

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
BERBANTUAN MUSIK MATERI MENGENAL ALFABET
DAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS I FASE A
MI AL-MUHAJIRIEN KECAMATAN
MANGKUTANA KABUPATEN
LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

HANDRI YANI
2102050030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
BERBANTUAN MUSIK MATERI MENGENAL ALFABET
DAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS I FASE A
MI AL-MUHAJIRIEN KECAMATAN
MANGKUTANA KABUPATEN
LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

HANDRI YANI
2102050030

Pembimbing:

- 1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.**
- 2. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawa ini:

Nama : Handri Yani
NIM : 2102050030
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 26 Mei 2025
Yang membuat pernyataan



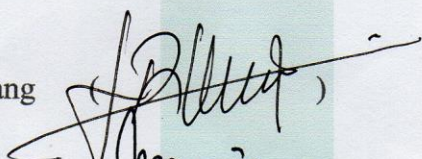
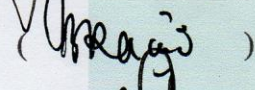
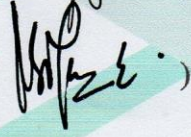
Handriyani
2102050030

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbantuan Musik Materi Mengenal Alfabet dan Kosakata pada Siswa Kelas 1 Fase A MI Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur*, yang ditulis oleh *Handri Yani*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050030, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Rabu*, tanggal *16 Juli 2025* bertepatan dengan *21 Muharam 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 28 Juli 2025
3 Safar 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Baderiah, M.Ag. | Penguji I | () |
| 3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. | Pembimbing II | () |

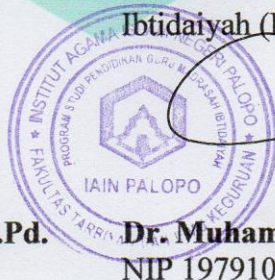
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd.; M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ (اما بعد)

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah, serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Musik Materi Mengenal Alfabet dan Kosakata Pada Siswa Kelas I Fase A MI Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur”** setelah melalui proses yang panjang.

Selawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus dan tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Henrik dan Ibunda Hasni, cinta pertama dan surgaku. Terima kasih atas segala kasih sayang, bimbingan, serta dukungan yang tiada henti sejak masa kecil hingga saat ini. Mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai kebangku perkuliahan, namun mereka memberanikan diri bermimpi untuk membuat

anaknya menjadi sarjana. Mereka menjadi orang tua tangguh yang bertekad bahwa anaknya harus mendapatkan kehidupan layak yang tak sempat mereka dapatkan. Dengan tekad itulah penulis dapat tumbuh dan bahagia tak kekurangan suatu apa pun. untuk mewujudkan impian orang tua tercinta, semoga Allah meridhoi langkah penulis mengangkat derajat mereka. Amiin.

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Wakil Rektor I, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor II, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., Wakil Rektor III, Dr. Takdir, SH., MH.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Prof. Dr. H. Sukirman S.S., M.Pd., Wakil Dekan I, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., Wakil Dekan II, Hj. Nursaeni, S. Ag., M. Pd., dan Dr. Taqwa, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (UIN) Palopo.
3. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd., serta sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd., beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Pembimbing akademik, Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan tanpa mengenal lelah selama proses perkuliahan sehingga saya dapat menjalani perkuliahan dengan baik.
5. Pembimbing I dan II, Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T yang telah banyak memberikan pengarahan atau

bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik

6. Tim validator, Ervi Rahmadani, M.Pd., Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd., Dr. Siti Harisah, S.Ag., M.Pd., dan Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang telah dikembangkan.
7. Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, Zainuddin S, SE., M.Ak., beserta para staf yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
8. Wali kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutan, Maya Alfiani, S.Pd. Kepala Sekolah, ustadz Hafidz Manaf Muhajir, Seluruh Bapak/Ibu Guru, Staf Pegawai, serta peserta didik kelas I yang telah bekerja sama dan berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian disekolah.
9. Kepada saudara kandung saya tercinta, Risna Wati, Suplianti, Imran, Hasrianti, ucapan terima kasih yang tulus saya berikan kepada mereka, yang telah memberikan semangat, perhatian, dan dukungan dalam berbagai bentuk selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala doa, motivasi, dan kehadiran yang menjadi sumber kekuatan disaat suka maupun duka. Perhatian dan kasih sayang yang kalian berikan sangat berarti bagi penulis.
10. Kepada kedua keponakan saya, Nur Khalifa dan Ahmad Fadil, penulis juga menyampaikan rasa sayang dan terima kasih yang selalu membawa kebahagiaan dan keceriaan di tengah kesibukan penulis. Tawa dan semangat polos kalian menjadi penghibur yang berharga serta penyemangat tersendiri dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah IAIN Palopo Angkatan 2021 yang selama ini memberikan bantunya, motivasi, serta saran dalam penyusunan skripsi ini.
12. Kepada personel Teh Tumpah, The Jamet, Keluarga Cemara, dan The Ber5. teman-teman terbaik yang telah menemani sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Kebersamaan kita yang penuh tawa dan cerita, memberi warna dalam setiap langkah perjalanan ini. Penulis merasa beruntung dikelilingi oleh orang-orang hebat yang selalu ada, baik disaat suka maupun duka. Dukungan dan semangat kalian sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Kepada seseorang teman laki-laki yang sering saya paling kakak yang menjadi support system, terima kasih yang setulusnya penulis ucapkan atas segala bantuan dan semangat yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari belum mampu membalas kebaikan beliau, tapi semoga Allah membalas kebaikanmu di dunia dan di akhirat.
14. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada satu sosok yang selalu berjuang tanpa henti, melawan dirinya yang *introvert*, dan selalu merasa *insecure* dari orang lain. Terima kasih kepada penulis skripsi ini, yaitu diriku sendiri, Handri Yani. Anak ke empat yang baru berusia 22 tahun yang selalu manja, suka nangis, dan keras kepala. Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tetap berani menjadi dirimu sendiri, walaupun sering diremehkan oleh orang lain tapi kamu tetap bertahan dan tidak pernah putus asa untuk terus mencoba dan membuktikan bahwa kamu bisa. Meski

lelah dan ragu kerap menghampiri, tetapi kamu memilih untuk terus mencoba dan tidak menyerah. Proses penyusunan skripsi ini memang tidak mudah, namun kamu berhasil menyelesaikannya. Ini merupakan salah satu pencapaian yang layak diapresiasi. Saatnya merayakan diri sendiri atas segala perjuangan yang telah dilalui. Aku berdoa, semoga langka kecilmu untuk merai mimpi selalu diperkuat dan selalu dikelilingi oleh orang-orang baik, tulus, dan hebat.

Semoga setiap bantuan doa, dukungan, motivasi, dorongan, kerja sama, dan amal bakti yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang layak disisi Allah Swt. Amiin Allahuma Amiin. Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun banyak hambatan dan tekanan namun dapat dilewati dengan baik.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi setiap yang membaca. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun penulis menerima dengan hati yang lapang dan ikhlas.

Palopo, 16 Mei 2025

Handri Yani

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	-	-
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka an Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>fathah</i>	a	a
ِ	<i>kasrah</i>	i	i
ُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...	<i>fathah dan ya</i>	ai	a dan i
وَ...	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

حَوْلَ : *hauila*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ...ى	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	ā	a dan garis di atas
اِ...ى	<i>kasrah</i> dan <i>ya</i>	ī	i dan garis di atas
اُ...و	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ : *qāla*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَقُولُ : *yaqūlu*

4. *Ta' Marbutah*

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu: *ta' marbutah* hidup *ta' marbutah* hidup atau yang mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata terakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl/raudahtul atfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ : *al-madīnah al-fādilah*

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *tasydid* (-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَق : *al-haqq*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah, maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi i.

علي : Ali' (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عربي : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman literasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-* baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf

qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalalah* (bukan *az-zalzalalah*)

الفَلَسْفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

شَيْءٌ : *syai’u*

النَّوْءُ : *al-nau’*

أَوْمِيرْتُو : *umirtu*

تَعْمُورُونَا : *ta’muruna*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau

kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari Al-Qur'an), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syariah al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah

9. Lafz *al-Jalālah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِالله *billāh* دِين الله *dimullāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-laẓī unzila fi -Qur‘ān

Naṣīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī‘ al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan: Zaīd, Nasr Hamīd Abū)

B. Daftar singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>sallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PRAKATA	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAN-LATIN DAN SINGKATAN	vii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Spesifikasi Produk	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Produk	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Penelitian yang Relevan	15
B. Landasan Teori	21
C. Kerangka Pikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	44

D. Prosedur Pengembanga	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan ayat Qs. Al-Alaq/96:1-5	2
---------------------------------------	---

DAFTAR HADIST

HR. Ibnu Majah Tentang menuntut ilmu	4
--	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan persamaan penelitian yang relevan.....	19
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara	46
Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen angket validasi ahli media	47
Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen angket validasi ahli materi	47
Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen angket validasi ahli bahasa	48
Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen angket respon pengajar dan peserta didik	48
Tabel 3.6 skala likert	50
Tabel 3.7 kriteria kelayakan suatu produk	51
Tabel 3.8 skala likert	51
Tabel 3.9 presentasi praktikalitas produk	52
Tabel 3.10 presentasi efektivitas produk	53
Tabel 4.1 hasil uji validasi ahli bahasa	64
Tabel 4.2 hasil uji validasi ahli materi	64
Tabel 4.3 hasil uji validasi ahli media	65
Tabel 4.4 revisi media berdasarkan hasil validasi para ahli	66
Tabel 4.5 data hasil uji praktikalitas peserta didik	68
Tabel 4.6 hasil praktikalitas guru kelas 1	69
Tabel 4.7 hasil non tes <i>pre-test</i> peserta didik	72
Tabel 4.8 hasil non tes <i>post-test</i> peserta didik	72

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	35
Gambar 3.1 bagan model 4D	36
Gambar 4.1 Kesesuaian bahan ajar yang digunakan guru	57
Gambar 4.2 kesulitan memahami materi	58
Gambar 4.3 Desain sampul media <i>flashcard</i> alfabet dan kosakata.....	59
Gambar 4.4 desain isi media <i>flashcard</i> alfabet dan kosakata	60
Gambar 4.5 Lirik dan desain musik alfabet dan kosakata	61
Gambar 4.6 flowchart <i>flashcard</i> berbantuan musik	62
Gambar 4.7 Hasil revisi perubahan warna dan gambar	67
Gambar 4.8 hasil revisi irama musik	67

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat izin penelitian
- Lampiran 2 pedoman instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 3 validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 4 hasil wawancara guru analisis kebutuhan
- Lampiran 5 pedoman angket analisis kebutuhan peserta didik
- Lampiran 6 validasi instrumen angket analisis kebutuhan peserta didik
- Lampiran 7 lembar uji validasi produk ahli bahasa oleh dosen
- Lampiran 8 lembar validasi produk ahli materi oleh dosen
- Lampiran 9 lembar validasi produk ahli desain oleh dosen
- Lampiran 10 tangkap layar produk
- Lampiran 11 lembar validasi angket praktikalitas produk oleh guru kelas
- Lampiran 12 lembar uji praktikalitas angket guru
- Lampiran 13 lembar validasi instrumen angket praktikalitas peserta didik
- Lampiran 14 lembar uji praktikalitas produk oleh peserta didik
- Lampiran 15 lembar validasi instrumen nontes efektivitas peserta didik
- Lampiran 16 lembar uji non tes *pre-test* oleh peserta didik
- Lampiran 17 lembar uji non tes *post-test* efektivitas produk oleh peserta didik
- Lampiran 18 rubrik penilaian uji non tes efektivitas produk
- Lampiran 19 surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 20 surat keterangan lulus mengaji
- Lampiran 21 hasil cek plagiasi produk
- Lampiran 22 riwayat hidup

ABSTRAK

Handri Yani, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbantuan Musik Materi Mengenal Alfabet dan Kosakata Pada Siswa Kelas I Fase A MI Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Muhammad Guntur dan Salmilah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran dari media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal alfabet dan kosakata, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*research and development*) dengan model 4D atau Four-D yang merupakan singkatan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Desseminate* (Penyebaran). Penelitian dilaksanakan di MI Al-Muhajirien Mangkutana dengan subjek penelitian guru dan 25 peserta didik di kelas I. Objek yang diteliti adalah media pembelajaran *Flashcard* berbantuan musik pada materi mengenal alfabet dan kosakata. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validitas, non tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data meliputi analisis data validitas dan analisis data validasi ahli serta hasil uji responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil analisis kebutuhan diperlukan media pembelajaran berbentuk visual dan audio seperti media *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal alfabet dan kosakata. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli bahasa dengan kategori sangat valid, ahli materi dengan kategori valid, dan ahli media dengan kategori valid. Untuk hasil praktikalitas pada guru mendapat skor 87,5% dengan kategori sangat praktis, dan hasilkepraktisan peserta didik diperoleh nilai sebesar 93,5% dengan kategori sangat praktis sehingga sangat layak digunakan pada pembelajaran. Hasil uji efektivitas berdasarkan hasil non tes *pre-test* sebesar (64,48%) dan uji non tes *post-test* sebesar (89,76%) dengan kategori sangat efektif, penyebaran media dilakukan dilakukan secara online di *platfrom* Youtube dan *offline* di MI Al-Muhajirien Mangkutana. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi mengenal alfabet dan kosakata serta mendukung pembelajaran yang lebih menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard*, Alfabet dan kosakata, Musik.

ABSTRACT

Handri Yani, 2025. *"Development of Music-Assisted Flashcard Learning Media for Knowing the Alphabet and Vocabulary in Grade I Students Phase A of MI Al-Muhajirien Mangkutana District, East Luwu Regency"*. Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Religious Institute. Guided by Muhammad Guntur and Salmilah

This study aims to find out the definition stage, design stage, development stage, and dissemination stage of music-assisted *flashcard* learning media in improving children's ability to recognize the alphabet and vocabulary, so that the learning process can be more interesting and enjoyable for students.

This type of research uses R&D (*research and development*) research with a 4D or Four-D model which stands for Define, Design, *Develop*, and Disseminate. The research was carried out at MI Al-Muhajirien Mangkutana with the research subjects of teachers and 25 students in class I. The object of research was *Flashcard learning media* assisted by music on the material of knowing the alphabet and vocabulary. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, validity sheets, non-tests and documentation. Meanwhile, the data analysis technique includes data analysis of validity and analysis of expert validation data and respondent test results.

The results of the study show that from the results of the needs analysis, visual and audio learning media such as *music-assisted flashcard media*, materials to know the alphabet and vocabulary are needed in improving children's ability to recognize the alphabet and vocabulary. The learning media developed has gone through the validation stage of linguists with very valid categories, material experts with valid categories, and media experts with valid categories. For the results of practicality in teachers, a score of 87.5% was obtained with a very practical category, and the results of the practicality of students obtained a score of 93.5% with a very practical category so that it is very suitable for use in learning. The results of the effectiveness test were based on the results of the *non-pre-test* test of (64.48%) and the non-test *post-test* of (89.76%) with the category of very effective, the dissemination of media was carried out online on the Youtube *platform* and *offline* at MI Al-Muhajirien Mangkutana. Thus, the development of *music-assisted flashcard* learning media can be an effective alternative in increasing students' understanding of the alphabet and vocabulary materials and supporting more interesting learning.

Keywords: Learning Media, *Flashcards*, Alphabet and vocabulary, Music.

تجريدي

هاندري ياني ، ٢٠٢٥. "تطوير وسائط تعليمية بالبطاقات التعليمية بمساعدة الموسيقى لمعرفة الأبجدية والمفردات في طلاب الصف الأول المرحلة أ من منطقة مي المهاجرين مانغوتانا ، شرق لورو ريجنسي". أطروحة برنامج دراسة إعداد المعلمين في مدرسة ابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد بالوبو الديني الإسلامي التابع لولاية بالوبو. بتوجيه من محمد غونتور وسلميلة

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة مرحلة التعريف ومرحلة التصميم ومرحلة التطوير ومرحلة النشر لوسائط تعلم البطاقات التعليمية المدعومة بالموسيقى في تحسين قدرة الأطفال على التعرف على الأبجدية والمفردات ، بحيث تكون عملية التعلم أكثر تشويقاً ومتعة للطلاب.

يستخدم هذا النوع من البحث أبحاث البحث والتطوير (البحث والتطوير) مع نموذج رباعي الأبعاد أو رباعي الأبعاد يرمز إلى التعريف والتصميم والتطوير والتفريع. تم إجراء البحث في مي ال-مهاجرين مانغوتانا مع موضوعات البحث من المعلمين و ٢٥ طالباً في الصف الأول. كان الهدف من البحث هو وسائط تعليمية للبطاقات التعليمية بمساعدة الموسيقى على مادة معرفة الأبجدية والمفردات. يتم تنفيذ تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات وأوراق الصلاحية وعدم الاختبارات والتوثيق. وفي الوقت نفسه ، تتضمن تقنية تحليل البيانات تحليل البيانات لصحة وتحليل بيانات التحقق من صحة الخبراء ونتائج اختبار المستجيب.

تظهر نتائج الدراسة أنه من نتائج تحليل الاحتياجات ، هناك حاجة إلى وسائط التعلم المرئية والمسموعة مثل وسائط البطاقات التعليمية بمساعدة الموسيقى ، ومواد لمعرفة الأبجدية والمفردات لتحسين قدرة الأطفال على التعرف على الأبجدية والمفردات. مرت وسائط التعلم التي تم تطويرها بمرحلة التحقق من صحة اللغويين ذوي الفئات الصالحة جداً ، وخبراء المواد بفئات صالحة ، وخبراء الإعلام بفئات صالحة. بالنسبة لنتائج التطبيق العملي لدى المعلمين تم الحصول على درجة ٨٧,٥ ٪ بفئة عملية جداً ، وحصلت نتائج التطبيق العملي للطلاب على درجة ٩٣,٥ ٪ بفئة عملية جداً بحيث تكون مناسبة جداً للاستخدام في التعلم. استندت نتائج اختبار الفعالية إلى نتائج اختبار عدم الاختبار التمهيدي بنسبة (٦٤,٤٨ ٪) والاختبار اللاحق غير الاختباري (٨٩,٧٦ ٪) مع فئة الفعالية العالية ، وتم نشر وسائل الإعلام عبر الإنترنت على منصة اليوتيوب ودون اتصال بالإنترنت في المهاجرين مانغوتانا. وبالتالي ، يمكن أن يكون تطوير وسائط تعلم البطاقات التعليمية بمساعدة الموسيقى بديلاً فعالاً في زيادة فهم الطلاب للأبجدية ومواد المفردات ودعم التعلم الأكثر إثارة للاهتمام.

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام التعليمية ، البطاقات التعليمية ، الأبجدية والمفردات ، الموسيقى.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara dengan bahasa terbanyak di dunia, bahasa sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai sarana komunikasi manusia sebagai makhluk sosial. Bahasa pertama yang dimiliki manusia ialah bahasa ibu.¹ Namun dengan beragamnya daerah yang ada di Indonesia menunjukkan juga beragamnya bahasa yang dimiliki dan digunakan oleh masing-masing daerah. Meski demikian, hal ini tidak menjadi kendala dalam berkomunikasi antar masyarakat karena fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. hal tersebut tertuang dalam Sumpah Pemuda kedua yang berbunyi "Kami Putra dan Putri Indonesia Berbahasa Satu, Bahasa Indonesia". Pentingnya mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan Negara Republik Indonesia memberikan implikasi yang cukup besar terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang diwujudkan dalam bentuk interaksi sesama manusia.² Pendidikan adalah proses yang berlangsung sepanjang hayat, dari sejak seseorang berada dalam kandungan hingga usia lanjut masih memerlukan pendidikan. Pendidikan tidak terbatas pada usia tertentu, karena setiap tahap kehidupan membutuhkan pembelajaran untuk berkembang. Dasar

¹ Jumarni, Syukur Saud, and Sukmawaty, "Kemampuan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Language, Literature, and Linguistics* 2, no. 1 (2020): 42–48.

² Yusfi'ah Nur Iva Fadhillah, "Upaya Guru Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Depan Umum" 4, no. 1 (2023): 88–100.

utama suatu ilmu pengetahuan adalah dengan membaca. Dengan membaca, seseorang dapat memperoleh informasi, wawasan, dan pemahaman baru yang akan menambah pengetahuan dalam dirinya. Membaca merupakan kunci utama meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan diri. Sebagaimana yang dijelaskan dalam ayat Al-Quran yang pertama kali diturunkan kepada nabi Muhammad saw. Pada Q.S Al-Alaq/96:1-5, yaitu sebagai berikut:

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

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmu yang maha Mulia. Yang mengajarkan kepada manusia dengan pena. Dia pengajaran kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.³

Ayat tersebut menjelaskan tentang pentingnya membaca sebagai bentuk awal dari pencarian ilmu, pentingnya membaca sebagai perintah yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman manusia. Membaca bukan hanya sekedar aktivitas, tetapi merupakan sarana untuk memperoleh ilmu baru yang sebelumnya belum diketahui.⁴ Melalui membaca, manusia dapat memperluas wawasan, menggali potensi, dan mengembangkan diri. Secara tidak langsung, perintah ini mengajarkan bahwa belajar adalah proses yang tidak pernah

³ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), hal. 796

⁴ Hamka, Tafsir al-Azhar Jilid 9, Karya Ulama Besar Indonesia, (Jakarta: Gema Insani, 2015) hal. 712

berhenti, karena dengan terus belajar, manusia dapat mencapai kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan.⁵

Pendidikan dapat menjadi suatu tempat atau wadah pengembangan potensi diri yang dimiliki oleh setiap manusia. Hal tersebut terdapat dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.⁶ Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk manusia yang seutuhnya, yaitu menjadikan seseorang yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga berkarakter, bermoral, dan siap berkontribusi bagi kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara. Melalui pendidikan, seseorang dapat menuntut ilmu secara terarah dan sistematis, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan sikap. Menuntut ilmu bukan hanya kewajiban duniawi, tetapi juga memiliki nilai ibadah. Sebagaimana sabda Nabi Muhammad Saw yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah dari Anas bin Malik, yaitu sebagai berikut:

⁵ A E Balqis, "Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember" (2023).

⁶ Anna Desfrida, Fahrurrozi Fahrurrozi, and Prayuningtyas Angger Wardhani, "Pengembangan Media *E-Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 8, no. 2 (2023): 187–188.

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ □ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ • رواه ابن ماجه

Artinya:

Dari Anas Bin Malik ia berkata bersabda Rasulullah Saw: “menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim (HR. Ibnu Majah).⁷

Pada jenjang sekolah dasar menuntut ilmu merupakan pondasi utama dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar anak. Salah satu mata pelajaran penting pada pendidikan sekolah dasar adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa.⁸ Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.⁹ Adapun Permasalahan yang masih terjadi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan membaca permulaan dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal.¹⁰ Dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan, sejumlah masalah dapat muncul, seperti rendahnya kemampuan mengingat anak, kesulitan anak dalam membedakan bentuk visual huruf, dan kesulitan merangkai huruf. Selain itu,

⁷ Abu ‘Abdillah Muhammad Bin Yazid Ibnu Majah Al-Qazwini, Sunan Ibnu Majah, *Kitab Al-Muqaddimah*, Bab Fadl Al-Ulama (Bab Keutamaan Ulama) Hadist No. 234.

⁸ Depdiknas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah, (2008):8.

⁹ Muhammad Ali, “Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar,” *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44.

¹⁰ Rizki Sakinah, Erfan Ramadhani, and Ali Fakhrudin, “Analisis Faktor Penghambat Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar,” *Journal On Teacher Education* 4 (2022): 594–602, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/8558>.

kesulitan anak dalam membedakan bunyi huruf vokal dan konsonan juga merupakan permasalahan dalam keterampilan membaca permulaan. Masalah ini dapat timbul karena kurangnya variasi dalam proses pembelajaran, sehingga proses tersebut kurang bermakna dan kurang menarik. Penggunaan media yang minim juga menjadi faktor mengapa proses pembelajaran membaca permulaan kurang menarik.

