PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBANTUAN *BOARD GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR MENENTUKAN IDE POKOK PARAGRAF SISWA KELAS IVA SDN PETOMPON 02

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Ifada Khoirin Nisa
1401415282

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas IVA SDN Petompon 02", karya

nama : Ifada Khoirin Nisa

NIM : 1401415282

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Semarang, 17 Mei 2019

Pembimbing,

Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd.,M.Pd.

NIP 19560405 198103 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul ""Pengembangan Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas IVA SDN Petompon 02", karya

nama : Ifada Khoirin Nisa

NIM : 1401415282

Jurusan : S-1, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 25 Juli 2019

Semarang, 25 Juli 2019

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekertaris,

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001

Penguji I,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji II,

Drs. Purnomo, M.Pd.
NIP 196703141992031005

Penguji III,

Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd.
NIP 195604051981032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ifada Khoirin Nisa

NIM : 1401415282

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBANTUAN *BOARD GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR MENENTUKAN IDE POKOK PARAGRAF SISWA KELAS IVA SDN PETOMPON 02

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,

Peneliti

Ifada Khoirin Nisa

NIM 1401415282

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. "Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu, hendaknya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, bermanfaat bagi bangsanya, dan bermanfaat bagi manusia di dunia pada umumnya" (Ki Hadjar Dewantara).
2. "Membaca harus dilakukan dengan memikirkan apa yang dibaca agar dapat mengerti inti dari yang dibaca dan mengerti makna yang dibaca" (Edmund Burke)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua (Bapak Jefri Dahlan dan Ibu Noor Ahadah) yang selalu mengiringi langkah saya dengan doa, kasih sayang yang selalu dicurahkan serta selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan perkuliahan di PGSD.

ABSTRAK

Nisa, Ifada Khoirin. 2019. *Pengembangan Media Flashcard Berbantuan Board Game Terhadap Hasil Belajar Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas IVA SDN Petompon 02*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd. 428 hlm.

Pembelajaran yang efektif menjadi keberhasilan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IVA SDN Petompon 02 bahwa pelaksaan kegiatan pembelajaran muatan bahasa Indonesia belum optimal. Hal tersebut dikarena keterbatasan media pembelajaran yang interaktif khusunya dalam muatan bahasa Indonesia, sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Perbaikan kualitas pembelajaran dilakukan dengan pengembangan media *flashcard* berbantuan *board game* pada muatan bahasa Indonesia. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan, kelayakan dan keefektifan media *flashcard* berbantuan *board game* yang layak dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbantuan *board game* yang layak dan efektif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Jenis penelitian ini adalah *Research and development* (*RnD*) dengan model pengembangan berdasarkan sugiyono yang meliputi: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian. Subjek penelitian ini adalah siswa keas IVA SDN Petompon 02. Penelitian ini dilaksanakan di SD Petompon 02 pada bulan Februari-Maret 2019. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik tes meliputi *pretest posttest* dan teknik nontes meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan media *flashcard* berbantuan *board game* mendapatkan penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 93% dan ahli materi sebesar 91% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil tanggapa siswa dan guru menunjukkan presentase sebesar 95% dan 100% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil uji keefektifan media terdapat peningkatan terhadap hasil belajar yang memperoleh indeks *N-Gain* sebesar 0,392 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks *N-Gain* 0,40 dalam kriteria sedang pada kelompok besar.

Simpulan penelitian ini adalah media *flashcard* berbantuan *board game* pada muatan bahasa Indonesia sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Petompon 02 Kota Semarang. Saran dalam penelitian ini yaitu media *flashcard* berbantuan *board game* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif dan efektif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: bahasa Indonesia, *flashcard, board game*.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Media Flashcard Berbantuan Board Game Terhadap Hasil Belajar Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas IVA SDN Petompon 02" ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa tanpa dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan mendapatkan ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk meneruskan penelitian hingga selesai;
4. Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd.,M.Pd, Dosen pembimbing, yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Penguji 1, yang telah memberi saran dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
6. Drs. Purnomo, M.Pd., Penguji II yang yang telah memberi saran dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
7. Nugraheti Sismulyasih Sb,S.Pd., sebagai validator materi, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media *flashcard* berbantuan *board game* sehingga dapat digunakan untuk penelitian;
8. Sony Zulfikasi, S.Pd., sebagai validator media, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media *flashcard* berbantuan *board game* sehingga dapat digunakan untuk penelitian;

