	3	Baik

B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba merupakan bagian penting dalam proses penelitian dan pengembangan, karena pada tahap inilah dilakukan pengumpulan data untuk menilai kelayakan serta efektivitas produk yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan secara bertahap dengan melibatkan beberapa pihak, yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, serta peserta didik kelas I MIN 5 Jember sebagai pengguna langsung dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi). Model ini dipilih karena dianggap paling

relevan untuk mengembangkan media pembelajaran yang terstruktur, efektif, dan dapat diterapkan secara langsung di kelas.

Adapun hasil penyajian data uji coba disajikan berdasarkan tahapan-tahapan model ADDIE sebagai berikut:

1. Hasil *Analyze* (analisis)

Pada tahap awal penelitian dan pengembangan model ADDIE ini menjabarkan tahap Analisis sebagai awal dalam pengkajian dalam pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti atau pengembang produk. Berikut merupakan proses analisis dari penelitian dan pengembangan ini:

a. Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MIN 5 Jember, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I masih kurang efektif karena guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan membaca dari buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Peserta didik sering merasa jenuh dan kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung.

Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan rendahnya antusiasme siswa dalam memperkaya kosa kata dan kemampuan membaca. Hal ini berdampak pada keterbatasan penguasaan kosakata dasar Bahasa Indonesia yang seharusnya

menjadi pondasi penting dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia sekolah dasar.

Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, yang cenderung senang belajar melalui benda konkret dan kegiatan bermain. Media papan selip (*slot board*) dipilih karena mampu menggabungkan unsur visual, kinestetik, dan interaktif dalam satu kegiatan pembelajaran.

b. Analisi kebutuhan

Tahap konfirmasi kebutuhan dilakukan pada awal penelitian dengan tujuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan memverifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan serta harapan pengguna akhir, yaitu guru dan peserta didik kelas I di MIN 5 Jember. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas I Ibu Lisa Nurhidayah, S.Pd dan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan media yang sangat terbatas. Guru cenderung hanya mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), serta jarang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kondisi ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami dan memperkaya kosakata Bahasa Indonesia. Peserta didik cepat merasa bosan dan kurang fokus saat

mengikuti pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas I, yaitu Nayla, yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia terasa membosankan karena hanya berpusat pada penjelasan guru tanpa adanya media pendukung yang menarik.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa MIN 5 Jember membutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media yang dikembangkan harus mampu memfasilitasi siswa belajar sambil bermain, mendorong partisipasi aktif, serta menumbuhkan semangat belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran “Papan Selip (*Slot board*)” dipilih sebagai solusi untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Media ini dirancang agar mampu memperkuat kemampuan dasar berbahasa, khususnya dalam penguasaan kosakata dan keterampilan membaca permulaan. Dengan adanya media ini, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah mengenal huruf, merangkai kata, serta memahami makna kosakata melalui pendekatan visual dan kinestetik yang menyenangkan. Selain itu, guru dapat terbantu dalam mengelola pembelajaran yang lebih variatif dan efisien sesuai dengan tujuan kurikulum yang berlaku di madrasah.

c. Menentukan mata pelajaran

Setelah tahap konfirmasi kebutuhan dilakukan, hasil analisis menunjukkan bahwa masalah utama yang dihadapi siswa kelas I di MIN 5 Jember adalah rendahnya kemampuan membaca dan penguasaan kosakata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menetapkan bahwa mata pelajaran yang menjadi fokus pengembangan media pembelajaran adalah Bahasa Indonesia, dengan tema “Membaca dan Menulis Permulaan?”.

Pemilihan tema “Membaca dan Menulis Permulaan?” didasarkan pada relevansi materi dengan kebutuhan belajar siswa kelas I, yang berada pada tahap awal pembelajaran membaca permulaan. Tema ini membantu siswa mengenal huruf dan kata secara kontekstual melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan media papan selip (*slot board*), siswa dapat belajar menghubungkan antara gambar dan kata, sehingga proses belajar menjadi lebih konkret dan bermakna.

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk mendukung tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah, yaitu:

- a) Mengembangkan kemampuan mengenal huruf dan kata sederhana.
- b) Melatih kemampuan membaca dan menulis permulaan.
- c) Memperkaya kosakata Bahasa Indonesia melalui kegiatan belajar yang aktif dan kontekstual.

- d) Menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dengan penentuan mata pelajaran dan tema yang spesifik, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang tepat sasaran, efektif, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca dan kosakata peserta didik kelas I MIN 5 Jember. Media papan selip (*slot board*) juga diharapkan menjadi alternatif alat bantu ajar yang menarik dan aplikatif, sehingga dapat digunakan guru secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Hasil *Design* (desain)

Tahap desain (*design*) merupakan tahapan kedua dalam model pengembangan ADDIE yang berfokus pada proses perancangan media pembelajaran *Papan Selip (Slot board)* yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MIN 5 Jember. Pada tahap ini, peneliti mulai menuangkan hasil analisis kebutuhan ke dalam bentuk rancangan konseptual dan visual media, agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

a) Perencanaan desain media

Proses perencanaan desain dimulai dengan menentukan konsep dasar media yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media yang dibuat harus bersifat visual, interaktif, dan kontekstual, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan

membantu siswa dalam memahami kosakata serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Desain media Papan Selip (*Slot board*) ini dirancang menggunakan pendekatan bermain sambil belajar (*learning by playing*), di mana siswa diajak secara aktif mengenal huruf, merangkai kata, dan mencocokkan gambar dengan kata melalui kegiatan menyelipkan kartu huruf pada papan yang telah disediakan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman nyata.

Selain itu, rancangan media disesuaikan dengan karakteristik anak usia SD/MI yang berada pada tahap operasional konkret menurut Jean Piaget. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep pembelajaran yang disajikan secara konkret dan dapat mereka manipulasi secara langsung. Oleh karena itu, desain *Slot board* dibuat dengan memperhatikan aspek warna, bentuk, ukuran, dan tekstur yang menarik agar mampu menstimulasi minat serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.

b) Desain struktur dan komponen media

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan pertimbangan efisiensi penggunaannya di kelas, Papan Selip yang dikembangkan memiliki ukuran 90 cm × 60 cm, terbuat dari bahan triplek dan kayu ringan agar kuat namun tetap mudah dipindahkan. Papan dengan warna

cerah untuk memberikan kesan menarik dan menyenangkan. Struktur media terdiri atas dua bagian utama:

Bagian kiri papan berisi kartu gambar yang menampilkan buah dan hewan dengan tema pembelajaran Bahasa Indonesia “Membaca dan menulis permulaan”.

Bagian kanan papan terdiri dari slot-slot horizontal tempat menyelipkan kartu huruf yang dapat dirangkai menjadi kata sesuai dengan gambar di sisi kiri.

Kartu huruf dan kartu gambar dicetak menggunakan kertas *art paper* 260 gram agar kuat, tidak mudah robek, dan tahan lama. Pemilihan bahan ini juga mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan siswa dalam penggunaan, sesuai dengan prinsip *child-friendly learning materials* yang menekankan pentingnya keamanan serta daya tarik visual media pembelajaran untuk anak usia dini.

Selain memperhatikan aspek fisik, peneliti juga menyusun rancangan warna dan tata letak visual yang kontras dan seimbang. Warna dasar yang digunakan pada papan adalah kuning dan biru karena kedua warna tersebut terbukti dapat menstimulasi perhatian dan meningkatkan fokus belajar anak. Huruf-huruf dicetak dengan ukuran besar (3–4 cm) menggunakan font Comic Sans MS agar mudah dibaca dan dikenali oleh anak-anak yang masih dalam tahap belajar membaca.

c) Desain materi dan kesesuaian kurikulum

Pada tahap ini, peneliti memastikan bahwa seluruh konten dan kosakata yang digunakan dalam media disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas I jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Tema yang dipilih adalah “Membaca dan Menulis Permulaan” yang terdapat dalam buku *Bahasa Indonesia Kelas I* terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Materi yang dimasukkan ke dalam media terdiri dari:

- 1) Kosakata dasar yang berkaitan dengan benda-benda di sekitar siswa (misalnya: bola, ayam, mata, sapi, dan sebagainya).
- 2) Latihan merangkai huruf menjadi kata sesuai gambar.
- 3) Kegiatan membaca sederhana untuk melatih keterampilan fonemik dan kesadaran bunyi.

Penentuan materi ini mengacu pada kompetensi dasar literasi awal yaitu *mengenal huruf, membaca kata dan kalimat sederhana, serta memperkaya kosakata melalui konteks kehidupan sehari-hari* (Kemendikbudristek, 2021). Dengan demikian, desain media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I.

d) Rancangan Penggunaan Media di Kelas

Pada tahap desain, peneliti juga merancang skenario penggunaan media di kelas agar guru dapat memanfaatkan *Papan Selip* (*Slot board*) secara efektif. Skenario ini mencakup:

- 1) Guru memperkenalkan tema “Membaca dan Menulis” dengan menunjukkan beberapa kartu gambar.
- 2) Siswa diminta menebak nama dari gambar yang ditunjukkan.
- 3) Guru menempelkan kartu huruf pada papan, sementara siswa menyebutkan bunyi huruf tersebut.
- 4) Siswa secara bergiliran menyelipkan huruf ke dalam slot hingga membentuk kata yang benar.
- 5) Setelah kata tersusun, siswa membaca bersama-sama dan menuliskan kata tersebut di buku tugas.

Desain pembelajaran ini berorientasi pada pendekatan aktif dan kolaboratif, di mana siswa terlibat langsung dalam proses membangun makna, bukan hanya sebagai penerima informasi. Menurut Heinich dkk. 2022, media pembelajaran yang efektif adalah media yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran, sehingga mendorong peningkatan daya serap dan retensi informasi.