Keterampilan membaca sangat bermanfaat bagi semua orang, khususnya bagi anak sekolah dasar untuk melatih kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.¹¹ Membaca memegang peranan penting dalam hidup manusia karena dengan membaca dapat mengubah orang biasa menjadi orang luar biasa.¹² Membaca merupakan kegiatan untuk memahami makna yang selanjutnya diinterpretasikan dalam bentuk tulisan ataupun bahasa lisan.¹³ Indonesia saat ini berada pada posisi yang kurang optimal dalam hal kegiatan membaca. Hal ini menunjukkan bahwa minat membaca anak-anak di Indonesia masih rendah, karena mereka cenderung lebih memprioritaskan penggunaan gadget daripada membaca. Pengaruh gadget dalam aktivitas sehari-hari membuat anak-anak semakin enggan untuk membaca, padahal membaca memiliki peran yang sangat

¹¹ Nurhamsih et al., “Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 1 (2019): 37–50, <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/wsby8>.

¹² Mirnawati, “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa,” *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>.

¹³ Muhammad Guntur, Bungawati, Fitriyani, “Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Pendahuluan Memasuki Abad Ke-21, Keberhasilan Siswa Sangat Dipengaruhi Oleh Keterampilan Membaca, Khususnya Dapat Diinterpretasi Dalam Bentuk Tulisan Atau Bahasa Lisan (Kurniawati & Koeswati, 2020). Mengingat” (n.d.): 233–245.

penting bagi perkembangan dan masa depan mereka. Oleh karena itu, orang tua perlu berperan aktif dalam mengajarkan anak-anak tentang pentingnya membaca, baik melalui media pembelajaran maupun cara lain yang mendukung proses belajar anak. Dengan begitu, anak-anak diharapkan dapat mengembangkan kebiasaan membaca sejak dini untuk meningkatkan kemampuan wawasan mereka di masa depan.¹⁴

Secara umum, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pengajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami pelajaran. Saat ini, terdapat berbagai media pendukung pembelajaran keterampilan membaca awal, dan salah satunya adalah kartu kosakata yang lebih dikenal sebagai *flashcard*. *Flashcard* pertama kali diperkenalkan oleh Glenn Doman seorang dokter ahli beda otak dari Philadelphia, Pennsylvania.¹⁵ Desain dan tampilan *Flashcard* dapat dirancang dengan kreatif untuk meningkatkan minat dalam memahami materi pembelajaran yang terdapat di dalamnya. *Flashcard* juga disertai dengan warna cerah yang dirancang untuk menarik perhatian peserta didik, terutama pada anak-anak yang memiliki karakteristik sebagai pembelajar visual. Media *flashcard*

¹⁴ Prisca Anggita Wulandari, Erfan Ramadhani, and Aldora Pratama, "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 50 Prabumulih," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 07, no. 02 (2022): 2182–2188.

¹⁵ Pascalian Hadi Pradana and Febrina Gerhni, "Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 2, no. 1 (2019): 25–31.

memungkinkan anak mampu untuk belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk.

Perpaduan antara *flashcard* alfabet dan kosakata melalui metode bernyanyi di harapkan dapat meningkatkan daya ingat anak pada huruf alfabet dan kosakata. Model pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* yang disajikan kepada anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad dan anak dapat aktif dalam kegiatan belajar. Pada era sekarang, menyanyi telah menjadi hobi yang disukai oleh berbagai kelompok usia, termasuk lansia, remaja, bahkan anak-anak. Tidak jarang kita melihat bahwa siswa di Sekolah Dasar memiliki minat yang tinggi terhadap menyanyi, bahkan sampai menghafal puluhan lagu. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika banyak siswa di Sekolah Dasar lebih mudah mengingat dan menghafal lirik lagu daripada materi pelajaran yang diberikan.

Media *flashcard* memungkinkan anak mampu untuk belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk. Adanya perpaduan antara *flashcard* alfabet dan kosakata melalui metode bernyanyi di harapkan dapat meningkatkan daya ingat anak pada huruf alfabet dan kosakata. Menurut Muliawan Menyanyi bagi anak dapat memiliki peran sebagai wahana dalam proses pembelajaran. Melalui nyanyian yang sesuai dengan pembelajaran, seperti perbendaharaan bahasa, kreativitas serta kemampuan anak berimajinasi, dapat berkembang dengan baik. Pada saat bernyanyi harus terdapat musik atau lagu yang menyenangkan khususnya jika akan diterapkan pada anak usia dini. Lagu yang diberikan pun harus menarik, kreatif, dan dapat membangkitkan gairah anak

dalam belajar. Itulah mengapa, media pembelajaran juga penting untuk menunjang metode bernyanyi agar berhasil diterapkan pada anak selama proses pembelajaran, salah satunya adalah media audiovisual. Media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar dan suara, dapat memperkuat daya tarik dan mempermudah pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Dengan penggunaan media ini anak-anak tidak hanya belajar mendengarkan, tetapi juga melihat visual yang mendukung pemahaman mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.¹⁶

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 12 Januari 2024 di kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana, kabupaten Luwu Timur, penulis melakukan wawancara langsung dengan wali kelas Dwi Lestari, S.Pd., didapatkan informasi bahwa di MI Al-Muhajirien Mangkutana guru mengajar dengan berpatokan pada buku paket dan cenderung menggunakan metode ceramah serta menulis materi pada papan tulis. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif ini menyebabkan peserta didik sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru sehingga peserta didik kurang antusiasme, bosan, dan mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran dan sulit mengingat penjelasan guru mengenai alfabet huruf besar dan kecil. Guru juga menyoroti kurangnya keterlibatan orang tua serta kurangnya dukungan mereka dalam mendukung pendidikan berkelanjutan di rumah, masalah inilah yang membuat sekitar 70% siswa di kelas 1 MI Al-Muhajirien belum mengenal huruf alfabet dan

¹⁶ Iftaturrohman, Nanik Yuliati, and Suhartiningsih, "Efektivitas Metode Bernyanyi Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B," *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2022): 94–103.

bunyi tiap-tiap huruf, lambatnya siswa memahami dan kesulitan menulis huruf juga menyebabkan kesulitan guru dalam mengajar .

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana didapatkan informasi bahwa rata-rata peserta didik menyukai metode bermain sambil belajar, menggunakan gambar, dan nyanyian. Tetapi saat proses mengajar di kelas, guru sering kali menunjuk peserta didik untuk maju ke depan dan menyebutkan huruf yang di tulis guru di papan tulis, sedangkan siswa tidak percaya diri untuk maju ke depan dan sering merasa takut dengan metode pembelajaran yang digunakan guru.

Sesuai dengan latar belakang dan permasalahan, maka penulis tertarik untuk meneliti dan merancang media pembelajaran *flashcard* alfabet dan kosakata berbatuan musik untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang memudahkan proses belajar bagi guru dan siswa, diharapkan mampu mengatasi semua permasalahan berkaitan dengan media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet dan kosakata, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan memfasilitasi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah tahap pendefinisian pengembangan media pembelajaran *flashcard* musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana?

2. Bagaimanakah tahap perancangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana?
3. Bagaimanakah tahap pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana?
4. Bagaimanakah tahap penyebaran media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tahap pendefinisian pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana.
2. Menganalisis perancangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana.
3. Menganalisis pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana.

4. Menganalisis penyebaran media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengembangan keilmuan dan wawasan peneliti dan pembaca secara teoretis tentang media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk mengembangkan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan diharapkan memberikan kemajuan bagi mutu pendidikan sekolah.

- b. Bagi guru

Dengan adanya media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik guru bisa menggunakan media ini dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menarik dan siswa menjadi semangat untuk belajar.

- c. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik, siswa dapat menjadi aktif dan tidak lagi merasa bosan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti lainnya

Dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan data untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* berbantuan musik.

E. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang menggunakan bantuan aplikasi canva dalam pembuatannya dan dikhususkan pada materi mengenal alfabet. Berikut merupakan spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik pada materi mengenal alfabet dan kosakata dalam konteks MI Al-Muhajirien Mangkutana.
2. Produk *flashcard* ini berisi huruf alfabet (huruf besar dan kecil), gambar yang membuat produk ini makin menarik, dan kosakata sesuai dengan awalan huruf alfabet.
3. Warna pada media ini didesain full color dengan kontraks tinggi.
4. Produk ini terbuat dari kertas bahan art paper yang permukaannya halus, licin, berkilau, dan tahan air sehingga tidak mudah rusak.
5. *Flashcard* ini berjumlah 26 kartu sejumlah dengan huruf alfabet.
6. Produk *flashcard* ini berupa media cetak dengan ukuran 7 x 10 cm dengan ketebalan 310 Gsm.
7. Produk ini berbantuan musik atau nyanyian yang liriknya menyesuaikan dengan huruf dan kosakata yang ada pada media *flashcard*.

8. File audio berupa lagu yang dirancang khusus untuk membantu pengucapan huruf dan kosakata.
9. Format audio MP3 atau melalui platform digital seperti Youtube.
10. Durasi lagu 2-3 menit menyesuaikan pada penyebutan alfabet dan kosakata
11. Produk *flashcard* ini didesain dengan menggunakan aplikasi canva

F. Asumsi dan Keterbatasan Produk

Adapun asumsi dan batasan pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Asumsi pengembangan Media

Asumsi dalam penelitian adalah bahwa media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mampu membedakan huruf besar dan kecil sehingga mampu memahami beberapa kosakata. media ini juga dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif. Dengan menggunakan *flashcard* yang dilengkapi gambar dan berbantuan musik, siswa dapat lebih mudah mengingat huruf dan kata-kata, karena musik dapat meningkatkan daya ingat dan konsentrasi.

2. Keterbatasan Media

- a. Pengembangan media *flashcard* difokuskan pada peserta didik kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana
- b. Media ini membutuhkan peran aktif dari guru atau orang tua untuk memberikan penjelasan dan memandu anak dalam menggunakan media *flashcard* serta menyelaraskannya dengan musik.

- c. Media ini bersifat fisik (kartu) yang tidak sepenuhnya digital sehingga tidak dapat memanfaatkan sepenuhnya potensi teknologi interaktif
- d. Kosakata yang disediakan dalam media ini cenderung terbatas pada kategori dasar sehingga memerlukan tambahan materi untuk memperluas pengetahuan anak.
- e. Peserta didik atau pendidik yang tidak memiliki perangkat audio seperti speaker atau smartphone mungkin kesulitan memanfaatkan fitur musik yang menyertai media ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini, peneliti mengadakan tinjauan berkenaan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan sebagai acuan untuk penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi acuan bagi peneliti saat ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gede Santika Yasa dan Nyoman Sudirman pada tahun 2023 yang berjudul “penerapan media *flashcard* dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris anak desa salet peken”. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak-anak desa Salat Pekan. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode PALS (participatory action learning system) yang merupakan bentuk baru dari pendekatan pemberdayaan masyarakat yang dahulu dikenal sebagai “learning by doing” atau belajar sambil bekerja”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dasar anak-anak Desa Selat Peken melalui media *Flashcard*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa anak-anak menyatakan adanya peningkatan kemampuan kosakata dasar setelah penerapan *flashcard* sebagai media pembelajaran dan *Flashcard* mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran kosakata. Secara lebih lanjut, semua anak-anak yang menjadi responden menyatakan lebih menyukai pembelajaran dengan *flashcard* dari pada metode konvensional. Hasil wawancara tersebut didukung dengan

peningkatan secara signifikan nilai *pre-test* yang didapatkan oleh anak-anak dengan nilai rata-rata sebesar 87.14 yang masuk dalam kuadrat “sangat baik” dari nilai *pre-test* sebesar 47.14. hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* berkontribusi dalam peningkatan kemampuan kosakata bahasa inggris dasar anak-anak.¹⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mersytiana Atu, Indri Astuti, dan Sri Lestari pada tahun 2021 yang berjudul “*Flashcard* untuk mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi”. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak sehingga anak belum mampu atau belum dapat menyebutkan simbol huruf abjad dari gambar, anak belum dapat mengurutkan simbol huruf abjad dan anak belum dapat menulis simbol huruf abjad. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang mengacu pada tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas yang menjadi tanggung jawabnya. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan Kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf abjad meningkat sebesar 76%, adapun peningkatan tersebut antara lain: Anak yang dapat menyebutkan simbol huruf abjad sebelum dilakukan tindakan sebanyak 6 anak

¹⁷ I Gede Santika Yasa and I Nyoman Sudirman, “Penerapan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Desa Selat Peken Tahun 2023,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023): 4122–4137.

atau 30%, setelah dilakukan tindakan meningkat sebanyak 14 anak atau 70%, jadi kemampuan anak meningkat sebesar 40%. Anak yang dapat mengurutkan simbol huruf abjad sebesar sebelum dilakukan tindakan sebanyak 7 anak atau 35%, setelah dilakukan tindakan meningkat sebanyak 17 anak atau 85%, jadi kemampuan anak meningkat sebesar 50%. Anak yang dapat menulis simbol huruf abjad sebesar sebelum dilakukan tindakan sebanyak 7 anak atau 35%, setelah dilakukan tindakan meningkat sebanyak 15 anak atau 75%, jadi kemampuan anak meningkat sebesar 40%. Dengan itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang.¹⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Zunia Norviana dan Panca Dewi Purwati pada tahun 2023 yang berjudul “peningkatan literasi pembelajaran kompetensi gaya melalui *problem based learning* berbantuan *Flashcard* kelas IV SDN Jatisari”. Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya minat baca peserta didik dikarenakan minimnya ketersediaan sumber ajar variatif dan model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Penelitian ini menggunakan proses pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan desain literasi pembelajaran, menguji peningkatan proses dan hasil serta

¹⁸ Mersytiana Atu, Indri Astuti, and Sri Lestari, “Penggunaan *Flashcard* Untuk Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pertiwi” (2021): 1–9.

mengetahui dampak penerapan Problem Based Learning berbantuan media *flashcard*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian yang menggunakan proses pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan kemampuan kemandirian literasi siswa menunjukkan skor rata-rata 85,25% (baik) dan kemampuan bernalar kritis menunjukkan skor 86% (sangat baik). Untuk hasil belajar *Pre-test* dan *Post-test* terdapat peningkatan rata-rata sebesar 19. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan *flashcard* efektif karena, dapat meningkatkan kemampuan kemandirian literasi, dan bernalar kritis serta hasil belajar IPAS kompetensi pengaruh gaya siswa kelas IV SD Jatisari Semarang.¹⁹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Malik, Putri Dian Purnama Sari, dan Akhmad Syahid pada tahun 2022 yang berjudul “penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan Agama Islam”. Masalah dalam penelitian ini yaitu pengajar masih sering menggunakan model pembelajaran tradisional, salah satunya adalah teknik bicara dan faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah ke tidak pedulian terhadap perolehan dari siswa yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan penelitian tindak kelas (PTK) yang dilaksanakan secara mandiri. Tujuan penelitian ini yaitu menguji peningkatan proses dan hasil serta mengetahui dampak penerapan metode bernyanyi dalam peningkatan hasil

¹⁹ Putri et al., “Peningkatan Literasi Pembelajaran Kompetensi Gaya Melalui Problem Based Learning Berbantuan *Flashcard* Kelas IV SDN Jatisari,” *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa* 1, no. 2 (2023): 243–256, <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i2.453>.

belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan hasil ujian siswa setelah penerapan teknik pembelajaran menyanyi pada siklus primer mengalami sedikit peningkatan dalam kemampuan belajar siswa meningkat, terlihat dari nilai normal siswa pada siklus kepala sekolah hanya mencapai 75,8 dengan 76% kulminasi pada siklus berikutnya mencapai nilai normal 83,4 dengan pemenuhan 96%, siswa kelas 5 di SDN 056 Lamasariang memiliki 25 orang dan pemenuhan pembelajaran dan pelatihan pada siklus berikutnya mencapai 24 siswa yang diumumkan selesai dan 1 diantaranya belum tuntas adalah siswa yang jarang datang ke sekolah karena sakit. Sehingga dapat dikatakan bahwa eksplorasi “Penggunaan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas V SDN 056 Lamasariang Kabupaten Polewali Mandar” seharusnya efektif mengingat hasil belajar siswa.²⁰

Perbedaan dan persamaan penelitian-penelitian yang telah disebutkan dengan penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian yang Relevan

No.	Peneliti	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Gede Santika Yasa dan Nyoman Sudirman	Penerapan Media <i>Flashcard</i> dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak desa Salet Peken	1. Peneliti terdahulu mengkaji materi kosakata Bahasa Inggris dan peneliti sekarang mengkaji materi alfabet	1. Menerapkan media <i>flashcard</i> dalam proses pembelajaran 2. Memiliki tujuan untuk meningkatkan

²⁰ Abdul Malik, Putri Dian Purnamasari, and Akhmad Syahid, “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Education and Learning Journal* 3, no. 1 (2022): 61.

			dan kosakata Bahasa Indonesia	3. Subjek penelitian pada tingkat sekolah dasar
			2. Lokasi penelitian	
			3. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian metode PALS (participatory action learning system) dan penelitian sekarang menggunakan penelitian pengembangan atau R&D	
2.	Mersytiana Atu, Indri Astuti, dan Sri Lestari	<i>Flashcard</i> untuk mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi	1. Penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (<i>Classroom Action Research</i>) dan penelitian sekarang menggunakan penelitian pengembangan atau R&D	1. Memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad
			2. Lokasi penelitian	2. Menerapkan media <i>flashcard</i> dalam proses pembelajaran
			3. Subjek penelitian pada tingkat TK dan penelitian sekarang pada tingkat sekolah dasar	3. Mengkaji materi abjad atau alfabet
3.	Putri Zunia Norviana dan Panca	Peningkatan literasi pembelajaran	1. Penelitian terdahulu menggunakan	1. Subjek penelitiannya

	Dewi Purwati	kompetensi gaya melalui <i>problem based learning</i> berbantuan <i>Flashcard</i> kelas IV SDN Jatisari	penelitian kualitatif dan penelitian sekarang menggunakan penelitian pengembangan atau R&D model 4D 2. Lokasi penelitian 3. Materi pembelajaran yaitu IPAS	pada tingkat sekolah Dasar 2. Menerapkan media <i>flashcard</i> dalam proses pembelajaran
4.	Abdul Malik, Putri Dian Purnama Sari, dan Akhmad Syahid	Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan Agama Islam	1. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindak kelas (PTK) dan penelitian sekarang menggunakan penelitian pengembangan atau R&D dengan model 4D 2. Lokasi penelitian 3. Materi pembelajaran pendidikan agama Islam	1. Subjek penelitian pada tingkat sekolah dasar 2. Menerapkan metode bernyanyi pada proses pembelajaran

B. Landasan Teori

Adapun beberapa landasan teori dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian merupakan alat atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diteliti oleh peneliti tersebut. Menurut

Jhon W. Creswell, desain penelitian adalah rencana dan prosedur penelitian yang mencakup pengambilan keputusan mulai dari asumsi luas hingga metode pengumpulan dan analisis data yang terperinci, masuk akal, dan memiliki ukuran penyajiannya.²¹ Pengembangan merupakan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan menggunakan prinsip dan teori ilmu pengetahuan yang terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan yang sudah ada, atau melahirkan teknologi baru.²²

Dalam perkembangan sejarahnya, metode penelitian dan perkembangan menjadi pendekatan yang berkembang pesat di Eropa pada tahun 1860-an terutama dalam bidang teknologi dan bisnis. Pada era ini, perusahaan atau institusi-institusi mengembangkan produk inovasi untuk melayani masyarakat. Kemudian, pada tahun 1980-an pendekatan ini dikembangkan oleh Borg dan Gall sebagai desain model penelitian dalam bidang pendidikan yang berorientasi pada sebuah produk yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.²³ Penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *research and development (R&D)* yang merupakan metode penelitian yang banyak digunakan dalam dunia akademik untuk merancang dan menguji efektivitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi

²¹ Dea Siti Ruhansih, "Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Mengembangkan Religustas Remaja (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015)," *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 1–10.

²² Rahman Syamsuddin and Muhammad Ikram Nur Fuady, "Upaya Penguatan Badan Penelitian Dan Pengembangan Serta Inovasi Daerah Di Kota Palopo," *Jurnal Wawasan Yuridika* 4, no. 1 (2020): 63.

²³ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–1230.

masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Suatu produk yang akan dihasilkan pada metode penelitian ini tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).²⁴

Menurut Sugiyono penelitian pengembangan *research and development* (R&D) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.²⁵ Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Menurut mulyatiningsih penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.²⁶

²⁴ Khoirul Anafi, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono, "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D," *Jurnal Education and development* 9, no. 4 (2021): 433–438.

²⁵ Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016): 19.

²⁶ Azizul Azizul et al., "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak," *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 97–104.

Berdasarkan pendapat tersebut dijelaskan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah diuji. Hasil produk pengembangan yang dapat di kembangkan antara lain: media pembelajaran, materi pembelajaran, sistem pembelajaran, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D).²⁷ Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini lebih terfokus pada sebuah produk yang akan dihasilkan. Dimana, produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa produk yang akan digunakan pada dunia pendidikan yaitu media pembelajaran *flashcard*.²⁸

2. Pengertian Media *Flashcard*

a. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medist* yang artinya “tengah” atau “pengantar” sedangkan dalam bentuk jamaknya yakni dari “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam istilah teknologi informasi, Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi, serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yakni kegiatan belajar. Menurut Khadija media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada

²⁷ Ruhansih, “Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).”

²⁸ Delila Khoiriyah Mashuri, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V,” *Jpgsd* 08, no. 05 (2020): 1–11.

penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²⁹

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan disemua kegiatan pembelajaran.³⁰ Media pembelajaran menjadi alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran tercapai.³¹ Tetapi di samping itu peran guru tak kalah penting dengan penggunaan media pembelajaran khususnya dalam upaya peningkatan kemampuan membaca siswa ditahap awal.³² Sedangkan pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa perubahan informasi dan pengetahuan melalui interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa. Dalam menggunakan media pengajaran, guru harus memiliki pengalaman, kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan media pengajaran sehingga

²⁹ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar” 05, no. 02 (2023): 3928–3936.

³⁰ Muhammad Hasan, S Pd, and M Pd, *Media Pembelajaran*, 2021, <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.

³¹ Nur Liana, “Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Untuk Siswa Sekolah Dasar Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Untuk Siswa Sekolah Dasar” 4, no. 2 (n.d.): 1616–1627.

³² S Adawiah, Andi Ria Warda, and Nurul Haswar, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Model Direct Instruction Melalui Media Kartu Bergambar siswa Kelas 1 SDN 50 Bulu Datu” 4, no. 2 (2024): 213–225.

ketika melakukan pengajaran di dalam kelas akan menghasilkan efektivitas yang setinggi-tingginya.³³

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa atau peserta didik. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. Menurut Yaumi media pembelajaran adalah peralatan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kaya tentang rangsangan atau dorongan, media bisa berupa media cetak, media pameran, media audio, media visual, media video, multimedia, dan perangkat komputer.³⁴

Secara umum, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Anak-anak dalunya belajar menggunakan media seperti mainan, kartu balok yang bertulis angka dan huruf

³³ M Sahib Saleh and Ilham Azis, *Media Pembelajaran*, 2023.

³⁴ K. P. Rajagukguk et al., "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 14–22, <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144>.

serta karton bergambar, media inilah yang menambah minat belajar peserta didik. Banyak manfaat dari media pembelajaran baik itu dulu maupun sekarang.³⁵ Media pembelajaran juga merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.³⁶ Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan menumbuhkan minat peserta didik, serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.³⁷

b. Media *Flashcard*

Flashcard adalah sebuah kartu yang berisi gambar, teks atau kata simbol yang mengingatkan ataupun untuk mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* pada umumnya berukuran 8x12 cm atau guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan bisa besar ataupun kecil. *Flashcard* adalah media visual yang mempunyai dua bagian yang berupa kartu terdiri dari sebuah gambar dan sebuah kata yang saling berhubungan.³⁸ Menurut Sadimin media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu

³⁵ Sukmawaty, Syaiful Rahman, and Junaedy, "Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Dalam Bahasa Indonesia Menggunakan Voice Recognition Berbasis Android," *Jtriste* 4, no. 2 (2017): 7–15, <https://jurnal.kharisma.ac.id/jtriste/article/view/27>.