9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang senantiasa mendidik dan memberikan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan di PGSD.
10. Purwiyati, S.Pd., kepala Sekolah SDN Petompon 02 Kota Semarang, yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan isisn untuk melakukan penelitian;
11. Sri jaswati, S.Pd., guru Kelas IVA SDN Petompon 02 Kota Semarang, yang telah mendukung dan membantu penelitian;
12. Wisnu Yuli S., guru Kelas IVB SDN Petompon 02 Kota Semarang, yang telah mendukung dan membantu penelitian;
13. Muhammad Hisyam, Amd., sebagai pustakawan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, yang senantiasa membantu peneliti dalam melakukan studi pustaka guna penyusunan skripsi;
14. Kedua orang tua Bapak Jefri dan Ibu Noor Ahadahyang telah memberikan dukungan serta kekuatan melalui usaha dan doa-doanya, serta pihak lainnya.
15. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata hanya kepada Allah kita memohon anugerah-Nya, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembeca terutama dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

Semarang,.....

Peneliti,

Ifada Khoirin Nisa
NIM 1401415282

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **iii**

ABSTRAK ..... **iv**

PRAKATA ..... **v**

DAFATAR ISI ..... **vi**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUA 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 11

1.3 Pembatasan Masalah 12

1.4 Rumusan Masalah 13

1.5 Tujuan Penelitian 13

1.6 Manfaat Penelitian 14

1.7 Spesifikasi Produk 16

BAB II KAJIAN PUSTAKA 18

2.1 Kajian Teoretis 18

2.1.1 Hakikat Belajar 18

2.1.1.1 Pengertian Belajar 18

2.1.1.2 Tujuan Belajar 19
2.1.1.3 Prinsip Belajar 20
2.1.1.4 Teori Belajar 23
2.1.1.5 Unsur-unsur Belajar 26
2.1.1.6 Hasil Belajar 28
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 36
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran 37
2.1.2.2 Komponen Pembelajaran 38
2.1.2.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran 40
2.1.2.4 Keterampilan Mengajar 42
2.1.2.5 Pengertian Kooperatif 44
2.1.2.6 Model Pembelajaran *STAD* 45
2.1.2.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran *STAD* 46
2.1.2.8 Kelebihan Model Pembelajaran *STAD* 47
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran 48
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran 48
2.1.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran 51
2.1.3.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 53
2.1.3.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 55
2.1.4 *Flashcard* 58
2.1.4.1 Pengertian *Flashcard* 58
2.1.4.2 Kelebihan *Flashcard* 59
2.1.5 *Board Game* 60