3. Pengembangan

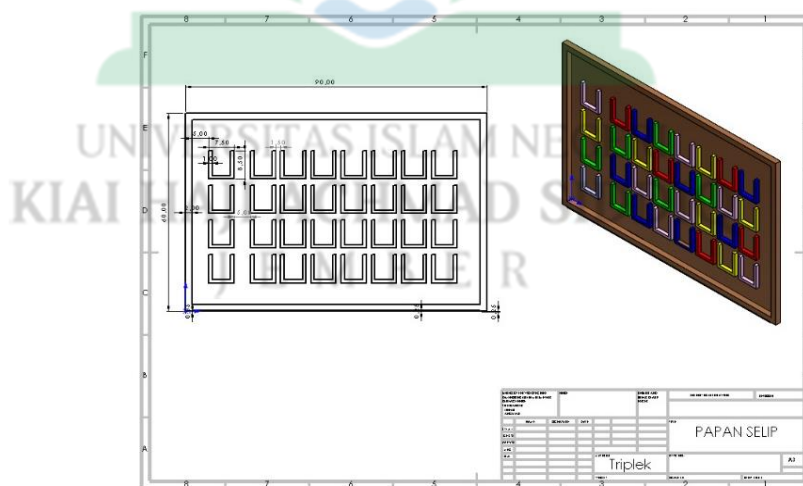
Berikut merupakan tahapan-tahapan yang terlibat dalam pengembangan media papan selip adalah sebagai berikut:

d. Pembuatan media

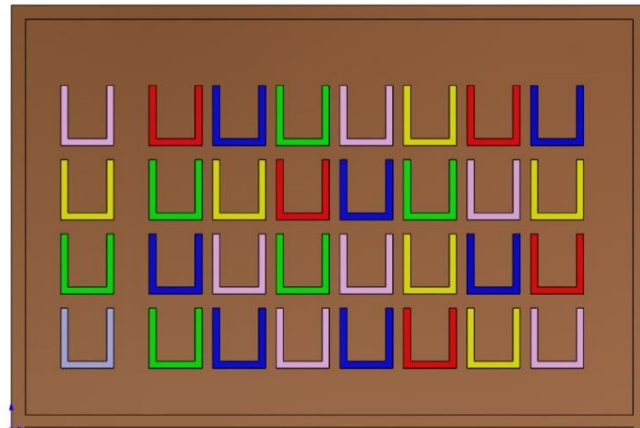
Tahap development merupakan langkah lanjutan setelah tahap design selesai dilakukan. Pada tahap ini seluruh rancangan produk diwujudkan menjadi bentuk nyata, yaitu media pembelajaran Papan

Selip (*Slot Board*) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MIN 5 Jember.

Proses pembuatan produk dilakukan dengan memperhatikan rancangan desain awal yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Media dibuat menggunakan papan berbahan kayu dengan ukuran 90cm x 60 cm yang disesuaikan agar aman dan nyaman digunakan oleh peserta didik. Pada papan tersebut disediakan beberapa slot untuk menyelipkan kartu huruf yang telah didesain berwarna cerah dan dilengkapi gambar sesuai tema pembelajaran “Membaca dan Menulis”. Papan juga dilengkapi buku panduan penggunaan bagi guru agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif. Berikut merupakan produk hasil rancangan yang telah dikembangkan oleh peneliti:



Gambar 4.1
Rancangan media
(Sumber: dokumentasi peneliti)



Gambar 4.2
Tampilan produk
(Sumber: dokumentasi peneliti)



Gambar 4.3
Tampilan kartu papan selip
(Sumber: dokumentasi peneliti)



Gambar 4.4
Tampilan akhir produk papan selip
(Sumber: dokumentasi peneliti)

Media pembelajaran *Papan Selip (Slot Board)* yang telah selesai dikembangkan sesuai dengan desain dan kebutuhan pembelajaran selanjutnya melewati tahap validasi oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran guna memastikan kesesuaian isi, tampilan, serta efektivitas penggunaannya.

e. Validasi produk

Pada tahap pengembangan yang dapat dihasilkan akan divalidasi oleh para ahli dan respon peserta didik sehingga akan menghasilkan produk yang dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat dijadikan produk penunjang pembelajaran. Validasi dilakukan oleh validasi ahli dibidangnya dan validasi oleh ahli praktisi/guru wali kelas yang dijelaskan sebagai berikut:

Produk papan selip yang telah didesain kemudian dilanjutkan pada tahap validasi ahli yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai kevalidan produk yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Shidiq Ardiantara, M.Pd validasi media dilakukan oleh bapak Sholahuddin Amrullah M.Pd dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas I Ibu Lisa Nur Hidayah, S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media papan selip (*slot board*) untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat rendah.

Berikut merupakan hasil dari penilaian ahli dalam pengembangan media papan selip (*slot board*) sebagai berikut:

- 1) Validasi ahli materi : Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa isi atau konten materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Ahli materi berperan menilai kebenaran konsep, relevansi isi, kesesuaian bahasa, serta kedalaman materi yang dikembangkan agar tidak terjadi kesalahan substansi yang dapat memengaruhi pemahaman siswa. Penilaian materi ini dilakukan oleh bapak Shidiq Ardiantara, M.Pd selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang merupakan lulusan Magister Bahasa Indonesia sehingga mumpuni dalam materi Bahasa Indonesia. Berikut merupakan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh bapak Shidiq Ardiantara, M.Pd selaku validator ahli materi.

Tabel 4.5
Hasil penilaian validator ahli materi

No	Aspek Penelitian	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian media pembelajaran papan selip (<i>Slot board</i>) dengan capaian pembelajaran	✓				
2.	Media pembelajaran papan selip (<i>Slot board</i>) relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
3.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah	✓				

	dikuasai oleh peserta didik					
4.	Kualitas kemenarikan pada materi		✓			
5.	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik	✓				
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna dalam penyampaian materi	✓				
7.	Media dapat membantu guru memberikan pemahaman tentang kosa kata kepada peserta didik	✓				
8.	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia	✓				
Jumlah Frekuensi		6	2			
Jumlah Skor		30	8			
Jumlah Total Skor		38				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Validasi yang sudah dinilai oleh ahli materi memperoleh nilai angket sebesar 38 dengan presentase rata-rata 95% dari total nilai keseluruhannya sebesar 40 . Dengan kategori media sangat layak untuk diterapkan tanpa catatan dikarenakan menurut ahli materi, media yang dikembangkan sudah baik untuk dimanfaatkan terkhusus pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

- 2) Validator ahli media : Validasi ahli media dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dari segi tampilan, desain, dan fungsionalitas. Ahli media berperan menilai aspek visual, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan agar media menjadi menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penilaian media ini dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd, selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan dan pembelajaran. Berikut merupakan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd selaku validator ahli media.

Tabel 4.6
Hasil validasi ahli media

No	Aspek Penelitian	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media menarik	✓				
2.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓				
3.	Tingkat interaksi siswa dengan media		✓			
4.	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	✓				
5.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf		✓			
6.	Kerapihan desain media pembelajaran papan selip (<i>Slot board</i>)		✓			
7.	Kemampuan media dapat memotivasi belajar peserta didik	✓				

8.	Media pembelajaran papan selip (<i>Slot board</i>) dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik	✓				
9.	Media pembelajaran papan selip (<i>Slot board</i>) efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran	✓				
10.	Secara keseluruhan media papan selip (<i>Slot board</i>) layak digunakan dalam pembelajaran	✓				
Jumlah Frekuensi		7	3			
Jumlah Skor		35	12			
Jumlah Total Skor		47				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Validasi yang sudah dinilai oleh ahli materi memperoleh nilai angket sebesar 47 dengan presentase rata-rata 94% dari total nilai keseluruhannya sebesar 50 . Dengan kategori media sangat layak untuk diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut:

- a) Memperbaiki tampilan buku panduan agar lebih menarik lagi.
 - b) Memperbaiki ukuran buku panduan penggunaan media.
- 3) Validasi ahli pembelajaran: Validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk memastikan bahwa media atau perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif. Ahli pembelajaran berperan menilai

kesesuaian strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran. Melalui validasi ini, dapat diketahui apakah media atau produk pembelajaran mampu memfasilitasi proses belajar secara optimal, menarik minat belajar siswa, dan mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan. Dalam penelitian ini, validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Lissa Nur Hidayah, S.Pd yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang pembelajaran serta pengembangan media pendidikan, sehingga hasil penilaiannya menjadi dasar penting dalam perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tabel 4.7
Hasil penilaian **validasi** ahli pembelajaran

No	Aspek Penelitian	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media menarik	✓				
2.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓				
3.	Tingkat interaksi siswa dengan media	✓				
4.	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)		✓			
5.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	✓				
6.	Kerapihan desain media pembelajaran papan selip (Slot		✓			

	<i>board</i>)					
7.	Kemampuan media dapat memotivasi belajar peserta didik	✓				
8.	Media pembelajaran papan selip (<i>Slot board</i>) dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik	✓				
9.	Media pembelajaran papan selip (<i>Slot board</i>) efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran	✓				
10.	Secara keseluruhan media papan selip (<i>Slot board</i>) layak digunakan dalam pembelajaran	✓				
Jumlah Frekuensi		8	2			
Jumlah Skor		40	8			
Jumlah Total Skor		48				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Validasi yang sudah dinilai oleh ahli pembelajaran memperoleh nilai angket sebesar 49 dengan presentase rata-rata 98% dari total nilai keseluruhannya sebesar 50 . Dengan kategori media sangat layak untuk diterapkan dengan saran untuk meningkatkan intonasi suara dan ketegasan dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah untuk diatur didalam kelas.

4. Hasil Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan di mana media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) yang telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia diterapkan secara langsung di kelas. Tujuan utama tahap ini adalah untuk menguji keterlaksanaan dan keefektifan media dalam konteks pembelajaran nyata, serta untuk memperoleh umpan balik dari guru dan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.