³⁶ Rohani, "Media Pembelajaran," *Repository.Uinsu* (2020): 234, website: <http://jonedu.org/index.php/joe>.

³⁷ Nurul Mujtahidah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar" 12, no. 4 (2023): 53–61.

³⁸ Suparyanto dan Rosad, "Konsep Media Pembelajaran *Flashcard*," *Suparyanto dan Rosad* 5, no. 3 (2020): 248–253.

bergambar. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.³⁹

Media *flashcard* adalah media yang dapat digunakan untuk membantu anak agar lebih mudah mengingat dan mengucapkan kosakata seperti yang dikemukakan dalam penelitian Ardiyantit mengungkap bahwa media *flashcard* membawa pengaruh baik terhadap kosakata bahasa Prancis, dengan adanya media *flashcard* yang disertai gambar membantu anak mudah mengingat, memahami, dan kemudian mengucapkan kosakata. Media *flashcard* juga dapat memberikan dampak positif dalam memperoleh kosakata anak usia 5-6 tahun.⁴⁰ *Flashcard* juga mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Media *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media *flashcard* siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga minat siswa untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran pun akan lebih menyenangkan.⁴¹

Metode pembelajaran *flashcard* ini menjadi stimulus untuk belajar membaca anak. Simbol-simbol yang dilihat oleh anak akan diproses ke otak agar

³⁹ Nafsiah Hafidzoh Rahman et al., “Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab,” *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 99–106.

⁴⁰ Silvia Febiola and Yulsyofriend Yulsyofriend, “Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1026–1036, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>.

⁴¹ Domi Saputra et al., “Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosakata,” *Jurnal AS-SAID* 2022, no. 1 (2022): 127–137.

dapat dipahami sesuai dengan teori. Mayasari mengemukakan bahwa pemilihan metode dan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang terpenting dalam mempengaruhi kemampuan membaca awal anak.⁴² Kelebihan media *flashcard* antara lain mudah di bawah, praktis, gampang diingat, menyenangkan, menarik, media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata.⁴³ Adapun kekurangan dari media *flashcard* antara lain terbatas pada informasi singkat, kurang responsif terhadap gaya belajar peserta didik yang auditory, membutuhkan waktu kreativitas dalam pembuatannya, berpotensi membosankan, bahannya mudah rusak dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar.⁴⁴

3. Pengertian Musik atau Nyanyian

Musik merupakan bagian dari cabang kesenian yang di dalamnya terdapat unsur-unsur melodi, ritme, harmoni, serta irama yang mana musik ini menghasilkan bunyi-bunyian yang sesuai dengan unsur-unsur tadi sehingga suara atau nada yang dihasilkan dapat terdengar dengan nyaman sehingga dapat dinikmati oleh para pendengarnya.⁴⁵ Musik atau lagu adalah ilmu atau seni

⁴² Cecep Wahyu Hoerudin, "Penerapan Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa," *Jurnal Primary Edu (JPE)* 1, no. 2 (2023): 235–245.

⁴³ Hafidzoh Rahman et al., "Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab."

⁴⁴ M. Sofirin, Abdul Rahim, K. H. Najib, "Implementasi Penggunaan Media *Flashcard* Pada Mata Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 1 Trirenggo Bantul," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 10, No. 2 (2025):123.

⁴⁵ Nur Fajrie, ed., *Pradikma Pendidikan Praktis Dalam Pembelajaran Seni Tari Untuk Anak Di Sekolah Dasar*, Moh. Nasru., 2023.

menyusun nada sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan. Musik atau Lagu merupakan suatu media yang dapat digunakan guru agar proses pembelajaran bisa lebih menyenangkan. Pada usia sekolah dasar, anak-anak lebih banyak mengingat hal yang dialaminya. Adapun yang diucapkan oleh gurunya akan selalu diingat oleh anak-anak. Belajar sambil bernyanyi merupakan hal yang di sukai oleh anak karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Nyanyian menjadi salah satu sarana bermain anak karena dengan musik yang riang mampu mengajar peserta didik untuk bersemangat dalam belajar karena lagu dapat mengiringi proses bermain sekaligus belajar sehingga pembelajaran tidak akan membosankan.⁴⁶

Media musik atau nyanyian dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan cara mengubah materi pembelajaran menjadi lirik-lirik lagu yang kemudian dapat dinyanyikan oleh siswa. Media lagu atau nyanyian dirasa cukup efektif untuk membuat pembelajaran terasa lebih ringan dan menyenangkan karena aktivitas pembelajaran dilakukan dengan bernyanyi atau belajar sambil bernyanyi, sehingga siswa tidak akan merasa bosan dan mengantuk, tetapi akan lebih tertarik, bersemangat dalam memperhatikan pembelajaran, serta berani aktif saat proses pembelajaran.⁴⁷

⁴⁶ Mei Fita Asri Untari, Fajar Cahyadi, and Ade Kalpila Budiningtyas, "Pengembangan Media Lagu Matematika Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar," *Mimbar Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2017): 92–105.

⁴⁷ S. Utami, "Penggunaan Media Lagu (Nyanyian) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Togopandogan 25 Kecamatan Gajah Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2013/2014" 5, no. 1 (2003): 1–7.

Menurut Lwin mengemukakan bahwa musik merupakan aspek pertama yang harus dikembangkan dari sudut neurologis, sebab sejak dari dalam kandungan janin sudah bisa mendengarkan suara-suara seperti musik. Musik memberikan pengaruh terbesar untuk diri manusia dan bisa mengembangkan kecerdasan lain, sehingga aspek kecerdasan musik pada anak sangat penting untuk dikembangkan agar kecerdasan yang lain bisa berkembang dengan baik. Musik juga mampu mempengaruhi perkembangan intelektual anak, membuat anak menjadi percaya diri, dan lebih mandiri. Begitu pentingnya musik bagi anak usia dini, maka sangat urgen pula peneliti memandang untuk melakukan penelitian dengan judul dan tema seperti ini.⁴⁸

4. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mengajarkan kepada peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Menurut Yunus Abidin pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan bahasa tertentu.

⁴⁸ Didik. Ardi Santosa, "Urgensi Pembelajaran Musik Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Ikip Veteran* 26, no. 1 (2019): 78–88, <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/pawiyatan/article/view/877>.

Siswa seharusnya melakukan serangkaian aktivitas yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.⁴⁹

Pembelajar bahasa Indonesia itu sendiri memiliki tujuan yang tidak jauh berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lainnya, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan bahasa Indonesia dalam kurikulum mencakup empat aspek yaitu: (1) keterampilan menyimak (*listening skills*), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (*reading skills*), (4) keterampilan menulis (*writing skills*).⁵⁰ Dalam mencapai tujuan tersebut, perlunya dilakukan pembelajaran bahasa sejak dini, dengan adanya mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 sekolah dasar, ini dapat mendukung dalam hal perkembangan bahasa anak. Pada dasarnya belajar bahasa Indonesia adalah proses panjang yang dilalui setiap siswa, ketika belajar bahasa Indonesia siswa juga perlu mempersiapkan beberapa keterampilan seperti, mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.⁵¹

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 sekolah dasar siswa mulai dikenalkan dengan berbagai macam huruf seperti huruf alfabet untuk memperbanyak perbendaharaan hurufnya. Pada permulaan mereka di kenalkan dengan huruf vokal a, i, u, e, o yang merupakan huruf dasar dalam mengenal huruf alfabet, kemudian dilanjutkan dengan mengenal semua huruf alfabet antara lain

⁴⁹ Rafika Elsa Oktaviani and Nursalim, "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi," *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.

⁵⁰ Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *Jurnal pendidikan anak usia dini*, 3 No. 1 (2020).

⁵¹ Mirnawati, Baderiah, Fingki, Salmilah, Firman, "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12, no. 1 (2022):167

Aa, Bb, Cc, Dd, Ee, Ff, Gg, Hh, Ii, Jj, Kk, Ll, Mm, Nn, Oo, Pp, Qq, Rr, Ss, Tt, Uu, Vv, Ww, Xx, Yy, Zz mengenal huruf alfabet sangat penting untuk mendukung anak, terutama dalam hal perkembangan baca tulis anak. Setelah mengenalkan huruf alfabet peserta didik juga mulai di ajarkan untuk membedakan antara huruf besar dan kecil, kemudian dilanjutkan untuk belajar kosakata sederhana seperti “Ba-ca”, “Ma-ta”, Ca-ca”. Proses ini bertujuan untuk membangun dasar yang kuat dalam dalam mengenal huruf dan kata, sehingga anak-anak dapat menghubungkan suara dengan bentuk tulisan. Pembelajaran kosakata sederhana ini penting untuk membantu peserta didik memahami makna kata-kata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.⁵²

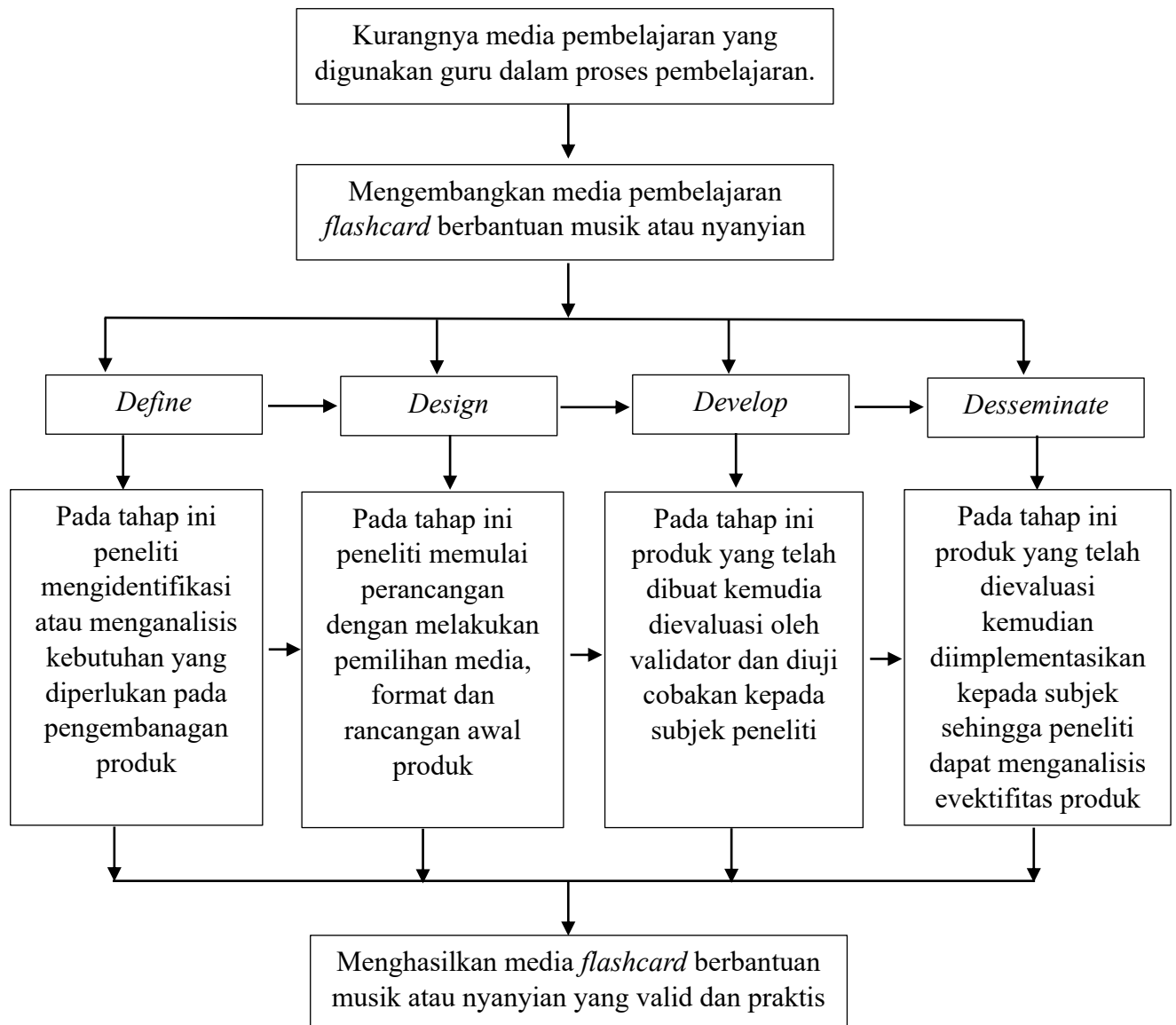
C. Kerangka Pikir

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Guru mengajar dengan berpatokan pada buku paket dan cenderung menggunakan metode ceramah serta menulis materi pada papan tulis. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif ini menyebabkan peserta didik sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru sehingga peserta didik kurang antusiasme, bosan, dan mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran dan sulit mengingat penjelasan guru mengenai alfabet huruf besar dan kecil. Guru juga menyoroti kurangnya keterlibatan orang tua serta kurangnya dukungan mereka dalam mendukung pendidikan berkelanjutan di rumah, masalah inilah yang membuat

⁵² Anita Risalatul Hasanah, “Pengembangan Maze Alfabet Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Kelas 1 SD,” *Jurnal Pendidikan* (2015).

siswa di kelas 1 MI Al-Muhajirien belum mengenal perbedaan antara huruf alfabet yang besar dan kecil, lambatnya siswa memahami dan kesulitan menulis huruf juga menyebabkan kesulitan guru dalam mengajar. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mengatasi permasalahan ini dengan mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik atau nyanyian yang fokus pada materi mengenal alfabet dan kosakata, khususnya dalam konteks peserta didik kelas 1 di MI Al-Muhajirien Mangkutana.

Media *flashcard* ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan minat mereka agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan agar peserta didik lebih tertarik dan semangat dalam belajar. Penelitian ini mengadopsi model 4D atau Four-D, yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. Berdasarkan kerangka pikir tersebut, maka desain penelitian ini digambarkan dalam bagan berikut:



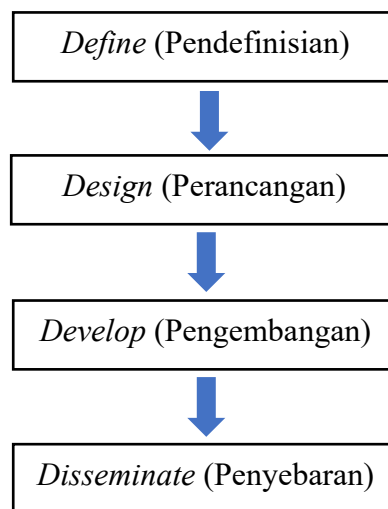
Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan penelitian R&D (*research and development*) dengan model 4D atau Four-D yang merupakan singkatan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik atau nyanyian pada materi mengenal alfabet dan kosakata. Berikut bagan dari model 4D.



Gambar 3.1 Bagan Model 4D

Model pengembangan 4D atau *Four-D* berkembang pada awal tahun 1970-an. Model ini merupakan pengembangan dari langkah-langkah yang berkembang pada saat itu, yaitu analisis, desain, dan evaluasi. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Dalam Bahasa Indonesia, model pengembangan 4D

diterjemahkan menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.⁵³

Menurut Arkadiantika model 4D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran.⁵⁴ Penerapan model 4D memiliki tujuan untuk mengembangkan produk perangkat pembelajaran atau media pembelajaran, dalam penelitian ini model 4D mampu menganalisis kebutuhan belajar peserta didik dan kemudian langsung memutuskan pemilihan format desain perangkat pembelajaran yang sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Untuk mencapai tujuan pada penelitian yang akan dilakukan ada empat tahap yang harus dilakukan dimana tahapan tersebut mencakup pendefinisian kebutuhan dan tujuan pembelajaran, merancang pembelajaran, mengembangkan materi pembelajaran, dan menyebarluaskan pembelajaran.⁵⁵ Menurut Thiagarajan juga bahwa berdasarkan pada model pengembangan 4D memiliki empat tahapan dimana dilihat dari tahapannya, tahap awal yakni perencanaan dan perancangan produk atau model pengembangan,

⁵³ Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan."

⁵⁴ Jasmine Riani Johan, Tuti Iriani, and Arris Maulana, "Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan," *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 06 (2023): 372–378.

⁵⁵ Naya Sabrina Sabrina, Mega Febriani Sya, and Irma Inesia Sri Utami, "Konsep Perencanaan Pembelajaran Dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran," *Karimah Tauhid* 3, no. 4 (2024): 5203–5211.

revisi dan validasi, serta diseminasi.⁵⁶ Penerapan model tersebut perlu mengikuti tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini merupakan tahap analisis mengenai apa saja yang dibutuhkan pada pengembangan yang akan dilakukan, dimana pada pengembangan produk yang akan dilakukan perlu untuk mengacu kepada syarat pengembangan.⁵⁷ Adapun kebutuhan pengembangan perangkat atau komponen pembelajaran dilatar belakangi oleh diketahuinya karakteristik peserta didik, permasalahan seputar proses belajar mengajar, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dimana di dalamnya meliputi: model, metode, media, dan teknik, serta analisis ketercapaian atau ajaran melalui struktur kurikulum yang diterapkan. Mengutip Thiagarajan bahwa pelaksanaan tahap *Define* atau pendefinisian dilakukan dengan mengikuti beberapa tahapan, antara lain:

1) Analisis awal (*front-end analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatar belakangi perlunya dilakukan pengembangan. Dalam melakukan analisis awal peneliti atau pengembang memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian. Menurut Luppicipini analisis awal yang dimaksudkan untuk

⁵⁶ Jalu Rafli Ismail, "Pengembangan Lembar Kerja Berbasis Aplikasi Web Google My Maps Untuk Mencapai Kompetensi Dasar Dalam Pembelajaran Geografi Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu" (2022): 26–46.

⁵⁷ Riani Johan, Iriani, and Maulana, "Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan."

menemukan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran terkait performa peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.⁵⁸

2) Analisis peserta didik (*Learner analysis*)

Analisis peserta didik merupakan faktor penting dalam mengembangkan produk atau model yang cocok untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik, karakteristik yang dimaksud meliputi kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik yang dipengaruhi oleh lingkungan dan iklim belajar. Analisis inilah yang akan menguatkan peneliti dalam penentuan masalah yang tepat dalam proses pengembangan produk atau model dalam penelitian.

3) Analisis tugas (*taks analysis*)

Pada tahap sebelum peneliti melakukan pengembangan produk pembelajaran, baik itu lembar kerja maupun media pembelajaran maka peneliti terlebih dahulu perlu melakukan analisis tugas dengan merinci isi penugasan pokok bagi peserta didik sehingga dapat mencapai kompetensi yang ditetapkan.

4) Analisis konsep (*concep analysis*)

Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu menganalisis konsep yang akan diajarkan atau konsep yang akan dimuat dalam produk. Ketika urutan konsep pokok dalam produk telah dirancang, maka peneliti mampu untuk merumuskan

⁵⁸ A Madiantoro, Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development) (Borg & Gall, 1983),” no. 10 (2019).

langkah-langkah yang cocok, sehingga capaian kompetensi yang diharapkan dapat terukur melalui penggunaan produk.

5) Spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Pada tahap ini langkah spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan oleh peneliti sebagai rangkuman terhadap langkah analisis tugas dan analisis konsep. Perincian dan identifikasi terhadap tugas maupun konsep dalam produk dikerucutkan dalam butir-butir tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran inilah yang menjadi landasan dalam penentuan tes evaluasi dalam produk atau model yang akan dikembangkan.

b. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini membantu peneliti menentukan desain yang akan diterapkan, melalui perancangan produk yang hendak dikembangkan dan diuji cobakan. Pada tahap ini dapat dilakukan pemilihan media, pemilihan format, pembuatan rancangan awal dari produk yang akan dibuat.⁵⁹ Tapi sebelum itu, terlebih dahulu dirancang konten yang hendak dituliskan serta format dan standar evaluasi. Adapun langkah-langkah pada tahap ini antara lain:

1) Penyusunan standar tes (*constructing criterion-referenced test*)

Produk yang ingin dikembangkan merujuk pada karakteristik peserta didik baik secara kognitif, efektif, maupun psikomotor. Maka dari itu, perlu ditetapkan pula standar tes yang mempertemukan karakteristik peserta didik pada jenjang tertentu dengan capaian pembelajaran.

⁵⁹ Nok Izatul Yazidah, Dian Fitri Argarini, and Yunis Sulistyorini, "Pengembangan Soal Hots Pada Materi Aljabar," *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2020): 68–78.

2) Pemilihan media (*media selection*)

Media yang diterapkan harus sesuai dengan kriteria materi pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai. Media yang digunakan perlu di pertimbangkan ke praktisannya dan ke terukurannya sehingga lembar kerja atau media sebagai produk yang hendak dikembangkan akan mengatasi masalah yang sebelumnya ada, bukan menghasilkan masalah baru.

3) Pemilihan format (*format selection*)

Format dalam produk yang hendak dikembangkan berisi rancangan strategi pembelajaran yang meliputi pendekatan proses pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar. Secara operasional, peneliti menetapkan format dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), dan instrumen penilaian.

4) Desain awal (*initial design*)

Dalam tahap ini, peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model atau perangkat pembelajaran

c. Tahap Pengembangan (developing stage)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk, dimana dalam tahap ini, produk yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna. tahap pengembangan terdiri dari kegiatan *expert appraisal*, sementara yang dimaksud dengan *development testing* adalah uji coba rancangan produk terhadap subjek

penelitian.⁶⁰ Hasil uji coba kemudian menjadi dasar bagi perbaikan selanjutnya.

Tahap pengembangan dilakukan dengan alur sebagai berikut:

1) Validator oleh ahli

Pada tahap ini dibagi menjadi 2 kegiatan yaitu expert appraisal dan development testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Development testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar setelah itu digunakan untuk memperbaiki produk kemudian di uji kan kembali untuk memperoleh hasil yang efektif.⁶¹

2) Uji pengembangan

Tahap uji pengembangan dilakukan untuk menerapkan produk perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahapan ini, dilibatkan peserta didik dalam mendapatkan pengalaman belajar melalui penggunaan lembar kerja yang dikembangkan. Selanjutnya, peserta didik akan diminta memberikan respon terhadap lembar kerja dalam berbagai aspek yang menjadi indikator penilaian. Kegiatan pembelajaran peserta didik dengan menggunakan lembar kerja pula

⁶⁰ Riani Johan, Iriani, and Maulana, “Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan.”

⁶¹ Ismail, “Pengembangan Lembar Kerja Berbasis Aplikasi Web Google My Maps Untuk Mencapai Kompetensi Dasar Dalam Pembelajaran Geografi Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu.”

diukur melalui uji keterlaksanaan kegiatan pada lembar kerja dan penilaian unjuk kerja yang berkaitan dengan tercapainya kompetensi dasar.⁶²

d. Tahap penyebaran (*Disseminate Stage*)

Pada tahap ini produk dapat disebar dan dikenalkan kepada masyarakat luas melampaui lingkup pengembangan itu sendiri.⁶³ penyebarluasan terdiri dari *validation testing* atau pengimplementasian produk yang telah revisi terhadap subjek penelitian. Melalui pengimplementasian produk, peneliti mampu menganalisis efektivitas produk yang dikembangkan berdasarkan ketercapaian tujuan. Tahap penyebarluasan mempertimbangkan pengemasan (*packaging*) sebagai sebuah produk yang siap digunakan oleh khalayak lebih luas. Sementara kegiatan *diffusion*, dan *adoption* dilakukan sehingga produk yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh orang lain.⁶⁴

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah suatu tempat atau wilayah dimana peneliti melakukan kegiatan penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Penelitian ini akan dilakukan di MI Al-Muhajirien kelas I Kecamatan Mangkutana, Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan. Waktu penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti kurang lebih dua bulan.

⁶² Arif Harjanto, Andi Rustandi, and Joyce Anasthasya Caroline, "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK Negeri 7 Samarinda" 5, no. 2 (2022): 1–12.

⁶³ Yazidah, Argarini, and Sulistyorini, "Pengembangan Soal HOTS Pada Materi Aljabar."

