

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR *FLASH*
CARD DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II
SD NEGERI 05 BABAHOT ACEH BARAT DAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

WIRA FARHAH

NIM. 190209053

**Mahasiswi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2022 M / 1444H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR *FLASH CARD*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD NEGERI 05
BABAHROT ACEH BARAT DAYA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

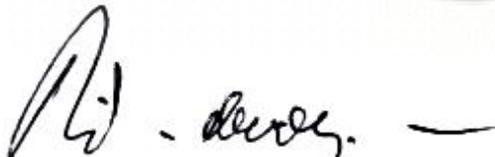
Oleh,

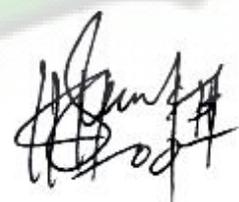
**WIRA FARHAH
NIM . 190209053**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh,

Pembimbing I AR-RANIRY Pembimbing II


**Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed
NIP : 19650516200031001**


**Dr. Khadijah, M.Pd
NIP : 197008301994122001**

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD NEGERI 05 BABAHROT ACEH BARAT DAYA

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

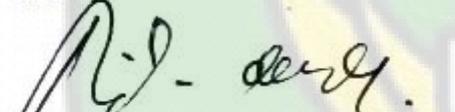
Pada Hari/Tanggal

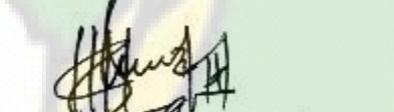
Jum'at, 23 Juni 2023 M
3 Dzulhijjah 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

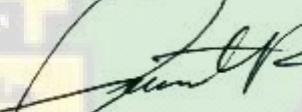

Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed
NIP. 196505162000031001


Dr. Khadijah, M. Pd
NIP. 197008301994122001

Penguji I,

Penguji II,


Wati Oviana, S. Pd.I., M.Pd
NIP. 198110182007102003


Putri Rahmi, M. Pd
NIDN. 2006039002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrudin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 973010211997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wira Farhah
NIM : 190209053
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kantong Pintar *Flash Card*
Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05
Babahrot Aceh Barat Daya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemui bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 Juni 2023

Yang menyatakan



Wira Farhah

NIM. 190209053



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
Email : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Wira Farhah
NIM	: 190209053
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i> Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya
Pembimbing 1	: Drs. Ridhwan M.Daud, M. Ed
Pembimbing 2	: Dr. Khadijah, M. Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari jum'at tanggal 16 bulan juni tahun 2023 dengan nomor Paper ID 2117052115 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "**LULUS**" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 18% (< 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 16 Juni 2023
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

ABSTRAK

Nama : Wira Farhah
NIM : 190209053
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Papan Kanktong Pintar Flash Card
Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 5
Babahrot Aceh Barat Daya
Pembimbing : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed
Pembimbing I : Dr. Khadijah, M.Pd
Kata Kunci : Pengembangan, PAKAPIN Flash Card, Tematik

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dan guru cenderung menggunakan buku cetak sebagai panduan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran agar lebih menyenangkan, dan materi yang diajarkan tersampaikan kepada peserta didik. Metode penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah 1. Untuk mengetahui bagaimana desain media papan kantong pintar *flash card* (pakapin *Flash Card*) dalam pembelajaran tematik di kelas II, 2. Mengetahui bagaimana penerapan media pakapin *Flash Card* dalam pembelajaran tematik dan 3. Mengetahui kelayakan media pakapin *Flash Card* dalam tematik yang peneliti kembangkan. Kelayakan media pakapin *Flash Card* dalam pembelajaran tematik di kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya, memperoleh hasil validasi dari validator ahli, yaitu ahli media 98% dan ahli materi 80 %. Hasil respon guru diperoleh hasil 100%, respon siswa dengan melakukan wawancara kepada 12 siswa. Para siswa berpendapat bahwa dengan menggunakan media pakapin *Flash Card* proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih bersemangat dan lebih memahami materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian adalah desain media berwarna hitam dan kantong hijau. Penerapannya siswa secara acak maju untuk menempelkan kartu huruf pada media sesuai dengan kartu gambar yang didapatkannya. Kelayakan media pakapin *Flash Card* 89% dengan kategori sangat layak untuk di terapkan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, yang senantiasa memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada umat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini dengan baik. Shalawat beriring salam kita curahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian yang karena beliau kita dapat merasakan betapa bermaknanya dan betapa sejuhnya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Adapun judul Skripsi ini, yaitu: **“Pengembangan Media Papan kantong pintar flash card Dalam Pembelajaran Tematik dikelas II SD Negeri 05 Aceh Barat Daya”**. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi tugas studi guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Dalam penyusunan dan penulisan karya tulis ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini perkenankanlah peneliti menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M. Ag. Selaku Rektor yang telah menerima penulis sehingga dapat melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., MA., M. Ed., Ph. D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen, Para Asisten, dan semua bagian Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah mewariskan ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan penulis

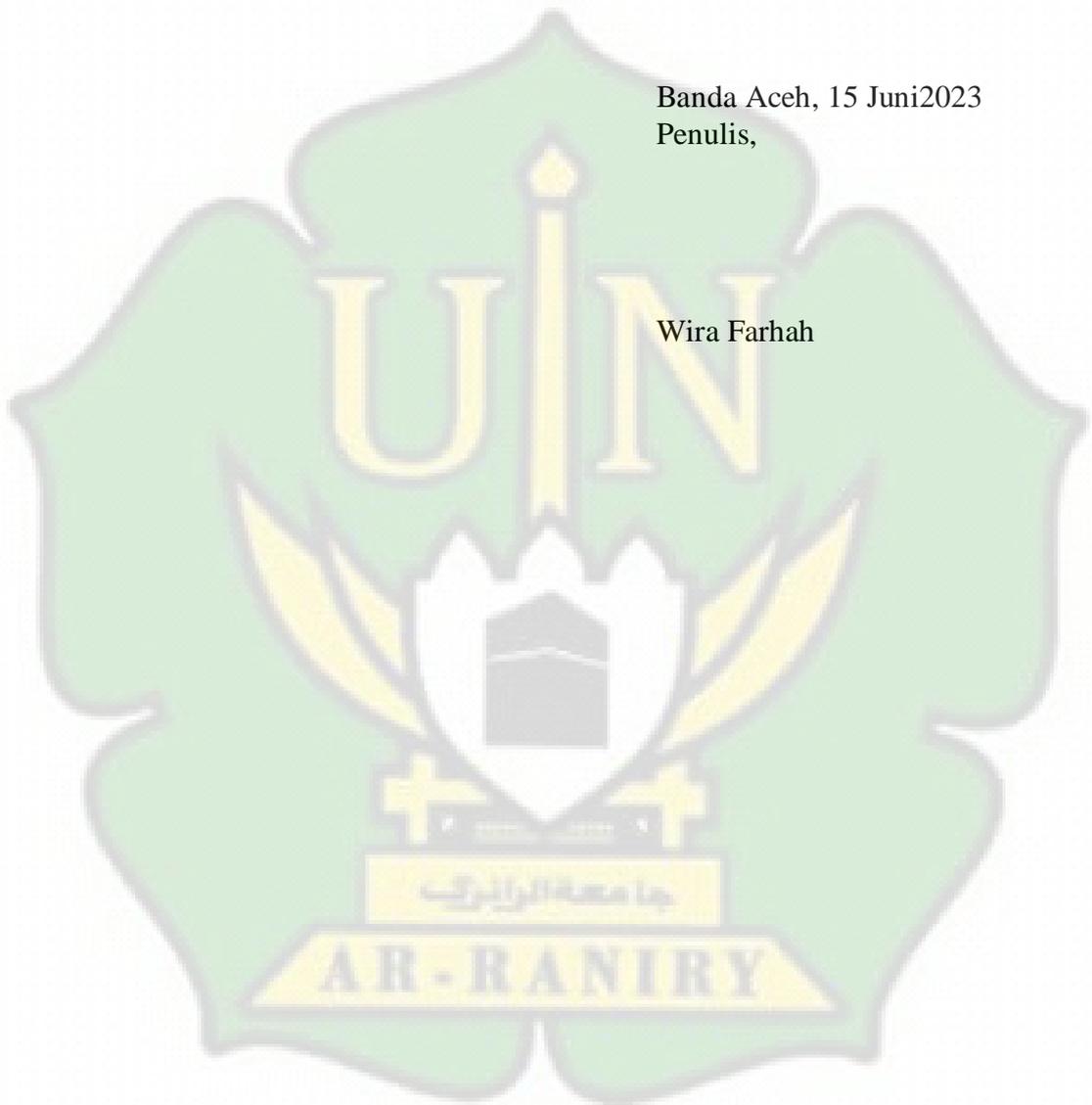
4. Kepada Bapak Mawardi, S.Ag., M. Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan kepada seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak Ridwan M.Daud, M.Ed selaku pembimbing I dan Penasehat Akademik (PA), yang telah memberikan nasehat, arahan, dan motivasi serta bimbingan kepada penulis selama dibangku kuliah hingga dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Khadijah, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan, bantuan, nasehat dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Kepada bapak Ainan Nahwi, S. Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya yang banyak membantu, berpartisipasi dan memberi izin peneliti untuk melakukan penelitian dan dewan guru khususnya Ibu Efi Yulida S. Pd selaku guru kelas II yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
8. Karyawan dan Karyawati Perpustakaan UIN Ar-Raniry, Perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh, serta Perpustakaan lainnya yang telah memberikan fasilitas pelayanan dengan sebaik mungkin di dalam meminjamkan buku-buku dan referensi yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
9. Keluarga tercinta yang menjadi inspirasi serta motivator yang paling istimewa dalam hidup penulis. Ayahanda tercinta Muktaruddin, Ibunda tercinta Nurmala, kakak-kakak tersayang Asma S.Pd, dan Surma, abang-abang tercinta Fajrin dan Zulkifli. Serta seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan, baik secara moral maupun material dan do'a yang tak kunjung henti diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Prodi PGMI UIN Ar-Raniry.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan : Nur Nilam Sari, Nadiatul Muthmainnah, Lia Rahayu, Faiza Hasna, dan Munawarah yang telah memberikan motivasi, semangat, nasehat-nasehat serta pengalaman berharga bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritikan dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian.