Implementasi dilakukan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema “Membaca dan Menulis Permulaan”. Guru kelas berperan sebagai fasilitator, sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat dalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media papan selip. Kegiatan implementasi ini menekankan pada pendekatan pembelajaran aktif, interaktif, dan menyenangkan, di mana peserta didik terlibat langsung dalam mengenal, membaca, dan menyusun kosa kata sesuai gambar yang disediakan.

Media Papan Selip (*Slot board*) yang dikembangkan memiliki ukuran 90x60 cm dengan tampilan menarik dan warna cerah, disertai kartu huruf dan gambar yang terbuat dari bahan *art paper* agar lebih awet dan mudah digunakan oleh siswa usia sekolah dasar. Implementasi dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur, sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan papan selip (*slot board*) yang telah dilengkapi dengan slot atau kantong, serta menyiapkan kartu kosa kata yang sesuai dengan tema pembelajaran.
- b) Guru memastikan setiap kosa kata tertulis dengan jelas dan dilengkapi dengan gambar atau simbol agar lebih menarik perhatian peserta didik.
- c) Guru menjelaskan kepada siswa mengenai fungsi papan selip kosa kata, yaitu sebagai alat bantu untuk mengenal, menyusun, dan memperkaya perbendaharaan kata Bahasa Indonesia.
- d) Guru memberikan contoh cara penggunaan media, yaitu bagaimana cara memasukkan atau menyelipkan kartu huruf ke dalam slot sesuai posisi yang benar untuk membentuk suatu kata.
- e) Guru memperlihatkan beberapa kosa kata baru, misalnya kosa kata yang berkaitan dengan gambar hewan dan buah yang terdapat pada papan selip.
- f) Siswa diminta membaca dan menyebutkan kosa kata secara bersama-sama dengan bimbingan guru, sehingga tercipta interaksi dan penguatan pemahaman terhadap bunyi dan makna kata.
- g) Guru membagikan kartu gambar kepada setiap siswa, agar mereka dapat berpartisipasi langsung dalam kegiatan menyusun kosa kata.
- h) Siswa secara bergiliran menyelipkan kartu kosa kata pada papan sesuai dengan gambar yang mereka miliki, kemudian membaca hasilnya di depan kelas.



Gambar 4.5

Implementasi media

(Sumber : Dokumentasi peneliti)

Selama proses implementasi, guru memantau keterlibatan peserta didik dan memberikan penguatan positif berupa pujian maupun motivasi agar siswa tetap bersemangat. Melalui kegiatan ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses mengembangkan pengetahuan.



Gambar 4.6

Respon siswa ketika pembelajaran

(sumber : dokumentasi peneliti)

Pada gambar 4.6 terlihat implementasi dilakukan oleh peneliti di dalam kelas I dengan melibatkan peserta didik secara langsung. Pada tahap ini, peneliti menerapkan media papan selip (*slot board*) sebagai alat bantu pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dikembangkan sebelumnya.

Peneliti menjelaskan materi pelajaran kepada siswa serta memandu mereka dalam menggunakan papan selip. Setiap siswa tampak antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan atau menyelipkan kartu kosa kata pada papan selip sesuai dengan instruksi.

Selama proses berlangsung, peneliti mengamati respon siswa terhadap penggunaan media, baik dari segi keaktifan, pemahaman, maupun minat belajar. Suasana kelas terlihat hidup dan interaktif, menunjukkan bahwa media papan selip mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini terlihat jelas siswa lebih antusias dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena media papan selip memberikan pengalaman belajar yang konkret dan visual. Selain itu, penggunaan media ini membantu siswa lebih mudah mengenal dan memahami kosa kata baru, sehingga meningkatkan kemampuan literasi awal mereka terutama dalam aspek membaca dan menulis dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tahap implementasi Papan Selip (*Slot board*) telah terlaksana dengan baik dan menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan motivasi belajar serta pemahaman kosa kata siswa kelas I di MIN 5 Jember. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data keefektifan media papan selip dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari peningkatan hasil belajar. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest –Posttest* Adapun hasil dari Pre-test dan post-test disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Pre test dan Post test

No	Nama	Pretes	Posttest
1	Abizar Rayyan Dzikri	60	90
2	Agam Abdilah Alhanan	40	80
3	Ahmad Indy Aunullah	50	90
4	Aisyah Faza	60	100
5	Alifba Lailatul Cholifa	50	80
6	Almaqaira Keysha Putri	70	90
7	Ayra Khairin Sabrina	50	80
8	Azka Muttaqillah	50	90
9	Azriel Vidi Putra Hairu	40	90
10	Jihan Mikaila Fakhirah	50	100
11	Jihan Syakila Ardani	40	90
12	Muhammad Abizar Al-Ghifari	50	90
13	Muhammad Abizar Maulidi	50	90
14	Muhammad Abrizam Al Ghifari	40	70
15	Muhammad Afifurroh	60	80
16	Muhammad Alif	50	80
17	Muhammad Azka Alfarizqi	60	100
18	Muhammad Dafa Al Majid	30	80
19	Muhammad Hafis Najwan Qubasi	30	90
20	Muhammad Rafka Abdillah	40	90
21	Muhammad Rayyan Alfarizki	50	80
22	Muhammad Verrel Althaf	40	100
23	Nadifa Akifa Nayla	60	90
24	Nafizatur Rohma	70	100
25	Najma Rodhiyah Salsabillah	60	100
26	Nawra Syaffira	40	90
27	Nisa Savira Az Zahra	50	100
28	Rafasya Afkar Alfarezel	50	70
29	Sulis Ainur Rifka	30	80

30	Zhalika Vilia Arrifda	40	90
Total		1.460	2.650
Rata-rata		48,6	88,3

Berdasarkan hasil table diatas yang diperoleh melalui tes, dapat disimpulkan bahwa nilai dari rata-rata *post-test* lebih tinggi dari pada *pre-test*. Hasil *pre-test* menunjukkan angka 48,6 dan hasil *post-test* menunjukkan angka 88,3 yang berarti adanya peningkatan hasil dalam pembelajaran.

5. Hasil evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kevalidan dan keefektifan media papan selip (*Slot board*) dengan menggunakan analisis data dari penilaian validator dan hasil penilaian belajar siswa melalui angket untuk menilai tingkat kelayakan dan keberhasilan produk yang telah dikembangkan. Sehingga dapat diketahui media papan selip ini dapat digunakan secara luas.



Gambar 4.7
Pengisian angket
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Berikut ini merupakan hasil dari respon peserta didik yang diperoleh melalui angket yang disediakan oleh peneliti dan diisi oleh siswa, sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil respon peserta didik

No	Nama	Nilai diperoleh	Jumlah skor
1	Abizar Rayyan Dzikri	100	100%
2	Agam Abdilah Alhanan	100	100%
3	Ahmad Indy Aunullah	90	90%
4	Aisyah Faza	100	100%
5	Alifba Lailatul Cholifa	100	100%
6	Almaqaira Keysha Putri	90	100%
7	Ayra Khairin Sabrina	100	100%
8	Azka Muttaqillah	100	100%
9	Azriel Vidi Putra Hairu	90	90%
10	Jihan Mikaila Fakhirah	100	100%
11	Jihan Syakila Ardani	100	100%
12	Muhammad Abizar A.G	100	100%
13	Muhammad Abizar M	100	100%
14	Muhamad Abrizam A.G	100	100%
15	Muhammad Afifurroh	100	100%
16	Muhammad Alif	100	100%
17	Muhammad Azka A	100	100%
18	Muhammad Dafa Al M	100	100%
19	Muhammad Hafis N.Q	100	100%
20	Muhammad Rafka A	100	100%
21	Muhammad Rayyan A	100	100%
22	Muhammad Verrel A	100	100%
23	Nadifa Akifa Nayla	100	100%
24	Nafizatur Rohma	100	100%
25	Najma Rodhiyah S	100	100%
26	Nawra Syaffira	100	100%
27	Nisa Savira Az Zahra	100	100%
28	Rafasya Afkar Alfarezal	100	100%
29	Sulis Ainur Rifka	100	100%
30	Zhalika Vilia Arrifda	40	40%
Total		2.910	97%

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{2.910}{3000} \times 100\%$$

$$= 97\%$$

Hasil uji respon peserta didik dilakukan di kelas I MIN 5 Jember yang dinilai oleh 30 peserta didik melalui angket respon peserta didik. Uji coba tersebut menghasilkan skor 97%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media papan selip atau *slot board* ini sangat layak untuk digunakan secara luas dengan adanya respon positif yang didapatkan ketika implemmtasi atau uji coba produk di kelas 1 MIN 5 Jember.

C. Analisis Data

Analisis data validasi yang telah diperoleh bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan materi dan produk papan selip yang telah dikembangkan. Berikut hasil analisis yang telah dilakukan:

1. Analisis kevalidan produk

Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi, media maupun ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 4.10
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Shidiq Ardiantara,M.Pd	95%	Sangat layak
2.	M.Sholahuddin Amrulloh.M.Pd	94%	Sangat Layak
3.	Lissa Nur Hidayah,S.Pd	98%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		95,6%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar 95,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MIN 5 Jember.

Secara rinci, penilaian dari ketiga validator menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi berbagai aspek kelayakan, baik dari segi tampilan desain, ketepatan materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan oleh siswa maupun guru. Media papan selip dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengenal dan memahami kosa kata Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap media sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Proses revisi dilakukan untuk memastikan media benar-benar layak dan efektif sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ketiga validator menunjukkan bahwa media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang interaktif, efektif, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah.

Selanjutnya, saran dan kritik dari para validator dijadikan acuan penting dalam penyempurnaan produk akhir agar media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia.