⁶⁴ Endang Mulyatiningsih, Model Addie, "Pengembangan Model Pembelajaran " (N.D.).

C. Subjek dan Objek Penelitian

Kegiatan dalam penelitian tentu ada subjek dan objek dalam penelitian tersebut. Oleh karena itu, yang menjadi subjek dalam penelitian ini yakni peserta didik yang berjumlah 25 orang, yakni 8 orang perempuan dan 17 orang laki-laki serta wali Kelas I MI Al-Muhajirien yang berdomisili di Kecamatan Mangkutana. Adapun objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Flashcard* berbantuan musik atau nyanyian pada materi mengenal alfabet dan kosakata.

D. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D atau Four-D yang terdiri atas empat tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Desseminate* (Penyebaran). Berikut urutan tahapan pengembangan:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai apa saja yang dibutuhkan pada pengembangan produk yang akan di lakukan. Peneliti mulai melakukan pendefinisian mengenai kebutuhan pengembangan seperti materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, masalah dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru termaksud model, metode, media dan teknik serta menganalisis ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal yang sesuai dengan tahap pendahuluan, peneliti menentukan desain yang akan diterapkan, melalui perancangan produk yang hendak dikembangkan dan diuji cobakan. Pada tahap

ini dapat dilakukan pemilihan media, format penyajian, dan standar evaluasi yang akan digunakan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat diimplementasikan secara efektif.

3. Tahap Validitas Ahli

Pada tahap ini peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk, dalam tahap ini, produk yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna. tahap pengembangan terdiri dari kegiatan *expert appraisal*, sementara yang dimaksud dengan *development testing* adalah uji coba rancangan produk terhadap subjek penelitian. Hasil uji coba kemudian menjadi dasar bagi perbaikan selanjutnya.

4. Tahap Uji Coba

Pada tahap ini peneliti mulai Penyebarluasan atau pengimplementasian produk yang telah revisi terhadap subjek penelitian dan diimplementasikan kepada sasaran yang sesungguhnya. Melalui pengimplementasian produk, peneliti mampu menganalisis efektivitas produk yang dikembangkan berdasarkan ketercapaian tujuan. Tujuan tahapan ini adalah untuk memastikan produk valid dan berkualitas sehingga efektif digunakan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengamati dan menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terkait dengan materi mengenal alfabet dan kosakata. Observasi dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik. Proses ini

bertujuan untuk mengidentifikasi potensi perbaikan dalam penyampaian informasi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada saat peneliti melakukan penggalan informasi sebelum penelitian dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana dan akan menjadi dasar pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat. Adapun lembar pedoman wawancara guru kelas dan peserta didik kelas I MI Al-Muhajirien dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara⁶⁵

No.	Indikator	No Butir
1.	Materi pembelajaran	1,2
2.	Tujuan pembelajaran	3
3.	Metode pembelajaran	4,5
4.	Masalah pembelajaran	6
5.	Kesulitan siswa	7
6.	Program pengajaran	8
7.	Tantangan	9
8.	Penilaian	10

3. Lembar validitas

Pengisian angket atau kuesioner ini adalah salah satu teknik untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan secara lisan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk mereka jawab sesuai dengan petunjuk pengisian.

⁶⁵ D. A. Nyoman Putri Wangi, A. A. Gede Agung, “ Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas V,” *Jurnal Mimbar Pgsd Undiksha* 9 No. 1 (2021): 153

a. Angket validitas

Pengisian angket ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah media yang dibuat oleh peneliti telah valid. Angket penilaian ini memuat pertanyaan tertulis kepada validator dengan jawaban sebagai berikut, sangat baik (tidak perlu dilakukan revisi) diberi skor 4, baik (diperlukan revisi kecil) diberi skor 3, cukup baik (diperlukan banyak revisi) diberi skor 2, dan tidak baik (terlarang untuk digunakan) diberi skor 1. Kemudian validator memberikan tanggapan berupa saran pada kolom yang telah disediakan.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media⁶⁶

No.	Indikator	No Butir
1.	Jelas dan rapi	1,2
2.	Menarik	3
3.	Cocok dan tepat sasaran	4,5
4.	Relevan dengan topik yang diajarkan	6
5.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	7
6.	Praktis dan luwes	8
7.	Kualitas produk	9
8.	Berukuran sesuai dengan lingkungan belajar	10

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi⁶⁷

No.	Indikator	No Butir
1.	Tujuan pembelajaran	1
2.	Materi ajar	2,3
3.	Kegiatan pembelajaran	4,5

⁶⁶ D. I. Safaras Hipsari, Syariful Fahmi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Operasi Pada Matriks,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 7 No.1 (2021):54.

⁶⁷ Lilik Hayati, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 15 No. 2 (2021):199

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Validasi Ahli Bahasa⁶⁸

No.	Indikator	No Butir
1.	Kesesuaiaan tata bahasa	1,2,3,4
2.	Komunikatif	5
3.	Struktur kalimat	6,7

b. Angket respon pengajar dan peserta didik

Pengisian angket ini dilakukan oleh pengajar dan peserta didik kelas 1 untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik. Angket penelitian ini memuat pertanyaan tertulis kepada pengajar dan peserta didik dengan jawaban sebagai berikut, sangat setuju diberi skor 4, setuju diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 2, sangat tidak setuju diberi skor 1. Instrumen angket respon pengajar dan peserta didik terdapat dilampiran.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi instrumen Angket Respon Pengajar dan Peserta Didik⁶⁹

No.	Indikator	No Butir
1.	Materi	1,2
2.	Kualitas media <i>flashcard</i>	3,4,6
3.	Ketertarikan	7,8

4. Non Tes

Non tes adalah cara penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan tanpa menggunakan soal-soal tertulis atau tes secara lisan. Non tes dalam bentuk praktik adalah metode evaluasi yang menilai keterampilan atau kompetensi

⁶⁸ N. A. Salsabila Panjaitan, Harun Al Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva," *Jurnal Of Education Research* 4 No. 5 (2023):493-494.

⁶⁹ Nadila Resti Cahyanti, Nanda William, and Wahyu Nurmallasari, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 2170–2182.

peserta didik melalui tindakan nyata dengan menggunakan proyek atau media, hal ini dilakukan untuk mengukur efektivitas media dalam mendukung pembelajaran. Evaluasi nontes ini mencakup *pre-test* melalui observasi sebelum penggunaan media dan *post-test* secara praktek untuk mengukur hasil belajar sesudah menggunakan media.⁷⁰

5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah penunjang penting yang digunakan peneliti untuk bukti kebenaran terhadap penelitian yang dilakukan, di dalamnya terdapat memuat file, gambar yang terkait dengan kegiatan penelitian. Dokumentasi ini berfungsi untuk merekam setiap tahap dalam proses penelitian sehingga dapat menjadi bukti dilakukannya suatu penelitian.⁷¹

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis Data Validitas

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara langsung kepada guru dan peserta didik MI Al-Muhajirien Mangkutana. Hasil dari penelitian ini digunakan untuk mengetahui masalah dan tingkat kebutuhan dengan produk yang dibutuhkan.

⁷⁰ Ani Rusilowati, “ Pengembangan Instrumen Nontest,” *Seminar Nasional Evaluasi Pendidikan*, (2013): 11-19.

⁷¹ Ardiansyah, Risnita, M. Syahrani Jailani, “ Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif,” *Jurnal Pendidikan Islam*, (2023): 1-8.

2. Analisis Data Validasi Ahli dan Hasil Uji Responden

Kevalidan dan kepraktisan media *flashcard* berbantuan musik atau nyanyian dapat diuji setelah semua data terkumpul. Tujuan dari analisis data ini untuk menemukan apakah produk yang dihasilkan ini layak dan praktis untuk digunakan.

a. Analisis angket validasi

Analisis ini berguna untuk mengetahui bagaimana kelayakan media yang dikembangkan. Dalam proses analisis angket validasi, setiap validator diberi lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala 1-4.

Tabel 3.6 skala likert⁷²

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data dari analisis ini dapat diketahui persentasenya dengan menggunakan rumus pengelolaan data kelompok.

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Skor yang didapatkan

⁷² Nur Afifah, Otang Kurniaman, Eddy Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1 No. 1 (2022): 33-42.

N = Skor Maksimum⁷³

Berikut kategori skala validasi produk dari hasil uji validitas.

Tabel 3.7 Kriteria kelayakan suatu produk⁷⁴

Persentase	Kriteria validator
81-100%	Sangat Valid
71-80%	Cukup Valid
51-70%	Kurang Valid
1-50%	Tidak Valid

b. Analisis uji praktikalitas

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana praktikalitas media yang akan dikembangkan. Dalam proses analisis angket uji praktikalitas setiap masyarakat diberi lembar angket yang dimana setiap instrumen diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4.

Tabel 3.8 skala likert⁷⁵

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

⁷³ Tarisyah Khalbu Et Al., “Validitas Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii Smp/Mts,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2018* 1, no. 1 (2018): 75–85.

⁷⁴ Aldo Putra Pratama and Agustina Tyas Asri Hardini, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 4570–4579, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8995/6781>.

⁷⁵ Nofamataro Zebua, “Pengembangan Media Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Berbasis *Scientific* Terintegrasi dalam *Blogspot* Untuk Siswa SMA Negeri 1 Telukdalam,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan* 1 No. 2 (2022):147-148.

Data dari hasil angket yang telah dibagikan kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Skor yang didapatkan

N = Skor Maksimum⁷⁶

Berikut kategori hasil respon guru dan peserta didik:

Tabel 3.9 Presentasi Praktikalitas Produk⁷⁷

Persentase	Kriteria validator
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

c. Analisis Uji Efektivitas

Efektivitas produk uji coba terbatas dilakukan dalam eksperimen. Indikator efektivitas produk dapat diamati pada tingkat pengetahuan dan pemahaman murid. Pengujian efektivitas dilakukan melalui metode eksperimen

⁷⁶ Febriyanti Utami, Rukiyah Rukiyah, and Windi Dwi Andika, "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1718–1728.

⁷⁷ Fahri Arsyaf, Herlina Usman, Maryam Aunurrahim, Sri Yulianingsih, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Berbasis Website Untuk Pembelajaran IPA SD," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 2 No. 3 (2022):1-5

yang melibatkan perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* atau dengan melihat kondisi sebelum dan setelah menggunakan produk yang telah dibuat.⁷⁸

Data yang diperoleh dijelaskan melalui analisis frekuensi data dengan menggunakan persamaan berikut:

$$D = \frac{B}{G} \times 100\%$$

Keterangan:

D = Nilai efektivitas

B = Skor yang diperoleh

G = Skor maksimal

Tabel 3.10 Presentasi Efektivitas Produk⁷⁹

Persentase	Kriteria Validator
81-100%	Sangat Efektif
61-80%	Efektif
41-60%	Cukup Efektif
21-40%	Kurang Efektif
0-20%	Tidak Efektif

⁷⁸ Wulan Karna Hikma, "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat" *Seminar Nasional Evaluasi Pendidikan*, (2020): 43-44.

⁷⁹ I. A. Putu Ratna Novian Dewi, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini," *Jurnal For Lesson And Learning Studies* 3 No. 3 (2020):494.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur. Mengikuti model pengembangan 4D dengan tahap *define* (pendefinisian), *desing* (perancangan), *develop* (pengembangan), *desseminate* (penyebaran).

1. Hasil Analisis Tahap Pendefinisian Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Musik Materi Mengenal Alfabet dan Kosakata Pada Siswa Kelas I Fase A MI Al-Muhajirien

Pada tahap pendefinisian ini kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik:

1) Analisis Kinerja

Kebutuhan pengembangan media pembelajaran *flashcard* media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur. Pengembangan media ini juga melibatkan wali kelas sebagai pendamping dalam proses pembelajaran, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas I berikut adalah hasil wawancaranya:

“Kondisi awal peserta didik memang hanya beberapa yang mengenal dan memahami alfabet bahkan ada siswa yang sama sekali belum mengenal dan belum bisa menulis, tetapi saya mencoba membeli kartu huruf yang kemudian saya gunakan dalam proses mengajar, pada kartu tersebut berisi huruf alfabet besar dan kecil. Selain menggunakan media kartu huruf saya juga menggunakan buku paket dan buku pendamping, tetapi media ini masih terbilang belum efektif.”¹

Berdasarkan wawancara, dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum mengenal huruf, bahkan ada yang belum bisa menulis. Hanya beberapa siswa yang sudah memahami alfabet. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru juga membantu siswa belajar menggunakan kartu huruf yang berisi huruf besar dan kecil. Selain itu guru juga menggunakan buku paket dan buku pendamping. Namun, cara ini masih kurang efektif. Oleh karena itu ingin mencari metode lain yang lebih menarik, seperti permainan edukatif atau menggunakan alat bantu belajar lainnya, agar siswa lebih mudah belajar membaca dan menulis.

Wali kelas I juga menyatakan:

“Sebagai wali kelas I, saya juga mengamati bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik yang menarik dan bergambar dalam proses pembelajaran sangat disukai oleh peserta didik. Namun penggunaan media *flashcard* dengan berbagai tampilan di dalamnya belum pernah digunakan, saya pernah menggunakan media kartu huruf yang sederhana yang hanya memiliki tampilan huruf alfabet besar dan kecil saja. Padahal mereka lebih senang dan lebih termotivasi untuk belajar karena media lebih menarik. Terlebih lagi, jika media pembelajaran *flashcard* dilengkapi dengan gambar-gambar dan bagian huruf yang bisa ditulis, hal ini akan menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar.”²

¹ Maya Alfiani, Wali Kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana, 9 Februari 2025

² Maya Alfiani, Wali Kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana, 9 Februari 2025

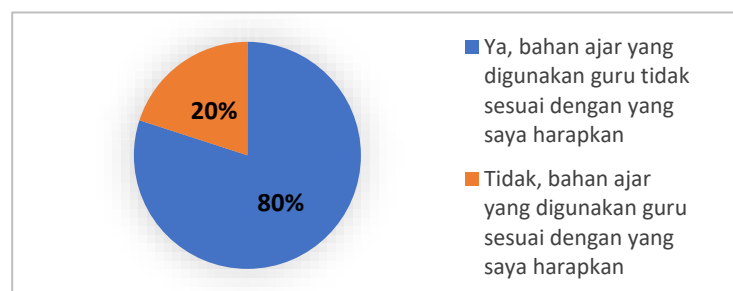
Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbantuan musik dalam proses pembelajaran sangat positif dan menarik dengan tampilan yang bergambar yang sangat disukai oleh peserta didik. Namun, hingga saat ini, media *flashcard* dengan berbagai tampilan yang menarik didalamnya belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru menyebutkan bahwa sebelumnya ia hanya menggunakan media kartu huruf yang lebih sederhana yang hanya menampilkan huruf alfabet besar dan kecil tanpa tambahan gambar atau fitur lainnya. Padahal, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap media yang lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Guru juga berpendapat bahwa jika media pembelajaran dilengkapi dengan gambar-gambar dan fitur yang bisa ditulisi, maka hal ini akan lebih menarik perhatian peserta didik.

2) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan pengembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik yang beragam peneliti memperoleh data melalui angket peserta didik, adapun pertanyaan yang disajikan dalam angket peserta didik yaitu: (a) apakah kamu kesulitan memahami materi mengenal alfabet dan kosakata. (b) apakah kamu pernah belajar membaca menggunakan media audio seperti lagu atau nyanyian. (c) apakah kamu lebih suka belajar sambil bernyanyi. (d) menurutmu apakah lagu membantu memahami atau mengingat materi dengan lebih baik. (e) apakah kamu lebih suka belajar dengan lagu yang memiliki lirik sederhana dan menarik. (f) apakah kamu suka melihat gambar saat

belajar. (g) gambar apa yang paling kamu suka dalam bentuk pelajaran. (h) apakah kamu lebih mudah mengerti pembelajaran dengan gambar. (i) apakah kamu lebih suka gambar yang berwarna cerah. (j) apakah kamu suka jika pembelajaran disampaikan dengan kartu gambar. (k) apakah kamu suka media pembelajaran yang menggunakan kartu gambar disertai nyanyian. (l) apakah kamu pernah belajar dengan media gambar sambil bernyanyi. (m) apakah kamu lebih mudah memahami materi jika menggunakan media gambar dan nyanyian. (n) apakah kamu pernah menggunakan speaker saat belajar. (o) apakah kamu merasa senang setelah belajar dengan gambar atau lagu.

Kemudian peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada peserta didik proses belajar pada materi mengenal alfabet dan kosakata. Data tersebut dapat dilihat pada gambar diagram berikut:³

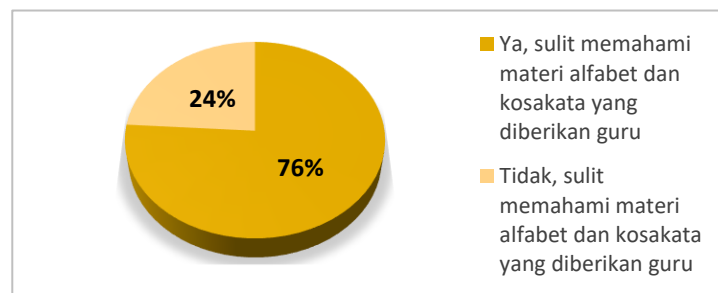


Gambar Diagram 4.1 Kesesuaian Bahan Ajar yang digunakan Guru

Berdasarkan diagram tersebut, data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik menyatakan bahwa dari 25 peserta didik dikelas I di MI Al-Muhajirien Mangkutana yaitu 20 atau (80%) peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh

³ Hasil Angket Peserta Didik

peserta didik, dan sisanya sebanyak 5 atau (20%) peserta didik menyatakan bahan ajar yang digunakan guru sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu peneliti memberikan angket untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang memahami materi mengenal alfabet dan kosakata yang diberikan oleh guru, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut:⁴



Gambar diagram 4.2 Kesulitan Memahami Materi

Terlihat jelas pada diagram tersebut menunjukkan bahwa dari 25 orang peserta didik kelas I di MI Al-Muhajirien Mangkutana terdapat 19 (76%) peserta didik memilih jawaban ya yakni mereka merasa kesulitan dalam memahami materi mengenal alfabet dan kosakata yang disampaikan oleh guru dan selebihnya 6 (24%) menjawab tidak. Hal ini menandakan bahwa perlu adanya bahan ajar yang menarik dan memberikan inovasi untuk membantu dan memecahkan masalah terkait kesulitan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik.

⁴ Hasil Angket Peserta Didik

2. Tahap Perancangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Musik

Materi Mengenal Alfabet Dan Kosakata Pada Siswa Kelas I Fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana Kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana

Tahap perancangan dimulai dengan mendesain sampul *flashcard* yang menarik dan informatif yang mampu mencerminkan isi *flashcard* sehingga pengguna bisa langsung memahami isi topik yang akan dipelajari. Sampul ini mencakup judul yang berhubungan dengan topik pembahasan kemudian berisi ilustrasi gambar yang relevan dan menarik, serta warna background yang cerah yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Berikut adalah gambar desain sampul dari media *flashcard* alfabet dan kosakata:



Gambar 4.3 Desain sampul alfabet dan kosakata

Pada bagian desain isi media dimulai dengan pemilihan warna media yang selaras dengan warna yang ada pada sampul, pemilihan huruf alfabet besar dan kecil, kemudian memberikan ilustrasi gambar yang relevan yang sesuai dengan huruf awalan alfabet, selanjutnya pemberian kosakata yang sesuai dengan gambar yang tertera. Selanjutnya pada bagian belakang *flashcard* diberikan huruf alfabet

yang berisi garis putus-putus berbentuk alfabet huruf besar dan kecil. Berikut adalah gambar desain isi media *flashcard*:



Gambar 4.4 Desain isi media *flashcard* Alfabet dan kosakata

Pada pembuatan musik pendukung untuk *flashcard* dimulai dengan pembuatan lirik lagu yang sesuai dengan *flashcard*, baik dari segi huruf dan kosakata yang tertera pada *flashcard* disesuaikan dengan lirik lagu. Selanjutnya pemilihan nada yang sesuai dan cocok untuk lirik lagu yang telah dibuat, kemudian yang terakhir adalah penggabungan lirik lagu dengan nada yang telah dipilih. Berikut adalah lirik dari musik Alfabet dan kosakata dengan judul “Alfabet Ceria” dengan link youtube musik sebagai berikut:

<https://youtu.be/CYn2GqyBHps?feature=shared>

ALFABET CERIA

Ayo kita belajar, huruf-huruf **alfabet** dari A sampai Z, mari nyanyikan bersama...

A untuk Apel, B untuk Balon, C dan D untuk Cica dan Domba..

Alfabet-alfabet mari kita gabungkan huruf jadi kata agar menjadi kosa kata dengan penuh semangat belajar sambil bernyanyi, ayo **ayo** mari kita nyanyikan..

|

E untuk Elang, F untuk Foto, G untuk Gitar, H untuk Hiu, I untuk Ikan,

J untuk Jaket, K dan L untuk Kucing dan Lalat

Alfabet-alfabet mari kita gabungkan huruf jadi kata agar menjadi kosa kata dengan penuh semangat belajar sambil bernyanyi, ayo **ayo** mari kita nyanyikan..

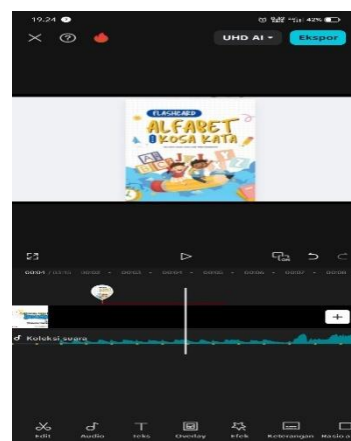
M untuk Monyet, N untuk Nanas, O untuk Obat, P untuk Panda, Q untuk Quran,
R untuk Rambutan, S dan T untuk Sapi dan Tikus..

Alfabet-alfabet mari kita gabungkan huruf jadi kata agar menjadi kosa kata dengan penuh semangat belajar sambil bernyanyi, ayo **ayo** mari kita nyanyikan..

U untuk Ular, V untuk Vas, W untuk Wortel, X untuk Xilophone, Y untuk Yoyo,

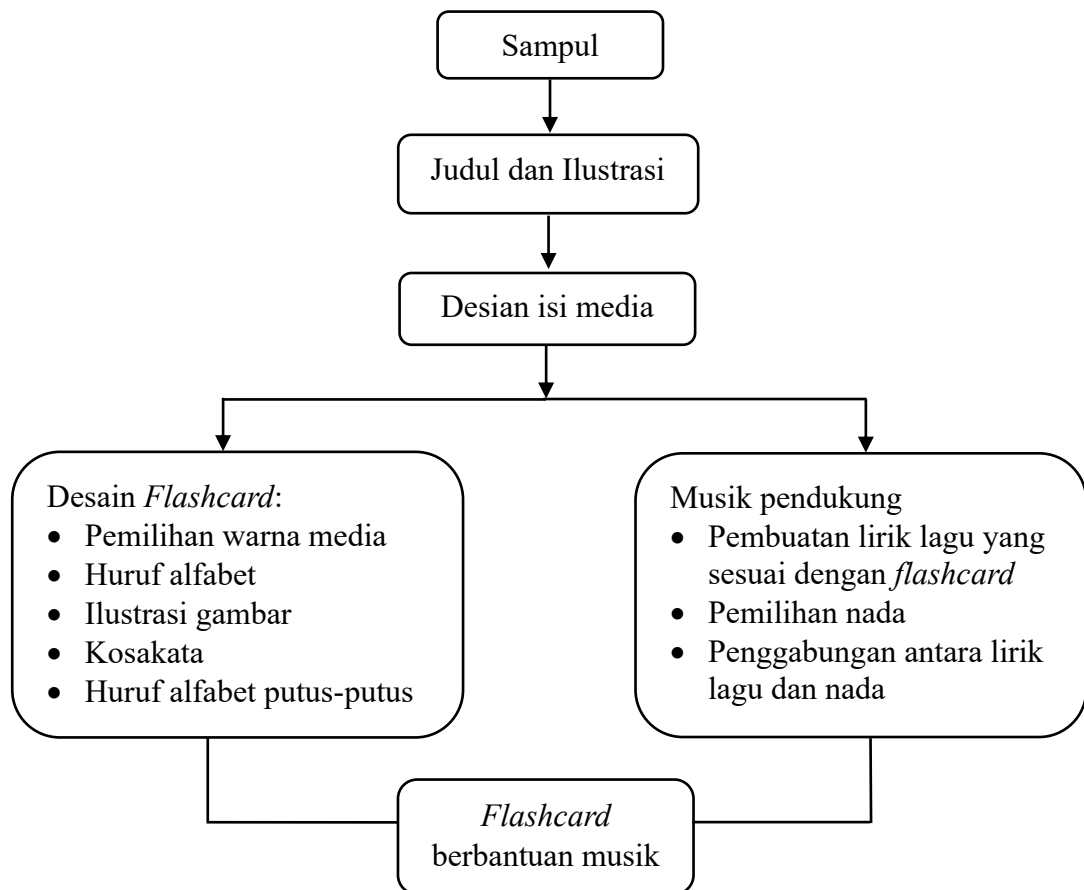
Z untuk Zebra.. A sampai Z itulah huruf alfabet...