2.1.6 Keterampilan Berbahasa Indonesia 61

2.1.7 Keterampilan Membaca 63

2.1.7.1 Pengertian Membaca 63

2.1.7.2 Tujuan Membaca 64

2.1.7.3 Jenis-jenis Membaca 65

2.1.8 Paragraf 67

2.1.8.1 Pengertian Paragraf 67

2.1.8.2 Jenis-jenis Paragraf Menurut Letak Kalimat Utama 68

2.1.8.3 Syarat-syarat Sebuah Paragraf 69

2.1.9 Kalimat Topik 71

2.1.9.1 Pengertian Kalimat Topik 71

2.1.9.2 Syarat Penulisan Kalimat Topik 72

2.1.9.3 Unsur Pembentuk Kalimat Topik 74

2.1.10 Muatan Bahasa Indonesia di SD Kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku 75

2.1.11 Pengembangan Media *Flashcard* berbantuan *Board Game* 77

2.1.12 Kelebihan Media *Flashcard* berbantuan *Board Game* 83

2.1.13 Cara Merawat Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* 84

2.1.14 Indikator Penilaian Media Pembelajaran 85

2.2 Kajian Empiris 87

2.3 Kerangka Berfikir 96

2.4 Hipotesis 99

BAB III METODE PENELITIAN 101

3.1 Desain Penelitian 101

3.1.1 Model Pengembangan 103

3.1.2 Prosedur Penelitian 105

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian 110

3.3 Data, Sumber dan Subjek Penelitian 111

3.3.1 Data 111

3.3.2 Sumber Data 111

3.3.3 Subjek penelitian 112

3.4 Variabel Penelitian 113

3.4.1 Variabel Bebas (*Independen*) 113

3.4.2 Variabel Terikat (*Dependen)* 113

3.5 Definisi Operasional Variabel 114

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 116

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data 116

3.6.1.1 Teknik Tes 117

3.6.1.2 Teknik Non Tes 118

3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data 120

3.7 Uji Kelayakan dan Uji Coba Instrumen 120

3.7.1 Uji kelayakan 121

3.7.2 Uji Coba Instrumen 121

3.7.2.1 Uji Validitas 121

3.7.2.2 Uji Reliabilitas 123

3.7.2.3 Indeks Kesukaran 125

3.7.2.4 Daya pembeda 127

3.8 Teknik Analisis Data 129

3.8.1 Analisis Data Awal 130

3.8.2 Analisis Data Produk 131

3.8.3 Analisis Data Akhir 133

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBELAJARAN 137

4.1 Hasil Penelitian 137

4.1.1 Perancangan Pengembangan Produk Media 137

4.1.1.1 Analisis Data Angket Kebutuhan Guru dan Siswa 137

4.1.1.2 Rancangan Desain Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* .. 145

4.1.2 Hasil Produk 155

4.1.2.1 Hasil Penelitian Kelayakan Media 155

4.1.2.2 Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media 155

4.1.2.3 Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi 159

4.1.2.4 Revisi Produk 163

4.1.2.5 Media *Flashcard* berbantuan *Board Game* 167

4.1.3 Hasil Uji Coba Produk 174

4.1.3.1 Uji Coba Produk Kelompok Kecil 174

4.1.3.2 Hasil Belajar Kognitif Siswa 174

4.1.3.3 Hasil Uji Normalitas Kelompok Kecil 177

4.1.3.4 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata (*T-test)* Kelompok Kecil 178

4.1.3.5 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-gain) Kelompok Kecil 179

4.1.3.6 Hasil Perhitungan Angket Tanggapan Siswa 180

4.1.3.7 Hasil Perhitungan Angket Tanggapan Guru 184

4.1.4 Analisis Data 186

4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelompok Besar 186

4.1.4.2 Analisis Data Awal 189

4.1.4.3 Analisis Data Akhir 190

4.2 Pembahasan 192

4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti 193

4.2.1.1 Pengembangan Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* 193

4.2.1.2 Kelayakan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia 197

4.2.1.3 Keefektifan Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* 200

4.3 Implikasi Penelitian 202

4.3.1 Imlikasi Teoritis 203

4.3.2 Implikasi Praktis 206

4.3.3 Implikasi Pedagogis 208

BAB V SARAN DAN SIMPULAN

5.1 Simpulan 210

5.2 Saran 211

DAFTAR PUTAKA 212

LAMPIRAN 216

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar PTS Kelas IVA SDN Petompon 02..... 8

Tabel 2.1 Kemampuan Berpikir Kognitif 30

Tabel 2.2 KD dan Indikator yang dikembangkan 32

Tabel 2.3 Tingkatan Sikap Ranah Afektif..... 33

Tabel 2.4 Kemampuan Belajar Psikomotor 34

Tabel 2.5 KD dan Indikator yang dikembangkan 36

Tabel 2.6 KI dan KD Muatan Bahasa Indonesia..... 75

Tabel 2.7 Indikator Penilaian Media Pembelajaran 85

Tabel 3.1 Waktu Penelitian 110

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel..... 114

Tabel 3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... 120

Tabel 3.4 Kriteria Validitas..... 122

Tabel 3.5 Analisis Validitas Soal Uji Coba 123

Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas..... 124

Tabel 3.7 Hasil Reliabilitas Soal Uji Coba 125

Tabel 3.8 Klasifikasi Indeks Kesukaran..... 126

Tabel 3.9 Indeks Kesukaran Soal Uji Coba 126

Tabel 3.10 Kriteria Daya Pembeda 128

Tabel 3.11 Hasil Analisi Daya Beda Soal Uji Coba 129

Tabel 3.12 Uji Kelayakan 132

Tabel 3.13 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa 133

Tabel 3.14 Kriteria nilai N-Gain 136

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* 138

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* 141

Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media..... 156

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi 159

Tabel 4.5 Perbaikan Media Berdasarkan Saran Ahli Media dan Materi 163

Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Media Berdasarkan Saran Ahli Media dan Ahli Materi 164