Banda Aceh, 15 Juni 2023

Penulis,

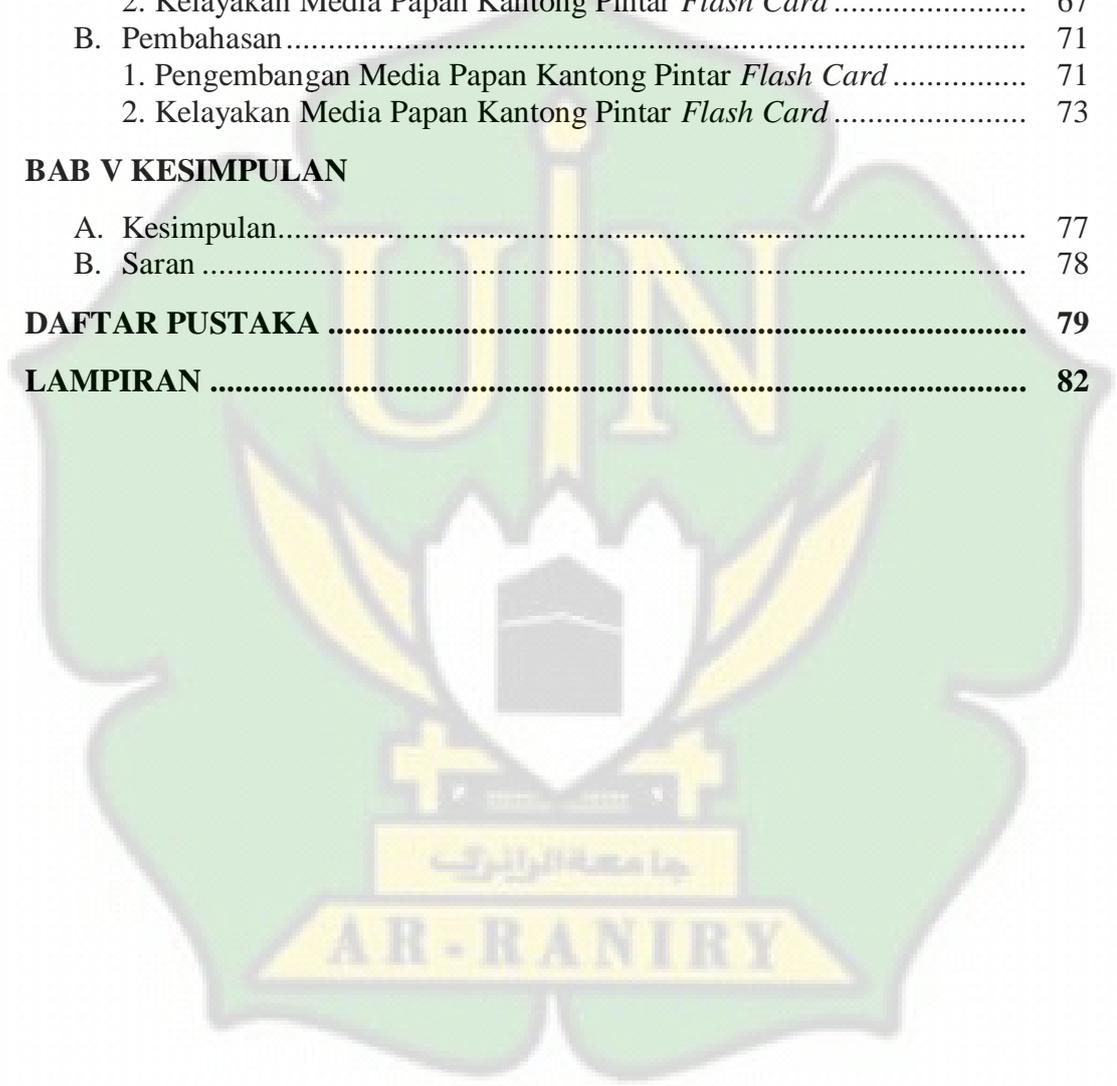
Wira Farhah



DAFTAR ISI

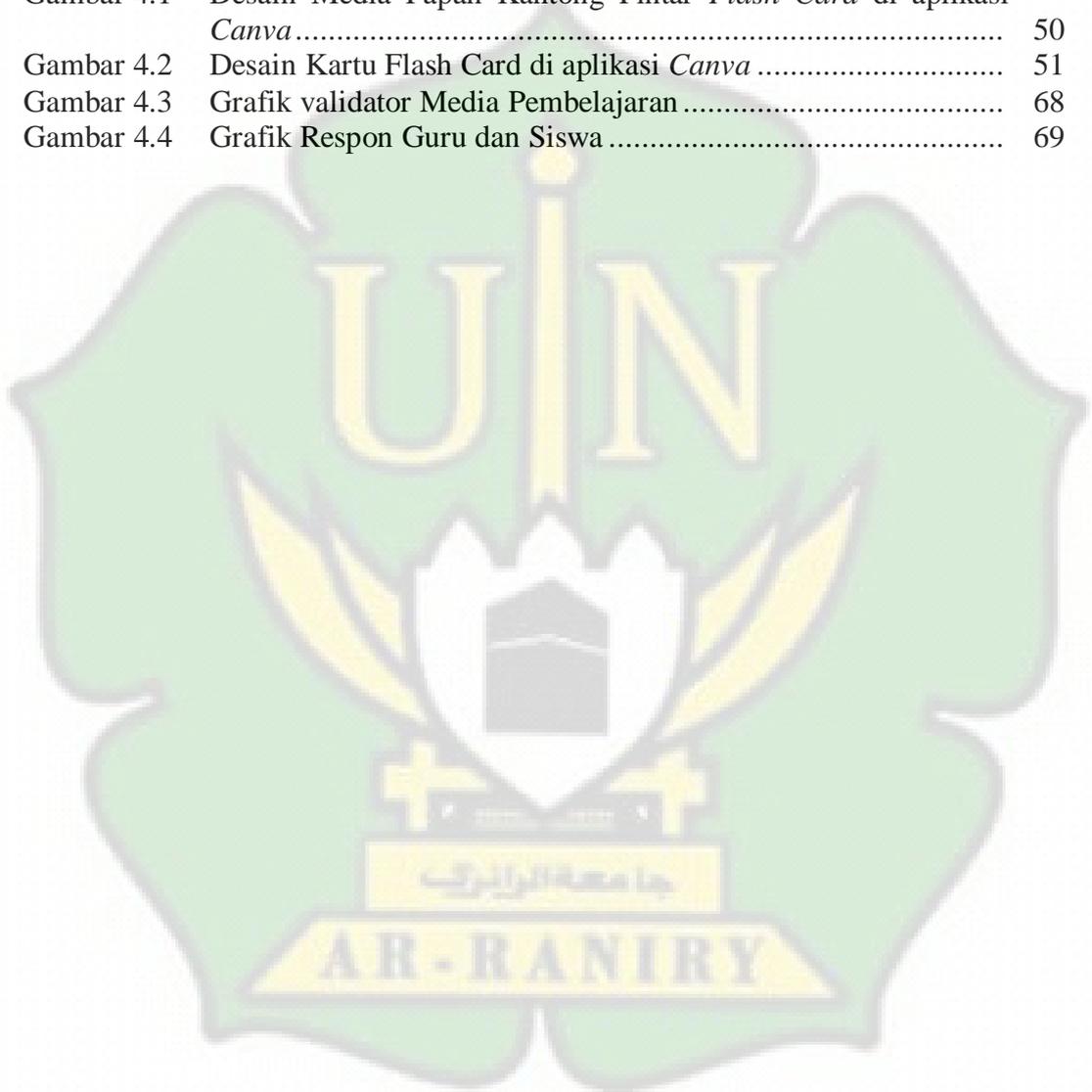
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
LEMBAR KETERANGAN LULUS PLAGIASI	
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB IPENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Peran Media Dalam Kegiatan Pembelajaran	11
3. Fungsi Media Pembelajaran	12
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14
B. Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	15
1. Pengertian Media Papan Kantong Pintar.....	15
2. Desain Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	17
3. Penerapan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	19
4. Kelayakan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	21
5. Pengembangan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	23
6. Kelebihan dan kekurangan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	24
C. Pembelajaran Tematik	25
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	25
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	27
3. Keunggulan Pembelajaran Tematik	28
4. Kelemahan Pembelajaran Tematik	28
D. Materi Pembelajaran Tematik Tema 2,Sub Tema 1, Pembelajaran 6.....	30
E. Kajian Relevan	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Konsep pengembangan model.....	35
B. Subjek dan objek penelitian.....	36
C. Prosedur penelitian dan pengembangan	37

D. Teknik pengumpulan data	38
E. Instrument penelitian.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	48
1. Langkah-langkah Dalam Pengembangan Media	48
2. Kelayakan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	67
B. Pembahasan	71
1. Pengembangan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	71
2. Kelayakan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	73
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Desain Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	18
Gambar 2.2	Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	18
Gambar 2.3	Desain Kartu <i>Flash Card</i>	19
Gambar 4.1	Desain Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i> di aplikasi <i>Canva</i>	50
Gambar 4.2	Desain Kartu <i>Flash Card</i> di aplikasi <i>Canva</i>	51
Gambar 4.3	Grafik validator Media Pembelajaran	68
Gambar 4.4	Grafik Respon Guru dan Siswa	69



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Dalam Lembar Penilaian Media Pembelajaran	40
Tabel 3.2	Kisi-kisi Dalam Lembar Penilaian Muatan Materi Tematik	42
Tabel 3.3	Angket Penilaian Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i> Respon Guru Kelas	44
Tabel 3.4	Angket Penilaian Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i> Respon Siswa.....	44
Tabel 3.5	Instrumen Wawancara Dengan Guru	45
Tabel 3.6	Instrumen Wawancara Siswa.....	46
Tabel 3.7	Kriteria Tingkat Kelayakan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	47
Tabel 4.1	Langkah-langkah Pembuatan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	53
Tabel 4.2	Angket Hasil Validasi Media.....	58
Tabel 4.3	Angket Hasil Validasi Materi	60
Tabel 4.4	Komentar dan Saran oleh Validator Materi.....	62
Tabel 4.5	Revisi Kartu Huruf Pada Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	63
Tabel 4.6	Hasil Angket Respon Guru.....	64
Tabel 4.7	Hasil Angket Respon Siswa	65
Tabel 4.8	Data Hasil Validator.....	68
Tabel 4.9	Data Hasil Respon Guru dan Siswa	69
Tabel 4.10	Data Presentase Kelayakan Media Papan Kantong Pintar <i>Flash Card</i>	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah usaha untuk membuat peserta didik belajar. Seperti yang telah dijelaskan dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pondasi dari semua jenjang sekolah berasal dari pendidikan dasar. Pembelajaran pada jenjang ini yaitu mengajarkan siswa untuk mampu membaca, menulis, dan menghitung dan memiliki sikap yang diinginkan dalam suatu pembelajaran.¹

Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), saat ini telah menggunakan kurikulum 2013 yaitu tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang didalamnya menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, atau Kompetensi Dasar (KD). Kurikulum ini dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam belajar, peserta didik belajar dan bermain dengan kreativitasnya, sehingga pembelajaran tematik menjadi lebih aktif.

Dalam pembelajaran tematik ini, bukan hanya mendorong peserta didik untuk mengetahui akan teorinya saja, akan tetapi juga melakukannya langsung di kelas, belajar untuk menjadi diri sendiri, dan belajar untuk hidup berdampingan dengan teman-teman sekitarnya.

¹ Rahma Isnaini, *Pengembangan Media PAKPINDO, Pada Pembelajaran Tematik*, (Jambi: Sulthan Thaha Syaifuddin, 2021), hlm 2.

Dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi dan media, serta peserta didik menjadi rangkaian yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing. Guru berkedudukan sebagai penyalur pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Sedangkan media sebagai perantara dalam pembelajaran. Namun pemilihan media yang tepat sangat dipengaruhi strategi yang digunakan guru.

Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik, dan membangkitkan motivasi dalam kegiatan belajar.² Dengan demikian belajar dengan menggunakan media dapat membuat siswa menjadi semangat dan tidak mudah bosan dalam proses belajar di kelas. materi yang akan di ajarkan akan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua panca inderanya. Guru berupaya meningkatkan rangsangan kepada peserta didik dengan panca inderanya. Menurut levie, media visual dapat meningkatkan rangsangan belajar menjadi lebih baik seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Selain itu, agar proses pembelajaran efektif, perlu juga disesuaikan dengan tipe atau gaya belajar peserta didik, menggunakan cara tertentu dalam belajar sehingga pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik, yaitu menggunakan gaya visual, auditorial, dan kinestik.

²Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2004). Hlm 15

Proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran agar lebih menyenangkan, dan materi yang diajarkan tersampaikan kepada peserta didik. Guru perlu cermat dalam pemilihan media yang akan digunakannya, karena akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan, guru perlu mempertimbangkan dalam tujuan pembelajaran, keefektifan media, biaya, dan kemampuan orang yang menggunakannya. Sehingga peserta didik dapat menguasai materi yang diajarkan.³Salah satu contoh dari media pembelajaran adalah media papan kantong pintar *Flash Card*. Media ini merupakan media visual dua dimensi berupa papan berkantong dan kartu bergambar yang membuat anak tertarik mempelajari materi.

Berdasarkan observasi awal, yang telah peneliti lakukan disekolah SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya pada tanggal 18 January 2023 masih banyak guru yang belum menggunakan media seperti ini dalam pembelajaran yang dilaksanakan dikelas, terkadang guru hanya berpatokan pada buku pembelajaran, sebagai wadah pembahasan materi yang akan diajarkan. Anak-anak masih kurang berminat belajar, terdapat beberapa siswa yang masih belum memahami materi yang diajarkan, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media Papan Kantong Pintar *Flash Card* agar pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keaktifan belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian lebih mendalam dengan hal tersebut. Dengan judul “**Pengembangan**

³Muhammad Hasan dkk. “*Media Pembelajaran*”. (Klaten : Tahta Media Grup, 2021). Hlm 114

Media Papan Kantong Pintar *Flash Card* dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05 Aceh Barat Daya”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik kelas II SD Negeri 05 Babahrot ?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik kelas II SD Negeri 05 Babahrot?
3. Bagaimana kelayakan media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik kelas II SD Negeri 05 Babahrot ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana desain media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik kelas II SD Negeri 05 Babahrot
2. Mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik kelas II SD Negeri 05 Babahrot
3. Mengetahui kelayakan media papan kantong pintar *flash card* dalam tematik kelas II SD Negeri 05 Babahrot.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

a. Bagi peserta didik :

1. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan
2. Memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam belajar dikelas
3. Menumbuhkan semangat belajar dalam menambah pengetahuan

b. Bagi pendidik :

1. Membantu pendidik dalam menjelaskan materi kepada peserta didik
2. Menjadi motivasi dan menambah wawasan bagi pendidik dalam membuat media

c. Bagi sekolah :

1. Dengan meningkatnya motivasi peserta didik, maka dapat meningkatkan kualitas siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah
2. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan

E. Definisi Operasional

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan pengembangan. Dalam KBBI karya WJS Poerwadarminta, pengembangan adalah perbuatan menjadikan suatu produk menjadi lebih sempurna baik dari segi pikiran, pengetahuan, dan sebagainya.⁴

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁵

Penelitian dan Pengembangan (R&D) diartikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produksi dan bermakna. Menurut Sugiyono penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶

Menurut pengertian diatas, disini pengembangan adalah melakukan pengembangan sesuatu produk menjadi lebih baik dari sebelumnya untuk meningkatkan fungsi, dan manfaat dari produk tersebut, untuk

⁴Purwadarminta, "Kamus Besar Bahasa Indonesia" (Jakarta: Balai Pustaka. 2006)

⁵Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), Hlm. 458

⁶Maria Melania Jou, " Pengembangan Media PAKAPIN Pada Pembelajaran Tematik Sub Tema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". *JPGSD*, Vol. 9, No. 8, tahun 2021. Hlm 4

meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik menjadi lebih baik.

2. Media Papan Kantong Pintar *Flash Card*

Secara istilah, media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi yang ingin disampaikan. Menurut Sudiman, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar, sehingga proses belajar terjadi dalam mencapai tujuan pembelajaran

Menurut Indriyani media *flash card* adalah salah satu jenis media visual berupa kartu yang berisi gambar yang dilengkapi dengan kata-kata ataupun kalimat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁷

Media Papan Kantong Pintar *flash card* ini adalah media papan kantong pintar yang sering digunakan oleh pendidik dalam melakukan pembelajaran tematik, yang merupakan media visual dua dimensi berupa papan berkantong dan

⁷Indriyani, “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media *Flash Card* Siswa Kelas 1 SD N Surokarson 2 Yogyakarta”, (Yogyakarta: UNY, 2016) hlm 26

kartu bergambar. Dengan tampilan visual yang menarik, para peserta didik akan menikmati proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁸

Dari pengertian diatas media papan kantong pintar *flash card* adalah sebuah alat bantu yang merupakan media visual, terdapat kantong-kantong didalamnya, menggunakan kartu bergambar untuk menggunakan medianya, dan dilengkapi dengan bahan-bahan pelengkap untuk memperindah media tersebut, yang digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, dan perhatiannya untuk belajar.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar sehingga anak didik mau belajar.

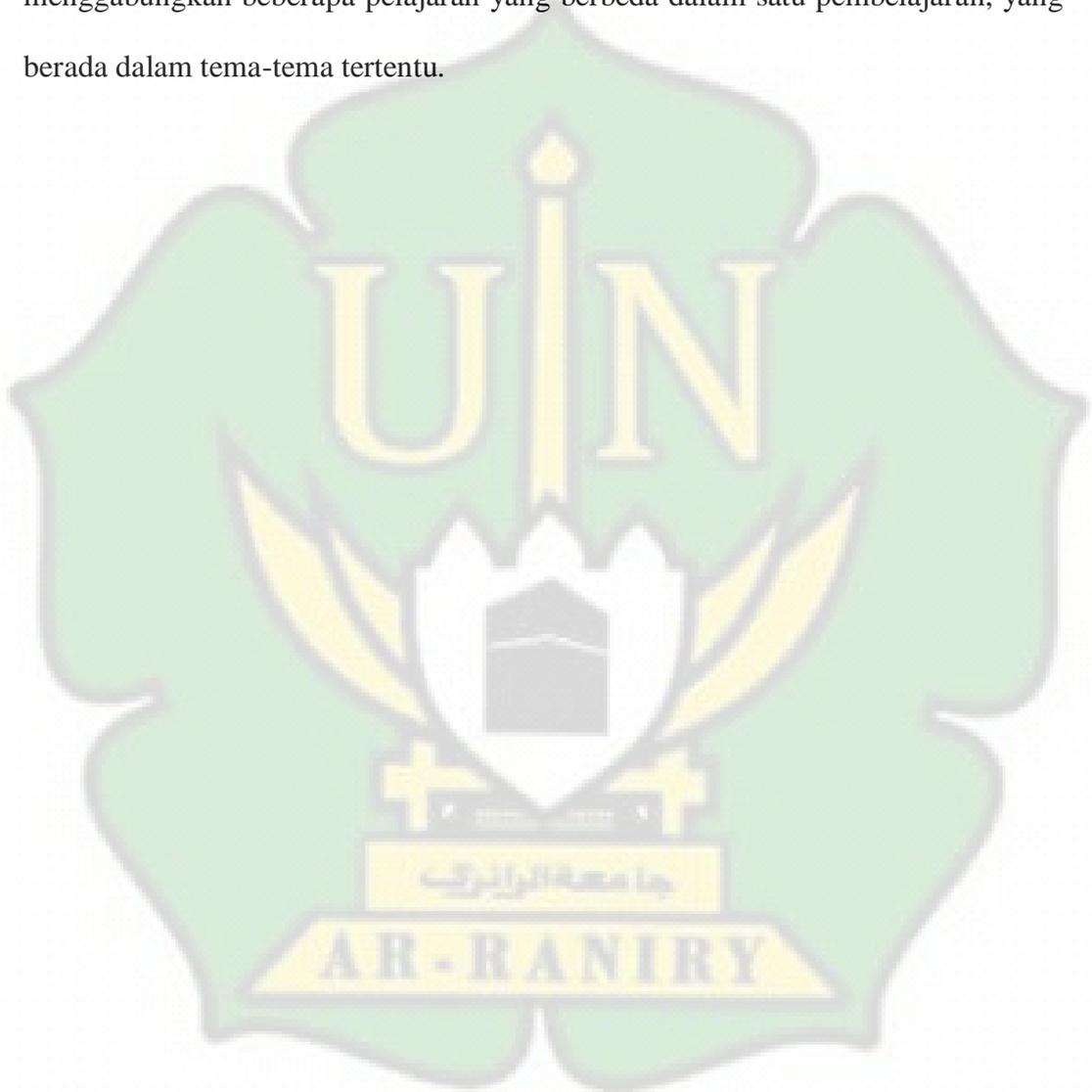
Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses pembelajaran.