Ayolah teman-teman mari kita belajar dengan penuh semangat bernyanyi dengan riang, belajar dengan semangat, agar dapat menjadi... anak bangsa yang pintar dan cerdas... anak bangsa.. yang pintar dan cerdas..



Gambar 4.5 Lirik dan Desain Musik Alfabet dan Kosakata

Pada tahap desain ini, peneliti membuat sebuah flowchart yang digunakan oleh peneliti dalam membuat *flashcard* berbantuan musik yang dikembangkan. Berikut ini flowchart penjabaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A.



Gambar 4.6 Flowchart *Flashcard* Berbantuan Musik

3. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Musik Materi Mengenal Alfabet dan Kosakata Pada Siswa Kelas I Fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana

Tahap pengembangan ialah tahap pembuatan produk yaitu *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata. Pada tahap ini *flashcard* berbantuan musik dikembangkan sesuai dengan tahapan perancangan. Kemudian setelah produk telah selesai maka selanjutnya akan dilakukan uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas terhadap produk yang dikembangkan.

1) Hasil Uji Validitas

Setelah produk yang dikembangkan selesai dirancang, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator, yaitu ahli materi, ahli media atau desain, dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan.

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media *flashcard* berbantuan musik yang dikembangkan serta pengecekan kembali produk yang dirancang mulai dari pengetikan, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli bahasa yakni Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. validasi ini dilakukan untuk memperoleh data

kelayakan media *flashcard* berbantuan musik yang dilihat dari aspek bahasa. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No.	Hasil Validasi	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	24	28	85,71%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.1 tentang data hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat bahwa, media *flashcard* berbantuan musik yang dikembangkan memperoleh skor 24 dengan skor maksimal 28 persentase 85,71% yang menunjukkan hasil validasi oleh ahli bahasa berada pada kategori sangat valid.

b) Validasi Ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli materi yakni Ibu Dr. Sitti Harisah, S. Ag., M.Pd. validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media *flashcard* berbantuan musik, bila ditinjau dari aspek materi dan isi yang terdapat pada media *flashcard* berbantuan musik. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Hasil Validasi	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	16	20	80%	Valid

Berdasarkan tabel 4.2 tentang data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat bahwa, media *flashcard* berbantuan musik yang dikembangkan memperoleh skor 16 dengan skor maksimal 20 persentase sebesar

80% dari hasil validasi oleh ahli materi berada pada kategori valid. Dengan demikian, media *flashcard* berbantuan musik yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c) Validasi Ahli Media atau Desain

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli desain yakni Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. validasi oleh ahli desain dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media *flashcard* berbantuan musik bila ditinjau dari aspek media atau desain yang terdapat pada media *flashcard* berbantuan musik. Hasil validasi oleh ahli media atau desain dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Uji Validasi Ahli Desain atau Media

No.	Hasil Validasi	Skor Maksimal	Peresentasi	Kategori
1.	32	40	80%	Valid

Berdasarkan tabel 4.3 tentang data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media atau desain dapat dilihat bahwa, media *flashcard* berbantuan musik yang dikembangkan memperoleh skor 32 dengan skor maksimal 40 persentase sebesar 80% dari hasil validasi oleh ahli media atau desain berada pada kategori valid. Dengan demikian, media *flashcard* berbantuan musik dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

d) Revisi Hasil Uji Validasi

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang dikembangkan. Adapun revisi dari para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

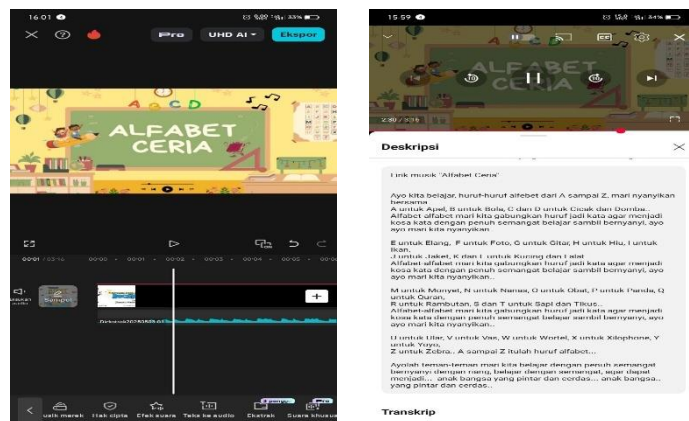
Tabel 4.4 Revisi Media *Flashcard* Berbantuan Musik
Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

No.	Validator	Saran
1.	Validator Ahli Bahasa	1. Perhatikan penulisan ejaan yang benar
2.	Validator Ahli Materi	1. Perhatikan penggunaan kata yang berulang dan maknanya sama 2. Materi dijelaskan secara terstruktur
3.	Validator Ahli Desain	1. Perhatikan tampilan penggunaan gambar dan warna 2. Atur komposisi gambar dan teks

Berdasarkan tabel 4.4 hasil validasi para ahli adalah proses memperbaiki atau mengubah apa saja yang diperlukan setelah mendapatkan masukan dari para ahli dibidang terkait. Proses ini penting untuk memastikan bahwa media *flashcard* berbantuan musik yang digunakan memiliki kualitas yang tinggi dan relevansi yang tepat dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut adalah gambar hasil revisi dari saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli pada tiap bidang:



Gambar 4.7 Hasil Revisi Perubahan Warna Dan Gambar



Gambar 4.8 Hasil Revisi Irama Musik dan Link Musik
<https://youtu.be/CYn2GqyBHps?feature=shared>

2) Hasil uji praktikalitas

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan uji coba produk kepada peserta didik kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana, adapun kegiatan uji coba ini

[illegible]

24.	ZK	1	1	1	1	1	1	1	8	8
25.	ZD	1	1	1	1	1	1	1	8	8
Jumlah									187	200
Persentase									93,5%	
Kategori									Sangat Praktis	

Pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik ditinjau respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dengan responden sebanyak 25 peserta didik pada tahap uji coba terbatas, deskripsi hasil respon peserta didik ditunjukkan pada tabel, terlihat bahwa persentase rata-rata respon peserta didik terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbantuan musik memiliki nilai lebih besar dari 93,5%. Dengan demikian tingginya persentase peserta didik yang memberikan respon positif membuktikan bahwa media *flashcard* berbantuan musik dapat dikatakan praktis.

b) Praktikalitas dari Pendidik Guru kelas I

Tabel 4.6 Hasil Praktikalitas Guru Kelas I

No.	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor maksimal
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Materi pada media <i>flashcard</i> jelas dan relevan sesuai dengan konteks pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman pengguna sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
3.	Penggunaan media <i>flashcard</i> membantu peserta didik mengenali perbedaan huruf besar, kecil dan bunyi sehingga membantu meningkatkan keterampilan membaca	3	4
4.	Media <i>flashcard</i> membantu guru memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif	4	4
5.	Desain media <i>flashcard</i> memiliki tampilan yang menarik dan jelas sehingga membuat	3	4

	peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi		
6.	Perpaduan media <i>flashcard</i> dan musik meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran	3	4
7.	Penggunaan musik sebagai pendamping <i>flashcard</i> membuat pembelajaran lebih interaktif	3	4
8.	Penerapan media <i>flashcard</i> berbantuan musik menarik dan meningkatkan minat belajar siswa	4	4
	Jumlah	28	32
	Persentase		87,5%
	Kategori		Sangat praktis

Berdasarkan data hasil praktikalitas oleh praktisi dalam hal ini guru kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana terhadap media *flashcard* berbantuan musik diperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis.

3) Hasil Uji Efektivitas

Pada tahap efektivitas produk, dilakukan evaluasi untuk menilai sejauh mana media *flashcard* berbantuan musik dapat mencapai tujuan pembelajaran pada peserta didik kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana, kegiatan ini melibatkan pengukuran hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *flashcard* berbantuan musik. Untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* berbantuan musik dilakukan analisis terhadap hasil belajar peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari evaluasi ini digunakan untuk menilai sejauh mana media *flashcard* berbantuan musik dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar peserta didik serta efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

a) Respon Peserta Didik

Hasil uji efektivitas dilakukan dengan uji non tes *pre-test* dan *post-test* secara terbatas kepada 25 orang peserta didik dan dapat dilihat pada hasil berikut:

1) *Pre-test*

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik mengenai sejauh mana pemahaman atau keterampilan belajar peserta didik sebelum materi atau media pembelajaran digunakan. Hasil uji *pre-test* kepada peserta didik kelas I MI Al-Muhajirien sebanyak 25 orang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Non Tes *Pre-Test* Peserta Didik

No.	Peserta Didik	Indikator Pernyataan					Total Skor	Jumlah Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	ALF	4	3	3	3	3	16	25
2.	AFA	4	3	3	3	2	15	25
3.	AL	4	4	3	3	4	18	25
4.	ABY	3	3	3	3	2	14	25
5.	AF	4	4	3	3	4	18	25
6.	AY	4	3	3	3	4	17	25
7.	AZ	3	3	2	3	3	14	25
8.	AQ	4	3	2	2	3	14	25
9.	A	4	3	3	3	4	17	25
10.	FR	4	4	3	3	3	17	25
11.	FK	4	3	3	2	3	15	25
12.	GL	5	4	3	4	3	19	25
13.	HF	5	5	3	4	3	20	25
14.	JR	4	3	2	2	3	14	25
15.	MR	5	4	3	4	4	20	25
16.	NM	3	3	3	3	4	16	25
17.	NR	4	2	2	3	3	14	25
18.	NK	5	4	3	3	3	18	25
19.	RA	4	3	2	2	3	14	25
20.	RD	3	3	2	3	3	14	25
21.	RY	4	3	3	3	3	16	25
22.	TKB	4	3	3	3	3	16	25

23.	ZHD	4	3	2	3	3	15	25
24.	ZK	4	4	3	3	3	17	25
25.	ZD	4	3	2	3	3	15	25
Jumlah							403	625
Persentase							64,48%	

Berdasarkan tabel *pre-test* tersebut, data yang diperoleh bahwa kondisi awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik, dapat dilihat bahwa dari 25 peserta didik di kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana, yaitu sebanyak 18 peserta didik tidak mencapai ke tuntas dengan memperoleh nilai kurang dari 70% dan sisanya sebanyak 7 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dengan nilai kurang dari 70%

2) *Post-test*

Post-test dilakukan untuk mengevaluasi dan mengukur pemahaman peserta didik setelah mereka belajar menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman materi peserta didik setelah mereka menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil uji *post-test* kepada peserta didik kelas I MI Al-Muhajirien sebanyak 25 orang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil uji non tes *post-test* peserta didik

No.	Peserta didik	Indikator pernyataan					Total skor	Jumlah skor maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	ALF	5	4	3	4	4	21	25
2.	AFA	5	4	4	3	4	20	25
3.	AL	5	5	4	4	5	23	25

4.	ABY	5	4	4	4	5	22	25
5.	AF	5	5	4	4	5	23	25
6.	AY	5	5	3	4	4	21	25
7.	AZ	5	5	4	3	5	22	25
8.	AQ	5	5	4	4	5	23	25
9.	A	5	4	4	4	5	22	25
10.	FR	5	5	4	4	5	23	25
11.	FK	5	4	3	4	5	21	25
12.	GL	5	5	4	4	5	23	25
13.	HF	5	4	4	4	5	22	25
14.	JR	5	5	4	4	5	23	25
15.	MR	5	4	4	4	5	22	25
16.	NM	5	5	4	4	5	23	25
17.	NR	5	4	4	4	4	21	25
18.	NK	5	5	4	5	5	24	25
19.	RA	5	4	4	4	4	21	25
20.	RD	5	5	3	4	5	22	25
21.	RY	5	5	4	4	5	23	25
22.	TKB	5	5	4	5	5	24	25
23.	ZHD	5	5	4	5	5	24	25
24.	ZK	5	5	4	4	5	23	25
25.	ZD	5	5	5	5	5	25	25
Jumlah							561	625
Persentase							89,76%	

Berdasarkan tabel *post-test* dapat dilihat data yang diperoleh menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Seluruh peserta didik di kelas I MI Al-Muhajirien yakni sebanyak 25 orang berhasil mencapai ketuntasan dengan memperoleh nilai lebih dari 70%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik yang digunakan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dengan persentase sebesar 89,76% dengan kategori sangat efektif.

4. Tahap Penyebaran Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Musik Materi Mengenal Alfabet dan Kosakata Pada Siswa Kelas I Fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana

Tahap penyebaran pada pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik, merupakan tahap akhir dari tahap penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini penyebarluasan dilakukan melalui dua tahap yakni secara daring dan luring. Penyebaran secara daring dilakukan dengan mengunggah konten musik yang digunakan dalam media pembelajaran ke platform Youtube. Musik yang disajikan telah disesuaikan dengan isi materi *flashcard* untuk membantu siswa dalam mengingat dan mengenal huruf alfabet dan kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Pemanfaatan Youtube sebagai tempat distribusi media ini memungkinkan akses yang lebih luas, tidak hanya bagi siswa dan guru di MI Al-Muhajirien, tetapi juga bagi masyarakat umum, termasuk orang tua siswa yang ingin mendampingi anaknya belajar di rumah.

Sementara itu, penyebaran secara luring difokuskan di lingkungan MI Al-Muhajirien sebagai sekolah tempat dilaksanakannya uji coba terbatas, media *flashcard* dalam bentuk fisik dibagikan kepada guru dan peserta didik kelas I. Respon dari guru dan peserta didik kelas I terhadap penggunaan media *flashcard* dan musik sangat baik. Tahap ini juga menjadi bahan evaluasi dari kelayakan dan kebermanfaatan media secara nyata di lingkungan pembelajaran, serta membuka peluang untuk mengembangkan lebih lanjut dan penyebarluasan ke sekolah lain. Dengan strategi penyebaran ganda ini yakni melalui Channel Youtube dan

penyebaran langsung di sekolah hal ini diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberi dampak positif secara luas serta menjadi inovasi edukatif yang relevan dan aplikatif.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan suatu media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A MI Al-Muhajirien Mangkutana. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model penelitian 4D yang terdiri atas empat tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Desseminate* (Penyebaran). Tahapan yang dilakukan oleh peneliti ialah analisis kebutuhan, desain, kemudian pengembangan atau uji validitas, uji praktikalitas atau implementasi, serta uji efektivitas. Adapun aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari proses pengembangan sebuah media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik yang tahapannya dilakukan sampai tahap uji validitas, uji praktikalitas serta uji efektivitas yang akan dikembangkan dengan dipaparkan sebagai berikut:

1. Pendefinisian Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Musik

Sebelum melakukan perancangan media ajar *flashcard* berbantuan musik, peneliti terlebih dahulu melakukan pendefinisian untuk menganalisis kebutuhan media ajar *flashcard* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata pada siswa kelas I fase A. Pendefinisian dilakukan untuk tujuan program produk yang

akan di desain dan dikembangkan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Devangga Putra Adhitya Pratama, Bahwa dalam melakukan analisis kebutuhan terdapat lima hal yang perlu untuk dianalisis yaitu analisis kinerja, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis perumusan tujuan pembelajaran.⁵ Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldi Anugrah dan Siti Istiningshi bahwa untuk mengetahui kebutuhan, rancangan, kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas. Dengan melakukan analisis kebutuhan terdapat 5 hal yang dianalisis yaitu analisis kinerja, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis perumusan tujuan pembelajaran.⁶ hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran yang berupa materi mengenal alfabet dan kosakata di MI Al-Muhajirien Mangkutana pada peserta didik kelas I fase A yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pada analisis kinerja peneliti memperoleh informasi dan pembelajaran materi mengenal alfabet dan kosakata bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami materi mengenal kosakata ini dengan baik dikarenakan keterbatasannya penggunaan media atau bahan ajar yang digunakan guru, mereka masih berpatokan pada penggunaan buku paket dan buku pendamping. Sedangkan

⁵ Devangga Putra Adhitya Pratama, Norida Canda Sakti, "Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha Vol 12* No. 1 (2020): 18-20.

⁶ Aldi Anugrah, Siti Istiningasih, Moh. Irawan Zaid, "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara". *Jurnal Pendidikan Dasar Vol 2* No 3 (2022):209-211

berdasarkan hasil angket peserta didik diperoleh data bahwa bahan ajar yang digunakan guru kurang bervariasi dan menarik sehingga menyebabkan peserta didik kurang tertarik untuk belajar dan kesulitan untuk memahami materi mengenal alfabet dan kosakata, hal ini juga menyebabkan peserta didik sering merasa jenuh dalam proses pembelajaran dalam kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Dara Fitra Dwi dan Rika Audina yang menyatakan bahwa kurangnya bahan ajar dan pemanfaatan media pendukung serta kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran membuat peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan guru.⁷ Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Nyoman Tri Anindia Putra dan Ketut Sepdyana Kartini yang menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi dalam proses pembelajaran membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan merasa tidak termotivasi sehingga berdampak pada penurunan hasil dan minat belajar.⁸ Berdasarkan data yang dihasilkan dari angket peserta didik diperoleh data bahwa peserta didik lebih menyukai dalam proses pembelajaran pada materi mengenal alfabet dan kosakata belajar secara berkelompok dibanding belajar secara individu. Selain itu, peserta didik juga lebih menyukai penggunaan media dan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran alfabet dan kosakata.

⁷ D Fitrah Dwi, R Audina, “ Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri”. *Jurnal Educational Research And Social Studies* Vol. 2 No.3 (2021):94-95.

⁸ N.T Anindia Putra dan K. S Kartini, Ni Nyoman Widiyaningsih, “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* Vol. 4 No. 4 (2020): 43-44

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yaitu dengan adanya media pembelajaran berupa *flashcard* berbantuan musik membuat peserta didik mudah memahami materi dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, dari hasil angket peserta didik juga mengatakan lebih menyukai media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik yang lebih berwarna, memiliki gambar yang menarik dan lirik musik yang menyenangkan.

2. Perancangan Media Pembelajaran *Flashcard* Alfabet Berbantuan Musik

Rancangan desain pada tahap ini dilakukan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan, untuk mempermudah proses penyusunan media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti menggunakan struktur rancangan awal produk serta membuat rancangan berupa Flowchart yang berupa rancangan asli dari media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik. Penyajian materi dalam media pembelajaran harus disertai dengan ilustrasi dan tampilan yang menarik dan menyenangkan, sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik, hal ini sejalan dengan pendapat puspita yang menyatakan kehadiran media yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran akan mengubah materi yang abstrak menjadi sesuatu yang kongkret dan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.⁹

Sebelum merancang media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik perlu membuat struktur rancangan awal produk yang berfungsi sebagai acuan

⁹ G. P Puspita Hapsari, Zulherman, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA". *Pancasakti Science Education Jurnal* vol 6 no 1 (2021):22-29

pembuatan produk. Adanya struktur rancangan awal dapat membuat perancangan media pembelajaran agar lebih terarah dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto yang menyatakan bahwa adanya rancangan awal pada pembuatan media sangat penting, karena dengan perancangan yang baik dalam pembuatan produk akan menghasilkan media yang lebih baik dan memiliki tingkat kemanfaatan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.¹⁰

Dengan demikian, tahap desain tidak semata-mata hanya berfokus pada penyusunan materi, tetapi juga harus mencakup perancangan elemen visual yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian Setelah peneliti mulai mendesain rancangan media pembelajaran, selanjutnya akan diuji validasi oleh para validator untuk memastikan bahwa produk yang dibuat memenuhi kriteria kelayakan dan fungsionalitas sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Musik

Pengembangan media pembelajaran pada tahap ini dikembangkan sesuai dengan tahap desain yang telah dibuat dan telah melewati beberapa tahap perbaikan dari para ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna.

¹⁰ Aris Budiman, Ardian Arifin, Ferry M, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK Di Poantianak”. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi* 2, no 2 (2019):138

a) Validator oleh ahli

Pada tahap ini dilakukan uji validasi oleh para pakar berfokus pada tiga hal utama yaitu materi pada media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik, penggunaan bahasa dalam media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik, dan media atau desain pada media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik. Validasi dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh tiga pakar atau validator sesuai dengan bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik yang dikembangkan melalui kriteria. Hasil validasi bahasa menunjukkan media pembelajaran ini memiliki tingkat validitas sangat valid mendapat persentase nilai 85,71% dengan melihat dari kesesuaian aspek penilaian bahasa yang menunjukkan bahwa media pembelajaran telah sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar sehingga mudah dipahami oleh siswa. Hal ini juga sejalan dengan pendapat ziyana endah yang menyatakan bahwa bahasa yang lugas, sederhana, dan fleksibel akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.¹¹ Menurut sadiman juga mengatakan bahwa kriteria ketercapaian aspek komunikatif yaitu bahasa sederhana, bahasa jelas (tidak ambigu), dan informasi tersampaikan. Penggunaan bahasa yang baik dan benar sangat penting karena dapat berpengaruh pada pemahaman siswa.¹²

¹¹ Z. E. Khairun Nisa, Dwi Sulistiyaningsih, “ Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Untuk Anak Smp/Mts Melalui Karya Sastra Berupa Flash Fiction” *KNPMP III* (2018): 2502-6526

¹² Umrotul Hasanah, Lukman Nulhakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis” *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Ips E-Issn* (2015):102

Hasil validasi materi menunjukkan media pembelajaran ini memiliki tingkat validasi dengan kategori valid mendapatkan persentase nilai 80% dengan melihat kesesuaian dari aspek penilaian materi yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan pada media sesuai dengan capaian pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan materi bersifat interaktif, menarik, dan menyenangkan. Menurut Tomi Trisnawan indikator penting dalam mencapai tujuan pembelajaran semestinya media tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat kemampuan.¹³ Menurut Johnson pembelajaran interaktif adalah pendekatan yang efektif dalam pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.¹⁴ Hal ini juga sejalan dengan pendapat Rusman yang menyatakan bahwa, pembelajaran interaktif merupakan strategi yang bertujuan untuk memberikan motivasi dan apresiasi kepada peserta didik di sekolah dasar, serta meningkatkan hasil belajar pada materi yang sudah dipelajari bahkan yang belum dipelajari. Strategi ini akan mengaktifkan siswa dalam

¹³ T. Trisnawan, M. Iqbal Baihaqi, A. Cahyani, “ Pengembangan Media Pohon Kebhinekaan Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X Sma” *Journal Of Humanities Education Management Accounting And Transportation E-Issn* (2025):784

¹⁴ Rizka Fauziah, M. Sofiah Hadi, “ Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Dikelas III SDN Singabaja 02” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah E-ISSN* 8 (2023):2724

memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa melakukan aktivitas dengan benar.¹⁵

Hasil validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat validasi dengan kategori valid dengan mendapatkan persentase nilai 80% melihat dari kesesuaian aspek penilaian media bahwa desain, penyajian gambar serta warna pada media menarik, menyenangkan, memiliki tampilan yang terstruktur, mudah dipahami, dan ukuran media praktis yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan peserta didik. Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perlu diperhatikan prinsip *visualsnya* seperti mudah dilihat, menarik, sederhana, bermanfaat, benar, masuk akal, dan terstruktur.¹⁶ Menurut Sapriyah prinsip-prinsip ini menekankan pentingnya media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.¹⁷ Menurut Andi Kurniawan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar siswa dan materi yang diajarkan secara kompleks akan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.¹⁸

¹⁵ Baharuddin, L. F. Eka Putri, Rosolinawati, “ Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Journal Of Management In Islamic Education* Vol. 5 (2024):421

¹⁶ Tejo Nurseto “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik” *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8 (2011):24

¹⁷ Sapriyah “ Media Pembelajaran Dalam Pross Belajar Mengajar” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Vol 2 (2019):474

¹⁸ Andi Karistanto “ Media Pembelajaran” *Bintang Sutabaya IKAPI* 11 (2021):18

ketiga pakar ahli pada masing-masing bidang mendapatkan skor rata-rata sebesar 81,90% dengan kategori sangat valid. Dari hasil validitas menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ananda Apriliani dimana hasil pengembangan yang dilakukan dinyatakan valid dan layak.¹⁹ Sesuai dengan hal tersebut, hasil validasi yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada penjelasan sebelumnya dengan rentang kevalidan produk berada pada 80-100, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak.

b) Uji pengembangan

Uji pengembangan atau uji coba produk dilakukan pada subjek, pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas dan efektivitas untuk mendapatkan data responden dari uji produk. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh bahwa respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flashcard* berbantuan musik pada materi mengenal alfabet dan kosakata, setelah diuji cobakan maka dapat disimpulkan bahwa nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 93,5% dengan kategori “sangat praktis” dan seorang pendidik yakni guru kelas I dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 87,5% dengan kategori “sangat praktis”. Dari hasil tersebut media ini didukung oleh tampilan yang menarik, jelas, menyenangkan, warna dan gambar yang kontraks, ukuran yang praktis sehingga mudah

¹⁹ Ananda Apriliani, “Pengembangan Media Big Book Berbasis Digital Sutema Hak dan Kewajiban Kelas III SDN 24 Temmalebba Kota Palopo” *Institut Agama Islam Negeri Palopo* (2023):48-52.

digunakan, membantu peserta didik memahami materi, memotivasi siswa, serta mudah diakses.