Tabel 4.7 Hasil Belajar *pretest* dan *posttest* Uji Coba Produk..... 175

Tabel 4. 10 Uji Normalitas Data Pretes dan Postes Uji Coba Produk 177

Tabel 4.11 Hasil Uji T-tes Data Pretes dan Postes Uji Coba Produk 178

Tabel 4.12 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata Uji Coba Produk..... 179

Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk. 181

Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk .. 184

Tabel 4.15 Hasil *pretest* dan *posttest* Uji Coba Skala Besar 187

Tabel 4.16 Uji Normalitas Data Pretes dan Postes Uji Kelompok Besar 189

Tabel 4.17 Hasil Uji T-tes Data Pretes dan Postes Uji Kelompok Besar 191

Tabel 4.18 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata Uji Kelompok Besar..... 191

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edger Dale 50

Gambar 2.2 *Fish Bone* Pengembangan Media 99

Gambar 3.1 Skema Penelitian 106

Gambar 3.3 Bagan Prosedur R&D dengan Modifikasi..... 107

Gambar 4.1 Desain *Board game* 146

Gambar 4.2 Desain bagian depan dan belakang *flashcard* 147

Gambar 4.3 Desain bagian depan dan belakang kartu mencari arti 148

Gambar 4.4 Desain bagian depan dan belakang kartu tantangan..... 148

Gambar 4.5 Desain bagian depan dan belakang kartu jawaban..... 149

Gambar 4.6 Pion atau Bidak 149

Gambar 4.7 Bagian Depan, Samping Kiri Dan Samping Box Media..... 150

Gambar 4.8 Desain Petunjuk penggunaan Media 151

Gambar 4.9 Persentase Hasil Uji Ahli Media 158

Gambar 4.10 Persentase Hasil Uji Ahli Media 162

Gambar 4.11 Desain Cover Depan Media 167

Gambar 4.12 Desain tepi Media..... 167

Gambar 4.13 Desain *Board Game* 168

Gambar 4.14 Desaian Tampilan *Flashcard* 169

Gambar 4.15 Desain Kartu Pengingat..... 169

Gambar 4.16 Desain Kartu Pencarian 170

Gambar 4.17 Desain kartu tantangan 170

Gambar 4.18 Desain Kartu Jawaban 171

Gambar 4.19 Desain Pion atau Bidak 172

Gambar 4.20 Desain Buku Petunjuk..... 173

Gambar 4.21 Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Siswa Pada Uji Coba Produk 176

Gambar 4.22 Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Kecil..... 180

Gambar 4.23 Diagram Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Kecil..... 183

Gambar 4.24 Diagram Angket Tanggapan Guru pada Kelompok Kecil 186

Gambar 4.25 Diagram Hasil pretes dan postes Uji Coba Skala Besar..... 189

Gambar 2.26 Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media 193

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media..... 216

Lampiran 2. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru..... 219

Lampiran 3. Kisi-Kisi Observasi 221

Lampiran 4. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru 226

Lampiran 5. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa..... 228

Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi Materi 230

Lampiran 7. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi Media..... 232

Lampiran 8. Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media 235

Lampiran 9. Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru Terhadap Media 236

Lampiran 10. Kisi-Kisi Tes Uji Coba 237

Lampiran 11. Lembar Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media..... 239

Lampiran 12. Lembar Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media..... 243