Kata tematik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata tematik adalah berkenaan dengan tema. Menurut majid, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa

⁸Muhammad Hasan dkk. “*Media Pembelajaran*”. (Klaten : Tahta Media Grup, 2021).
Hlm 39

pelajaran yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.⁹

Menurut peneliti pembelajaran tematik adalah sistem pembelajaran yang menggabungkan beberapa pelajaran yang berbeda dalam satu pembelajaran, yang berada dalam tema-tema tertentu.



⁹Muchlisin Riadi. Kajianpustaka.com, *Pembelajaran Tematik (pengertian, karakteristik, ciri, jenis dan langkah-langkahnya)*, 26 juni 2020. Diakses pada tanggal 14 juli 2022 dari situs: <https://www.kajianpustaka.com>

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pengajaran. Media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar agar mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.¹⁰

Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu belajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar¹¹

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar

¹⁰Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group), hlm. 457

¹¹Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT.Rajagrafindo Persada), hlm 10.

mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien.

2. Peran Media dalam Kegiatan Pembelajaran

Peran media dalam proses belajar mengajar antara lain:

1) Sebagai alat bantu belajar.

Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswa. Media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar karena mengikut sertakan seluruh indra dan akal pikirannya.¹²

2) Sebagai alat komunikasi.

Dengan adanya media, penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (anak didik) akan lebih mudah dipahami.

3) Sebagai alat untuk menumbuhkan perhatian siswa.

Agar siswa dapat terangsang untuk mengikuti pelajaran, maka guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penyajian materi pelajaran tidak secara monoton, tetapi menggunakan media yang bervariasi dan sesuai. Hal ini akan mengalihkan perhatian anak didik berpusat pada pelajaran yang disajikan.

¹²Andrew Fernando Pakpahan, *dkk.Pengembangan Media Pembelajaran*, (yayasan kitamenulis,2020), hlm. 54

3. Fungsi Media Pembelajaran

Sanjaya menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu :

- 1) Fungsi Komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antar penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi, dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya untuk keindahan saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.
- 3) Fungsi kebermaknaan, melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menjadi lebih ingin tahu akan suatu hal baru. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.¹³

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamidjojo, yang saya kutip dari buku media pembelajaran, penulis Azhar Arsyad, dikatakan bahwa media itu terdiri dari semua bentuk, untuk

¹³Andrew Fernando Pakpahan, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*....hlm. 54-60.

menampaikan ide/gagasan. Sehingga ide/gagasan tersebut dapat tersampaikan kepada penerima yang dituju.¹⁴

Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Sehingga dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya seperti:

- 1) Media visual, merupakan media yang memiliki beberapa unsur, berupa garis, bentuk, warna, tekstur dan penyajiannya.
- 2) Audio Visual, merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan dan informasi
- 3) Multimedia, merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana penyampaian tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud adalah teks, grafik, gambar, animasi, dan lain-lain.¹⁵

Dari penjelasan diatas, peneliti memahami bahwa media pembelajaran yang akan peneliti yaitu Media Papan Kantong Pintar *flash card* termasuk kedalam media visual.

¹⁴Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta :PRENADAMEDIA GROUP,2011), hlm 4.

¹⁵ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (kata pena: 2016), hlm. 4-8

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu seperti:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif

- 2) Praktis, luwes, dan bertahan.

Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya, kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

- 3) Guru terampil menggunakannya.

Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

- 4) Pengelompokkan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan seterusnya.¹⁶

¹⁶Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana), hlm. 29-30

B. Media Papan Kantong Pintar *Flash card*

1. Pengertian Media Papan Kantong Pintar

Media papan kantong pintar adalah media pembelajaran tematik yang merupakan media visual berupa papan berkantong. Mediaini memiliki kantong yang berisi materi pokok tentang pembelajaran yang dibahas, dan kantong-kantong yang berisi kumpulan pertanyaan terkait materi yang akan dijawab oleh peserta didik yang mendapat urutan maju kedepan, yang berupa bentuk seperti kartu yang akan diambil oleh siswa secara acak.

Flash card berasal dari bahasa Inggris. *Flash* (cepat) dan *Card* (kartu), jadi *Flash Card* artinya kartu cepat. *Flash Card* adalah media sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.¹⁷ Media *Flash Card* adalah salah satu media yang cukup mumpuni digunakan untuk sebuah pembelajaran yang menyangkut kosakata bahasa.

Menurut Rudi Susilana dan Cepriyana *flash card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar, yang berupa serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan setiap gambar.¹⁸ Dengan adanya kartu *flash card* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan memahami materi yang akan disampaikan dengan memperhatikan gambar dan keterangan yang ada pada kartu.

¹⁷Wa Ode Rahmadilla Syaquita, "*Efektivitas Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar*". (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), Hlm 18

¹⁸ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT.Rajagrafindo Persada), hlm 119-120.

Menurut Kasihani, *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada ditempelkan pada kartu.¹⁹ Kartu *flash card* dapat dibuat dengan teknik apa saja, gambar yang akan digunakan dalam kartu sebagai materi yang akan diajarkan kepada siswa.

Media papan kantong pintar *Flash Card* ini merupakan sebuah media yang terbuat dari alat-alat sederhana seperti triplek dan kain flanel, dilengkapi dengan kartu bergambar dan stik eskrim, sebagai muatan materi pokok dan alat dalam menggunakan media.

Pengaturan tempat menaruh jawabannya sudah ditempatkan pada tempat masing-masing sesuai dengan muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam pembelajaran tematik, oleh karena itu siswa dengan sedikit penjelasan dari guru mampu menggunakan media ini dengan mudah.

Di samping itu, bahan yang digunakan dalam media papan kantong pintar *flash card* juga aman terhadap peserta didik. Dalam penggunaan media ini mampu digunakan secara individu maupun kelompok. Dalam penelitian ini, penulis berencana akan menggunakannya secara berkelompok, yakni peserta didik akan dibagi kedalam 3-4 kelompok, dengan anggota kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik di kelas.

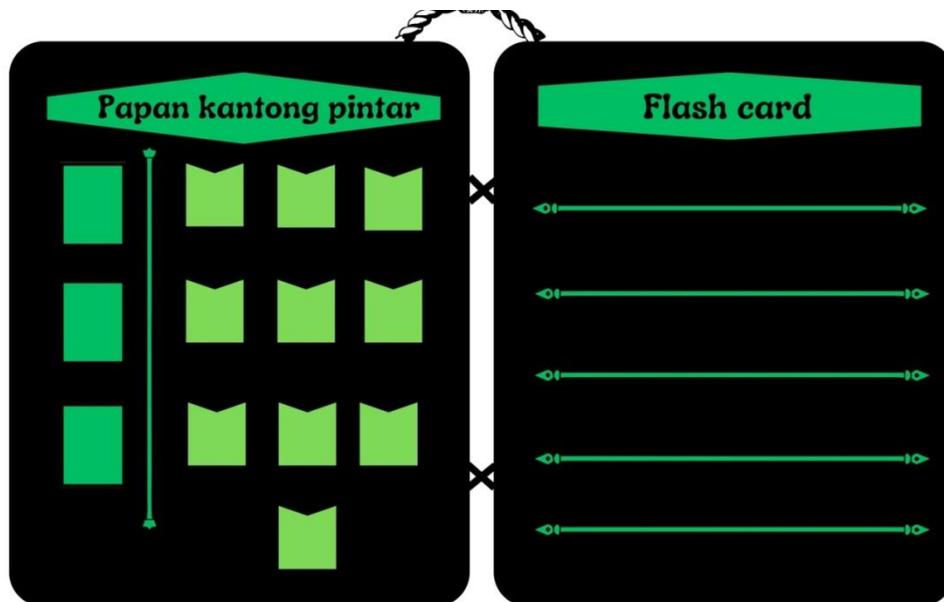
¹⁹Kasihani Suyanto, *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007). Hlm 109.

2. Desain media papan kantong pintar *flash card*

Berikut deskripsi media papan kantong pintar dalam pembelajaran:

1. Media papan kantong terbuat dari triplek dan ditempel kain flanel. Pada bagian depan papan terdapat banyak kantong warna-warni yang terbuat dari flanel.
2. Dibagian atas media diberi pengait agar media bisa digantung.
3. Papan dibagi menjadi dua bagian, lalu disatukan menggunakan engsel agar bisa dilipat. Sisi pertama papan berisi barisan kantong dan satu sisinya digunakan untuk menempel kartu sebagai tempat jawaban.
4. Di sisi kantong pertanyaan terdapat kantong yang bertujuan untuk mencari jawaban dari pertanyaan pelajaran matematika, siswa dapat menggunakan stik es krim dalam mencari jawaban dari soal matematika yang didapatkan.
5. Media papan ditambahkan dengan beberapa hiasan, untuk menarik perhatian siswa.²⁰

²⁰ Rahma Isnaini, *Pengembangan Media PAKPINDO, Pada Pembelajaran Tematik*, (Jambi: Sulthan Thaha Syaifuddin, 2021), hlm 17.

Desain PAPAN KANTONG PINTAR *FLASH CARD***Gambar 2.1 : Desain Media Papan Kantong Pintar *Flash Card*****Gambar 2.2 : Media Papan Kantong Pintar Flash Card**

Contoh Desain kartu flash card



Gambar 2.3 : Desain Kartu Flash Card

3. Penerapan Media Papan Kantong Pintar *Flash Card*

Media papan kantong pintar *flash card* ini digunakan dikelas II Sekolah Dasar, yang digunakan pada pembelajaran tematik, yaitu tema “Bermain di Lingkunganku”, subtema 1 “Bermain di Lingkungan Rumah” pembelajaran 6. Materi yang dikembangkan yaitu pada mata pelajaran bahasa Indonesia tentang kosakata benda yang berhubungan dengan wujud-wujud benda, yang lebih ditekankan pada proses membaca siswa dan juga matematika tentang perkalian bilangan.

Langkah-langkah penggunaan media papan kantong pintar *flash card* ini dalam proses pembelajaran adalah:²¹

- a. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan
- b. Guru membentuk siswa kedalam 3 kelompok, dengan anggota setiap kelompok 3-4 siswa
- c. Guru memberikan penjelasan dan pengarahan cara penggunaan media pembelajaran papan kantong pintar *flash card*.
- d. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan menebak gambar yang ditunjukkan oleh guru, dan menanyakan bagaimana penulisan dari nama bendayang ditunjukan.
- e. Siswa mencoba mencari setiap huruf dari kata dari gambar yang diperlihatkan oleh gurunya dan mencoba menunjukkan kepada gurunya.
- f. Selanjutnya, guru meminta salah satu kelompok untuk maju kedepan mengambil kartu pertanyaan.
- g. Kemudian siswa mencari jawabannya yang tersedia dalam kantong
- h. Siswa tersebut menempelkannya kartu jawabannya pada tempatnya.
- i. Perwakilan dari setiap kelompok mengambil 3 soal perkalian dalam kantong pertanyaan setiap kelompok
- j. kemudian siswa secara berkelompok mengerjakan soal tersebut

²¹ Rahma Isnaini, *Pengembangan Media PAKPINDO, Pada Pembelajaran Tematik*, (Jambi: Sulthan Thaha Syaifuddin, 2021), hlm 19

- k. Setelah selesai mengerjakannya, setiap perwakilan dari kelompok maju kedepan kelas mengambil kartu jawaban dari soal yang didapatkannya
- l. Lalu menempelkannya pada tempat jawabannya, dan menjelaskan hasil yang didapatkannya dengan cara menggunakan stik yang telah disediakan dimedia pembelajaran.

Dengan adanya media papan kantong pintar *flash card* ini membuat siswa merasa senang dengan pembelajaran yang lebih bermakna, dan menyenangkan²².

4. Kelayakan media papan kantong pintar *flash card*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kelayakan adalah perihal yang layak (patut, pantas). Jadi kelayakan media adalah kepantasan sebuah media yang telah dirancang, untuk di implementasikan dalam pembelajaran.

Setelah produk media papan kantong pintar *flash card* ini selesai dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada para ahli media dan ahli materi untuk divalidasi, juga melakukan sedikit wawancara dengan pendidik dan para siswa setelah media papan kantong *flash card* diterapkan.

Azhar Arsyad di dalam bukunya mengemukakan bahwa media memiliki peran secara keseluruhan dalam pembelajaran. Sehingga memiliki beberapa kriteria dalam pemilihan media, yaitu:

²²Rahma Isnaini, *Pengembangan Media PAKPINDO, Pada Pembelajaran Tematik*, (Jambi: Sulthan Thaha Syaifuddin, 2021), hlm 19.

- a. Tepat, yaitu media pembelajaran perlu memperhatikan ketepatan isi pelajaran dengan baik.
- b. Media pembelajaran seharusnya tidak terbatas waktu, tempat, dan ruang karena lebih mudah untuk dipindahkan sehingga media bersifat praktis, luwes, dan tahan lama.
- c. Media harus memperhatikan mutu teknis, mudah untuk digunakan oleh siswa, dan mudah dipahami penggunaannya oleh para siswa.

Walkel & Hess dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan bahwa kriteria kelayakan media pembelajaran, sebagai berikut :

- a. Kualitas isi dan tujuan, yaitu berkaitan dengan isi dan tujuan yang sesuai dengan pembelajaran. Aspek-aspek kriteria yang termasuk seperti:
 - a) Aspek ketepatan materi, tujuan, dan kurikulum dengan media pembelajaran.
 - b) Aspek seberapa penting media diperlukan dalam media pembelajaran
 - c) Aspek kelengkapan materi yang akan diajarkan
 - d) Media dirancang dengan menyesuaikan situasi siswa.
- b. Kualitas instruksional, yaitu dampak penggunaan media pembelajaran pada siswa, berpengaruh pada motivasi siswa, kualitas pembelajaran, serta dapat membawa manfaat pada siswa dan guru dalam pembelajaran.

- c. Kualitas teknik, yaitu kualitas keterbacaan, kemudahan penggunaan media, kualitas tampilan media, kualitas soal dan jawaban yang terdapat pada media pembelajaran.²³

Dari penjelasan di atas, peneliti memahami bahwa kelayakan suatu media pembelajaran adalah ketepatan materi dengan media pembelajaran, dampak penggunaan media bagi siswa, serta kemudahan dalam penggunaan media bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

5. Pengembangan Media Papan Kantong Pintar *Flash Card*

Pengembangan media adalah mengembangkan atau melakukan inovasi dari media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Agar media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan kurang variatif, maka dari itu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Seringkali pada awal pembelajaran siswa kurang tertarik dengan materi dan mata pelajaran yang diajarkan, sehingga membuat siswa tidak memperhatikan materi yang diajarkan.