Tingkat kepraktisan yang tinggi dari media pembelajaran ini, baik dari sudut pandang siswa maupun guru, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Egita Dwisari yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa, tujuan, menarik minat siswa, serta dapat membuat siswa berpikir secara kritis.²⁰ Menurut Sudarsono dan Evelin juga mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.²¹

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hastuti dan Habibah menyatakan bahwa Media *flashcard* adalah media yang sederhana namun bermanfaat karena di dalamnya terdapat gambar dan deskripsi yang tentunya memudahkan siswa dalam memahami arti dari gambar tersebut. Selain itu warna-warnanya yang menarik akan membuat siswa lebih tertarik dalam menggunakannya. Sehingga menambah motivasi siswa dalam belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan namun diajak untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan mengamati, melakukan, serta menanyakan.²² Kemudian

²⁰ E. D. Indriani, D. Anggraeni Dewi, Y. F. Furnamasari, “ Karakteristik Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan” *Jurnal Pendidikan Tanbusai* Vol. 5 (2021):11232

²¹ Sari, Imalde Helsy, Riri Aisyah, Ferli. S. Irwansyah, “Modul Media Pembelajaran” *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung* (2019):4

²² Lia Cristilia, “ Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Gambar Flashcard” *Jurnal Profesional Pendidikan* Vol 1 (2022):12

adanya berbantuan musik dalam pembelajaran juga sejalan dengan pendapat Elisa yang menyatakan bahwa media lagu adalah media yang dapat diputar berulang kali sesuai dengan kebutuhan siswa, mengembangkan daya imajinasi siswa, sangat efektif untuk pembelajaran bahasa karena adanya stimulus dan respon peserta didik.²³ Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Selanjutnya, Berdasarkan pada hasil evaluasi uji efektivitas yang diperoleh bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flashcard* berbantuan musik pada materi mengenal alfabet dan kosakata, setelah dievaluasi dengan melakukan uji efektivitas melalui praktek atau nontes *pre-test* dan *post-test* maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik tersebut memenuhi kriteria efektivitas produk.

Hasil evaluasi atau uji efektivitas produk melibatkan 25 peserta didik adapun nilai yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran dengan memberikan kriteria ketuntasan pada tiap peserta didik yakni sebesar 70%. Setelah memberikan uji nontes *pre-test* nilai akhir diperoleh sebesar 64,48% kemudian pada hasil evaluasi uji efektivitas setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yakni uji nontes *post-test* diperoleh nilai akhir sebesar 89,76% kategori sangat efektif. Secara umum respon

²³ E. N. Dwi Putri, Desyandari, “ Integrasi Lagu Dalam Rencana Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* Vol. 1 (2023):54

peserta didik setelah melakukan evaluasi sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi tingkat efektivitas.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk visual dan audio dibandingkan dengan metode ceramah dan buku paket. Peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari non tes *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* alfabet dan kosakata berbantuan musik meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini tentu didukung oleh teori *behaviorisme* yang menekankan pentingnya pemahaman mengenai perilaku yang dipengaruhi oleh stimulus dan respon yang dihasilkan.²⁴ Selain itu, ini juga didukung oleh pendapat Mayer yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menggabungkan unsur visual dan auditori seperti *flashcard* yang di dampingi musik dapat membantu siswa mengelola informasi melalui dua saluran kognitif secara bersamaan sehingga memperkuat pemahaman dan daya ingat peserta didik.²⁵

²⁴ Ade Islamiati, Yanti Fitria, Risda Amini, “ Memahami Teori Behaviorisme Dalam Meningkatkan Pembelajaran Dan Efektivitas di Sekolah Dasar Perfektif Penggunaan Stimulus Dan Respon” *Journal Of Elementary Educatio* Vol. 8 (2024):2

²⁵ Desvita Maharani, Ranti Wahyudi, S. A. Rahmadea, dkk, “ Sistematis Literatur Review: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Audio-Visual” *Jurnal Strategi Pembelajaran* Vol 1 (2024):66

Selain itu, penelitian ini juga sejalan penelitian Wibowo yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat membantu mengembangkan daya ingat, meningkatkan kosakata, memengaruhi semangat, dan motivasi serta minat belajar peserta didik. Adapun media audio seperti musik yang mampu memberikan informasi atau pesan dalam bentuk verbal dan non verbal yang memberikan rangsangan pikiran, perhatian, serta motivasi sehingga siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar.²⁶ Media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui proses validasi oleh ahli bahasa, materi, dan desain atau media, sehingga kualitas dan kesesuaiannya terjamin. Dengan demikian, media *flashcard* berbantuan musik yang peneliti kembangkan tidak hanya memenuhi kriteria valid, praktis, tetapi telah memenuhi tingkat efektivitas.

4. Penyebaran Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Musik

Penyebaran dilakukan melalui dua tahap yakni secara daring dan luring. Penyebaran secara daring dilakukan dengan mengunggah konten musik yang digunakan dalam media pembelajaran ke platform Youtube. Musik yang disajikan telah disesuaikan dengan isi materi *flashcard* untuk membantu siswa dalam mengingat dan mengenal huruf alfabet dan kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Penerapan metode bernyanyi membantu meningkatkan daya ingat anak terhadap huruf-huruf alfabet karena melodi dan

²⁶ A. Prakisyia Wibowo, “ Pengaruh Model Pembelajaran Frayer Berbantuan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas V Pada Materi Pelajaran Bahasa Inggris Di Madrasah Intidaiyah Al-Munawaroh” *Universitas Islam Negeri Raaden Intan Lampung* (2024):31-35

ritme pada musik memudahkan mereka mengingat informasi yang disampaikan.²⁷ Pemanfaatan Youtube sebagai tempat distribusi media ini memungkinkan akses yang lebih luas, tidak hanya bagi siswa dan guru di MI Al-Muhajirien, tetapi juga bagi masyarakat umum, termaksud orang tua siswa yang ingin mendampingi anaknya belajar di rumah. Youtube dapat digunakan sebagai media jarak jauh yang efektif dan dapat menjangkau lebih banyak pihak, termaksud siswa, guru dan orang tua dan siapa pun yang ingin menggunakan media ini.²⁸

Sementara itu, penyebaran media *flashcard* secara luring difokuskan dilingkungan MI Al-Muhajirien sebagai sekolah tempat dilaksanakannya uji coba terbatas. Penyebaran secara luring membantu pengembangan media pembelajaran untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna, sehingga media yang dikembangkan dapat dievaluasi dan disempurnakan secara efektif pada penelitian berikutnya.²⁹ Tahap ini juga menjadi bahan evaluasi dari kelayakan dan kebermanfaatan media secara nyata di lingkungan pembelajaran, serta membuka peluang untuk mengembangkan lebih lanjut dan penyebarluasan ke sekolah lain. Dengan strategi penyebaran ganda ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberi dampak positif secara luas serta menjadi inovasi edukatif yang relevan dan aplikatif.

²⁷ M. Fazri Bahtiar, Herlina Siregar, Siska Resti, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Mengenal Huruf Abjad Di Piaud Cerdas Ceria Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Serang" *Jurnal Transformasi* 11 No 1 (2025):18-19.

²⁸ Sari, D. P., Putri, M. E. "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19" *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 3 No 1 (2021):38-43.

²⁹ Syafrizal S. "Strategi Dan Tantangan Pembelajaran Daring, Luring Dan Tatap Muka Terbatas Pada Masa Covid-19 Di SDN 199/X Suka Maju" *Jurnal Pendidikan Tembusai* 6 No. 1 (2021):1-15.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pendefinisian di kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana, inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran diperlukan. Terutama pada media *flashcrd* berbantuan musik materi mengenal alfabet dan kosakata.
2. Hasil perancangan produk yang dikembangkan berupa media *flashcard* berbantuan musik yang memuat sampul, kartu *flashcard* berjumlah 26 yang berisi huruf alfabet, gambar, kosakata, dan berbantuan musik dengan judul “alfabet ceria” berisi lirik mengikut sesuai dengan isi kartu *flashcard*.
3. Setelah melalui validasi oleh para ahli, media *flashcard* berbantuan musik dinilai sangat valid oleh ahli bahasa (85,71%), valid oleh ahli meteri (80%), dan valid oleh ahli desain atau media (80%). Nilai rata-rata dari hasil validasi ketiga validator yakni 81,90% kategori sangat valid.
4. Praktikalitas media *flashcard* berbantuan musik di kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana sangat tinggi, dengan nilai kepraktisan sebesar 93,5% dari hasil uji coba terbatas dengan peserta didik dan 87,5 dari guru kelas I, dengan kategori sangat praktis. Nilai rata-rata dari hasil uji praktikalitas yakni 90,50% kategori sangat praktis.

5. Efektivitas media pembelajaran *flashcard* alfabet berbantuan musik di kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana sangat tinggi, dengan nilai efektivitas sebesar 89,76% kategori sangat efektif.
6. Penyebaran dilakukan melalui melalui dua tahap yakni secara daring dan luring. Penyebaran secara daring dilakukan dengan mengunggah konten musik pada platform Youtube dan penyebaran secara luring dilakukan pada guru dan peserta didik kelas I MI Al- Muhajirien.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik dapat digunakan dan memanfaatkan media *flashcard* berbantuan musik pada materi mengenal alfabet dan kosakata dikelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana sebagai salah satu sumber atau alat belajar tambahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan sebagai panduan untuk dapat lebih memahami dan semangat untuk belajar mengenai materi mengenal alfabet dan kosakata.
2. Bagi tenaga pendidik terutama untuk guru kelas I MI Al-Muhajirien Mangkutana dengan adanya media pembelajaran *flashcard* berbantuan musik dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti, media yang dikembangkan hanya pada materi mengenal alfabet dan kosakata di kelas I sehingga harapan ke depannya dapat mengembangkan

media *flashcard* berbantuan musik dengan lebih menarik dan materi yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, S, Andi Ria Warda, and Nurul Haswar. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Model Direct Instruction Melalui Media Kartu Bergambar siswa Kelas 1 SDN 50 Bulu Datu" 4, no. 2 (2024)
- Abu 'Abdillah Muhammad Bin Yazid Ibnu Majah Al-Qazwini, Sunan Ibnu Majah, Kitab Al-Muqaddimah, Bab Fadl Al-Ulama (Bab Keutamaan Ulama) Hadist No. 234
- A Rusilowati, " Pengembangan Instrumen Nontest," *Seminar Nasional Evaluasi Pendidikan*, (2013)
- A. Prakisya Wibowo, " Pengaruh Model Pembelajaran Frayer Berbantuan Media materi Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas V Pada Materi Pelajaran Bahasa Inggris Di Madrasah Intidaiyah Al-Munawaroh" *Universitas Islam Negeri Raaden Intan Lampung* (2024)
- Ade Islamiati, Yanti Fitria, Risda Amini, " Memahami Teori Behaviorisme Dalam Meningkatkan Pembelajaran Dan Efektivitas di Sekolah Dasar Perfektif Penggunaan Stimulus Dan Respon" *Journal Of Elementary Educatio* Vol. 8 (2024)
- Aldi Anugrah, Siti Istiningsih, Moh. Irawan Zaid, " Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara". *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol 2 No 3 (2022)
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." Pernik : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020)
- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D." *Jurnal Education and development* 9, no. 4 (2021)
- Ananda Apriliani, "Pengembangan Media Big Book Berbasis Digital Sutema Hak dan Kewajiban Kelas III SDN 24 Temmalebba Kota Palopo" *Institut Agama Islam Negeri Palopo* (2023)
- A. Maydiantoro. "Model-Model Penelitian Pengembangan R&D (Research And Development) (Borg & Gall, 1983)," no. 10 (2019).
- Andi Karistanto " Media Pembelajaran" *Bintang Sutabaya IKAPI* 11 (2021)
- Ardiansyah, Risnita, M. Syahrani Jailani, " Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal Pendidikan Islam*, (2023)
- Aris Budiman, Ardian Arifin, Ferry M, " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK Di Poantianak". *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi* 2, no 2 (2019)
- Atu, Mersytiana, Indri Astuti, and Sri Lestari. "Penggunaan *Flashcard* Untuk

- Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pertiwi” (2021)
- Azizul, Azizul, Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, and Ira Nofita Sari. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak.” *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2020)
- Balqis, A E. “Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember” (2023).
- Baharuddin, L. F. Eka Putri, Rosolinawati, “ Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Journal Of Management In Islamic Education* Vol. 5 (2024)
- Cahyanti, Nadila Resti, Nanda William, and Wahyu Nurmalasari. “Pengembangan Media Pembelajaran E-*Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 2170–2182.
- Daroini, Ahmad Islahud. “Tafsir Ayat Pendidikan Dalam Q.S. Al-‘Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab Skripsi.” *Skripsi* 53, no. 9 (2013)
- D. A. Nyoman Putri Wangi, A. A. Gede Agung, “ Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas V,” *Jurnal Mimbar Pgsd Undiksha* 9 No. 1 (2021): 153
- Devangga Putra A P, Norida Canda S, “Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* Vol 12 No. 1 (2020)
- Desfrida, Anna, Fahrurrozi Fahrurrozi, and Prayuningtyas Angger Wardhani. “Pengembangan Media E-*Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 8, no. 2 (2023)
- D Fitrah Dwi, R Audina, “ Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri”. *Jurnal Educational Research And Social Studues* Vol. 2 No.3 (2021)
- D. I. Safaras Hipsari, Syariful Fahmi, “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 7 No.1 (2021):54.
- Desvita Maharani, Ranti Wahyudi, S. A. Rahmadea, dkk, “ Sistematis Literatur Review: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Audio-Visual” *Jurnal Strategi Pembelajaran* Vol 1 (2024)
- E. Mulyatiningsih “Pengembangan Model Pembelajaran” (n.d.).
- E. N. Dwi Putri, Desyandari, “ Integrasi Lagu Dalam Rencana Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* Vol. 1 (2023)

- E. D. Indriani, D. Anggraeni Dewi, Y. F. Furnamasari, “ Karakteristik Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan” *Jurnal Pendidikan Tanbusai* Vol. 5 (2021)
- Febiola, Silvia, and Yulsyofriend Yulsyofriend. “Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tanbusai* 4, no. 2 (2020): 1026–1036. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>.
- Fahri Arsyaf, Herlina Usman, Maryam Aunurrahim, Sri Yulianingsih, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Berbasis Website Untuk Pembelajaran IPA SD,” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 2 No. 3 (2022):1-5
- G. P Puspita Hapsari, Zulherman, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA”. *Pancasakti Science Education Jurnal* vol 6 no 1 (2021)
- Hafidzoh Rahman, Nafsiah, Annisa Mayasari, Opan Arifudin, and Indah Wahyu Ningsih. “Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab.” *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021)
- Harjanto, Arif, Andi Rustandi, and Joyce Anasthasya Caroline. “Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK Negeri 7 Samarinda” 5, no. 2 (2022)
- Hamka, Tafsir al-Azhar Jilid 9, Karya Ulama Besar Indonesia, (Jakarta: Gema Insani, 2015) hal. 712
- Hasan, Muhammad, S Pd, and M Pd. Media Pembelajaran, 2021. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.
- Hasanah, Anita Risalatul. “Pengembangan Maze Alfabet Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Kelas 1 SD.” *Jurnal Pendidikan* (2015).
- Hoerudin, Cecep Wahyu. “Penerapan Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa.” *Jurnal Primary Edu (JPE)* 1, no. 2 (2023)
- Iftaturrohmah, Nanik Yuliati, and Suhartiningsih. “Efektivitas Metode Bernyanyi Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B.” *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2022)
- . A. Putu Ratna Novian Dewi, “Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal For Lesson And Learning Studies* 3 No. 3 (2020):494.
- Ismail, Jalu Rafli. “Pengembangan Lembar Kerja Berbasis Aplikasi Web Google My Maps Untuk Mencapai Kompetensi Dasar Dalam Pembelajaran Geografi

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu |
Perpustakaan.Upi.Edu” (2022)

- Jumarni, Syukur Saud, and Sukmawaty. “Kemampuan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Sekolah Dasar.” *Journal of Language, Literature, and Linguistics* 2, no. 1 (2020)
- Khalbu, Tarisyah, Tasya Amalia, Khalida Ulfa, Jhon Riswanda, Delima Engga Maretha, Amin Nurokhman, Yulia Tri Samiha, et al. “Validitas Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii Smp/Mts.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2018* 1, no. 1 (2018)
- Kementrian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur’an, 2018), hal. 906
- Liana, Nur. “Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Untuk Siswa Sekolah Dasar Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Untuk Siswa Sekolah Dasar” 4, no. 2 (2021)
- Lilik Hayati, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 15 No. 2 (2021):199
- Lia Cristilia, “ Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Gambar *Flashcard*” *Jurnal Profesional Pendidikan* Vol 1 (2022)
- Malik, Abdul, Putri Dian Purnamasari, and Akhmad Syahid. “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Education and Learning Journal* 3, no. 1 (2022)
- Mashuri, Delila Khoiriyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V.” *Jpgsd* 08, no. 05 (2020)
- M. Fazri Bahtiar, Herlina Siregar, Siska Resti, “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Mengenal Huruf Abjad Di Piaud Cerdas Ceria Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Serang” *Jurnal Transformasi* 11 No 1 (2025):18-19.
- Mirnawati. “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa.” *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>.
- Mirnawati, Baderiah, Fingki, Salmilah, Firman, “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar,” “*Jurnal Sinestesia*, Vol. 12, no. 1 (2022)
- Mujtahidah, Nurul, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar. “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Kreatif* Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar” 12, no. 4 (2023)
- Muhammad Guntur, Bungawati, Fitryani. “Pengembangan Buku Teks Membaca

- Pemahaman Pendahuluan Memasuki Abad Ke-21 , Keberhasilan Siswa Sangat Dipengaruhi Oleh Keterampilan Membaca , Khususnya Dapat Diinterpretasi Dalam Bentuk Tulisan Atau pun Bahasa Lisan (Kurniawati & Koeswati , 2020)
- M. Sofirin, Abdul Rahim, K. H. Najib, “Implementasi Penggunaan Media *Flashcard* Pada Mata Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 1 Tirenggo Bantul,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 10, No. 2 (2025):123.
- Nur Fajrie, dkk. *Paradigma Pendidikan Praktis Dalam Pembelajaran Seni Musik Untuk Anak Di Sekolah Dasar*. Edited by dkk Nur Fajrie. Moh. Nasru., 2023.
- Nurhamsih, Firman, Mirnawati, and Sukirman. “Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 1 (2019): 37–50. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/wsby8>.
- Nofamataro Zebua, “ Pengembangan Media Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Berbasis Scientific Terintegrasi dalam Blogspot Untuk Siswa SMA Negeri 1 Telukdalam,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan* 1 No. 2 (2022):147-148.
- N.T Anindia Putra dan K. S Kartini, Ni Nyoman Widiyaningsih, “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia Vol.* 4 No. 4 (2020)
- Nur Afifah, Otang Kurniaman, Eddy Noviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1 No. 1 (2022): 33-42.
- N. A. Salsabila Panjaitan, Harun Al Rasyid, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva,” *Jurnal Of Education Research* 4 No. 5 (2023):493-494.
- Oktaviani, Rafika Elsa, and Nursalim. “Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi.” *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021)
- Pradana, Pascalian Hadi, and Febrina Gerhni. “Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak.” *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 2, no. 1 (2019)
- Pratama, Aldo Putra, and Agustina Tyas Asri Hardini. “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa SD.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022) <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8995/6781>.
- Purnama, Sigit. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab).” *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016)

- Putri , Zunia Norviana, Putri Zunia, Norviana Pendidikan, Profesi Guru, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Panca Dewi, and Purwati Pendidikan. “Peningkatan Literasi Pembelajaran Kompetensi Gaya Melalui Problem Based Learning Berbantuan *Flashcard* Kelas IV SDN Jatisari.” *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa* 1, no. 2 (2023): 243–256. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i2.453>.
- Lubis, J. Kirana, and N. S. Rahayu. “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 14–22. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkkm/article/view/144>.
- Riani Johan, Jasmine, Tuti Iriani, and Arris Maulana. “Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan.” *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 06 (2023)
- Rizka Fauziah, M. Sofiah Hadi, “ Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Dikelas III SDN Singabraja 02” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah E-ISSN* 8 (2023)
- Rohani. “Media Pembelajaran.” *Repository.Uinsu* (2020): 234. website: <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Ruhansih, Dea Siti. “Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).” *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan* 1, no. 1 (2017)
- Sabrina, Naya Sabrina, Mega Febriani Sya, and Irma Inesia Sri Utami. “Konsep Perencanaan Pembelajaran Dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran.” *Karimah Tauhid* 3, no. 4 (2024)
- Sakinah, Rizki, Erfan Ramadhani, and Ali Fakhrudin. “Analisis Faktor Penghambat Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar.” *Journal On Teacher Education* 4 (2022): 594–602. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/8558>.
- Saleh, M Sahib, and Ilham Azis. *Media Pembelajaran*, 2023.
- Sari, D. P., Putri, M. E. “ Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 3 No 1 (2021):38-43.
- Syafrizal S. “Strategi Dan Tantangan Pembelajaran Daring, Luring Dan Tatap Muka Terbatas Pada Masa Covid-19 Di SDN 199/X Suka Maju” *Jurnal Pendidikan Tembusai* 6 No. 1 (2021):1-15.
- S. Utami, “Penggunaan Media Lagu (Nyanyian) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Togopandogan 2 5 Kecamatan Gajah Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2013/2014” 5, no. 1

(2003)