Lampiran 13. Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Materi... 247

Lampiran 14. Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Media ... 262

Lampiran 15. Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media..... 278

Lampiran 16. Angket Tanggapan Guru Terhadap Media 280

Lampiran 17. Wawancara Guru Kelas 282

Lampiran 18. Kisi-Kisi Instrumen Observasi 285

Lampiran 19. Desain Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* 290

Lampiran 20. Soal Tes Uji Coba Instrumen..... 294

Lampiran 21. Kunci Jawaban Soal Uji Coba 305

Lampiran 22. Pedoman Penilaian Soal Uji Coba..... 306

Lampiran 23. Lembar Jawaban Soal Uji Coba 307

Lampiran 24. Silabus Pembelajaran 309

Lampiran 25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 317

Lampiran 26. Hasil Validitas Soal Uji Coba 389

Lampiran 27. Analisis Hasil Validitas Uji Coba Soal 395

Lampiran 28. Hasil Reliabilitas Uji Coba Soal 396

Lampiran 29. Analisis Hasil Reliabilitas Uji Coba Soal 397

Lampiran 30. Tabel Indeks Kesukaran 398

Lampiran 31. Analisis Indeks Kesukaran Uji Coba Soal 399

Lampiran 32. Tabel Daya Pembeda Soal Uji Coba 400

Lampiran 33. Analisis Daya Beda Soal Uji Coba 402

Lampiran 34. Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal 403

Lampiran 35. Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Kecil 404

Lampiran 36. Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Besar 405

Lampiran 37. Hasil Angket Kebutuhan Siswa 407

Lampiran 38. Hasil Angket Kebutuhan Guru 411

Lampiran 39. Lembar Validasi Ahli Media Tahap I 415

Lampiran 40. Lembar Validasi Ahli Media Tahap II 419

Lampiran 41. Lembar Validasi Ahli Materi 423

Lampiran 42. Rekapitulasi Instrumen Penilaian 427

Lampiran 43. Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk 428

Lampiran 44. Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk 430

Lampiran 45. Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk 432

Lampiran 46. Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk 433

Lampiran 47. Soal Pretest Dan Postest 434

Lampiran 48. Hasil Belajar Tes Uji Coba 443

Lampiran 49. Hasil Pretest Kelompok Kecil 444

Lampiran 50. Hasil Posttest Kelompok Kecil..... 445

Lampiran 51. Data Nilai Hasil Belajar Pretes Dan Postes 446

Lampiran 52. Hasil *Pretest* Kelompok Besar 447

Lampiran 53. Hasil *Posttest* Kelompok Besar 448

Lampiran 54. Rekapitulasi Hasil Belajar *Pretest* Dan *Posttest*..... 449

Lampiran 55. Analisis Uji Normalitas Data Pretes Dan Postes..... 451

Lampiran 56. Analisis Uji Data Pretes Dan Postes 452

Lampiran 57. Analisis Uji N-Gain Data Pretes Dan Postes 454

Lampiran 58. Analisis Uji Normalitas Data Pretes Dan Postes..... 456

Lampiran 59. Analisis Uji T Data Pretes Dan Postes (Kelas Besar) 457

Lampiran 60. Analisis Uji N-Gain Data Pretes Dan Postes (Kelas Besar)... 469

Lampiran 61. Dokomentasi Penelitian..... 462

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tingkat baik dan buruknya suatu pendidikan menjadi rujukan untuk mengukur kemajuan suatu bangsa. Manusia yang berpendidikan menjadikan keadaan negara dapat dikatakan maju. Adanya kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempunyai pengaruh kuat terhadap aspek kehidupan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas, 2014).

Pendidikan mempunyai peran utama untuk memperoleh generasi penerus bangsa yang dapat membawa ke dalam keadaan yang lebih baik. Keadaan tersebut sesuai dengan Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 menetapkan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2014).

Peran pendidikan nasional dikatakan tercapai jika terdapat kurikulum untuk memperlancar keberlangsungan pendidikan. Kurikulum menjadi suatu rencana tertulis yang disusun untuk memperlancar rangkaian pembelajaran sehingga setiap sekolahan wajib menyusun kurikulum. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 19 menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sidiknas, 2014). Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat beberapa muatan pelajaran, dalam Bab X Pasal 37 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, serta muatan lokal (Sidiknas, 2014).

Pembelajaran bahasa mempunyai peran dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai semua bidang studi. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi SD/MI menyatakan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik serta menjadi penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar, kemampuan memperluas wawasan, siswa juga diarahkan mempertajam

perasaannya, memiliki kecakapan dalam interaksi sosial dan menghargai perbedaan, baik dalam hubungan antar individu maupun dalam kehidupan bermasyarakat, yang berlatar belakang berbagai budaya dan agama. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tulis (permendiknas, 2006).