Dengan adanya media papan ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. Pengembangan media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* bertujuan untuk memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, selain itu

²³ Azhar Arshad. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press. 2017. Hal 74

penggunaan media papan kantong *flash card* juga dapat menumbuhkan minat dan kerjasama peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Papan Kantong Pintar

Flash Card

Kelebihan papan kantong pintar *flash card* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.²⁴

- a. Dapat dibuat sendiri oleh guru bersama siswa, item dapat diletakkan menurut kedudukan yang dikehendaki oleh guru (fleksibel).
- b. Dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti. Item-item yang sudah dibuat dapat digunakan berkali-kali sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga.
- c. Memungkinkan guru dapat menyiapkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan murid pada suatu saat.
- d. Menghemat waktu dan tenaga, karena guru menerangkan pada bagian-bagian tertentu saja.
- e. Bahan dan alatnya mudah didapat disekitar kita.
- f. Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna dan gambar menarik

²⁴ Layyinatus Shifa, Aquami, *Penggunaan Media Papan Kantong Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Vol. 1 No.1. 2015, hlm. 8.

Media ini juga memiliki beberapa kekurangan, dalam pembuatan media membutuhkan waktu yang tidak sebentar, dan dalam pengaplikasian media dalam pembelajaran tidak jarang akan menimbulkan kegaduhan siswa jika kita lengah dalam mengawasi serta ukuranya yang terbatas sehingga tidak memadai untuk kelompok besar.²⁵

7. Fungsi Media Papan Kantong Pintar Flash Card

Fungsi media papan kantong pintar flash card sebagai berikut:

- a. Melancarkan proses membaca siswa dengan menggunakan kartu abjad pada media
- b. Mengajarkan jenis-jenis wujud benda, dengan menggunakan gambar pada kartu bergambar
- c. Melancarkan perkalian pada siswa dengan cara yang menyenangkan menggunakan stik eskrim
- d. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu yang dibagikan oleh guru
- e. Mengenalkan huruf-huruf abjad pada siswa

C. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik, terdiri dari dua kata yaitu “pembelajaran” dan “tematik”. Pembelajaran diidentikkan dengan kata mengajar, yang berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya

²⁵ Layyinatus Shifa ,Aquami, *Penggunaan Media Papan Kantong Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,...* hlm. 8.

diketahui, ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” yang menjadi pembelajaran, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Menurut Sukandi dkk, dalam buku *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, karya Trianto Ibnu Badar al-Tabany, pengajaran terpadu adalah kegiatan mengajar yang menggabungkan beberapa materi mata pelajaran dalam satu tema. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi dalam satu pertemuan.²⁶

Selain itu pembelajaran tematik menurut Poerdaminta adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.²⁷

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik adalah sistem pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang berbeda dalam satu pembelajaran, yang berada dalam satu tema tertentu.

²⁶Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta :PRENADAMEDIA GROUP,2011),hlm 152.

²⁷ Zainol Fajri. Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013,*Jurnal Pedagogik, No. 01, Universitas Nurul Jadid, Probolinggo*, 2018, hlm 102

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Majid pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student center), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung.

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa diharapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan, lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

- e. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

3. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Keunggulan pembelajaran tematik di SD/MI menurut Majid pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan arti penting, yakni sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- b. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- c. Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- d. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerjasama.²⁸
- e. Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

4. Kelemahan Pembelajaran Tematik.

Kelemahan pembelajaran tematik dalam pelaksanaannya menurut Majid yaitu:

- a. Aspek guru

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan yang handal, dan rasa percaya diri yang tinggi. Secara

²⁸ Zainol Fajri. *Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013*, ... hlm 102

akademik, guru dituntut untuk terus menggali informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak terfokus pada bidang kajian tertentu.

b. Aspek peserta didik

Pembelajaran terpadu menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Aspek sarana dan sumber pembelajaran. Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet. Semua ini akan menunjang, memperkaya, dan mempermudah pengembangan wawasan.

c. Aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, penilaian keberhasilan pembelajaran peserta didik.

d. Aspek penilaian

Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh, yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari berbagai bidang kajian terkait yang dipadukan. Guru selain dituntut untuk menyediakan teknik dan prosedur pelaksanaan penilaian dan pengukuran yang menyeluruh, juga dituntut untuk berkoordinasi

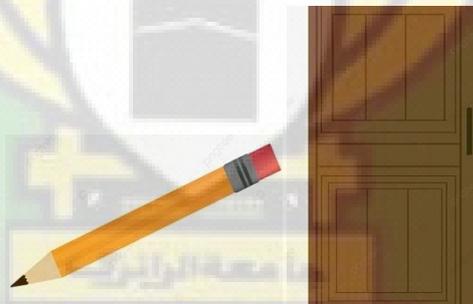
dengan guru lain jika materi pelajaran berasal dari guru yang berbeda.²⁹

Dapat dipahami bahwa dalam media papan kantong pintar ini juga terdapat kelebihan dan kekurangan didalamnya, memiliki karakteristik yang dapat memusatkan perhatian peserta didik untuk belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

D. Materi Pembelajaran Tematik tema 2, Sub Tema 1, Pembelajaran 6

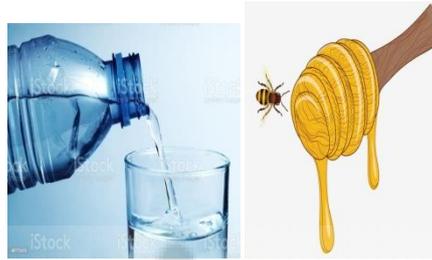
1. Bahasa Indonesia

Dilihat dari wujudnya, benda dapat dibedakan menjadi tiga yaitu ada benda padat, cair, dan benda gas. Benda padat adalah benda yang memiliki bentuk dan ukuran yang tetap. Contohnya seperti berikut :



Benda cair adalah benda yang memiliki ukuran yang tetap tetapi bentuknya berubah sesuai dengan tempat dan wadahnya. Contohnya seperti berikut :

²⁹Zainol Fajri. *Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013*, ...hlm 103



Sedangkan benda gas adalah benda yang memiliki ukuran dan bentuk yang selalu berubah ubah sesuai dengan tempat dan wadahnya. Contohnya seperti berikut :



Pahami contoh berikut:

Beni berjanji akan bermain pistol air dengan Edo. Sambil menunggu edo datang. Beni mengisi pistol mainannya dengan air.

Ayo Membaca



Beni berjanji akan bermain pistol air dengan Edo. Sambil menunggu Edo datang, Beni mengisi pistol mainannya dengan air.

Dengarkan temanmu membaca teks percakapan berikut!

Bu, dulu Ibu pernah bilang kalau air itu termasuk benda cair. Apa yang dimaksud dengan benda cair, Bu?



Benda cair itu benda yang memiliki volume yang tetap, tetapi bentuknya berubah-ubah sesuai dengan tempat atau wadahnya. Contohnya air, minyak, dan sirup. Coba Beni perhatikan, bagaimana bentuk air setelah dimasukkan ke dalam pistol mainan itu?

2. Matematika

Beni mempunyai 1 pistol air.

Edo juga mempunyai 1 pistol air

Tiba-tiba Udin datang dan juga membawa 1 pistol air

Berapa jumlah pistol air semuanya ?

$$3 \times 1 = 3$$

Sama artinya dengan :

$$3 \times 1 = 1 + 1 + 1 = 3$$

Ayo Berlatih

Tulis perkalian berikut dalam bentuk penjumlahan berulang-ulang.

Kemudian, tentukan hasilnya!

1. $2 \times 5 = \dots + \dots =$

2. $2 \times 6 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots =$

3. $2 \times 3 = \dots + \dots + \dots =$

4. $3 \times 3 = \dots + \dots + \dots =$

5. $3 \times 4 = \dots + \dots + \dots + \dots =$

6. $3 \times 2 = \dots + \dots =$

7. $3 \times 8 = \dots + \dots =$

8. $2 \times 4 = \dots + \dots + \dots + \dots =$

9. $2 \times 2 = \dots + \dots =$

10. $3 \times 5 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots =$

D. Hasil Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

Hal ini akan memperkuat hasil penelitian, yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Isnaini, tahun 2021 yaitu pengembangan media papan kantong pintar Doraemon pembelajaran tematik kelas III MI, yang bertujuan untuk mengetahui cara pembuatan media, dan kemenarikan produk. Media ini menggunakan triplek dan foam, yang dibentuk seperti doraemon dan terdapat satu kantong diperutnya, sedangkan media peneliti disini mempunyai bentuk seperti koper, tiga kantong untuk kartu soal, dan sepuluh kantong untuk pencarian jawaban, dan mempunyai ukuran yang lebih besar
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sisilia Bahan dkk tahun 2021, yaitu pengembangan media papan kantong pintar dalam pembelajaran tematik muatan PPKn pada siswa kelas II SD, yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar PPKn dengan menggunakan media papan kantong pintar ini. Media ini menggunakan triplek dan kain flanel, untuk pertanyaannya menggunakan kertas untuk menuliskan pertanyaannya, disini peneliti menambahkan menggunakan kartu yang mana terdapat gambar yang membuat anak-anak semakin tertarik dalam melakukan pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Handayanitahun 2022, yaitu Pengembangan media papan kantong pintar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di MI, bertujuan untuk mengetahui

cara membuat produk atau media yang menarik dan efektif digunakan dalam melakukan pembelajaran. Mediana menggunakan triplek dan juga kain flanel, namun perbedaannya dengan media papan yang peneliti kembangkan adalah disini peneliti membuat setiap kantong yang ada pada papan dengan menggunakan triplek juga sehingga lebih terbentuk, dan mempunyai ukuran papan yang lebih lebar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Retno Septiya Anggraini, yaitu pengembangan media pakapin (papan kantong pintar) pada pembelajaran tematik siswa kelas I SD/MI, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan penggunaan media papan kantong pintar dalam pelaksanaan pembelajaran. Media ini menggunakan kartu kata dari karton-karton kecil. Media yang peneliti kembangkan disini menggunakan kartu yang memiliki gambar serta tambahan kartu huruf dari kata kartu gambar yang didapatkan siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Konsep Pengembangan Model

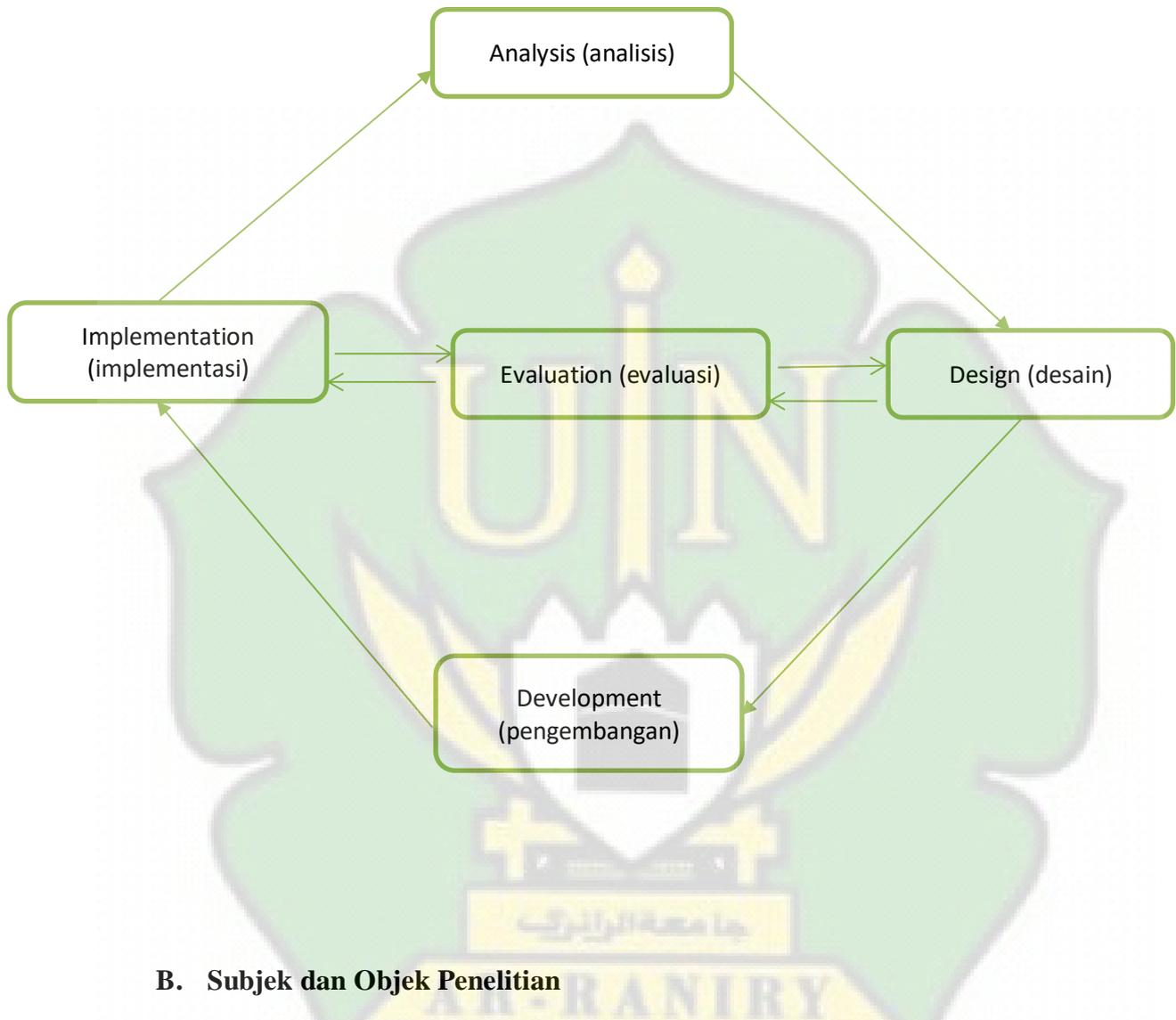
Metode penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji produk tersebut supaya dapat berfungsi di sekolah.

Dalam penelitian Research and Development (R&D), tahap awal yang harus dilakukan adalah melakukan penelitian pendahuluan. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi baik itu berupa masalah maupun potensi yang bisa untuk dikembangkan dalam penelitian. Informasi-informasi tersebut kemudian dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan model yang diharapkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi tersebut.³⁰

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam pengembangan produk, baik model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, maupun bahan ajar.

³⁰ Sisilia Bahan dkk, Pengembangan Media Pakapin Dalam Pembelajaran Tematik Muatan PPKN Pada Siswa Kelas II SD. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol 8, No 1, 2021, hlm 2.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu :³¹



B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian yang akan peneliti lakukan adalah peserta didik kelas II dan guru di SD N 5 Babahrot. Sedangkan Objek pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* pada

³¹Widia Astuti, *Pengembangan Media Sederhana Pada Materi Energi dan Perubahannya*, (Pekan Baru : UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2021). Hlm 40.

pembelajaran tematik kelas II SD, dengan tema 2, subtema 1 pembelajaran 6, dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, dan Matematika.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan media Papan Kantong Pintar *flash card* ini, prosedur yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap. Tahap-tahap pengembangan ADDIE menurut Tegeh, dkk seperti:

1. Analisis

Analisis penelitian ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran tematik yang terkait dengan materi.³²

2. Perancangan

Produk ini dirancang untuk siswa kelas II SD. Produk pengembangan ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran tematik, serta kerja sama antar teman dan berkomunikasi terkait pembelajaran.

3. Pengembangan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran yang dalam hal ini siswa dapat membantu memecahkan masalah dari sebuah permasalahan yang mengarah pada materi pembelajaran. Disamping itu, siswa melakukan kerja sama dan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik.

³²Widia Astuti, *Pengembangan Media Sederhana Pada Materi Energi dan Perubahannya*. ...Hlm 41.