- Santosa, Didik. Ardi. "Urgensi Pembelajaran Musik Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Ikip Veteran* 26, no. 1 (2019): 78–88. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/pawiyatan/article/view/877>.
- Saputra, Domi, Muhamad Fidri, Fatoni, and Nurhayati. "Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosakata." *Jurnal AS-SAID* 2022, no. 1 (2022)
- Sapriyah "Media Pembelajaran Dalam Pross Belajar Mengajar" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol 2* (2019)
- Sari, Imalde Helsy, Riri Aisyah, Ferli. S. Irwansyah, "Modul Media Pembelajaran" *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung* (2019)
- Sukmawaty, Syaiful Rahman, and Junaedy. "Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Dalam Bahasa Indonesia Menggunakan Voice Recognition Berbasis Android." *Jtriste* 4, no. 2 (2017): 7–15. <https://jurnal.kharisma.ac.id/jtriste/article/view/27>.
- Suparyanto dan Rosad. "Konsep Media Pembelajaran *Flashcard*." *Suparyanto dan Rosad* 5, no. 3 (2020)
- Syamsuddin, Rahman, and Muhammad Ikram Nur Fuady. "Upaya Penguatan Badan Penelitian Dan Pengembangan Serta Inovasi Daerah Di Kota Palopo." *Jurnal Wawasan Yuridika* 4, no. 1 (2020)
- T. Trisnawan, M. Iqbal Baihaqi, A. Cahyani, "Pengembangan Media Pohon Kebhinekaan Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X Sma" *Journal Of Humanities Education Management Accounting And Transportation E-Issn* (2025)
- Tejo Nurseto "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik" *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8 (2011)
- Untari, Mei Fita Asri, Fajar Cahyadi, and Ade Kalpila Budiningtyas. "Pengembangan Media Lagu Matematika Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar." *Mimbar Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2017)
- Utami, Febriyanti, Rukiyah Rukiyah, and Windi Dwi Andika. "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2
- Umrotul Hasanah, Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis" *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Ips E-Issn* (2015): (2021)
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024)

- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 05, no. 02 (2023)
- Wulandari, Prisca Anggita, Erfan Ramadhani, and Aldora Pratama. "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 50 Prabumulih." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 07, no. 02 (2022):
- Wulan Karnia Hikma, "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat" *Seminar Nasional Evaluasi Pendidikan*, (2020)
- Yasa, I Gede Santika, and I Nyoman Sudirman. "Penerapan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Desa Selat Peken Tahun 2023." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023)
- Yazidah, Nok Izatul, Dian Fitri Argarini, and Yunis Sulistyorini. "Pengembangan Soal HOTS Pada Materi Aljabar." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2020)
- Yusfi`ah Nur Iva Fadhillah. "'Upaya Guru Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Depan Umum'" 4, no. 1 (2023)
- Z. E. Khairun Nisa, Dwi Sulistiyaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Untuk Anak Smp/Mts Melalui Karya Sastra Berupa Flash Fiction" *KNPMP III* (2018)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 0918 /In.19/FTIK/HM.01/02/2025 Palopo, 20 Februari 2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu Timur
di Malili

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	: Handriyani
NIM	: 2102050030
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII (Delapan)
Tahun Akademik	: 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
**"Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Alfabet dan Kosa Kata
Berbantuan Musik pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I MI Al-
Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur"**. Untuk itu dimohon
kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002

Lampiran 2 : Pedoman Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan

**PERTANYAAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET
DAN KOSAKATA BERBANTUAN MUSIK KELAS I
MI AL-MUHAJIRIEN**

Nama Guru : Maya Alfiani, S.Pd.
NIP : -
Kelas : 1

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana kondisi kemampuan membaca dan mengenal alfabet serta kosakata siswa kelas I di MI Al-Muhajirien saat ini?
2.	Apakah ada perbedaan yang signifikan antara tahun ajaran ini dengan tahun-tahun sebelumnya dalam hal perkembangan siswa?
3.	Apa tantangan umum yang dihadapi dalam mengajarkan Alfabet dan kosakata pada siswa kelas I?
4.	Apa metode pembelajaran yang ibu gunakan di kelas I, dan bagaimana penerapannya dalam proses belajar mengajar?
5.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi alfabet dan kosakata? Jika ya, pada bagian mana mereka mengalami kesulitan?
6.	Media pembelajaran apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran alfabet dan kosa kata?
7.	Apakah ada kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang tersedia saat ini?
8.	Apakah media pembelajaran flashcard pernah digunakan sebelumnya? jika ya, bagaimana efektivitasnya?
9.	Apakah ada program khusus yang ibu lakukan untuk mendukung siswa yang kesulitan belajar?
10.	Bagaimana cara ibu mengukur kemajuan belajar siswa dalam kelas? Apakah indikator utama yang digunakan untuk menilai perkembangan siswa?

Lampiran 3 : Validasi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLASHCARD ALFABET DAN KOSA KATA BERBANTUAN
MUSIK KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN**

Nama Validator : *Ervy Rahmadani, M. Pd.*

Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Alfabet Dan Kosakata Berbantuan Musik Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Mi Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur” oleh Handri Yani Nim 2102050030 Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penelitian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓	
4.	Tidak ada pertanyaan yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
5.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi Alfabet dan Kosakata			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar yaitu materi Alfabet dan Kosakata			✓		
7.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan			✓		

sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan.					
---	--	--	--	--	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan
mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini!

--

Penilaian Umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ☒ Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

6/2/2025
Palopo,.....

Erv

Ervi Rahmadani, M.Pd.

NIP. 199402232020122019.

Lampiran 4 : Hasil Wawancara Guru Analisis Kebutuhan

PERTANYAAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET DAN KOSAKATA BERBANTUAN MUSIK KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN

Nama : Maya Alfian, S.Pd.

NIP : -

Kelas : I

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana kondisi kemampuan membaca dan mengenal alfabet serta kosakata siswa kelas I di MI Al-Muhajirien saat ini?	Kondisi awal peserta didik memang hanya beberapa yang mengenal dan memahami huruf alfabet, bahkan ada siswa masi susah menulis dan kesulitan membedakan huruf besar dan kecil, mereka juga masih bingung dengan kosakata.
Apakah ada perbedaan yang signifikan antara tahun ajaran ini dengan tahun-tahun sebelumnya dalam hal perkembangan siswa?	Tidak ada, karena bisa dibilang bahwa tiap tahun pasti ada siswa yang pintar dan kurang pintar, ada yang mudah memahami materi dan adapula yang kesulitan meahami materi.
Apa tantangan umum yang dihadapi dalam mengajarkan Alfabet dan kosakata pada siswa kelas I?	Kerja sama dengan orang tua dan tidak jarang juga banyak peserta didik yang menangis, mengeluh capek belajar, malas belajar, dan takut mencoba tantangan.
Apa metode pembelajaran yang ibu gunakan di kelas dan bagaimana penerapannya dalam proses belajar mengajar?	Metode belajar sambil bermain, seperti bermain kreta api dan pemberian tantangan atau pertanyaan
Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi alfabet dan kosakata? Jika ia, pada bagian mana mereka mengalami kesulitan?	Ia, mereka kesulitan pada perbedaan huruf besar dan kecil serta penulisan dan suku kata.
Media pembelajaran apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran alfabet dan kosa kata?	Media kartu huruf, buku paket dan buku pendamping
Apakah ada kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang tersedia saat ini?	Kendalanya pada saat penerapan media peserta didik sering merasa bosan dan kurang memahami.
Apakah media pembelajaran flashcard	Ia, tapi hanya semacam kartu huruf,

pernah digunakan sebelumnya? jika iya, bagaimana efektivitasnya?

Apakah ada program khusus yang ibu lakukan untuk mendukung siswa yang kesulitan belajar?

Bagaimana cara ibu mengukur kemajuan belajar siswa dalam kelas?

Apakah indikator utama yang digunakan untuk menilai perkembangan siswa?

menurut saya masi kurang efektif.

Ada, siswa yang kesulitan belajar dan memahami materi diberikan **program** khusus seperti les private.

Indikator umum yakni belajar dan menulis, yakni dilakukan tes perbulan saat selesai proses pembelajaran.

Lampiran 5 : Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET DAN KOSAKATA BERBANTUAN MUSIK KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN

Nama Siswa : NAURA

Nama sekolah : I

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas I yang sangat peneliti banggakan dan cintai, peneliti sangat mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini. Angket ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik serta membantu peneliti dalam pengembangan media pembelajaran pada materi alfabet dan kosakata. Partisipasi adik-adik sangat berharga, dan peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat sebelum menjawab!
2. Gunakan pulpen atau pensil untuk mengisi lembar jawaban yang telah disediakan!
3. Beri tanda (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai!

Ya : Setuju bernilai (1)

Tidak : Tidak Setuju bernilai (0)

Aspek	Pertanyaaan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
Audio	1. Apakah kamu kesulitan memahami materi Alfabet dan Kosakata?	✓	
	2. Apakah kamu pernah belajar membaca menggunakan media audio seperti lagu atau nyanyian?	✓	
	3. Apakah kamu lebih suka belajar sambil bernyanyi?	✓	
	4. Menurutmu apakah lagu membantu memahami atau mengingat materi dengan lebih baik?	✓	
	5. Apakah kamu lebih suka belajar dengan lagu yang memiliki lirik sederhana dan menarik?	✓	
Visual	1. Apakah kamu suka melihat gambar saat belajar?	✓	
	2. Gambar apa yang paling kamu suka dalam bentuk pelajaran?	✓	
	3. Apakah kamu lebih mudah mengerti pembelajaran dengan gambar ?	✓	
	4. Apakah kamu lebih suka gambar yang berwarna cerah?		✓
	5. Apakah kamu suka jika pembelajaran disampaikan dengan kartu bergambar?		✓

Audio visual	1. Apakah kamu suka media pembelajaran yang menggunakan kartu gambar disertai nyanyian?	✓	
	2. Apakah kamu pernah belajar dengan media gambar sambil bernyanyi?	✓	
	3. Apakah kamu lebih mudah memahami materi jika menggunakan media gambar dan nyanyian?	✓	
	4. Apakah kamu pernah menggunakan speaker saat belajar?	✓	
	5. Apakah kamu merasa senang setelah belajar dengan gambar dan lagu?	✓	

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET DAN KOSAKATA
BERBANTUAN MUSIK KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN**

Nama Siswa : *Mirza*

Nama sekolah :

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas I yang sangat peneliti banggakan dan cintai, peneliti sangat mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini. Angket ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik serta membantu peneliti dalam pengembangan media pembelajaran pada materi alfabet dan kosakata. Partisipasi adik-adik sangat berharga, dan peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat sebelum menjawab!
2. Gunakan pulpen atau pensil untuk mengisi lembar jawaban yang telah disediakan!
3. Beri tanda (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai!

Ya : Setuju bernilai (1)

Tidak : Tidak Setuju bernilai (0)

Aspek	Pertanyaaan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
Audio	1. Apakah kamu kesulitan memahami materi Alfabet dan Kosakata?	✓	
	2. Apakah kamu pernah belajar membaca menggunakan media audio seperti lagu atau nyanyian?		✓
	3. Apakah kamu lebih suka belajar sambil bernyanyi?	✓	
	4. Menurutmu apakah lagu membantu memahami atau mengingat materi dengan lebih baik?	✓	
	5. Apakah kamu lebih suka belajar dengan lagu yang memiliki lirik sederhana dan menarik?	✓	
Visual	1. Apakah kamu suka melihat gambar saat belajar?	✓	
	2. Gambar apa yang paling kamu suka dalam bentuk pelajaran?		✓
	3. Apakah kamu lebih mudah mengerti pembelajaran dengan gambar ?	✓	
	4. Apakah kamu lebih suka gambar yang berwarna cerah?		✓
	5. Apakah kamu suka jika pembelajaran disampaikan dengan kartu bergambar?	✓	

Audio visual	1. Apakah kamu suka media pembelajaran yang menggunakan kartu gambar disertai nyanyian?	✓	
	2. Apakah kamu pernah belajar dengan media gambar sambil bernyanyi?		✓
	3. Apakah kamu lebih mudah memahami materi jika menggunakan media gambar dan nyanyian?	✓	
	4. Apakah kamu pernah menggunakan speaker saat belajar?	✓	
	5. Apakah kamu merasa senang setelah belajar dengan gambar dan lagu?	✓	

**ANGKETAN ALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET DAN KOSAKATA
BERBANTUAN MUSIK KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN**

Nama Siswa :

Nama sekolah :

Pengantar: **AFCA**

Kepada adik-adik kelas I yang sangat peneliti banggakan dan cintai, peneliti sangat mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini. Angket ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik serta membantu peneliti dalam pengembangan media pembelajaran pada materi alfabet dan kosakata. Partisipasi adik-adik sangat berharga, dan peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat sebelum menjawab!
2. Gunakan pulpen atau pensil untuk mengisi lembar jawaban yang telah disediakan!
3. Beri tanda (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai!

Ya : Setuju bernilai (1)

Tidak : Tidak Setuju bernilai (0)

Aspek	Pertanyaaan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
Audio	1. Apakah kamu kesulitan memahami materi Alfabet dan Kosakata?	✓	
	2. Apakah kamu pernah belajar membaca menggunakan media audio seperti lagu atau nyanyian?	✓	
	3. Apakah kamu lebih suka belajar sambil bernyanyi?	✓	
	4. Menurutmu apakah lagu membantu memahami atau mengingat materi dengan lebih baik?	✓	
	5. Apakah kamu lebih suka belajar dengan lagu yang memiliki lirik sederhana dan menarik?	✓	
Visual	1. Apakah kamu suka melihat gambar saat belajar?		✓
	2. Gambar apa yang paling kamu suka dalam bentuk pelajaran?		✓
	3. Apakah kamu lebih mudah mengerti pembelajaran dengan gambar ?	✓	
	4. Apakah kamu lebih suka gambar yang berwarna cerah?	✓	
	5. Apakah kamu suka jika pembelajaran disampaikan dengan kartu bergambar?	✓	

Audio visual	1. Apakah kamu suka media pembelajaran yang menggunakan kartu gambar disertai nyanyian?	✓	
	2. Apakah kamu pernah belajar dengan media gambar sambil bernyanyi?	✓	
	3. Apakah kamu lebih mudah memahami materi jika menggunakan media gambar dan nyanyian?	✓	
	4. Apakah kamu pernah menggunakan speaker saat belajar?	✓	
	5. Apakah kamu merasa senang setelah belajar dengan gambar dan lagu?	✓	

Lampiran 6 : Validasi instrumen angket analisis kebutuhan peserta didik

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCAR
ALFABET DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK
KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN**

Nama Validator : *Ervi Rahmadani, M. Pd.*

Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Alfabet Dan Kosakata Berbantuan Musik Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Mi Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur” oleh Handri Yani Nim 2102050030 Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penelitian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENELITIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Judul lembar angket sudah jelas.			✓		
2.	Tiap butir pertanyaan jelas.			✓		
3.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab. Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.				✓	
5.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar media pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi flashcard dan kosakata.			✓		

7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓	
8.	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik sudah memadai.			✓	
9	Bahasa yang digunakan efektif.			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini!

Penilaian Umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ☒ Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

6/2/2025
Palopo,.....


Ervi Rahmadani, M.Pd.
NIP. 19940223202012204

Lampiran 7 : Lembar Uji Validasi Produk Ahli Bahasa Oleh Dosen

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLASHCARD ALFABET DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK
PADA MUATAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
MIAL-MUHAJIRIEN KECAMATAN MANGKUTANA
KABUPATEN LUWU TIMUR**

(AHLI BAHASA)

Nama Validator : Nurul Aswar, S. Pd., M. Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Bahasa

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria validasi yaitu:
 - a) Skor 4 = Sangat baik
 - b) Skor 3 = Baik
 - c) Skor 2 = Cukup baik
 - d) Skor 1 = Tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada poin

C

B. Aspek Penilaian Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tulisan bisa dibaca dengan jelas			✓	
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami			✓	
3.	Penggunaan kaidah Bahasa yang baik dan benar			✓	
4.	Ketepatan tata bahasa				✓
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa				✓
6.	Ketepatan struktur kalimat			✓	
7.	Kebakuan kalimat				✓

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Perbaik kami dengan pedoman pedoman yang benar!

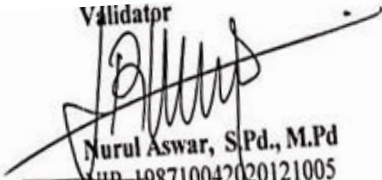
Media pembelajaran flashcard alfabet dan kosa kata berbantuan musik pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar ini dinyatakan:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satunya

Palopo, 20 / 2 / 2025

Validator


Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd
NIP. 198710042020121005

Lampiran 8 : Lembar Uji Validasi Produk Ahli Materi Oleh Dosen

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLASHCARD ALFABET DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK
PADA MUATAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
MI AL-MUHAJIRIEN KECAMATAN MANGKUTANA
KABUPATEN LUWU TIMUR**

(AHLI MATERI)

Nama Validator : Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Materi

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria validasi yaitu:
 - a) Skor 4 = Sangat baik
 - b) Skor 3 = Baik
 - c) Skor 2 = Cukup baik
 - d) Skor 1 = Tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada poin C

B. Aspek Penilaian Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan capaian pembelajaran			✓		
2.	Uraian serta contoh yang disajikan pada media dapat mendorong peserta didik untuk memahami materi dengan lebih mudah			✓		
3.	Penyajian materi bersifat interaktif, menarik, dan menyenangkan			✓		
4.	Materi yang disajikan mampu menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi			✓		
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan isi materi				✓	

C. Komentar dan Saran Perbaikan

dirinci berdasarkan aspek .

.....

.....

.....

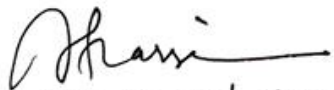
Media pembelajaran flashcard alfabet dan kosa kata berbantuan musik pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar ini dinyatakan:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satunya

Palopo,

Validator,


Dr. Sitti Hanisah, S.Pd., M.Pd.
mp. 1977 1124 2008 0208

Lampiran 9 : Lembar Validasi Uji Produk Ahli Desain Atau Media Oleh Dosen

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLASHCARD ALFABET DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK
PADA MUATAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
MI AL-MUHAJIRIEN KECAMATAN MANGKUTANA
KABUPATEN LUWU TIMUR**

(AHLI MEDIA)

Nama Validator : *Arwan Wiratman, S.pd., M.Pd.*
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validasi : Ahli Media

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria validasi yaitu:
 - a) Skor 4 = Sangat baik
 - b) Skor 3 = Baik
 - c) Skor 2 = Cukup baik
 - d) Skor 1 = Tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada poin

C

B. Aspek Penilaian Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran mudah dibaca				✓	
2.	Memiliki tampilan yang terstruktur dan mudah dipahami				✓	
3.	Desain dan penyajian media menarik perhatian peserta didik			✓		
4.	Gambar dan warna pada desain media menarik minat belajar peserta didik			✓		
5.	Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik			✓		
6.	Kejelasan topik pembelajaran pada media			✓		
7.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik			✓		
8.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik			✓		
9.	Media pembelajaran mudah digunakan dan efektif dalam penyampaian materi			✓		
10.	Ukuran media pembelajaran sesuai dengan ruang dan kondisi belajar peserta didik			✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Media pembelajaran flashcard alfabet dan kosa kata berbantuan musik pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar ini dinyatakan:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satunya

Palopo, 21 / 02 / 2025

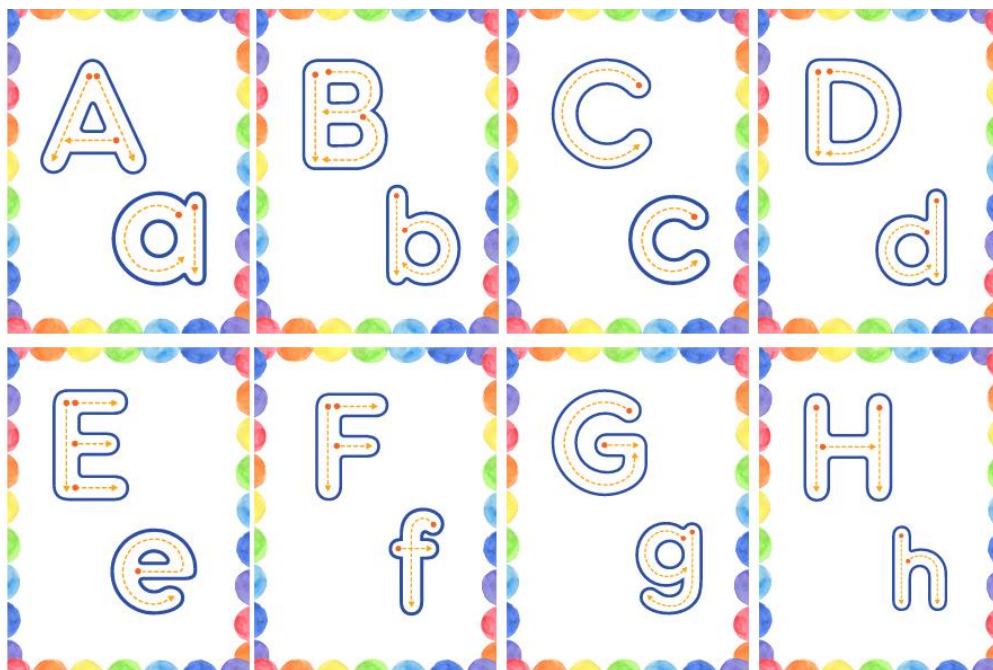
Validator,

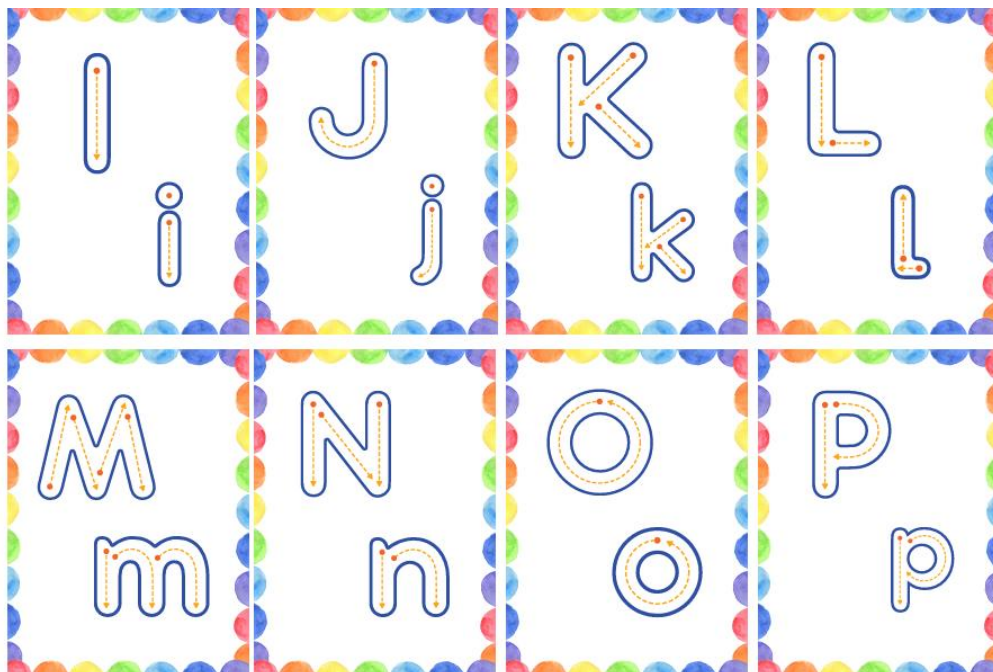


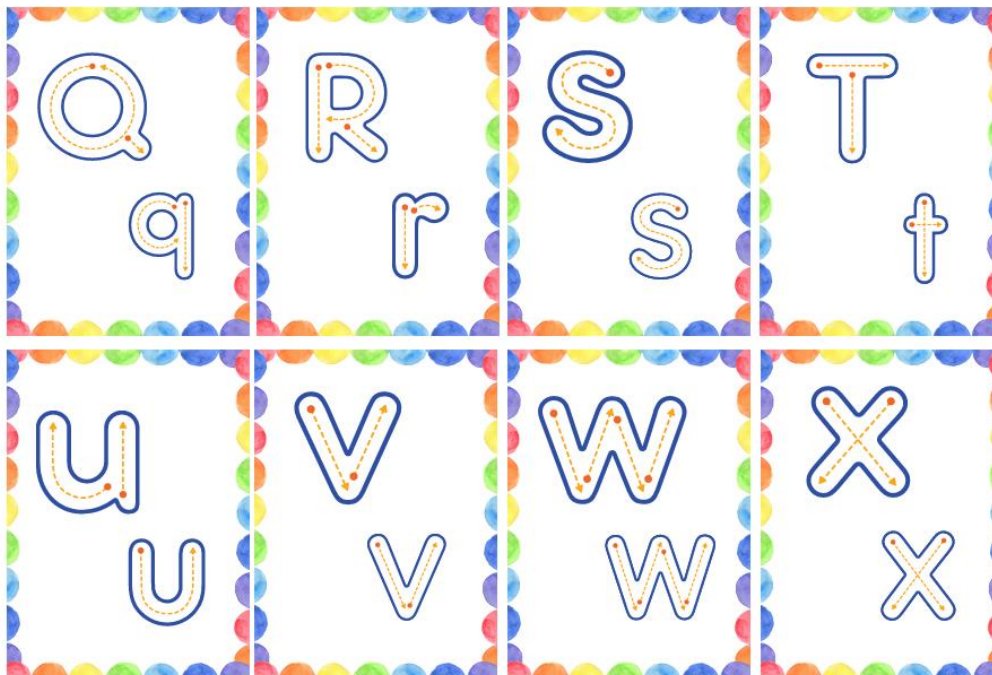
Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd

Nip. 199302012020121012

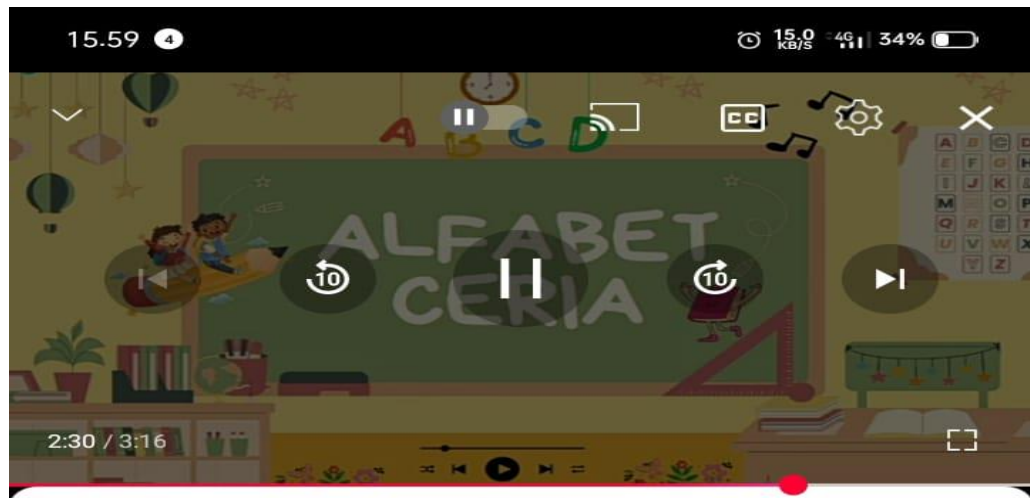
Lampiran 10: Tangkap Layar Produk











Deskripsi

Lirik musik "Alfabet Ceria"

Ayo kita belajar, huruf-huruf alfebet dari A sampai Z, mari nyanyikan bersama...