Materi bahasa Indonesia pada sekolah dasar diatur diatur dalam, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup materi bahasa Indonesia pada SD/MI/SDLB/Paket A meliputi aspek-aspek sebagi berikut: a) bentuk dan ciri teks faktual, teks tanggapan, dan teks cerita; b) konteks budaya, norma, serta konteks sosial yang melatarbelakangi lahirnya jenis teks; c) paralinguistik; d) satuan bahasa; e) bentuk dan ciri teks faktual, teks tanggapan, teks cerita, teks cerita non-naratif; f) konteks budaya, norma, serta konteks sosial yang melatarbelakangi lahirnya jenis teks; g) paralinguistik; h) satuan bahasa pembentuk teks, genre cerita; i) satuan bahasa pembentuk teks; j) penanda kebahasaan dalam teks; k) bentuk dan ciri teks genre faktual; l) struktur teks genre cerita, genre faktual, genre tanggapan (Permendikbud, 2016).

Metode dalam kegiatan pembelajaran berhasil meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Metode pembelajaran juga memastikan pencapaian prestasi belajar siswa. Susanto (2013:5) perbaikan pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif, psikomotorik menjadi hasil dari rangkaian kegiatan pembelajaran. Rangkaian kegiatan pembelajaran yang baik menjadi tolakukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas.

Ditemukan bermacam-macam keterampilan membaca yang perlu dikuasai siswa sekolah dasar. Tarigan (2015:1) dalam kurikulum di sekolah, keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) mencakup empat segi, yaitu: (1) keterampilan menyimak (*listening skills*); (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); (3) keterampilan membaca (*reading skills*); (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Membaca identik dengan aktivitas yang kuat kaitannya dengan bahasa. Melalui aktivitas membaca berhasil memperoleh dan mencari informasi, serta mengerti arti dari bacaan. Tarigan (2015:7) membaca termasuk dalam empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Melalui media kata-kata atau bahasa tulis, pembaca melakukan aktivitas membaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis.

Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, menambah wawasan kehidupan, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa termasuk tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD (Susanto, 2016:245). Pembelajaran bahawa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan, sehingga siswa berhasil dengan mudah mengerti materi pembelajaran. Bahasa Indonesia juga mempunyai tujuan khusus yaitu, agar siswa mampu menguasai keragaman membaca, meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya (Susanto, 2016:245).

Komponen yang diperoleh dalam pembelajaran dan menjadikan rangkaian pembelajaran lebih mudah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Arsyad (2017:10) menerangkan bahwa media pembelajaran menjadikan keadaan yang

menarik perhatian dan minat siswa pada rangkaian tindakan belajar untuk menyampaikan informasi saat pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai kegunaan dan peran dalam meningkatkan rangkaian aktivitas pembelajaran dan berhasil mempengaruhi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa untuk mengerti materi yang abstrak (Arsyad, 2017:27-29).

Media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah *flashcard*. Arsyad (2015:115) berpendapat bahwa *flashcard* identik dengan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk mengingatkan atau menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar terebut. Media pembelajaran *flashcard* berbantuan *board game* dikembangkan menggunakan prinsip visual. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang ada (Azhar, 2914:119). Media *flashcard* akan digunakan dalam penelitian ini berbantuan permainan papan atau *board game*. Media *flashcard* berbantuan *board game* digunakan secara berkelompok. Media *flashcard* berisi gambar dan bacaan mengenai gambar tersebut, diharapkan siswa berhasil mengerti paragraf dalam bacaan tersebut dan mampu menentuka ide pokok.

Rangkaian tindakan belajar mengajar berhasil berjalan efektif jika menggunakan berbagai strategi, baik berupa pendekatan, metode, model maupun teknik. Salah satu pembelajaran yang efektif digunakan identik dengan media pembelajaran yang pengaplikasiannya dalam bentuk permainan. Ismail (2009:112) permainan edukatif identik dengan suatu aktivitas yang menyenangkan, berhasil mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir

serta bersosialisasi dengan lingkungan. Selain itu, untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan lainnya. Jenis permainan edukatif yang dipilih adalah *board game*. Sebab dengan permainan papan atau *boar game* setiap pemain saling berinteraksi, bermain secara berkelompok, dengan bantuan *board game* media yang digunakan akan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2015:36) menyebutkan bahwa permainan terdiri atas tiga jenis yaitu permainan teka-teki, simulasi, dan permainan papan. Salah satu media permainan yang bisa menyenangkan anak, sekaligus membantu aktivitas belajar yaitu permainan papan atau *board game*. Pemilihan media *board game* juga disebabkankan adanya keadaan bahwa anak-anak, terutama anak yang telah memasuki usia sekolah sudah mengalami perkembangan syaraf motorik, yang memungkinkan mereka untuk mengerti dan menaati aturan permainan dalam *board game.* Media *flashcard* berhasil menarik dalam rangkaian kegiatan pembelajaran jika penggunaannya dibantu dengan media *board game*.