Oleh Karena itu dalam media ini siswa akan melaksanakan pembelajaran dengan berkelompok. Nantinya perwakilan dari salah satu siswa mengambil beberapa pertanyaan yang terdapat pada media, kemudian didiskusikan dengan kelompok masing-masing. Setelah berdiskusi perwakilan dari kelompok tampil kedepan untuk menampilkan hasil kerjasamanya dan mengoperasikan media papan kantong *flash card* dengan benar.

4. Implementasi

Media papan kantong pintar *flash card* ini akan diimplementasikan pada pembelajaran tematik di SD N 5 Babahrot pada kelas II, dengan tema 2, subtema 1 pembelajaran 6.

5. Evaluasi

Validasi produk ini diperoleh dari hasil telaah para ahli, serta hasil observasi peneliti dikelas yang diteliti, dan juga angket yang diisi oleh peserta didik dan pendidik, setelah media pembelajaran ini diterapkan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi awal dilakukan dengan cara mengamati kegiatan belajar mengajar dan penggunaan media pembelajaran tematik yang digunakan. Observasi ini bertujuan untuk memberikan solusi yang tepat melalui penggunaan media pembelajaran papan kantong pintar ini.

2. Angket

Angket adalah instrument penelitian yang berupa daftar pernyataan yang diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Angket ditujukan untuk menjangkau data penelitian tentang respon pendidik dan peserta didik terhadap media interaktif yang sedang dikembangkan. Angket diisi pada akhir uji coba oleh pendidik dan peserta didik.³³

3. Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab dengan informan atau subjek penelitian. Pertanyaan wawancara ini meliputi pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, dan bagaimana pendapat tentang media yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Dalam tahapan wawancara ini, peneliti akan melihat bagaimana efektivitas dari media papan kantong pintar *flash card* yang telah diterapkan dalam pembelajaran.

E. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini, berupa angket yang berisikan pertanyaan dengan poin-poin tertentu pada aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran.

Validator pada penelitian ini yaitu terdiri dari ahli media, dan ahli materi tematik.

³³Sudaryono dkk, *pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2013). Hlm 30.

1. Instrumen Ahli Media

Instrumen angket validasi media yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan tentang aspek penyajian. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian validator terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga menjadi acuan dalam merevisi media. Berikut ini terdapat kisi-kisi angket validasi ahli media:

Tabel 3.1 : Kisi-kisi dalam lembar penilaian media pembelajaran³⁴

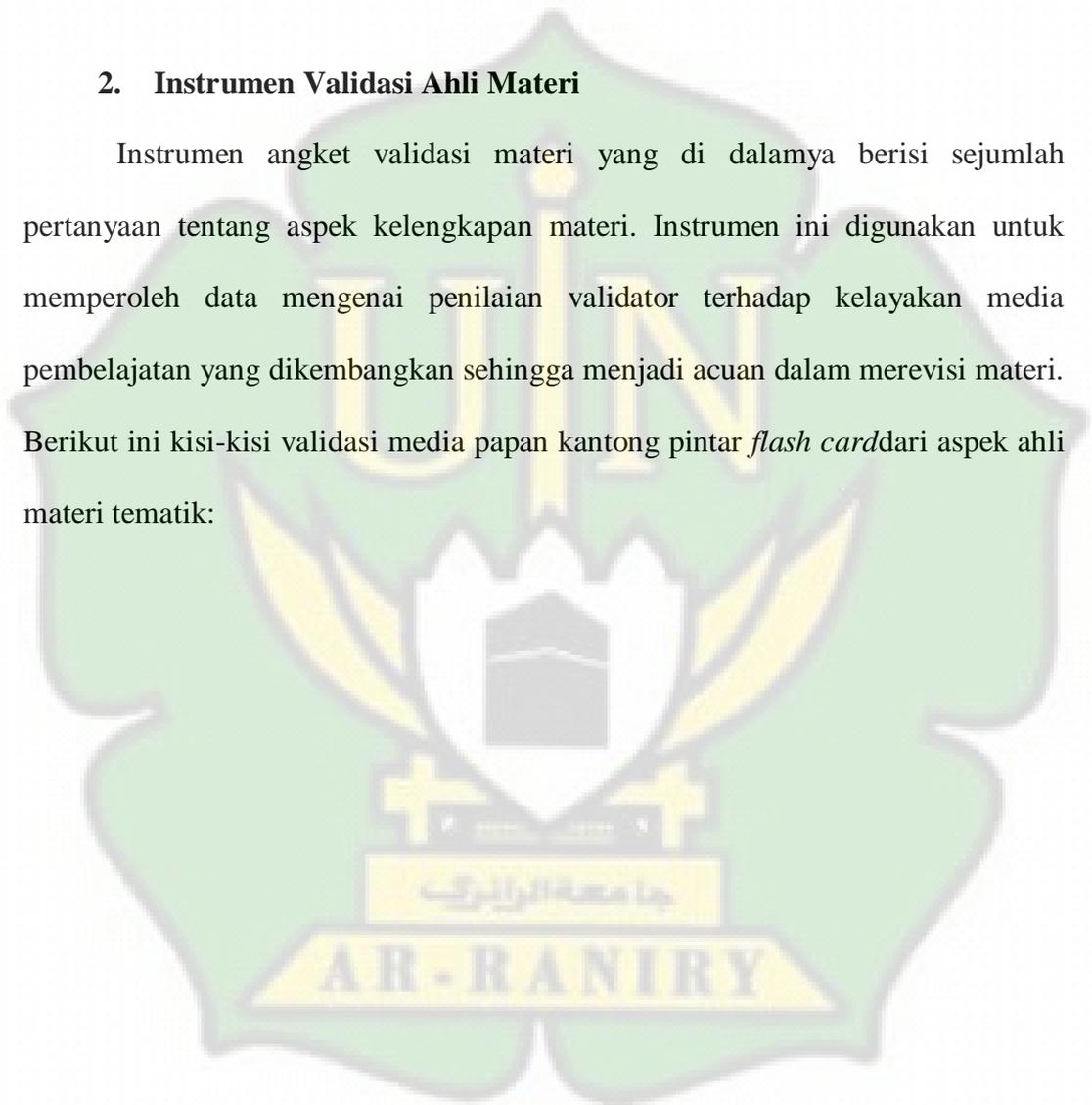
No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				
		Sangat Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan media menarik					
2	Media dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran					
3	Media mudah digunakan					
4	Media tidak mudah rusak					
5	Warna di media tidak mengganggu materi					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
7	Kerapian desain media					
8	Pengaturan tata letak kartu pertanyaan dan jawaban pada media					

³⁴Sudaryono dkk, *pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta : Graha Ilmu,2013). Hlm 32

9	Pengemasan media					
10	Kosakata pada kartu dapat terbaca dengan baik					

2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen angket validasi materi yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan tentang aspek kelengkapan materi. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian validator terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga menjadi acuan dalam merevisi materi. Berikut ini kisi-kisi validasi media papan kantong pintar *flash card* dari aspek ahli materi tematik:



Tabel 3.2 : Kisi-kisi dalam lembar penilaian muatan materi tematik³⁵

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4	5
1	Kesesuain materi dengan kompetensi Dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Ketepatan cakupan materi di media					
4	Kualitas kemenarikan pada materi					
5	Penulisan abjad pada kartu dapat dibaca					
6	Bahasa yang digunakan dalam gambar dapat dipahami oleh siswa					
7	Penyusunan bahasa sesuai dengan tata bahasa Indonesia					
8	Mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis					

³⁵Sudaryono dkk, *pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta : Graha Ilmu,2013). Hlm 30.

9	Memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan					
10	Ketepatan ejaan yang digunakan					

Persentase penilaian validator ini dapat ditentukan dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal

3. Angket Respon Guru dan Siswa

Angket respon ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon guru dan siswa terkait dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik.

a. Kisi-kisi penilaian respon guru

Tabel 3.3 : Angket penilaian media papan kantong pintar respon guru kelas³⁶

No	Aspek	Skor penilaian				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4	5
1	Media menarik					
2	Pemilihan warna menarik					
3	Kejelasan materi					
4	Kemudahan pemakaian media					
5	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami					
7	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator					
7	Kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran					
8	Materi yang disampaikan jelas					
9	Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran					
10	Media dapat memudahkan siswa memahami materi					

b. Angket respon Siswa

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya bersemangat dalam menggunakan media papan kantong pintar <i>flash card</i>		
2.	Saya menyukai tampilan kartu pada media papan kantong pintar <i>flash card</i>		
3.	Media papan kantong pintar <i>flash card</i> sangat menarik		
4.	Saya dapat memahami materi yang dijelaskan pada		

³⁶Sudaryono dkk, *pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta : Graha Ilmu,2013). Hlm 30.

	media papan kantong pintar <i>flash card</i>		
5.	Gambar pada media papan kantong pintar <i>flash card</i> sangat jelas dan menarik dilihat		
6.	Media ini membantu saya dalam belajar mengenal huruf-huruf abjad		
7.	Saya senang belajar dengan media ini karena belajar sambil bermain		
8.	Saya tidak merasa bosan belajar dengan media papan kantong pintar <i>flash card</i> ini		

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal

4. Wawancara

a. Instrument wawancara guru

Kisi-kisi instrument wawancara guru, yaitu seperti berikut :

Tabel 3.4 : Instrument wawancara dengan guru

No	Kisi-kisi instrument wawancara guru
1.	Apakah ibuk melakukan pembelajaran secara tematik ?
2.	Apakah dalam proses pembelajaran ibuk selalu menyiapkan media ?
3.	Media apakah yang sering ibuk gunakan dalam melakukan pembelajaran ?
4.	Apakah dalam proses pembelajaran anak-anak semangat dalam proses pembelajaran?
5.	Apakah sebelumnya sudah pernah ada media pembelajaran papan kantong <i>flash card</i> ibuk ?

b. Instrument wawancara siswa

Kisi-kisi instrument wawancara siswa seperti berikut :

Tabel 3.5 : Instrument wawancara dengan siswa³⁷

No	Kisi-kisi instrument wawancara siswa
1	Apakah kamu menyukai pembelajaran tematik?
2	Apakah kamu menyukai belajar dengan menggunakan media?
3	Apakah kamu mudah memahami materi dengan menggunakan media papan kantong <i>flash card</i> ini ?
4	Apakah kamu menyukai belajar menggunakan media papan kantong pintar <i>flash card</i> ini?
5	Bagaimana pendapat mu tentang media papan kantong pintar <i>flash card</i> ini ?

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan cara analisis kualitatif dan kuantitatif.

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa kelas II, serta saran dan masukan dari para ahli yang nantinya akan digunakan untuk melakukan revisi terhadap media yang dirancang.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data, yang didapatkan dari penyebaran angket kepada para ahli, dan guru yang menggunakan media.

³⁷Sudaryono dkk, *pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta : Graha Ilmu,2013). Hlm 35.

Hasil dari analisis lembar evaluasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Persentase penilaian ini dapat ditentukan dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Kriteria tingkat kelayakan analisis presentase produk hasil pengembangan media papan kantong pintar *flash card* sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kelayakan Media

Presentase (%)	Keterangan
0 (%) -25 (%)	Tidak layak
26 (%) - 50 (%)	Kurang layak
51 (%) – 75(%)	layak
76 (%) – 100 (%)	Sangat layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar *Flash Card* dalam pembelajaran tematik dengan materi kosakata benda dan perkalian dua bilangan di Kelas II SDN 5 Babahrot Aceh Barat Daya melalui 2 validator ahli yaitu validator ahli media dan validator ahli materi, kemudian diimplementasi kepada guru dan siswa di kelas II. Demikian temuan penelitian dan pengembangan ini. Untuk memastikan kelayakan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar *Flash Card* pada materi kosakata benda dan perkalian dua bilangan, penelitian ini dilakukan di SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya. Dalam penelitian ini, para peneliti mengikuti langkah-langkah model ADDIE untuk memperoleh data sebagaimana tujuan penelitian.

1. Langkah-langkah Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar *Flash Card*

Pengembangan media pembelajaran Papan Kantong Pintar *Flash Card* dalam pembelajaran tematik dengan materi kosakata benda dan perkalian dua bilangan di kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya adalah dengan mengikuti langkah model ADDIE sebagai berikut :

a. Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengamati siswa SDN 05 Babahrot salah satu guru kelas II diwawancarai oleh peneliti di kelas tersebut. Melalui wawancara dan observasi tersebut peneliti mengetahui bahwa di SDN 05 Babahrot ini belum menggunakan media dalam pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, terkadang guru hanya berpatokan pada buku pembelajaran, sebagai wadah pembahasan materi yang akan diajarkan. Anak-anak masih kurang berminat belajar, terdapat beberapa siswa yang masih belum memahami materi yang diajarkan, dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II tersebut, peneliti mendapatkan bahwa guru membutuhkan media dalam pembelajaran terutama dalam mengajarkan materi perkalian dan membaca kepada siswa. Agar siswa dapat lebih memahami dalam belajar perkalian dan membaca.

Peneliti tertarik untuk mengkonstruksi dan mengembangkan media papan kantong pintar *flash card* berdasarkan temuan analisis agar nantinya siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran tanpa merasa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru.

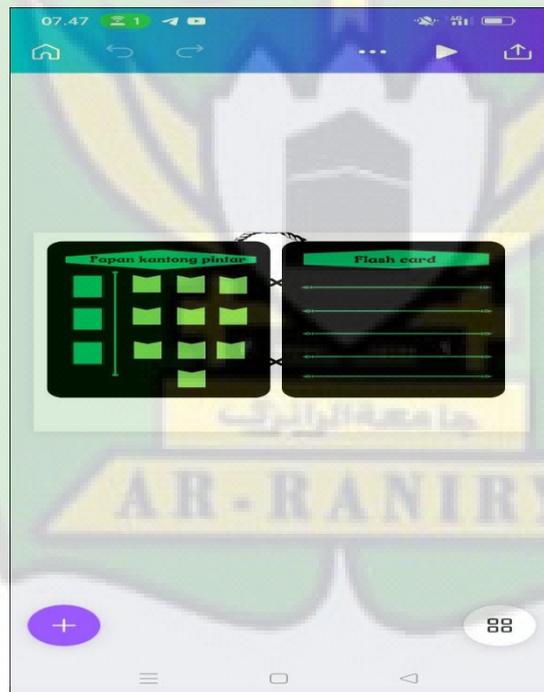
b. Desain (*Design*)

Pembuatan desain media yang akan dibuat merupakan tahap kedua. Berdasarkan temuan penelitian pada tahap pertama, peneliti membuat desain atau rancangan produk pada tahap kedua. Hasil akhir berupa media pembelajaran papan kantong pintar *flash card*.

Beberapa tugas yang diselesaikan pada tahap persiapan media pembelajaran, antara lain:

1. Menentukan desain media.

Desain media peneliti menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* adalah platform desain dan komunikasi visual online, yang diluncurkan tahun 2013. *Canva* merupakan alat bantu desain dan publikasi online yang banyak menyediakan template gratis mulai membuat logo, desain media sosial, kartu nama, dan lain sebagainya. Dengan aplikasi *Canva* ini, peneliti membutuhkannya dalam mendesain bentuk media papan kantong.