2. Efektivitas produk

Untuk mengetahui pengaruh dari media papan selip (*slot board*) dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka perlu menggunakan uji N-Gain yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.11
Analisis data N-Gain Score

No	Nama	Pre	Post	Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	Abizar Rayyan Dzikri	60	90	30	40	.75	75
2	Agam Abdilah Alhanan	40	80	40	60	.67	67
3	Ahmad Indy Aunullah	50	90	40	50	.80	80
4	Aisyah Faza	60	100	40	40	1.00	100
5	Alifba Lailatul Cholifa	50	80	30	50	.60	60
6	Almaqaira Keysha Putri	70	90	20	30	.67	67
7	Ayra Khairin Sabrina	50	80	30	50	.60	60
8	Azka Muttaqillah	50	90	40	50	.80	80
9	Azriel Vidi Putra Hairu	40	90	50	60	.83	83
10	Jihan Mikaila Fakhirah	50	100	50	50	1.00	100
11	Jihan Syakila Ardani	40	90	50	60	.83	83

12	Muhammad Abizar Al-Ghifari	50	90	40	50	.80	80
13	Muhammad Abizar Maulidi	50	90	40	50	.80	80
14	Muhammad Abrizam Al Ghifari	40	70	30	60	.50	50
15	Muhammad Afifurrohmav	60	80	20	40	.50	50
16	Muhammad Alif	50	80	30	50	.60	60
17	Muhammad Azka Alfarizqi	60	100	40	40	1.00	100
18	Muhammad Dafa Al Majid	30	80	50	70	.71	71
19	Muhammad Hafis Najwan Q.	30	90	60	70	.86	86
20	Muhammad Rafka Abdillah	40	90	50	60	.83	83
21	Muhammad Rayyan Alfarizki	50	80	30	50	.60	60
22	Muhammad Verrel Althaf	40	100	60	60	1.00	100
23	Nadifa Akifa Nayla	60	90	30	40	.75	75
24	Nafizatur Rohma	70	100	30	30	1.00	100
25	Najma Rodhiyah Salsabillah	60	100	40	40	1.00	100
26	Nawra Syaffira	50	90	40	50	.80	80
27	Nisa Savira Az Zahra	50	100	50	50	1.00	100
28	Rafasya Afkar Alfarezcel	50	70	20	50	.40	40
29	Sulis Ainur Rifka	30	80	50	70	.71	71
30	Zhalika Vilia Arrifda	40	90	50	60	.83	83
Rata-rata							77,46

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score terhadap 30 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,46%. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang termasuk dalam sedang. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai N-Gain Score Percent antara 60% hingga 80%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang baik. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang mencapai N-Gain Score Percent sebesar 100%, menandakan bahwa siswa tersebut mengalami peningkatan pemahaman

yang sangat signifikan hingga mencapai skor ideal. Namun demikian, masih ada beberapa siswa yang memperoleh nilai N-Gain di bawah 60%, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar belum merata di seluruh peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil perhitungan ini mengindikasikan bahwa strategi atau media pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dilakukan terbukti mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

D. Revisi Produk

Setelah adanya validasi terhadap produk yang dikembangkan dari ahli materi, media maupun pembelajaran Bahasa Indonesia. Produk papan selip akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator. Dari hasil validasi, produk papan selip (*Slot board*) ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan revisi yang diberikan oleh validator ahli ialah:



Gambar 4.8
Buku panduan sebelum revisi



Gambar 4.9
Buku panduan sesudah revisi

Pada gambar 4.8 merupakan gambar buku panduan sebelum adanya revisi dimana, media memiliki logo canva karena belum melalui proses berlangganan untuk menjadi premium sehingga watermark tidak dapat dihilangkan kemudian buku panduan direvisi dan aplikasi diubah menjadi

premium sehingga terlihat pada gambar 4.9 buku panduan sudah tidak memiliki watermak lagi. Setelah itu, berdasarkan revisi kedua buku panduan diharapkan diubah ukuran yang sebelumnya A5 menjadi A4.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah di Revisi

Menurut teori yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely (dalam Daryanto, 2016),⁵⁸ media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Oemar Hamalik (dalam Nur Hidayah, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi serta interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.⁵⁹ Berdasarkan teori tersebut, media Papan Selip (*Slot board*) yang dikembangkan dalam penelitian ini berfungsi sebagai sarana visual yang memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman konkret dalam mengenal dan menyusun kosa kata Bahasa Indonesia.

Selain itu, teori dari Wina Sanjaya menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki lima fungsi utama, yaitu fungsi komunikatif, motivasi, kebermanaknaan, penyamaan persepsi, dan individualitas. Dalam konteks penelitian ini, media Papan Selip berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu komunikasi antara guru dan siswa, tetapi juga sebagai media yang menumbuhkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui kegiatan menyusun huruf menjadi kata sesuai gambar,

⁵⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 12

⁵⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 45.

peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan belajar sambil bermain, sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik Piaget yang menekankan pentingnya aktivitas siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang konkret.

Hasil penelitian dan pengembangan produk media Papan Selip (*Slot board*) telah melalui serangkaian tahap menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk ini dikembangkan dalam bentuk papan visual berukuran 90x60 cm berbahan kayu, dilengkapi kartu huruf dan gambar sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I pada tema “Membaca dan Menulis Permulaan”. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media telah direvisi sesuai saran.

Berikut merupakan pembahasan mengenai kajian produk media pembelajaran yang telah direvisi :

1. Pengembangan Media pembelajaran Papan selip (*Slot Board*)

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan melibatkan aktivitas langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam penguasaan kosakata. Salah satu inovasi media

pembelajaran yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah media Papan Selip (*Slot Board*).

Media Papan Selip merupakan media visual berbentuk papan yang dilengkapi dengan slot untuk memasukkan kartu huruf dan kartu bergambar. Media ini memungkinkan peserta didik untuk menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan gambar yang disediakan. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya mengenal huruf dan kosakata baru, tetapi juga mengaitkan simbol huruf dengan makna gambar secara kontekstual. Aktivitas menyusun, mencocokkan, dan membaca kata yang dilakukan secara langsung menjadikan proses belajar lebih bermakna serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

Secara teoretis, Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar.⁶⁰ Pendapat ini menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan itu, Oemar Hamalik mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dengan demikian,

⁶⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 12

media Papan Selip dapat dipandang sebagai media yang mampu memfasilitasi interaksi belajar yang aktif dan komunikatif.

Keefektifan media Papan Selip dalam pembelajaran kosakata juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Indar Nelina Putri dan Innan Mukhlishina (2023) menunjukkan bahwa media Papan Selip layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendapatkan respon positif dari peserta didik kelas II SDN Ampelgading Blitar. Media tersebut mampu membantu siswa memahami kosakata melalui aktivitas visual dan konkret, meskipun penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif.⁶¹

Selanjutnya, penelitian oleh Maydinda MJ Almara Yuva (2021) melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) membuktikan bahwa penggunaan media Papan Selip mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas I SD Plus Al-Qodiri Jember. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar hingga 86% dengan nilai rata-rata kelas mencapai 81, yang menandakan bahwa media Papan Selip efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia.⁶²

Selain itu, penelitian Annisa Trian Juliarti dkk. (2024) pada jenjang SMA menunjukkan bahwa media Papan Selip juga efektif

⁶¹ Putri, IN, & Mukhlishina, I. (2023). Pengembangan Media Papan Selip (*Slot board*) Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas II SDN Ampelgading Blitar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* , 9 (1), 108–118. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i1.18736>

⁶² Maydinda MJ Almara Yuva (2021) “Penggunaan Media Papan Selip (*Slot board*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020/2021”. (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq).

digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya keterampilan berbicara Bahasa Prancis tingkat A1 CECRL. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media Papan Selip mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta hasil belajar dengan kategori sangat baik. Meskipun berbeda jenjang dan fokus kemampuan, penelitian ini memperkuat temuan bahwa media Papan Selip bersifat fleksibel dan efektif dalam pembelajaran bahasa.⁶³

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian Desti Rahmawansa (2024) yang mengembangkan media kartu kata bergambar untuk pengelolaan kosakata anak usia 4–5 tahun menggunakan metode Research and Development (R&D) model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual konkret sangat layak digunakan dan efektif dalam membantu penguasaan kosakata anak usia dini. Temuan ini mendukung penggunaan media konkret dan visual seperti Papan Selip dalam pembelajaran kosakata pada jenjang sekolah dasar.⁶⁴

Selain media konkret, penelitian Ghufroni An'ars dkk. (2022) mengembangkan media pembelajaran kosakata berbasis game Android untuk siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan divalidasi oleh ahli

⁶³ Annisa Trian Juliarti; Tri Indri Hardini; Ariessa Racmadhany, (2024) “Penggunaan Media Papan Selip (*Slot board*) dalam pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Tingkat A1 CECRL di SMA Telkom Bandung” *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 8 No. 2. 1- 13

⁶⁴ Desti Rahmawansa (2024) “Pengembangan media kartu bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4-5 tahun di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat”.(Skripsi, IAIN Metro).

dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman kosakata siswa. Meskipun berbentuk digital, penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran kosakata yang inovatif dan sesuai karakteristik peserta didik.⁶⁵

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Papan Selip memiliki landasan teoretis dan empiris yang kuat sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I madrasah ibtidaiyah yang berada pada tahap operasional konkret, serta mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan penguasaan kosakata siswa. Oleh karena itu, pengembangan media Papan Selip melalui metode Research and Development (R&D) model ADDIE pada penelitian ini menjadi relevan dan penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengembangan media Papan Selip ini juga didasarkan pada teori konstruktivistik yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurut Piaget, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa, melainkan harus dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.³ Dalam konteks ini, media Papan Selip memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

⁶⁵ Ghufroani An'ars, Yulia Siska, Amyah Harjanto dan Dina Maryana (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Baku Bahasa Indonesia Berbasis Game Android untuk Siswa Sekolah Dasar". Ksatra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra, Vol. 4, No. 2 (2022), hal. 290-304.

membangun pemahamannya sendiri melalui kegiatan manipulatif, seperti memasukkan huruf ke dalam slot, mengamati gambar, serta menghubungkan antara simbol dan makna. Proses tersebut membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara aktif dan bermakna.