A untuk Apel, B untuk Bola, C dan D untuk Cicak dan Domba..
Alfabet-alfabet mari kita gabungkan huruf jadi kata agar menjadi kosa kata dengan penuh semangat belajar sambil bernyanyi, ayo ayo mari kita nyanyikan..

E untuk Elang, F untuk Foto, G untuk Gitar, H untuk Hiu, I untuk Ikan,
J untuk Jaket, K dan L untuk Kucing dan Lalat
Alfabet-alfabet mari kita gabungkan huruf jadi kata agar menjadi kosa kata dengan penuh semangat belajar sambil bernyanyi, ayo ayo mari kita nyanyikan..

M untuk Monyet, N untuk Nanas, O untuk Obat, P untuk Panda, Q untuk Quran,
R untuk Rambut, S dan T untuk Sapi dan Tikus..
Alfabet-alfabet mari kita gabungkan huruf jadi kata agar menjadi kosa kata dengan penuh semangat belajar sambil bernyanyi, ayo ayo mari kita nyanyikan..

U untuk Ular, V untuk Vas, W untuk Wortel, X untuk Xilophone, Y untuk Yoyo,
Z untuk Zebra.. A sampai Z itulah huruf alfabet...

Ayolah teman-teman mari kita belajar dengan penuh semangat bernyanyi dengan riang, belajar dengan semangat, agar dapat menjadi... anak bangsa yang pintar dan cerdas... anak bangsa.. yang pintar dan cerdas..

Lampiran 11 : Lembar Validasi Angket Praktikalitas Guru

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET
DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN
KECAMATAN MANGKUTANA KABUPATEN LUWU TIMUR**

Nama Valiator : *Ervy Rahmadani, S. Pd. M. Pd.*
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Alfabet dan Kosakata Berbantuan Musik Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Mi Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kriteria Skala Penilaian:

- a) Skor 4 = Sangat setuju
- b) Skor 3 = Setuju
- c) Skor 2 = Tidak setuju
- d) Skor 1 = Sangat tidak setuju

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.			✓	
2.	Setiap indikator sudah terwakili dengan baik dalam pernyataan angket.				✓
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh guru.			✓	
4.	Tidak ada kalimat yang membingungkan bagi guru dalam pernyataan angket.			✓	
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan praktikalitas penggunaan media pembelajaran.				✓
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur aspek praktikalitas secara menyeluruh.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket sesuai dengan kemampuan dan konteks guru.			✓	
8.	Format dan tata letak angket memudahkan guru dalam mengisi.			✓	

9.	Instrumen angket ini sudah layak digunakan untuk penelitian.			✓	
----	--	--	--	---	--

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- satu pernyataan bisa dibagi menjadi 2 bagian.
- perhatikan typo.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 19 Feb 2025

Validator,



Erni Rahmadani, M.Pd.

Nir. 19940223202012204

Lampiran 12 : Lembar Uji Praktikalitas Produk Oleh Guru

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET
DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IMI AL-MUHAJIRIEN
KECAMATAN MANGKUTANA KABUPATEN LUWU TIMUR**

Nama Guru : Maya Alfiani , S-Pd.
Kelas : 1

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang **"Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Alfabet dan Kosakata Berbantuan Musik"**. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media papan pintar pada materi penjumlahan yang berulang yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
1 = Tidak setuju
2 = Cukup setuju
3 = Setuju
4 = Sangat setuju
3. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia.

Ketersediaan Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	Kategori Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam media flashcard sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Materi pada media flashcard jelas dan relevan sesuai dengan konteks pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman pengguna sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Penggunaan media flashcard membantu peserta didik mengenali perbedaan huruf besar, kecil dan bunyi sehingga membantu meningkatkan keterampilan membaca			✓	
4.	Media flashcard membantu guru memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif				✓
5.	Desain media flashcard memiliki tampilan yang menarik dan jelas sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi			✓	
6.	Perpaduan media flashcard dan musik meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran			✓	
7.	Penggunaan musik sebagai pendamping flashcard membuat pembelajaran lebih interaktif			✓	
8.	Penerapan media flashcard berbantuan musik menarik dan meningkatkan minat belajar siswa				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya dan saran yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Palopo, 26 Februari 2025



Maya Alfiani, S.Pd.

NIP. -

Lampiran 13 : Lembar Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Peserta Didik

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET
DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN
KECAMATAN MANGKUTANA KABUPATEN LUWU TIMUR**

Nama Valiator : *Erni Rahmelani, S.Pd. M.Pd.*
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Alfabet dan Kosakata Berbantuan Musik Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Mi Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur”**. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kriteria Skala Penilaian:

- a) Skor 4 = Sangat setuju
- b) Skor 3 = Setuju
- c) Skor 2 = Tidak setuju
- d) Skor 1 = Sangat tidak setuju

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
2.	Kejelasan petunjuk pengisian instrument angket		✓		
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	
4.	Tidak ada kalimat yang membingungkan bagi siswa dalam pernyataan angket.			✓	
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan pengalaman siswa saat menggunakan media pembelajaran.			✓	
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur pengalaman efektivitas siswa dalam menggunakan media.		✓		
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket mudah dipahami oleh siswa kelas I MI		✓		

9.	Instrumen angket ini sudah layak digunakan untuk siswa.		✓		
----	---	--	---	--	--

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Revisi sesuai catatan.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ☒ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

20/2/2025
Palopo,

Validator,


Erni Rahmadani, M.Pd.
NIP. 199402232020212019

Lampiran 14: Lembar Uji Praktikalitas Produk Oleh Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : ATISA

Kelas : 2 SD

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan :

1. Ya = Setuju (1)

2. Tidak = Tidak Setuju (0)

No.	Pertanyaan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media flashcard berbantuan musik	✓	
2.	Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran membantu saya memahami materi dengan mudah	✓	
3.	Dengan media flashcard saya lebih cepat membedakan huruf besar dan kecil serta memahami huruf dan kata lebih cepat	✓	
4.	Perpaduan musik pada flashcard membuat saya lebih percaya diri dalam proses pembelajaran	✓	
5.	Media flashcard memiliki gambar yang jelas dan warna yang menarik, sehingga membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓	
6.	Menggunakan flashcard dengan gabungan musik membantu peserta didik mudah mengingat huruf dan kosa kata	✓	

7.	Gambar pada media flashcard menarik dan lucu membuat saya lebih senang belajar	✓	
8.	Saya lebih semangat belajar menggunakan flashcard dengan digabungkan dengan musik karena dapat melihat gambar, membaca kata, dan belajar sambil bernyanyi.	✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : RAFADAN
Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan :

1. Ya = Setuju (1)

2. Tidak = Tidak Setuju (0)

No.	Pertanyaan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media flashcard berbantuan musik	✓	
2.	Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran membantu saya memahami materi dengan mudah	✓	
3.	Dengan media flashcard saya lebih cepat membedakan huruf besar dan kecil serta memahami huruf dan kata lebih cepat	✓	
4.	Perpaduan musik pada flashcard membuat saya lebih percaya diri dalam proses pembelajaran	✓	
5.	Media flashcard memiliki gambar yang jelas dan warna yang menarik, sehingga membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓	
6.	Menggunakan flashcard dengan gabungan musik membantu peserta didik mudah mengingat huruf dan kosa kata	✓	

7.	Gambar pada media flashcard menarik dan lucu membuat saya lebih senang belajar	✓	
8.	Saya lebih semangat belajar menggunakan flashcard dengan digabungkan dengan musik karena dapat melihat gambar, membaca kata, dan belajar sambil bernyanyi.	✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : NAKOMI

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan :

1. Ya = Setuju (1)

2. Tidak = Tidak Setuju (0)

No.	Pertanyaan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media flashcard berbantuan musik	✓	
2.	Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran membantu saya memahami materi dengan mudah	✓	
3.	Dengan media flashcard saya lebih cepat membedakan huruf besar dan kecil serta memahami huruf dan kata lebih cepat	✓	
4.	Perpaduan musik pada flashcard membuat saya lebih percaya diri dalam proses pembelajaran		✓
5.	Media flashcard memiliki gambar yang jelas dan warna yang menarik, sehingga membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓	
6.	Menggunakan flashcard dengan gabungan musik membantu peserta didik mudah mengingat huruf dan kosa kata	✓	

7.	Gambar pada media flashcard menarik dan lucu membuat saya lebih senang belajar	✓	
8.	Saya lebih semangat belajar menggunakan flashcard dengan digabungkan dengan musik karena dapat melihat gambar, membaca kata, dan belajar sambil bernyanyi.	✓	

Lampiran 15: Lembar Validasi Instrumen Non Tes Efektivitas Peserta Didik

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN NON TES EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET
DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN
KECAMATAN MANGKUTANA KABUPATEN LUWU TIMUR**

Nama Valiator : *Erni Rahmadani, M.Pd*
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Alfabet dan Kosakata Berbantuan Musik Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Mi Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kriteria Skala Penilaian:

- a) Skor 4 = Sangat setuju
- b) Skor 3 = Setuju
- c) Skor 2 = Tidak setuju
- d) Skor 1 = Sangat tidak setuju

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Setiap aspek yang diamati sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
2.	Kejelasan petunjuk pengisian instrument non test			✓	
3.	Pernyataan dalam instrument non test jelas dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	
4.	Tidak ada kalimat yang membingungkan bagi siswa dalam instrument non test			✓	
5.	Pernyataan dalam instrument non test relevan dengan pengalaman siswa saat menggunakan media pembelajaran.			✓	
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur pengalaman efektivitas siswa dalam menggunakan media.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam instrument non test mudah dipahami oleh siswa kelas 1 MI			✓	

9.	Instrumen non test ini sudah layak digunakan untuk siswa.			✓	
----	---	--	--	---	--

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

--

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- (3) Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 20/2/2025

Validator,

Eri

Eri Rahmadani, M.Pd

NIP. 199402232020122015

Lampiran 16 : Lembar Uji Non Tes Oleh Peserta Didik

**FORMAT INSTRUMEN NONTES EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASCARD ALFABET
DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN
KECAMATAN MANGKUTANA KABUPATEN LUWU TIMUR**

NONTES PRE-TEST PESERTA DIDIK

Peneliti memberikan simbol centang (✓) pada aspek yang diamati muncul. Pastikan setiap jawaban diberikan dengan cermat sesuai dengan pengamatan yang dilakukan.

Keterangan :

1. **Tuntas** = Jika menjawab dengan nilai akhir diperoleh minimal 70%
2. **Tidak Tuntas** = Jika menjawab dengan nilai akhir diperoleh kurang dari 70%

Kriteria penilaian :

- Setiap poin aspek yang diamati bernilai 5

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1.	Auf	4	3	3	3	3
2.	Afa	4	3	3	3	2
3.	Al	4	4	3	3	4
4.	Alhian	3	3	3	3	2
5.	Ahmad Padil	4	4	3	3	4
6.	Aisyah	4	3	3	3	4
7.	Aiza	3	3	2	3	3
8.	Abiga	4	3	2	2	3
9.	Aqilah	4	3	3	3	4
10.	Peru	4	4	3	3	3

11.	Pikah	4	3	3	2	3
12.	Guang	5	4	3	4	3
13.	Hapiz	5	5	3	4	3
14.	Jibran	4	3	2	2	3
15.	Mirza	5	4	3	4	4
16.	Naumi	3	3	3	3	4
17.	Naura	4	2	2	3	3
18.	Nur Khairah	5	4	3	4	4
19.	Rara	4	3	2	2	3
20.	Rapadan	3	3	2	3	3
21.	Pangyan	4	3	3	3	3
22.	Tawkihbi	4	3	3	3	3
23.	Zahid	4	3	2	3	3
24.	Zaki	4	4	3	3	3
25.	Zidan	4	3	2	3	3
26.						
27.						
28.						
29.						

Aspek Yang Diamati:

1. Mampu mengenal huruf A-Z
2. Mengucapkan huruf dengan benar dan jelas
3. Dapat menulis huruf besar dan kecil dengan benar
4. Mampu menyebutkan huruf dengan benar secara acak
5. Mampu mengucapkan kosakata sederhana sesuai dengan awalan huruf alfabet

Lampiran 17 : Lembar Uji Non Tes Post-Test Efektivitas Produk Oleh Peserta Didik

**FORMAT INSTRUMEN NONTES EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASCARD ALFABET
DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN
KECAMATAN MANGKUTANA KABUPATEN LUWU TIMUR**

NONTES POST-TEST PESERTA DIDIK

Peneliti memberikan simbol centang (√) pada aspek yang diamati muncul.
Pastikan setiap jawaban diberikan dengan cermat sesuai dengan pengamatan yang dilakukan.

Keterangan :

1. **Tuntas** = Jika menjawab dengan nilai akhir diperoleh minimal 70%
2. **Tidak Tuntas** = Jika menjawab dengan nilai akhir diperoleh kurang dari 70%

Kriteria penilaian :

- Setiap poin aspek yang diamati bernilai 5

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1.	Alip	5	4	3	4	4
2.	Alfa	5	4	4	3	4
3.	Al	5	5	4	4	5
4.	Albiyan	5	4	4	4	5
5.	Ahmad Fadil	5	5	4	4	5
6.	Aisyah	5	5	3	4	4
7.	Atha	5	5	4	3	5
8.	Athia	5	5	4	4	5
9.	Aulia	5	4	4	4	5

10.	Fero	5	5	4	4	5
11.	Fikih	5	4	3	4	5
12.	Giang	5	5	4	4	5
13.	Hafiz	5	4	4	4	5
14.	Jibran	5	5	4	4	5
15.	Mirza	5	4	4	4	5
16.	Naomi	5	5	4	4	5
17.	Naura	5	4	4	4	4
18.	Nur khaifah	5	5	4	5	5
19.	Para	5	4	4	4	4
20.	Rafadan	5	5	3	4	5
21.	Rasyan	5	5	4	4	5
22.	Taukhibi	5	5	4	5	5
23.	Zahid	5	5	4	5	5
24.	Zaki	5	5	4	4	5
25.	Zidan	5	5	5	5	5
26.						
27.						
28.						
29.						

Aspek Yang Diamati:

1. Mampu mengenali huruf A-Z
2. Mengucapkan huruf dengan benar dan jelas
3. Dapat menulis huruf besar dan kecil dengan benar
4. Mampu menyebutkan huruf dengan benar secara acak
5. Mampu mengucapkan kosakata sederhana sesuai dengan awalan huruf alfabet

Lampiran 18 : Rubrik Penilaian Uji Non Test Efektivitas Produk

RUBRIK PENILAIAN NONTES POST-TEST DAN PRE-TEST

Aspek Yang Diamati	Skor 5 (Sangat Baik)	Skor 4 (Baik)	Skor 3 (Cukup Baik)	Skor 2 (Kurang Baik)	Skor 1 (Sangat Tidak Baik)
Pengenalan huruf	Mengenal seluruh huruf A-Z dengan lancar tanpa kesalahan	Mengenal sebagian besar huruf ($\geq$ 20 huruf) dengan sedikit kesalahan	Mengenal sebagian huruf (10-19 huruf) dengan beberapa kesalahan	Mengenal kurang dari 10 huruf dengan banyak kesalahan	Tidak dapat mengenali huruf sama sekali
Pengucapan huruf	Mengucapkan seluruh huruf dengan benar dan jelas	Mengucapkan sebagian besar huruf ($\geq$ 20 huruf) dengan sedikit kesalahan	Mengucapkan sebagian huruf (10-19 huruf) dengan beberapa kesalahan	Mengucapkan kurang dari 10 huruf dengan banyak kesalahan	Tidak mampu mengucapkan huruf dengan benar
Penulisan huruf	Menulis seluruh huruf besar dan kecil dengan benar, rapi, dan terbaca	Menulis sebagian besar huruf dengan benar, ada sedikit kesalahan	Menulis sebagian huruf dengan beberapa kesalahan	Menulis huruf dengan banyak kesalahan atau tidak rapi	Tidak dapat menulis huruf sama sekali
Penyebutan huruf	Menyebutkan seluruh huruf dengan benar dalam urutan acak	Menyebutkan sebagian besar huruf ($\geq$ 20 huruf) dengan benar	Menyebutkan sebagian huruf (10-19 huruf) dengan beberapa kesalahan	Menyebutkan kurang dari 10 huruf dengan banyak kesalahan	Tidak dapat menyebutkan huruf secara acak

Pengucapan Kosakata	Mengucapkan kosakata sederhana dengan benar dan jelas untuk setiap huruf	Mengucapkan sebagian besar kosakata dengan sedikit kesalahan	Mengucapkan beberapa kosakata dengan beberapa kesalahan	Mengucapkan kosakata dengan banyak kesalahan	Tidak mampu mengucapkan kosakata sederhana
----------------------------	--	--	---	--	--

Lampiran 19 : Dokumentasi



Kegiatan Wawancara Guru Kelas 1



Kegiatan Pembagian Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik



Kegiatan Uji Coba Produk



Kegiatan Pengisian Angket Praktikalitas Guru



Kegiatan Pembagian Dan Pengisian Angket Praktikalitas Peserta Didik



Kegiatan Efektivitas

Lampiran 20 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**YAYASAN AL-MUHAJIRIEN
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MUHAJIRIEN
SINDU AGUNG MANGKUTANA LUWU TIMUR
SULAWESI SELATAN**

Alamat: Jln. Bendung Kalaena Sindu Agung Mangkutana 92973
NPSN : 60727151, NSM : 111273240014, email: yayasanalmuhajirien@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 115/YAM/MI-AM/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

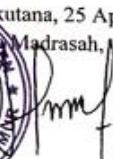
Nama : Dwi Lestari, S.Pd.SD, Gr
NIK : 7324014803800001
Alamat : Dusun Sindu Martani Desa Sindu Agung Kec. Mangkutana Kab.
Luwu Timur Sulawesi Selatan
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Handriyani
NIM : 2102050030
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (delapan)
Tahun Akademik : 2024/2025

Telah melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirien Mangkutana, dalam rangka penulisan skripsi dengan judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Alfabeth dan Kosa Kata Berbantuan Musik pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I MI Al-Muhajirien Kecamatan Mangkutana Kabupaten Luwu Timur", pada tanggal 10 Maret 2025-25 April 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mangkutana, 25 April 2025
Kepala Madrasah,

Dwi Lestari, S.Pd.SD, Gr



Lampiran 21 : Surat Keterangan Lulus Mengaji



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADARSAH IBTIDAIYAH**

Jln. Agatis, Kel. Balandi, Kec. Bara, Kota Palopo Sulawesi Selatan Kode Pos: 91914
Email: fik@iainpalopo.ac.id Web: www.fik-iainpalopo.ac.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN TES BACAAL-QURAN

Saya sebagai Pembimbing Akademik mahasiswa atas nama:

Nama Lengkap : Handri Yani

NIM : 2102050030

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan Tes Baca Al-Qur'an dan dinyatakan*:

- ☒ **Lulus**
☐ **Lulus Bersyarat** (*tetap melanjutkan bimbingan baca Al-Qur'an*)
☐ **Tidak Lulus**

Surat Keterangan ini dapat digunakan untuk mendaftar Ujian*:

- ☐ **Proposal**
☒ **Seminar Hasil**
☐ **Munaqasyah**

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 9 Mei 2025

Mengetahui,
Ketua Prodi,

Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
NIP 197910112011011003

Pembimbing Akademik,

Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
NIP. 197612102005012001

Lampiran 22 : Hasil Cek Plagiarisme Media Flashcard Berbantuan Musik

buku panduan Anii

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.coursehero.com

Internet Source

3%

2

celticstown.com

Internet Source

2%

3

www.researchgate.net

Internet Source

2%

4

kc.umn.ac.id

Internet Source

2%

5

123dok.com

Internet Source

1%

6

repository.uinbanten.ac.id

Internet Source

1%

7

repository.iainpare.ac.id

Internet Source

1%

8

www.scribd.com

Internet Source

1%

9

de.slideshare.net

Internet Source

1%

10

idoc.pub

Internet Source

1%

11

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%

RIWAYAT HIDIP



HANDRI YANI, Lahir pada tanggal 29 Januari 2003 di Koroncia, Kec. Mangkutana, Penulis adalah anak keempat dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Henrik dan Ibu Hasni.

Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SDN 150 Mangkutana, dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Mangkutana dan lulus tahun 2018. Pendidikan menengah atas ditempuh di MA Al-Muhajirien Mangkutana dan selesai tahun 2021.

Pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, dengan mengambil program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI). Selama menjalani masa perkuliahan penulis aktif dalam berbagai kegiatan organisasi, baik intra maupun ekstra kampus. Di lingkungan intra kampus penulis aktif di Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (HMPS PGMI) dan Gerakan Pramuka Gugus Depan 09.001-09.002 IAIN Palopo. Kemudian diluar kampus (organisasi ekstra) Penulis aktif diorganisasi Relawan Pendidikan Indonesia (RPI). Pada tahun 2024 penulis melaksanakan magang di perpustakaan IAIN Palopo sebagai bagian dari proses akademik.