Gambar 4.1: Desain Media Papan Kantong Pintar Flash Card di aplikasi Canva

2. Menentukan bentuk desain kartu *flash card*

Tampilan setiap kartu *flash card* yang menarik diperlukan untuk media pembelajaran, karena meningkatkan kemungkinan siswa akan tertarik untuk memanfaatkan media tersebut. “kosakata benda dan perkalian dua bilangan” adalah muatan materi pembelajaran tematik tema 2, subtema 1, pembelajaran 6, yang akan digunakan dalam media pembelajaran kantong pintar *flash card* di kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya.



Gambar 4.2 Desain Kartu Flash Card di aplikasi Canva

3. Menentukan ukuran media papan kantong pintar *flash card*

Pada bagian ini peneliti mempertimbangkan ukuran media yang dapat membuat siswa yang duduk dibelakang tidak terhalang dengan jarak pandang. Peneliti membuat media dengan ukuran 50 x 50 cm, dan menyesuaikan ukuran setiap kantong yang ada dengan ukuran media.

Dalam bagian ini peneliti juga menyesuaikan ukuran setiap kartu *flash card* agar sesuai dengan ukuran kantong yang telah dibuat.

4. Menentukan warna dasar media dan kantong media papan kantong pintar *flash card*

Pada bagian ini peneliti menyesuaikan warna yang cocok antara dasar media dengan kantong-kantong yang ada dimedia tersebut. Sehingga warna yang ditampilkan tidak mengganggu penglihatan siswa saat pembelajaran.

5. Menentukan alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media Papan Kantong Pintar *Flash Card* ini ialah sebagai berikut :

1) Alat

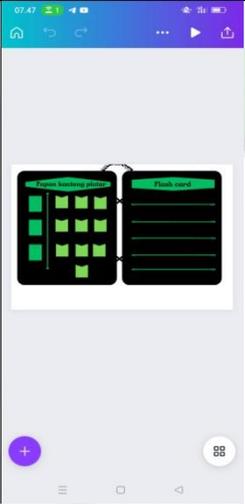
- 1) Palu
- 2) Engsel
- 3) Pengait kunci
- 4) Pegangan besi
- 5) Gunting

2) Bahan

- 1) Triplek
- 2) Kain flanel warna hijau tua, hijau muda, dan orange
- 3) Cat warna putih dan hitam
- 4) Bahan desain kartu yang telah diprint
- 5) Lem fox
- 6) Stik eskrim
- 7) Gambar untuk hiasan stik eskrim

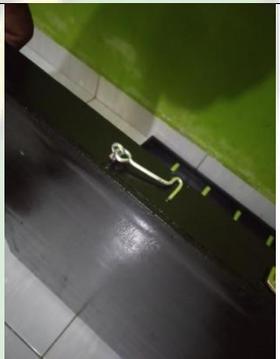
6. Langkah-langkah pembuatan Media Papan Kantong Pintar *Flash Card*

Tabel 4.1: Langkah-langkah pembuatan media papan kantong pintar *flash card*

No	Langkah- langkah pembuatan	Gambar
1.	Langkah pertama adalah mendesain media dengan aplikasi <i>canva</i> , sesuaikan dengan warna yang ingin dibuatkan nantinya	

2.	Langkah kedua yaitu desain setiap kartu <i>flash card</i> sesuai dengan materi yang akan diajarkan, samakan setiap ukuran pada kartu	
3.	Langkah ketiga, bentuklah media yang sudah didesain dengan menggunakan triplek, dengan ukuran 50 x50 cm setiap sisi, ukuran setiap kantong 8 x 7 cm, dan jarak 2 cm. Letakkan engsel pada bagian tengahnya agar media dapat dibuka dan ditutup seperti bentuk papan catur.	
4.	Langkah keempat, cat lah bagian dasar media dengan cat warna putih terlebih dahulu, lalu kemudian setelah catnya sudah mengering, cat lah kembali dengan cat berwarna hitam	
5.	Langkah kelima, gunting kain flanel sesuai dengan ukuran setiap kantong yang ada pada media	

6.	Langkah keenam, tempelkan kain flanel pada setiap kantong dengan lem fox, pastikan setiap bagian tertempel dengan sempurna	
7.	Langkah ketujuh, gunting kain flanel yang berwarna orange sebagai hiasan media, bentuk seperti kupu-kupu lalu tempelkan diatas setiap kantong sebagai hiasan	
8.	Langkah kedelapan, guntinglah setiap desain kartu yang telah di print sesuai dengan ukuran kantong media	

9.	Langkah kesembilan, guntinglah gambar untuk hiasan stik eskrim lalu tempelkan diujung stik eskrimnya agar lebih menarik	 
10.	Tambahkan pengait pada media dibagian pinggir media sebagai pengait/kunci media agar tidak terbuka. Lalu tambahkan pula tempat pegangan media	 

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran berdasarkan tahap desain media sebelumnya. Langkah selanjutnya setelah pembuatan dan pengembangan media adalah pengujian media yaitu dengan ahli media dan ahli materi dengan cara penilaian dan pemberian saran terhadap media papan kantong pintar *flash card* dengan cara mengisi lembar angket penilaian kelayakan media papan kantong pintar *flash card* serta saran dan komentar agar media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Penelitian ini pada dasarnya hanya fokus kepada pengembangan media saja, yakni media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* pada pembelajaran tematik, dengan tema 2, sub tema 1, pembelajaran 6, dengan materi tentang kosakata benda dan perkalian dua bilangan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini tidak ada dilakukan tahap-tahap seperti tes tulis pada siswa untuk menguji tingkat pemahamannya apakah meningkat setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan atau bahkan tidak sama sekali. Jadi penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran saja dan menguji kelayakan media dalam kegiatan belajar mengajar.

1. Uji kelayakan produk.

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media papan kantong pintar *flash card* ini adalah kuantitatif sebagai data utama dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari para validator. Validasi adalah tahap penilaian media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Sehingga media

pembelajaran yang dikembangkan dengan kelayakan yang baik. Teknik pengolahan data angket validasi menggunakan skala likert.

a) Validasi Ahli Media

Validasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil koreksi oleh ahli media terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* pada pembelajaran dalam pembelajaran tematik. Validasi ahli media terdiri dari 10 pernyataan mengenai media yang dikembangkan, kemudian validator menjawab dengan cara memberi tanda centang pada kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian.

Penilaian oleh ahli media terhadap produk media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2: Angket Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan media menarik					✓
2	Media dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran					✓
3	Media mudah digunakan					✓
4	Media tidak mudah rusak					✓
5	Warna di media tidak mengganggu materi				✓	
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓

7	Kerapian desain media					✓
8	Pengaturan tata letak kartu pertanyaan dan jawaban pada media					✓
9	Pengemasan media					✓
10	Kosakata pada kartu dapat terbaca dengan baik					✓
Jumlah Skor					8	40
Total Jumlah Skor		40				
Persentase		96%				
Kriteria		Sangat Layak				

Sumber: Angket hasil validasi media papan kantong pintar flash card dengan ahli media

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 48 dan skor maksimal adalah 50, maka:

$$P = \frac{48}{50} \times 100 \% = 96 \%$$

Setelah dikonversikan kedalam tabel kriteria kelayakan media, maka hasilnya menunjukkan “Sangat Layak”. Adapun komentar oleh validator ahli media, media papan kantong pintar flash card ini sudah sangat baik, media yang kembangkan fleksibel dapat digunakan untuk materi pembelajaran lainnya seperti materi pembelajaran IPA. Sehingga tidak ada komentar dan saran penambahan, pengurangan, maupun revisi terhadap media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* ini.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil koreksi oleh ahli materi terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran papan kantong pintar flash card dalam pembelajaran tematik tema 2, sub tema 1, pembelajaran 6. Validasi ahli materi terdiri dari 10 pernyataan mengenai materi yang dikembangkan, kemudian validator memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang pada kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian.

Penilaian oleh ahli materi terhadap produk media pembelajaran papan kantong pintar flash card dalam pembelajaran tematik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3: Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuain materi dengan kompetensi Dasar				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator				✓	
3	Ketepatan cakupan materi di media				✓	
4	Kualitas kemenarikan pada materi				✓	
5	Penulisan abjad pada kartu dapat dibaca				✓	
6	Bahasa yang digunakan dalam gambar dapat dipahami oleh siswa				✓	

7	Penyusunan bahasa sesuai dengan tata bahasa Indonesia				✓	
8	Mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis				✓	
9	Memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan				✓	
10	Ketepatan ejaan yang digunakan				✓	
Jumlah Skor					40	
Total Jumlah Skor					40	
Persentase					80%	
Kriteria					Sangat layak	

Sumber : Angket hasil validasi media papan kantong pintar flash card dengan ahli materi

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 40 dari 10 pernyataan. Total skor maksimal adalah 50, maka:

$$P = \frac{40}{50} \times 100 \% = 80 \%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel kriteria kelayakan, maka hasilnya menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Akan tetapi, ada beberapa bagian yang perlu diubah dan perlu ditambah sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli materi. Adapun saran dari ahli materi yaitu berupa penambahan

huruf kecil pada setiap kartu huruf agar dapat membantu dalam kegiatan membaca permulaan siswa.

Tabel 4.4: Komentar dan saran Oleh Validator Materi

Nama	Komentar dan Saran
Silvia Sandi Wisuda Lubis M.Pd	Tambahkan pemakaian huruf kecil pada setiap kartu huruf untuk membantu kegiatan membaca permulaan siswa.

Sumber: Hasil komentar dan saran media papan kantong pintar flash card dengan ahli materi

Berdasarkan komentar dan saran ahli media pada lembar validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah baik dan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Revisi Produk

Revisi produk adalah tahapan pengembangan media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik, berdasarkan validasi dari para ahli. Pada tahap ini peneliti melakukan modifikasi atau merevisi produk sesuai dengan saran validator.

Validator media mengatakan bahwa media sudah sangat bagus, dapat bertahan lama, dan fleksibel. Sudah layak untuk digunakan. Sehingga tidak ada yang harus diperbaiki pada media papan kantong pintar *flash card*. Sedangkan validator ahli materi mengatakan bahwa materi pada media secara keseluruhan sudah bagus dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Akan tetapi, perlu disempurnakan lagi di bagian kartu hurufnya, dengan menambahkan huruf kecil

disamping huruf kapital pada kartu, sehingga nantinya memudahkan siswa dalam belajar mengenal huruf abjad dan membaca kosakatanya.

Peneliti kemudian melakukan revisi dan perbaikan pada produk dengan memperhatikan saran dan masukan yang diberikan oleh validator agar tercipta produk yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil desain media awal dan desain revisi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 : Revisi Kartu Huruf pada Media

Desain sebelum direvisi	Desain kartu setelah di revisi
	

d. Implementasi (*Implementation*)

Produk yang didesain ulang selanjutnya diimplementasikan dalam kegiatan instruksional setelah melalui fase-fase sebelumnya. Pada titik ini, uji coba dilakukan terhadap seorang guru dan 18 orang siswa di SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya. Pada saat penelitian, peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu kemudian peneliti melanjutkan dengan mengenalkan media yang telah peneliti kembangkan. Selanjutnya peneliti membagikan angket respon guru

kepada guru kelas II, yang berisi 10 butir pernyataan dengan 5 pilihan kategori jawaban dengan skala *Likert* dan juga melakukan wawancara dengan siswa kelas II setelah media papan kantong pintar *flash card* diterapkan.

1. Hasil Repon Guru.

Berikut persentase hasil respon dari guru kelas II terhadap kelayakan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar *Flash Card* dalam pembelajaran tematik tema 2, subtema 1, pembelajaran 6 di kelas II SDN Babahrot Aceh Barat Daya.

Tabel 4.6: Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media menarik					✓
2	Pemilihan warna menarik					✓
3	Kejelasan materi					✓
4	Kemudahan pemakaian media					✓
5	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami					✓
7	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator					✓
7	Kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran					✓
8	Materi yang disampaikan jelas					✓
9	Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran					✓
10	Media dapat memudahkan siswa memahami materi					✓
Jumlah Skor						50
Total Jumlah Skor		50				
Persentase		100%				
Kriteria		Sangat Layak				

Sumber : Hasil respon guru kelas IISD Negeri 5 Babahrot Aceh Barat Daya.

Adapun umlah skor yang diperoleh adalah 50 dari 10 pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar 5

$\times 10 = 50$. Setelah itu diperoleh , maka langsung dapat dimasukkan kedalam rumus seperti dibawah ini :

$$P = \frac{50}{50} \times 100 \% = 100 \%$$

Setelah di konversikan dengan 5 skala, maka hasil menunjukkan kriteria “Sangat Layak”, dan mendapatkan respon positif dari guru kelas tersebut.

2. Hasil respon siswa

Berikut tabel presentase hasil respon siswa terhadap media pembelajaran papan kantong pintar flash card dalam pembelajaran tematik di kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya

Tabel 4.7: Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya bersemangat dalam menggunakan media papan kantong pintar <i>flash card</i>	18	
2.	Saya menyukai tampilan kartu pada media papan kantong pintar <i>flash card</i>	16	2
3.	Media papan kantong pintar <i>flash card</i> sangat menarik	16	2
4.	Saya dapat memahami materi yang dijelaskan pada media papan kantong pintar <i>flash card</i>	17	1
5.	Gambar pada media papan kantong pintar <i>flash card</i> sangat jelas dan menarik dilihat	16	2
6.	Media ini membantu saya dalam belajar mengenal huruf-huruf abjad	16	2
7.	Saya senang belajar dengan media ini karena belajar sambil bermain	14	4
8.	Saya tidak merasa bosan belajar dengan media papan kantong pintar <i>flash card</i> ini	17	1
Jumlah skor		130	14
Total Jumlah Skor		144	
presentase		90%	
Kriteria		Sangat layak	

Data hasil angket respon siswa diperoleh dari 18 siswa dengan menjawab 8 butir pernyataan berdasarkan kategori pilihan jawaban yang menggunakan skala guttman yaitu skor 1 = Ya dan skor 0 = Tidak.

Total skor yang dicapai adalah 133 dari 8 poin pernyataan. Skor total maksimal dapat dihitung berdasarkan skor tertinggi pada skala Guttman, dikalikan jumlah butir pernyataan dikalikan jumlah siswa yang dinilai, sehingga diperoleh skor maksimal $1 \times 8 \times 18 = 144$. Kemudian skor yang diperoleh dapat dimasukkan langsung kedalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{133}{144} \times 100 \% = 90 \%$$

Setelah konversi dilakukan dengan menggunakan skala Guttman, hasilnya menunjukkan kriteria “sangat layak”. Media ini mendapatkan respon yang baik dari siswa.

Setelah media papan kantong pintar flash card diterapkan di kelas, peneliti melakukan sedikit wawancara dengan beberapa siswa. Berdasarkan wawancara peneliti mendapatkan data kualitatif yang diutarakan oleh siswa-siswa kelas II SDN Babahrot Aceh Barat Daya.

Salah satu siswa kelas II yang peneliti wawancarai adalah Harlisa. Harlisa mengatakan sangat menyukai belajar menggunakan media papan kantong pintar *flash card*, dalam proses belajar Harlisa, menjadi semangat dan mudah dalam memahami materinya jika menggunakan media, pembelajaran menjadi tidak membosankan baginya.