Secara fisik, media Papan Selip dibuat dari bahan papan kayu yang aman dan ramah anak. Papan tersebut dilengkapi dengan beberapa slot yang berfungsi sebagai tempat menyusun huruf sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Selain itu, kartu huruf dan kartu gambar dirancang dengan ukuran yang sesuai dengan tangan anak serta menggunakan warna-warna cerah agar menarik perhatian siswa. Dengan desain yang sederhana namun fungsional, media ini diharapkan dapat digunakan secara berulang dan tahan lama dalam proses pembelajaran.

Proses penelitian dan pengembangan media Papan Selip menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi hasil penggunaan media.

Tahap pertama adalah analisis (*Analysis*). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas I di MIN 5 Jember. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi

pengenalan kosakata, masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Selain itu, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami kosakata secara lebih konkret.

Tahap kedua adalah desain (*Design*). Pada tahap ini, peneliti merancang media Papan Selip dengan memperhatikan beberapa aspek penting, antara lain aspek visual, keamanan bahan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas I. Desain media meliputi bentuk papan, ukuran slot, desain kartu huruf, serta pemilihan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, peneliti juga menyusun materi kosakata yang akan digunakan, serta merancang tata letak huruf dan gambar agar mudah dipahami oleh siswa. Perancangan ini dilakukan secara cermat agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, desain media yang telah dibuat kemudian diwujudkan menjadi produk nyata. Media Papan Selip dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun, mulai dari pembuatan papan, pencetakan kartu huruf dan

gambar, hingga penyusunan petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan disusun untuk membantu guru dalam mengoperasikan media secara optimal di kelas. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan pengecekan ulang untuk memastikan bahwa media aman digunakan oleh siswa dan berfungsi dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.

Tahap keempat adalah implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, media Papan Selip diujicobakan kepada peserta didik kelas I MIN 5 Jember dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema “Membaca dan Menulis”. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan media Papan Selip sebagai alat bantu utama. Siswa diminta untuk menyusun huruf ke dalam slot sesuai dengan gambar yang tersedia secara bergiliran. Kegiatan ini dilakukan dalam suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa tampak antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka merasa senang karena dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media Papan Selip dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Evaluasi mencakup penilaian terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, penggunaan media Papan Selip terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami kosakata dengan lebih

baik. Selain itu, guru juga memberikan tanggapan positif terhadap media ini karena mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Papan Selip (Slot Board) merupakan media inovatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami kosakata secara konkret, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, media Papan Selip layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Papan Selip (Slot Board) merupakan inovasi media visual-interaktif yang efektif dalam membantu peserta didik kelas I. Pengembangan media ini yang berlandaskan teori konstruktivistik Piaget serta menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa Papan Selip mampu memberikan pengalaman belajar langsung melalui kegiatan menyusun huruf dan mencocokkannya dengan gambar. Hasil implementasi di MIN 5 Jember memperlihatkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kelayakan pengembangan media papan selip (*slot board*)

Kelayakan pengembangan media papan selip (*slot board*) ini telah melewati proses validasi media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Tujuan dari kegiatan validasi ini adalah untuk menilai tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket yang memuat beberapa aspek penilaian, yaitu kualitas isi/materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, keterpaduan dengan tujuan pembelajaran, serta aspek pedagogis dan psikologis peserta didik.

Validasi Ahli Materi Penilaian ahli materi dilakukan oleh Bapak Shidiq Ardiantara, M.Pd, yang menilai kelayakan isi materi dan kesesuaian dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Nilai ini menunjukkan bahwa materi dalam media telah sesuai dengan kurikulum, tidak mengandung kesalahan konsep, dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Validasi Ahli Media Penilaian aspek media dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, dengan hasil validasi sebesar 94% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi desain tampilan, kombinasi warna, proporsi ukuran, kejelasan visual, serta daya tahan bahan.

Validasi Ahli Pembelajaran, Penilaian dari Ibu Lissa Nur Hidayah, S.Pd sebagai ahli pembelajaran memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas I, kemudahan penerapan di kelas, serta kemampuannya dalam menumbuhkan motivasi belajar. Ahli pembelajaran menilai bahwa media Papan Selip sangat sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini, karena menuntut aktivitas motorik dan visual secara bersamaan. Selain itu, media juga dinilai mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyerupai permainan edukatif.

Berdasarkan hasil dari ketiga validator tersebut, diperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 95,6%, sehingga media Papan Selip dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, media Papan Selip telah memenuhi kriteria valid secara teoritis maupun empiris dan siap untuk diimplementasikan pada pembelajaran di sekolah dasar.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Papan Selip (*slot board*)

Keefektifan pengembangan media pembelajaran papan selip (*slot board*) diperoleh dari hasil nilai pretest dan posttest peserta didik kelas VI di MIN 5 Jember. Hasil uji coba media Papan Selip (Slot Board) pada pembelajaran kosa kata Bahasa Indonesia kelas I menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Uji coba dilakukan melalui tahapan pre-test dan post-test untuk mengukur

kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pre-test, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 46, yang menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata siswa sebelum menggunakan media Papan Selip masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran yang sebelumnya lebih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami kosa kata karena pembelajaran belum sepenuhnya dikaitkan dengan pengalaman konkret dan visual.

Setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media Papan Selip, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan nilai rata-rata siswa mencapai 82,6. Peningkatan ini menandakan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami, mengenali, dan menggunakan kosa kata dengan lebih baik. Media Papan Selip membantu siswa mengaitkan kata dengan gambar secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan bermakna.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar, dilakukan perhitungan N-Gain, yang menghasilkan skor sebesar 77,46%. Skor tersebut termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi, yang menunjukkan bahwa media Papan Selip memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia siswa kelas

I. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari perubahan sikap dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Selain peningkatan hasil belajar, penggunaan media Papan Selip juga berdampak positif terhadap keaktifan siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias, berani mencoba, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan mencocokkan kartu kata dengan gambar pada papan. Kegiatan menyelipkan kartu memberikan pengalaman belajar langsung yang melibatkan aspek motorik, visual, dan kognitif siswa secara bersamaan.

Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif harus bersifat interaktif, komunikatif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Media Papan Selip memenuhi ketiga aspek tersebut karena mendorong interaksi antara siswa dan media, menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, serta memberikan pengalaman belajar konkret yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Selain itu, media Papan Selip juga diuji melalui uji respon peserta didik di kelas I MIN 5 Jember. Hasil uji respon menunjukkan skor sebesar 97%, yang berada pada kategori sangat layak. Skor ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media Papan Selip. Siswa merasa senang, tertarik, dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.

Tingginya skor respon peserta didik menunjukkan bahwa media Papan Selip tidak hanya efektif dari segi hasil belajar, tetapi juga dari segi kemenarikan dan kenyamanan penggunaan. Media ini membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Papan Selip mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa kelas I. Media ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil uji coba dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Papan Selip (Slor Board) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi kosa kata Bahasa Indonesia kelas I. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 46 pada pre-test menjadi 82,6 pada post-test, serta perolehan skor N-Gain sebesar 77,46% yang berada pada kategori sedang menuju tinggi.

Selain itu, hasil uji respon peserta didik menunjukkan skor 97% dengan kategori sangat layak, yang menandakan bahwa media Papan Selip diterima dengan sangat baik oleh siswa dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media ini sesuai dengan karakteristik

siswa kelas rendah yang membutuhkan pembelajaran konkret, visual, dan interaktif.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam pengembangan media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) ini, terdapat beberapa saran yang mencakup aspek pemanfaatan, diseminasi, serta pengembangan produk lebih lanjut agar media ini dapat digunakan secara efektif dan berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan produk

- a. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran papan selip dengan sebaik-baiknya sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui media ini, siswa dapat belajar menyusun huruf menjadi kata berdasarkan gambar yang tersedia sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir logis, serta memperkuat daya ingat terhadap kosakata baru. Selain itu, kegiatan pembelajaran menggunakan media Papan Selip juga dapat membantu siswa belajar bekerja sama dan saling berinteraksi dalam kelompok kecil.
- b. Guru atau pendidik dapat memanfaatkan media Papan Selip sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya tema “*Membaca dan Menulis Permulaan?*”. Penggunaan media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai

sarana evaluasi formatif yang dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

- c. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan media Papan Selip ini sebagai referensi atau rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis dengan inovasi baru, baik dalam bentuk visual maupun digital, agar sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2. Saran desiminasi produk

Produk hasil pengembangan media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan secara lebih luas oleh berbagai lembaga pendidikan dasar, baik Madrasah Ibtidaiyah (MI) maupun Sekolah Dasar (SD) di wilayah Kabupaten Jember maupun di daerah lain di Indonesia. Namun, dalam proses penyebarluasan atau diseminasi, tetap perlu memperhatikan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kondisi sarana dan prasarana agar media benar-benar efektif dan tepat sasaran.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

- a. Bagi peneliti atau pengembang berikutnya, media Papan Selip dapat dikembangkan dengan menyesuaikan materi pembelajaran lainnya, tidak hanya terbatas pada tema tetapi juga pada tema lain di kelas rendah, seperti pengenalan lingkungan, keluarga, dan kebersihan diri. Hal ini bertujuan agar variasi media semakin beragam dan relevan dengan berbagai topik pembelajaran.

- b. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan elemen visual dan audio, seperti gambar yang lebih berwarna atau suara huruf, sehingga media lebih menarik perhatian siswa dan memperkuat aspek multisensorik dalam proses belajar.
- c. Media Papan Selip dapat dijadikan sebagai bahan pendukung dalam asesmen pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penilaian keterampilan membaca, menulis, dan mengenal kata, agar penilaian lebih menyenangkan dan tidak membebani siswa.
- d. Karena media Papan Selip telah terbukti layak (95,6%) dan efektif (N-Gain 7%), maka disarankan agar pengembangan lebih lanjut dilakukan pada kelas dan jenjang berbeda, misalnya kelas II atau III, untuk mengetahui efektivitas media dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.
- e. Pengembang berikutnya juga dapat mempertimbangkan untuk membuat versi digital atau interaktif dari Papan Selip, misalnya berbentuk aplikasi sederhana berbasis Android atau web, sehingga media dapat diakses dalam pembelajaran daring (online learning).
- f. Bagi pengembang media pembelajaran lainnya, disarankan untuk menambahkan fitur-fitur kreatif seperti animasi, sistem poin, atau permainan edukatif (*edu game*) agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif bagi siswa sekolah dasar.

Dengan adanya saran-saran tersebut, diharapkan media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) tidak hanya menjadi produk

pengembangan yang inovatif, tetapi juga dapat terus diperbaiki dan dikembangkan secara berkelanjutan. Media ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang belajar melalui pengalaman konkret dan kegiatan bermain.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan papan selip (*slot board*) di MIN 5 Jember maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Papan Selip (*Slot board*) dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami kosakata Bahasa Indonesia melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penerapan di kelas I MIN 5 Jember, media ini mampu menumbuhkan keaktifan, antusiasme, serta mempermudah siswa memahami materi secara konkret sesuai teori konstruktivistik Piaget yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung.
2. Hasil validasi dari tiga ahli menunjukkan bahwa media Papan Selip dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi ahli materi memperoleh 95%, ahli media 94%, dan ahli pembelajaran 98%, dengan rata-rata 95,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan,

serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas I, sehingga layak diterapkan di sekolah dasar.

3. Berdasarkan hasil uji efektivitas, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 46 menjadi 82,6 dengan skor N-Gain sebesar 0,7746 (77,46%), termasuk kategori tinggi. Hasil ini membuktikan bahwa media Papan Selip (*Slot board*) efektif meningkatkan kemampuan kosakata, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, media ini layak dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alti, R. M. (2022). *Media pembelajaran*. Padang: Get Press.
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148.
- Anggini, N., Afifah, N. Y., & Syaputra, E. (2022). Pengaruh bahasa gaul (slang) terhadap bahasa Indonesia pada generasi muda. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 143–148.
- Arsyad, A. (1997). *Media pengajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (2010). *Al-Qur'an dan terjemah*. Bandung: Jabal Roudlotul Jannah.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi IV). Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2016). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson.
- Heriyanti, M. (2022). Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2(1), 45–52.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/22733>

- Hidayah, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *JIPAI: Jurnal Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayah, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran maharah kalam berbasis media sosial menggunakan aplikasi TikTok. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Ihsan, I. (2006). *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ismawati, E. (2012). *Perencanaan pengajaran bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kharismayati, D. (2013). Penggunaan metode bermain kotak rahasia dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 di Sekolah Bokor Kabupaten Malang. (Skripsi, Fakultas PGMI).
- Kristiantari, R. (2010). *Pelajaran menulis di sekolah dasar: Menulis deskripsi dan narasi*. Surabaya: Media Ilmu.
- Usriyah, L. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Latif, B. S., Heryanto, D., & Somantri, M. (2021). Penggunaan buku Bacalah dengan berbantuan papan selip (*slot board*) untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1–10.
- Mawardani, R. (2012). *Praktis penelitian kualitatif: Teori dasar dan analisis data dalam perspektif kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Meldawati. (2022). Pengembangan e-diklat berbasis pemecahan masalah matematika pada materi relasi dan fungsi kelas VIII di MTsN 2 Banjar tahun ajaran 2021/2022. (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin).
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>

- Nelina, I., & Mukhlishina, I. (2023). Pengembangan media papan selip (*slot board*) terhadap penguasaan kosakata pada siswa kelas II SDN Ampelgading Blitar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 108–118. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i1.18736>
- Nurhadini, N., Khairudin, K., & Fuaddudin, F. (2024). Penerapan media pohon kata untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa sekolah dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(4), 314–325.
- Nurlaelah, N., Sabaryati, J., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan media pembelajaran kotak pop up untuk meningkatkan motivasi belajar siswa materi cahaya dan alat optik kelas VIII SMPN 19 Mataram. *Orbita: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 5(1). <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>
- Pusat Bahasa Depdiknas. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi IV). Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Putri, D., Suwena, I. K., & Wijaya, N. M. S. (2017). Peran dan pengembangan industri kreatif dalam mendukung pariwisata di Desa Mas dan Desa Peliatan, Ubud. *Jurnal Analisis Pariwisata*, 17(2), 87.
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahmawansa, D. (2024). Pengembangan media kartu bergambar terhadap pengelolaan kosakata anak usia 4–5 tahun di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat. (Skripsi, IAIN Metro).
- Ridwan. (2018). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohaeti, E. E., et al. (2019). Pengembangan media visual basic application untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa SMP dengan pendekatan open-ended. *SJME: Supremum Journal of Mathematics Education*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>
- Rusmayana, T. (2021). *Model pembelajaran ADDIE integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai pengganti praktek kerja lapangan di masa pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.

- Sekretariat Negara Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
<https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Sitohang, R. (2014). Mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SD. *Jurnal Kewarganegaraan*, 23(2), 15–16.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifullah, & Hartono. (2022). Pengembangan film animasi sebagai media pembelajaran tematik kelas III di MI Kahasri Probolinggo. *Jurnal Akselerasi*, 3(2), 71–78.
- Tantawi, I. (2019). *Terampil bahasa Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Tim Penyusun. (2018). *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Jember: IAINI Jember Press.
- Yuva, M. M. A. (2021). Penggunaan media papan selip (*slot board*) dalam meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember tahun pelajaran 2020/2021. (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pernyataan keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lia Hikmatul Maula

NIM : 211101040011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 10 November 2025

Saya yang menyatakan



Lia Hikmatul Maula
 NIM. 211101040011

Lampiran 2 : Matriks peelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kosa Kata Peserta Didik Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember	1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Papan Selip (Slot Board) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Papan Selip (Slot Board) dalam pembelajaran	1. Media Papan Selip (Slot Board) 2. Kelayakan	1. Media papan selip dirancang sesuai dengan kebutuhan kelas I 2. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media.	1. Responden siswakelas I MIN 5 Jember 2. Informan : a. Kepala Sekolah b. Wali kelas. 3. Dokumentasi 4. Buku pustaka,bahan rujukan dan artikeljurnal. 5. Validasi a. Dosen ahli media b. Dosen materi c. Guru ahli Bahasa Indonesia.	1. Metode Penelitian: Research and Development (R&D) 2. Model Penelitian dan pengembangan : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : a. Observasi dilapangan. b. Wawancara c. Dokumentasi d. Angket 4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likertuntuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat berdasarkan dari angket yang telah dibuat. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ Keterangan : <i>V = nilai</i> <i>ΣX=skor yang diperoleh</i> <i>N=skor maksimum</i>

	Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember? 3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Papan Selip (<i>Slot board</i>) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember?				
--	--	--	--	--	--

Lampiran 3 : Modul Ajar



INFORMASI UMUM	
IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Lia Hikmatul Maula
Instansi	: MI Negeri 5 Jember
Tahun Penyusunan	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: A/1
BAB 1 permulaan	: Membaca dan menulis
Topik	: Menulis huruf
Alokasi Waktu	: 3 JP (3 x 35 menit)
PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (P5P2RA)	
Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia dengan mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a. Gotong Royong ditunjukkan dengan menyelesaikan tugas secara bersama-sama/ berkelompok dengan strategi TGT (Teams Games Tournament) Bernalar Kritis ditunjukkan dengan mampu menjawab pertanyaan dalam permainan yang telah disediakan di media. Ta'addub mengikuti pembelajaran sampai selesai serta mengikuti tata tertib di dalam kelas.	
SARANA DAN PRASARANA	
Media	: Ruang kelas, papan tulis, Papan selip, flash card
Sumber belajar	: Buku paket, dan modul
TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler Jumlah siswa 35	
MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	: TGT (Teams Games Tournament)
Metode Pembelajaran	: Diskusi, bermain dan penugasan.
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu mengenal, memahami, dan menggunakan teks lisan dan	

tulis secara terbatas dan terbimbing untuk memenuhi kebutuhan berbahasa dalam berbagai konteks.

Mereka mulai belajar membaca dan menulis permulaan, mengeja huruf, suku kata, dan kata sederhana, serta mulai menyusun kalimat dan teks sederhana dengan struktur yang sesuai dan kosa kata yang terbatas.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengenali huruf vokal dan konsonan (a, i, u, e, o dan huruf b, c, d, dst.) dengan tepat.
2. Siswa mampu menyebutkan bunyi huruf dengan lafal yang benar.
3. Siswa mampu menggabungkan huruf menjadi suku kata sederhana (misalnya: ba, bi, bu, be, bo).
4. Siswa mampu membaca suku kata.).

INDIKATOR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengenal dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) dengan benar.
2. Siswa dapat mengenal dan menyebutkan huruf konsonan sederhana (b, c, d, ...).

PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Dengan belajar membaca dan menulis, aku bisa mengenali huruf, kata, dan kalimat yang membantu aku berkomunikasi dan memahami dunia di sekitarku.