Selain itu, beberapa siswa-siswa lainnya seperti Firdani Mutia, Nurul Askia, Ahmad Haikal, Sakri, Muhammad Zaki, Nadia, mengatakan bahwa proses

belajar yang telah dilakukan berjalan dengan seru, para peserta didik sangat antusias dalam melakukan pembelajaran.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pengembangan media pembelajaran sudah mencapai tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan tahap revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan. Produk yang telah diimplementasikan dapat dilihat hasilnya melalui angket yang telah diisi, hal ini digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran sehingga peneliti dapat melakukan revisi agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar *Flash Card*

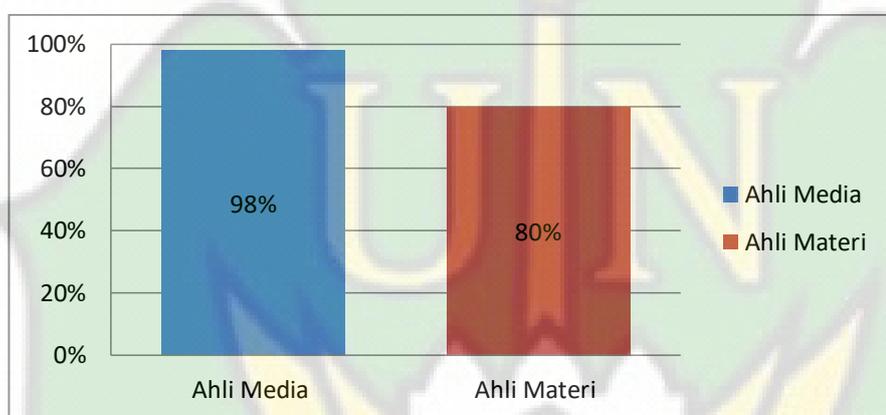
a. Data hasil validasi media pembelajaran papan kantong pintar *flash card*

Data dari Tabel 4.4 dan 4.5 merupakan hasil validasi media pembelajaran papan kantong pintar dalam pembelajaran tematik tema 2, sub tema 1, pembelajaran 6 di kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya dari para validator ahli yakni validator ahli media diperoleh skor persentase 98% dan validator ahli materi diperoleh skor 80% dengan kriteria sangat layak. Data hasil persentase dari setiap validator dapat dilihat pada tabel atau dalam bentuk gambar grafik, sebagai berikut :

\

Tabel 4.8: Data Hasil Validator

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator Ahli Media	98%	Sangat Layak
2.	Validator Ahli Materi	80%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Total		89%	Sangat Layak

*Gambar 4.3 Grafik Validator Media Pembelajaran*

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator pada gambar 4.3. menunjukkan bahwa media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* sangat layak untuk digunakan pada saat belajar mengajar. Hasil persentase keduanya secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 89% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

b. Data hasil respon guru

Dari data tabel 4.6 dan 4.7 merupakan hasil respon guru dan siswa terhadap media papan kantong pintar *flash card* diperoleh skor persentase 100% dan siswa 90% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 4.9 Hasil Respon Guru dan Siswa

No		Persentase	Kriteria
1.	Hasil respon guru	100%	Sangat Layak
2.	Hasil respon siswa	90%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Total		95%	Sangat Layak

Data hasil persentase dari respon guru dapat dilihat pada grafik sebagai berikut :



Gambar 4.4 : Grafik Hasil Respon Guru dan siswa

Berdasarkan data hasil respon guru dan siswa pada gambar 4.4 menunjukkan bahwa media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hasil persentase keduanya secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 95% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

c. Respon siswa

Dari hasil uji coba terkait media papan kantong pintar *flash card* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang dilakukan dengan cara menampilkan media di kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya. Setelah media berhasil di implementasikan di depan siswa, peneliti melakukan sedikit wawancara dengan para siswa. Dalam wawancara siswa memberikan pendapat tentang media yang telah diterapkan pada 18 siswa, peneliti mewawancarai sebanyak 12 siswa. Peneliti mendapatkan bahwa para siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media, dengan media papan kantong pintar *flash card* ini pembelajaran menjadi lebih seru, tidak membosankan. Para siswa pun lebih menyukai proses belajar menggunakan media dari pada tanpa media, sehingga siswa lebih dapat memahami materi yang diajarkan.

Dari hasil wawancara tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media papan kantong pintar *flash card* ini dapat membawa warna baru bagi para siswa. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat memahami materi yang diajarkan.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar *Flash Card*

Penelitian ini berupa pengembangan dan penelitian (R&D). Research and development (R&D) digunakan untuk mengevaluasi suatu produk, menentukan apakah layak untuk diproduksi, atau mengembangkan produk. Media

pembelajaran papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik di kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya merupakan produk akhir yang peneliti buat untuk penelitian ini.

Langkah-langkah pengembangan ADDIE yang digunakan dalam proses pembuatan media ini (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Peneliti melakukan observasi dan wawancara selama tahap analisis. Peneliti menganalisis proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan temuan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Namun pada faktanya proses pembelajaran di sekolah guru hanya menggunakan media seadanya seperti sempoa dan tidak adanya media yang menarik perhatian siswa, sehingga membuat siswa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran .

Berikutnya tahap kedua peneliti membuat desain media, pada tahap desain dengan menggunakan temuan sebelumnya. Peneliti juga mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan judul penelitian pada penelitian ini, seperti tema, subtema, dan materi. Setelah semua selesai dipilih, maka peneliti melanjutkan proses desain menggunakan aplikasi *Canva* sehingga proses desain selesai.

Kemudian tahap ketiga pengembangan, tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran berdasarkan tahap sebelumnya yaitu tahapan desain media. Setelah membuat dan mengembangkan media, selanjutnya yang dilakukan adalah pengujian media untuk menilai apakah rancangan produk layak digunakan setelah memproduksi dan mengembangkan media. Penilaian media ini dilakukan oleh 1 orang yang ahli dibidang media dan 1 orang ahli dibidang materi

agar dapat diketahui kekurangan dari produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi dari ke dua validator ahli maka peneliti mendapatkan saran dan komentar membangun terhadap media yang dikembangkan.

Langkah selanjutnya adalah implementasi, yang melibatkan pada penerapan kegiatan pembelajaran, kemudian diselesaikan. Uji coba ini melibatkan 18 siswa dan seorang guru dari SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya. Selama melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri sebelum melanjutkan dengan mendeskripsikan media yang telah dibuat. Peneliti juga mewawancarai 12 siswa untuk menanyakan perihal media yang telah diterapkan.

Selanjutnya adalah evaluasi yang merupakan tahap akhir (*evaluation*). Peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan. Produk yang telah diuji cobakan dapat dilihat hasilnya melalui angket respon guru yang telah diisi sehingga peneliti mengetahui bagian apa saja yang harus peneliti revisi kembali, agar nantinya dapat menghasilkan produk yang benar-benar layak dan berkualitas.

Ahmad Sholeh, Sri Cacik, dkk. Melakukan penelitian pengembangan media papan kantong pintar yang berbasis literasi, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh 90, sehingga media pakapin dinyatakan praktis, dan dapat mempengaruhi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa³⁸

Maria Melania Jou, dan Mulyani juga melakukan penelitian tentang pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) pada pembelajaran

³⁸Ahmad Sholeh, Sri Cacik, dkk. Pengembangan Media (PAKAPIN) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary school journal*. Vol.1., No.,1. Hal 23

tematik sub tema gemar berolahraga untuk siswa kelas 1 sekolah dasar, yang bertujuan untuk membantu menunjang keberhasilan belajar siswa pada pembelajaran tematik, hasil yang didapatkan peneliti dalam penelitian ini adalah 80%, dengan kriteria baik sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar *Flash Card*

a. Hasil Validasi Tim Ahli

Produk tersebut saat ini telah disetujui oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi dari dosen PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan guru SDN Babahrot Aceh Barat Daya. Tampilan dan penyajian media yang dilihat dari segi media menjadi topik utama validasi ahli media sedangkan ahli materi yaitu ketepatan dan kemanfaatan isi dalam media pembelajaran menjadi fokus utama. Temuan validasi dari kedua tim ahli menghasilkan ide dan modifikasi yang peneliti gunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki media pembelajaran yang dibuat.

Persentase keseluruhan yang ditentukan berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh dua tim ahli, menunjukkan temuan validasi. Hasil validasi ahli media diperoleh skor persentase 98% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 80% dengan kriteria “Sangat Layak”.

b. Hasil Respon Guru dan Siswa

Setelah merevisi produk, peneliti kemudian melakukan uji coba produk kepada seorang guru dan siswa dikelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya

dengan memberikan angket yang berisi 10 pernyataan dan melakukan wawancara yang berkaitan dengan media yang dikembangkan. Angket diberikan langsung kepada guru, untuk memberi jawaban terhadap beberapa pernyataan yang telah disediakan. Berdasarkan hasil angket respon guru dan wawancara para siswa, diperoleh respon dan tanggapan yang positif terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor persentase yang diperoleh sebagai berikut:

1) Hasil Respon Guru

Implementasi ini dilakukan dengan memberikan angket dengan 10 pernyataan tentang media yang sedang dikembangkan disajikan kepada guru. Respon guru kelas II memperoleh 100% dengan kriteria “Sangat Layak” dan juga memperoleh tanggapan dari guru bahwa media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Anak-anak lebih semangat dalam belajar, menikmati proses pembelajaran, sehingga anak-anak dapat memahami materi pembelajaran.

2) Hasil Respon Siswa

Dari hasil uji coba media papan kantong pintar *flash card* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang dilakukan dengan cara menampilkan media di kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya. Setelah media berhasil di implementasikan di depan siswa, peneliti melakukan sedikit wawancara dengan para siswa. Dalam wawancara siswa memberikan pendapat tentang media yang telah diterapkan dari keseluruhan 18 siswa, peneliti mewawancarai sebanyak 12 siswa. Peneliti mendapatkan bahwa para siswa menyukai pembelajaran dengan

menggunakan media, dengan menggunakan media papan kantong pintar *flash card* ini pembelajaran menjadi lebih seru, tidak membosankan. Para siswa pun lebih menyukai proses belajar menggunakan media dari pada tanpa media, sehingga siswa lebih dapat memahami materi yang diajarkan.

Ketersediaan media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* dapat membantu dan mempermudah guru untuk menyampaikan informasi dan memberikan pengetahuan kepada siswa tentang materi.

Sejalan dengan yang dilakukan oleh Vina Meykasari, yang melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada pembelajaran tematik yang diterapkan dikelas II SD. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan semangat dan motivasi bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran, berdasarkan hasil respon siswa yang didapatkan, pakapin dapat membuat siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran, siswa mampu memahami materi yang diajarkan³⁹.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wulan Sanytiara, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media papan kantong pintar terhadap belajar bahasa indonesia di kelas II, dengan hasil yang diperoleh skor 81,92%, sehingga dapat dinyatakan bahwa media papan kantong pintar berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan kantong pintar *flash cards* sangat layak digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran.

³⁹Sisilia Bahan dkk, Pengembangan Media Pakapin Dalam Pembelajaran Tematik Muatan PPKN Pada Siswa Kelas II SD. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol 8, No 1, 2021, hlm 5.

Hasil keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.10 : Data Presentase Kelayakan Media Papan Kantong Pintar *Flash Card*

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Ahli Media	98%	Sangat Layak
2.	Validator Ahli Materi	80%	Sangat Layak
3.	Respon Guru Kelas	100%	Sangat Layak
Rata-rata Skor Total		97%	Sangat Layak

Sumber: Hasil Persentase Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar Flash Card dalam pembelajaran Temati



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil penelitian mengenai pengembangan media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik di kelas II SDN 5 Babahrot Aceh Barat Daya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*, memilih warna latar dan kartu yang sesuai, pada warna latar digunakan dengan warna hitam, dan kantongnya berwarna hijau, dan juga mendesain setiap warna kartu huruf dan kartu angkanya. Media papan kantong pintar ini, juga dilengkapi dengan stik eskrim, untuk mengajarkan matematika, pada materi perkalian.
2. Respon para siswa dan guru terhadap media papan kantong pintar *flash card* memperoleh hasil respon guru diperoleh hasil 100% , dan siswa 90% dengan kriteria Sangat Layak. Respon siswa dengan melakukan wawancara terhadap 12 siswa, berpendapat bahwa dengan menggunakan media papan kantong pintar *flash card* proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Para siswa kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya menyukai proses belajar menggunakan media, siswa menjadi lebih bersemangat dan lebih memahami materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

3. Kelayakan media papan kantong pintar *flash card* dalam pembelajaran tematik di kelas II SDN 05 Babahrot Aceh Barat Daya, memperoleh hasil validasi dari validator ahli, yaitu ahli media 98% dan ahli materi 80% dengan kriteria Sangat Layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka diperlukan beberapa saran dalam pengembangan media pembelajaran papan kantong pintar *flash card* yakni sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan ini hanya terbatas pada materi tema 2, subtema 1, pembelajaran 6. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada materi lainnya.
2. Bagi peneliti selanjutnya, yang ingin melakukan penelitian pengembangan media ini, maka perlu dilakukan pengujian keefektifan terhadap media. Hal ini dikarenakan penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media saja, tidak menilai hasil belajar siswa setelah penerapan media yang sudah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sa'dun. 2013. *Intrument perangkat Pembelajaran* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ahmad Shaleh, Sri Cacik, dkk. 2022. *Pengembangan Media (PAKAPIN) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Elementary school journal. Vol.1, No.1.
- Astuti Widia. 2021. *Pengembangan Media Sederhana Pada Materi Energi danPerubahannya*. Pekanbaru : UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Al-Tabany Trianto Ibnu Badar. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta :PRENADAMEDIA GROUP.
- Andreani Yosiva, Budi Hendrawan. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (PAPIN) dan Katalog Ajaib (KAJIB) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1Kaliwalu*.Jurnal PGSD.Vol 7, No. 2.
- Fajri Zainol .2018. *Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013*. Jurnal Pedagogik, No. 01.Universitas Nurul Jadid, Probolinggo
- Isnaini Rahma. 2021. *Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Doraemon Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Tematik*.Jambi : UIN Sulthan Thaha Syaifuddin.

- Jou Maria Melania, 2021. *Pengembangan Media PAPAN KANTONG PINTAR Pada Pembelajaran Tematik Sub Tema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. JPGSD, Vol. 9, No. 8.
- Miarso Yusufhadi, 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Maria Melania, Mulyani. 2021. *Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Pembelajaran Tematik Sub Tema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD. Vol.9, No. 8,
- Pakpahan Andrew Fernando, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Riadi Muchlisin . 2020, *Pembelajaran Tematik (pengertian, karakteristik, ciri, jenis dan langkah-langkahnya)*. :<https://www.kajianpustaka.com> Diakses pada tanggal 14 juli 2022 pukul 20.32.
- Ridwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Shifa Layyinatul , Aquami, 2015. *Penggunaan Media Papan Kantong Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi, Vol. 1 No.1.
- Sisilia Bahan dkk, 2021. *Pengembangan Media Papan kantong pintar flash card Dalam Pembelajaran Tematik Muatan PPKN Pada Siswa Kelas II SD*. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol 8, No 1.
- Wulan Sanytiara. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media (PAKAPIN) Papan Kantong Pintar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa*

Kelas II SDI Parangrea Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Sulawesi

Selatan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.