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Coba sebutkan huruf yang kamu paling suka! Kenapa suka?
2. Sebutkan macam-macam hewan dan buah

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	1. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran yaitu dengan memberi salam, menyapa peserta didik, menanyakan	
--------------------	--	--

	kabar dan kondisi kesehatan mereka serta mengingatkan	
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER	peserta didik untuk selalu bersyukur atas segala nikmat Tuhan Yang Maha Esa. 2. Guru mengajak berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik. 4. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 6. Guru memberikan soal pretest	
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi. 2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan pertanyaan tentang materi yang sudah di jelaskan guru. 3. Guru memperkenalkan media papan selip. 4. Guru menjelaskan	

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER	penggunaan media papan selip. 5. Guru memberi contoh gambar hewan dan buah. 6. Siswa diminta menyusun kata yang sesuai dengan gambar menggunakan papan selip. 7. Guru membagi peserta didik menjadi empat kelompok. 8. Perwakilan kelompok maju kedepan untuk melakukan untuk mengambil gambar hewan dan buah. 9. Masing-masing kelompok diminta untuk melengkapi huruf sesuai dengan gambar dan menyusunnya. 10. Sebagian kelompok menyebutkan gambar yang telah di susun. 11. Siswa diminta menulis di buku kata yang sudah di susun	
Kegiatan Akhir	1. Peserta didik mengerjakan soal <i>post test</i>. 2. Guru dan peserta didik melakukan	

	refleksi pembelajaran yang telah berlangsung. 3. Guru mengingatkan nama-nama hewan dan buah yang sudah dipelajari dan bertanya apakah peserta didik menyukai pembelajaran hari ini. 4. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik.	
ASESMEN		
1. Penilaian sikap : lembar observasi 2. Penilaian pengetahuan : soal evaluasi		
PENGAYAAN		
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.		
REMIDIAL		
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau		

pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

REFLEKSI PESERTA DIDIK

Pertanyaan Refleksi		Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar hari ini		
2.	Saya bisa menulis nama hewan dan buah		
3.	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran dari guru.		
4.	Saya bisa mengeja kata sederhana		
5.	Saya merasa kesulitan saat mengikuti pembelajaran dari guru.		

REFLEKSI GURU

Pertanyaan Refleksi		Ya	Tidak
1.	Tujuan yang telah dirumuskan telah tercapai.		
2.	Peserta didik terlihat terlibat secara aktif dalam pembelajaran hari ini.		
3.	Peserta didik terlihat menganalisis materi pembelajaran.		
4.	Peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam pembelajaran hari ini.		
5.	Peserta didik terlihat kesulitan dan mengalami hambatan ketika pembelajaran.		

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Membaca dan Menulis Permulaan

A. Persiapan Membaca

Membaca dapat menambah ilmu.

Membaca adalah Kegiatan mengenali dan memahami tulisan atau huruf.

Membaca membuat kamu makin pintar.

B. Persiapan Menulis

Menulis adalah kegiatan membuat huruf, kata, dan kalimat dengan pensil atau pulpen di atas kertas.

C. Huruf Vokal dan Konsonan

Ada 26 huruf

Apa saja huruf-huruf itu ?

Ayo sebutkan huruf-huruf berikut

**Aa Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz**

Ada Huruf konsonan dan ada huruf vokal

Huruf vokal adalah huruf yang suaranya keluar langsung dari mulut tanpa hambatan.

Yaitu , **A I U E O**

Huruf konsonan meliputi **B, C, D, F, G, H, J, K, L, M,
N, P, Q, R, S, T, V, W, X, Y, Z**

Contoh S A P I

S = Huruf Konsonan

A = Huruf Vokal

P = Huruf Konsonan

I = Huruf Vokal

Huruf-huruf dapat ditulis dengan huruf kapital dan huruf kecil

Huruf kapital berarti huruf besar

Contoh = B b

B = Huruf kapital

b = huruf kecil

D. Menulis Huruf

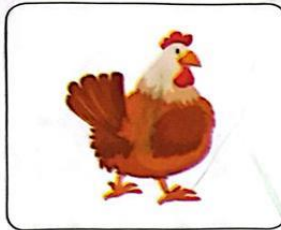
Ayo menulis huruf

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy
Zz**

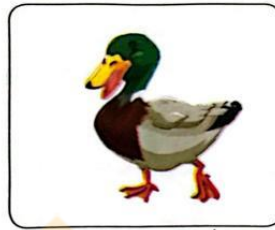


Bab 1 Membaca dan Menulis Permulaan

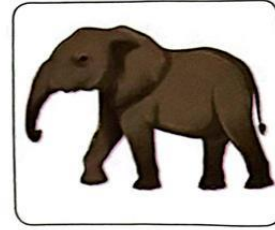
Amatilah contoh huruf
dan gambar hewan berikut.
Bacalah dengan suara nyaring.



A a
Ayam



B b
Bebek



G g
Gajah



H h
Harimau



K k
Kambing



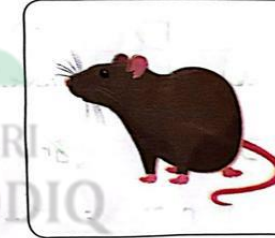
L l
Lebah



M m
Monyet



S s
Sapi



T t
Tikus

Bagaimana suara hewan-hewan itu?
Ayo, tirukan suaranya.

GLOSARIUM

Huruf

Lambang bunyi yang digunakan untuk membentuk kata dalam bahasa tertulis.

Abjad	Urutan huruf-huruf dalam alfabet, dari A sampai Z.
Membaca	Kegiatan mengenali dan memahami tulisan atau huruf.
Menulis	Kegiatan membentuk huruf atau kata dengan menggunakan alat tulis.
Bunyi huruf	Suara yang dihasilkan saat menyebutkan huruf, seperti /a/, /b/, /c/.

DAFTAR PUSTAKA

Penerbit Erlangga, 2022 Buku bupena merdeka untuk SD/MI kelas I,
Penulis: Ari
Pudjiastuti, dkk

RUBRIK PENILAIAN PEGETAHUAN

No	Nama Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ABIZAR RAYYAN DZIKRI		
2.	AGAM ABDILAH ALHANAN		
3.	AHMAD INDY AUNULLAH		
4.	AISYAH FAZA		
5.	ALIFBA LAILATUL CHOLIFA		
6.	ALMAQVIRA KEYSHA PUTRI		
7.	AYRA KHAIRIN SABRINA		
8.	AZKA MUTTAQILLAH		

9.	AZRIEL VIDI PUTRA HAIRU		
10.	JIHAN MIKAILA FAKHIRAH		
11.	JIHAN SYAKILA ARDANI		
12.	MUHAMMAD ABIZAR AL-GHIFARI		
13.	MUHAMMAD ABIZAR MAULIDI		
14.	MUHAMMAD ABRIZAM AL GHIFARI		
15.	MUHAMMAD AFIFURROHMAN		
16.	MUHAMMAD ALIF		
17.	MUHAMMAD AZKA ALFARIZQI		
18.	MUHAMMAD DAFA AL MAJID		
19.	MUHAMMAD HAFIS NAJWAN QUBASI		
20.	MUHAMMAD RAFKA ABDILLAH		
21.	MUHAMMAD RAYYAN ALFARIZKI		
22.	MUHAMMAD VERREL ALTHAF		
23.	NADIFA AKIFA NAYLA		
24.	NAFIZATUR ROHMA		
25.	NAJMA RODHIYAH SALSABILLAH		
26.	NAWRA SYAFFIRA		
27.	NISA SAVIRA AZ ZAHRA		
28.	RAFASYA AFKAR ALFAREZEL		

29	SULIS AINUR RIFKA		
30	ZHALIKA VILIA ARRIFDA		
Penilaian = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{20} \times 100$			
RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN			
Aspek	SANGAT BAIK	BAIK	CUKUP
Kerja sama	Aktif dan selalu bekerja sama dengan kelompoknya	Terkadang bekerjasama dengan kelompoknya	Bekerjasama dengan kelompoknya apabila ditegur
Menghargai usaha teman	Menghargai usaha teman	Menghargai usaha teman meskipun terkadang masih menyalahkan	Menyalahkan teman apabila mengerjakan sesuatu dengan salah
Percaya diri	Selalu siap apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Mau	Selalu menolak apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya

Lampiran 4 : soal post test

Fayyan 50

Nama : _____

Kelas : _____

Jawablah pertanyaan – pertanyaan di bawah !

1.  Pretest

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas y - a - m - a !

a - m - y - a

2. 

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas i - a - s - p !

s - a - k - i

3. 

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas r - u - a - l !

u - l - a - r

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



4.

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas o - n - y - m - e !

m - o - n - y - e - t



5.

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas l - i - n - c - i - k - e !

k - e - l - i - a - n - i



6.

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas a - b - a - y - u !

b - a - y - u



7.

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas p - n - a - d - a !

p - a - n - d - a

8.



Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas a - p - l - e !

a - p - l - e



9.

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas j - e - k - u - r !

j - e - k - u - r



10.

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas y - a - p - a - p - e !

y - a - p - a - p - e

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5 : soal post test

R. Loo

Nama : aisyah

Kelas :

Posttest

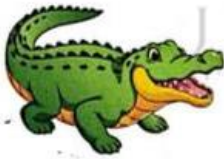
Jawablah pertanyaan – pertanyaan di bawah !

1.  Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas o - n - y - m - e - t !

m - o - n - y - e - t

2.  Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas l - i - n - c - i - k - e !

k - e - l - i - n - c - i

3.  Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas a - b - a - y - u !

b - a - y - a



4. Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas p - n - a - d - a !

p - a - n - d - a



5. Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas a - p - l - e !

a - p - p - l - e



6. Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas j - e - k - u - r !

j - e - r - u - k



7. Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas y - a - p - a - p - e !

p - e - p - a - y - a



8. Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas y - a - m - a !

a - y - a - m



9.

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas i - a - s - p !

s - a - p - i



10.