Lampiran

Lampiran 1 : SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: fkk.uin.ar-raniry.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-4609/Un.08/FTK/KP.07.6/03/2023**

**TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 - b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat** :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** :
- Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 12 Oktober 2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-13937/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2022
- KEDUA** : Menunjuk Saudara:

1. Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed sebagai pembimbing pertama
2. Dr. Khadijah, M.Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Wira Farhah
NIM : 190209053
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Flash Card dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 10 Maret 2023



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan

Lampiran 2 : Surat Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5407/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2023

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala SD Negeri 05 Babahrot

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **WIRA FARHAH / 190209053**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Jln. Lingkar Kampus, No 05. Gampoeng Rukoh, Kec. Syiah Kuala Banda Aceh.

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Flash Card dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 12 April 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 20 Mei 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BARAT DAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 BABAHROT**

Jln. Nasional Desa Pante Cermin Kecamatan Babahrot Kode Pos 23767

SURAT IZIN PENELITIAN DAN PENGUMPULAN DATA

No. 422.2 / 22 / SD / 2023

Berdasarkan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, B-5407/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2023, maka Kepala Sekolah SD Negeri 5 Babahrot Kecamatan Babahrot Kabupaten Aceh Barat Daya dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Wira Farhah

Nim : 190209053

Jurusan/ Prodi : PGMI

Jenjang : S-1

Benar nama tersebut diatas telah diberikan izin penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri 5 Babahrot Kecamatan Babahrot Kabupaten Aceh Barat Daya, pada tanggal 11 s.d. 13 Mei 2023 dalam rangka menyusun Tugas Akhir (Skripsi) :

“PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD NEGERI 5 BABAHROT ACEH BARAT DAYA”

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pantee Cermin, 13 Mei 2023
Kepala SD Negeri 5 Babahrot

AINAN NAHWI, S.Pd
NIP. 19710603 199305 1 001

Lampiran 4 : Surat Validator Ahli Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-140/Un.08/PGMI/04/2023
Lampiran : -
Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Banda Aceh, 04 April 2023

Kepada Yth:
Bapak Mulia, S.Pd.I., M.Ed
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Wira Farhah
NIM : 190209053
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Flash Card dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

Lampiran 5 : Surat Validator Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-141/Un.08/PGMI/04/2023
Lampiran : -
Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Banda Aceh, 04 April 2023

Kepada Yth:
Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
Tempat

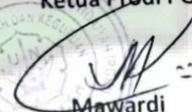
Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Wira Farhah
NIM : 190209053
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Flash Card dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

Lampiran 6 : Lembar hasil validasi ahli

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR *FLASH CARD* DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD NEGERI 05 BABAHROT ACEH
BARAT DAYA**

Kepada Yth.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan media Papan Kantong Pintar *Flash Card* dalam Pembelajaran Tematik kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibuk untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat Saya


Wira Farhah

A. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Mulia, S.Ag. M.Ed

Pekerjaan : Dosen

B. Petunjuk

sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini :

1. Bacalah semua poin dalam angket dengan teliti.
2. Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin D dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang telah divalidasi.

C. Keterangan Skor

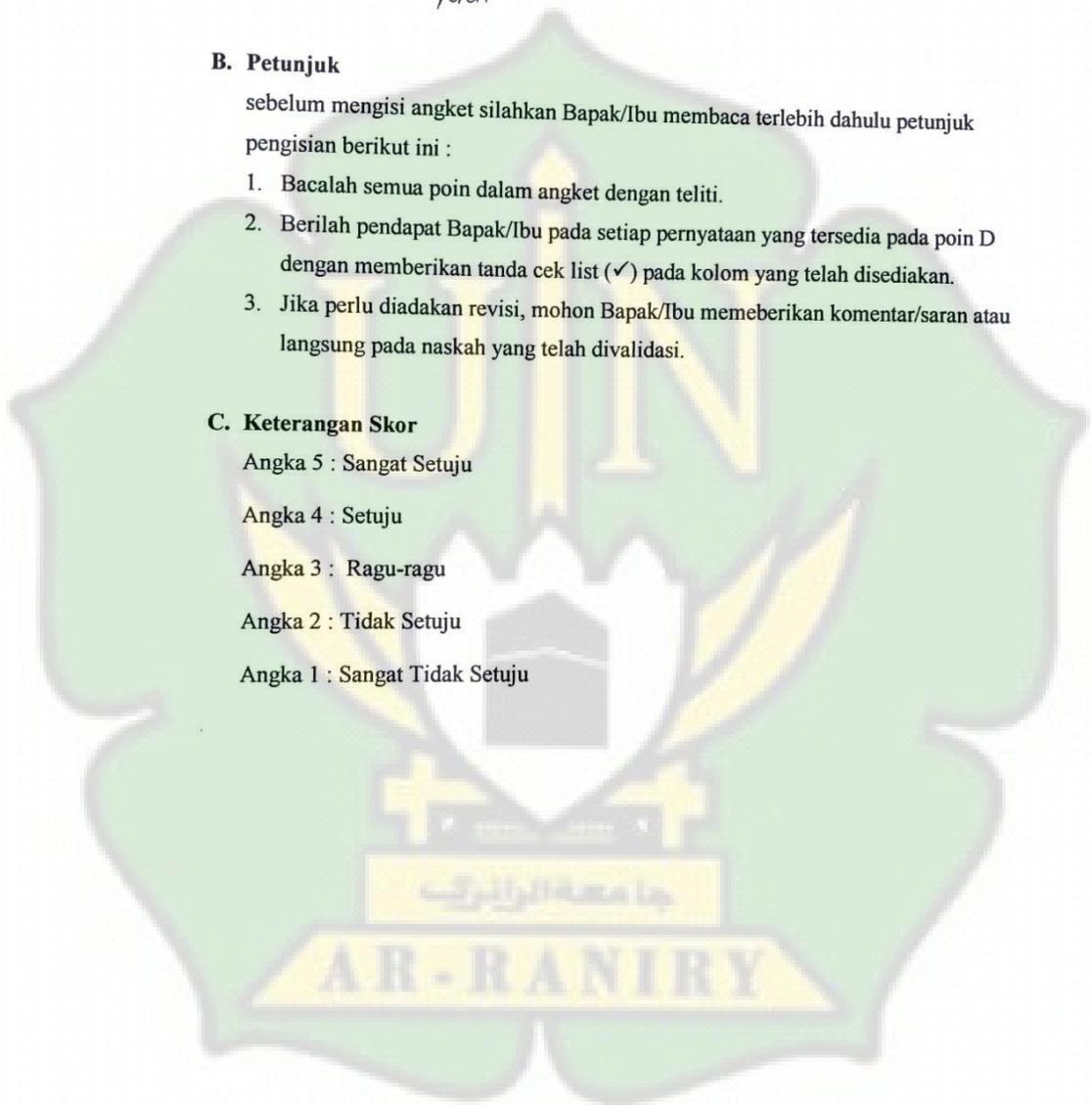
Angka 5 : Sangat Setuju

Angka 4 : Setuju

Angka 3 : Ragu-ragu

Angka 2 : Tidak Setuju

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju



D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				
		Sangat Tidak Setuju	Setuju	Ragu- ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan media menarik					✓
2	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran					✓
3	Media mudah digunakan					✓
4	Media tidak mudah rusak					✓
5	Warna di media tidak mengganggu materi				✓	
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
7	Kerapian desain media					
8	Pengaturan tata letak kartu pertanyaan dan jawaban pada media				✓	
9	Pengemasan media					✓
10	Kosakata pada kartu dapat terbaca dengan baik					✓

E. Mohon berikan komentar dan saran Bapak/Ibu tentang media papan kantong pintar *flash card* ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan

Papan nya Cukup Aman, kuat.
Hanya pewarnaan bisa dirang-
gus ke depan.

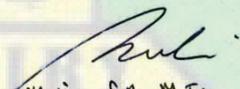
F. Kesimpulan

Program dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Banda Aceh, , , 2023


Muia, S.A., M.Ed.
NIP/NIDN. 1978103201411001

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR *FLASH CARD* DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD NEGERI 05 BABAHR0T ACEH BARAT
DAYA

Kepada Yth.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan media Papan Kantong Pintar *Flash Card* dalam Pembelajaran Tematik kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibuk untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat Saya

Wira Farhah

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu- ragu	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi Dasar				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator				✓	
3	Ketepatan cakupan materi di media				✓	
4	Kualitas kemenarikan pada materi				✓	
5	Penulisan abjad pada kartu dapat dibaca				✓	
6	Bahasa yang digunakan dalam gambar dapat dipahami oleh siswa				✓	
7	Penyusunan bahasa sesuai dengan tata bahasa Indonesia				✓	

8	Mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis				✓	
9	Memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan				✓	
10	Ketepatan ejaan yang digunakan				✓	

E. Mohon berikan komentar dan saran Bapak/Ibu tentang media papan kantong pintar *flash card* ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan

Tambahkan penekanan huruf kecil pada setiap kata
huruf untuk membantu kesulitan menulis permulaan
dan.

AR-RANIRY

Kesimpulan

Program dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

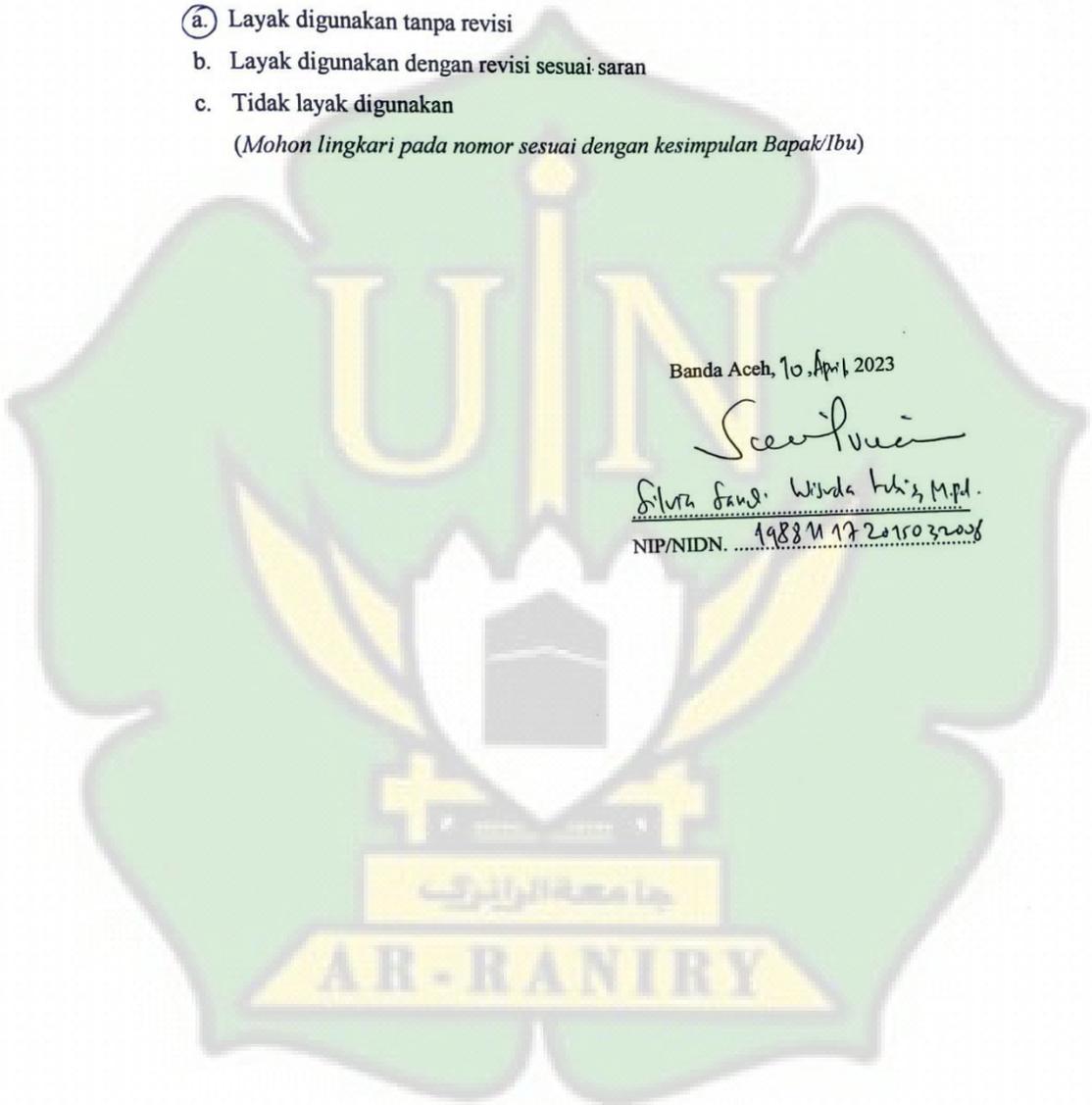
(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Banda Aceh, 10 April 2023

Scepluic

Silva Sandi Winda Lili, M.Pd.

NIP/NIDN. 198811172015032008



ANGKET RESPON GURU TERHADAP

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR *FLASH CARD* DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD NEGERI 05 BABAHRIT ACEH BARAT
DAYA

A. Identitas Ahli

Nama Lengkap : EFI YULIDA S.pd
Pekerjaan : PNS

B. Petunjuk

sebelum mengisi angket silahkan Bapak/Ibu membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian berikut ini :

1. Bacalah semua poin dalam angket dengan teliti.
2. Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang telah divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju

Angka 4 : Setuju

Angka 3 : Ragu-ragu

Angka 2 : Tidak Setuju

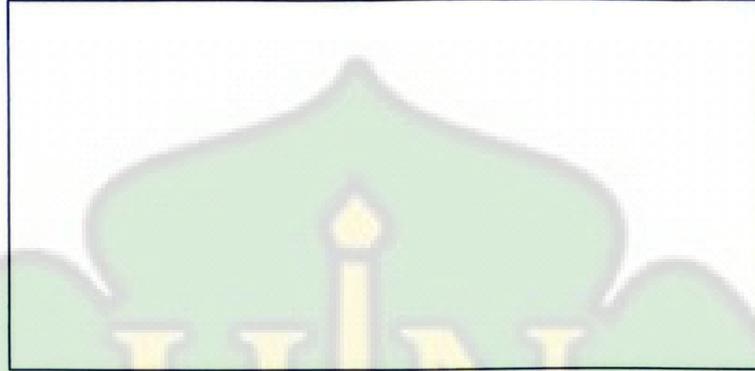
Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

AR-RANIRY

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek	Skor penilaian				
		Sangat	Tidak	Ragu-	Setuju	Sangat
		Tidak	Setuju	ragu		Setuju
		Setuju				
		1	2	3	4	5
1	Media menarik					✓
2	Pemilihan warna menarik					✓
3	Kejelasan materi					✓
4	Kemudahan pemakaian media					✓
5	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami					✓
7	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator					✓
7	Kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran					✓
8	Materi yang disampaikan jelas					✓
9	Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran					✓
10	Media dapat memudahkan siswa memahami materi					✓

E. Mohon berikan komentar dan saran Bapak/Ibu tentang media papan kantong pintar *flash card* ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan



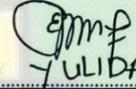
F. Kesimpulan

Program dinyatakan

- g. Layak digunakan tanpa revisi
- h. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- i. Tidak layak digunakan

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Banda Aceh, 10, 5, 2023


Efi JULIDA Spd
NIP/NIDN.198205062006042007

Lampiran 7 : Media papan kantong pintar *flash card*



Lampiran 8 : Kartu dan stik media papan kantong pintar *flash card*



Lampiran 9 : Foto saat pengisian angket oleh guru kelas



Lampiran 10 : Foto saat media diterapkan di dalam kelas II SD