Susunlah huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar di atas r - u - a - l !

u - l - a - r



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6 : angket respon peserta didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : ZhaLika

Berilah tanda Checklist "✓" pada kolom pilihan jawab Iya atau Tidak

No	Pernyataan	Jawaban Responden	
		Iya	Tidak
1	Saya senang belajar menggunakan media papan selip (<i>Slot board</i>)	✓	
2	Saya dapat memahami materi dengan mudah menggunakan media papan selip (<i>Slot board</i>)	✓	
3	Saya tidak bosan belajar menggunakan media papan selip (<i>Slot board</i>)	✓	
4	Saya tidak kesulitan menggunakan media papan selip (<i>Slot board</i>)	✓	
5	Belajar terasa seru dan menyenangkan saat belajar dengan media papan selip (<i>Slot board</i>)	✓	
6	Saya tertarik belajar menggunakan media papan selip (<i>Slot board</i>)	✓	
7	Saya lebih bersemangat belajar menggunakan media papan selip (<i>Slot board</i>)	✓	
8	Saya menyukai media papan selip (<i>Slot board</i>) karena termotivasi untuk belajar	✓	
9	Saya tidak berbicara dengan teman pada saat pembelajaran dimulai	✓	
10	Saya tidak bermain dengan teman sebangku pada saat pembelajaran dimulai	✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-13425/In.20/3.a/PP.009/09/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 JEMBER

Jl. Olah Raga No. 20, Onjur, Sempolan, Kec. Silo, Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101040011

Nama : LIA HIKMATUL MAULA

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board) untuk Meningkatkan Kosa Kata Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember. Selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Dr. H. Yunus, S.Ag, M.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 September 2025

Dekan,

Ket. Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8 : Pedoman Wawancara

1. Wawancara dengan kepala sekolah
 - a. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru di MIN 5 Jember?
 - b. Berapa jumlah keseluruhan siswa di MIN 5 Jember?
 - c. Bagaimana sarana dan prasarana di MIN 5 Jember?
 - d. Upaya apa saja yang saat ini dilakukan oleh kepala sekolah untuk memajukan MIN 5 Jember?
2. Wawancara dengan guru kelas I
 - a. Berapa jumlah siswa di kelas I ?
 - b. Berapa jumlah siswa perempuan dan laki-laki di kelas I ?
 - c. Bagaimana proses pembelajaran di kelas I selama pembelajaran berlangsung?
 - d. Apakah ada kendala pendidik dalam pembuatan media pembelajaran?
 - e. Metode dan model pembelajaran apa yang sering digunakan?
 - f. Bagaimana pendidik memotivasi siswa agar mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran?
3. Wawancara dengan peserta didik
 - a. Pelajaran apa yang paling kamu suka?
 - b. Kenapa kamu suka pelajaran itu?
 - c. Pelajaran apa yang menurut kamu agak susah?
 - d. Apa yang kamu inginkan supaya belajar di sekolah makin menyenangkan?

Lampiran 9 : Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Lia Hikmatul Maula
 NIM : 211101040011
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*)
 untuk Meningkatkan Kosa Kata Peserta Didik dalam
 Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah
 Negeri 5 Jember
 Ahli Materi : Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Sehubungan dengan tersebut mohon sekiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda '✓' untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

B. Instrumen Angket Validasi

No	Aspek Penelitian	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian media pembelajaran papan selip (<i>Slot board</i>) dengan capaian pembelajaran	✓				
2.	Media pembelajaran papan selip (<i>Slot board</i>) relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
3.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	✓				
4.	Kualitas kemenarikan pada materi		✓			
5.	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik	✓				
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna dalam penyampaian materi	✓				
7.	Media dapat membantu guru memberikan pemahaman tentang kosa kata kepada peserta didik	✓				
8.	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia	✓				

C. Saran dan Komentar

layak digunakan. Saran saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Penilaian umum

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 16 September 2025

Validator ahli materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

fi.
Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd
NIP. 198808232019031009

Peneliti

li.
Lia Hikmatul Maula
NIM 211101040011

Lampiran 10 : Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Lia Hikmatul Maula
 NIM : 211101040011
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*)
 untuk Meningkatkan Kosa Kata Peserta Didik dalam
 Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah
 Negeri 5 Jember.
 Ahli Media : M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd.

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimasukkan untuk mendapat informasi dari Bapak selaku ahli media, terhadap media pembelajaran papan selip (*Slot Board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik bersifat membangun dari Bapak sebagai ahli media yang nantinya akan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan media pembelajaran papan selip (*Slot Board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Sehubungan dengan tersebut mohon sekiranya Bapak dapat memberikan tanda "✓" untuk setiap pendapat Bapak pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

B. Instrumen Angket Validasi

No	Aspek Penelitian	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media menarik	✓				
2.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓				
3.	Tingkat interaksi siswa dengan media		✓			
4.	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	✓				
5.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf		✓			
6.	Kerapihan desain media pembelajaran papan selip (<i>Slot Board</i>)		✓			
7.	Kemampuan media dapat memotivasi belajar peserta didik	✓				
8.	Media pembelajaran papan selip (<i>Slot Board</i>) dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik	✓				
9.	Media pembelajaran papan selip (<i>Slot Board</i>) efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran	✓				
10.	Secara keseluruhan media papan selip (<i>Slot Board</i>) layak digunakan dalam pembelajaran	✓				

C. Saran dan Komentar

- Mohon revisi buku panduan (update premium) untuk gambar agar lebih menarik.

- Perbanyak varian buku panduan

Penilaian umum

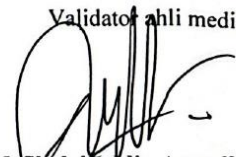
Mohon dilingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Jember, 16 September 2025

Validator ahli media



M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd.
NIP. 199210132019031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11 : Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Lia Hikmatul Maula

NIM : 211101040011

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran papan Selip (*slot board*) untuk Meningkatkan Kosa Kata Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember

Ahli Pembelajaran : Lissa Nur Hidayah, S.Pd.

A. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran papan selip (*slot board*) melalui aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Cheklis* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban yaitu:
 Skor 5: Sangat setuju/Sangat Baik
 Skor 4: Setuju/Baik
 Skor 3: Cukup
 Skor 2: Tidak setuju/Tidak baik
 Skor 1: Sangat tidak setuju/Sangat tidak baik
3. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Validasi

No	Aspek Penelitian	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Media membantu dan mempermudah penyampaian materi	✓				
3.	Media membantu dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik	✓				
4.	Penggunaan kalimat/tata bahasa mudah dipahami		✓			
5.	Kombinasi warna tepat pada media	✓				
6.	Media dapat menstimulasi rasa ingin tahu siswa	✓				
7.	Media pembelajaran papan selip (slot board) membantu peserta didik memahami materi pembelajaran	✓				
8.	Papan selip mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓				
9.	Penggunaan media ini meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar	✓				
10.	Media ini cocok digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas I	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

C. Saran dan Komentar

Nada Suara kurang keras dan tegas,
sehingga anak-anak banyak yang ramai

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 25 Sept 2025

Ahli Pembelajaran



LISSA NUR HIDAYAH, S.Pd

NIP. 198211212005012005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 : Validasi Instrumen Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Kholil, M.Pd.
 NIP : 198606132015031005
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
 Jember

Telah menerima angket yang berupa lembar angket motivasi belajar dan respon peserta didik yang digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip (*slot board*) untuk Meningkatkan Kosa Kata Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember” yang disusun oleh :

Nama : Lia Hikmatul Maula
 NIM : 211101040011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan instrumen penelitian respon peserta didik, dan peningkatan motivasi belajar maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan “VALID”

Jember, 15 September 2025

Validator,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Mohammad Kholil, M.Pd.
 NIP. 198606132015031005

Lampiran 13. Hasil *Descriptive Statistics* Menggunakan SPSS*Descriptif statistics*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	30	.40	1.00	.7751	.16860
ngain_persen	30	40	100	77.51	16.860
Valid N (listwise)	30				



Lampiran 14 : Jurnal Penelitian

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lia Hikmatul Maula

NIM : 211101040011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 10 November 2025

Saya yang menyatakan


Lia Hikmatul Maula
 NIM. 211101040011

Lampiran 15 : Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5
Jalan Olahraga no.20 Sempolan – Silo - Jember
Telepon (0331) 7541853, Email : minegerispl@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 355/Mi.13.32.05/Ks.00.1/10/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. H. Yunus, S. Ag, M. Pd.I
NIP : 197304032005011003
Pangkat/Gol.Ruang : IV/a
Jabatan : Kepala MIN 5 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Lia Hikmatul Maula
NIM : 211101040011
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran papan Selip (*slot board*) untuk Meningkatkan Kosakata Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember.

Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di MIN 5 Jember, sampai dengan tanggal 20 Oktober 2025.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 Oktober 2025

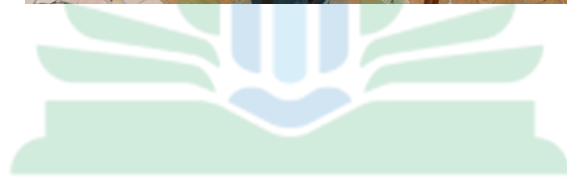
Kepala MIN 5 Jember



Dr. H. Yunus, S. Ag, M. Pd.I
NIP. 197304032005011003

Lampiran : Foto Dokumentasi





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran : Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**A. Identitas**

Nama : Lia Hikmatul Maula
 NIM : 211101040011
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 27 November 2002
 Alamat : Perumahan cendrawasih green residence cluster orchad CA 03
 Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 No.HP : 082338881661
 E-mail : liamaula2022@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

TK : TK Dewi Masyitoh 39 (2007 – 2009)
 MI : MI Mambaul Khoirot (2009 – 2015)
 MTSN : MTSN 7 Jember (2015 – 2018)
 MAN : MAN 2 Jember (2018 – 2021)
 Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021-sekarang)

Riwayat Pendidikan Non Formal

Asrama tahfidz Man 2 Jember