Berdasarkan jurnal LITERA, Volume 15, Nomor 1, April 2016 menunjukkan bahwa kompetensi literasi siswa Indonesia pada hasil survei internasional berada diposisi sangat rendah. Untuk survei PIRLS (*Progres in International Reading Literacy Study*) 2006, Indonesia menduduki nomor 41 dari 45 negara yang disurvei. Hasil survei PISA dalam tiga survei yang pernah diikuti Indonesia juga menunjukkan hasil yang memprihatinkan. Pada survei PISA tahun 2000 Indonesia peringkat 39 dari 41 negara yang disurvei. Pada tahun 2003,

Indonesia menduduki posisi 39 dari 40 negara partisipan. Sementara itu, untuk survei tahun 2006, Indonesia menduduki posisi 48 dari 56 negara partisipan.

Permasalahan di atas ditemukan juga pada artikel edukasi okenews (14/03/2019), yang menjelaskan penguasaan enam kegiatan membaca yang disepakati oleh *Word Econimic Forum* merupakan hal penting yang harus dikuasai pelajar dan masyarakat umum. Karena masyarakat Indonesia saat ini kurang menyukai kegiatan membaca sehingga dibentuk enam kegiatan membaca. Enam kegiatan membaca tersebut adalah kegiatan baca tulis, kegiatan membaca numerasia, kegiatan membaca sains, kegiatan membaca digital, kegiatan membaca finansial, kegiatan budaya dan kewargaan.

Hal itu berlaku juga pada permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia ditemukan di kelas IVA SDN Petompon 02 Kota Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IVA dan data dokumen nilai siswa, ditemukan bahwa kecakapan pembelajaran bahasa Indonesia di SD tersebut belum maksimal, beberapa siswa mengalami permasalahan dalam kegiatan membaca pada pemenggalan kalimat yang belum tepat, dan ketika menulis penggunaan huruf besar masih belum sesuai, dan kurang memahami isi teks bacaan, hal tersebut terjadi akibat siswa kurang mencermati saat membaca dan kurang memahami isi dari teks bacaan. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia beberapa siswa masih dibawah KKM yaitu 75, hal tersebut dibuktikan dengan nilai PTS semester gasal tahun ajaran 2018/2019 siswa yang peneliti dapatkan dari guru pengampu.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar PTS Kelas IVA SDN Petompon 02

No	Tema	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Tema 1	13	24	35%	65%
2.	Tema 2	26	11	70%	30%
3.	Tema 3	22	15	59%	41%

Data nilai 1.1 hasil belajar PTS Kelas IVA SDN Petompon 02 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IVA muatan bahasa Indonesia belum optimal dan siswa yang tuntas pada tiap tema jumlahnya tidak stabil. Pada tema 1 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 24 siswa, KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Hanya 13 siswa saja yang nilainya di atas KKM. Tema 2 mengalami kenaikan, sebanyak 11 siswa belum mencapai KKM dan 26 siswa memperoleh nilai di atas KKM. Tema 3 mengalami penurunan, sebanyak 15 siswa belum mencapai KKM dan 22 siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam muatan bahasa Indonesia mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbantuan aktivitas belajar menyenangkan melalui permainan. Penelitian ini difokuskan pada upaya pengembangan media pembelajaran berupa media *flashcard* berbantuan *board game* pada muatan bahasa Indonesia siswa kelas IVA SDN Petompon 02 Kota

Semarang. Media *flashcard* berbantuan *board game* digunakan menjadi alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Flashcard identik dengan media pembelajaran sederhana dikembangkan dengan prinsip visual. *Flashcard* identik dengan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk mengingatkan atau menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar terebut (Arsyad, 2017:115). Media ini mengajak siswa untuk menentukan ide pokok paragraf pada teks bacaan yang didapati dalam media *flashcard* dengan cara yang menyenangkan yang dikemas dengan bantuan permainan papan. Hal ini sesuai dengan karakter siswa SD yang masih senang bermain, aktif, dan cenderung ingin berkelompok. Permainan papan mengajak siswa berfikir secara mandiri dalam belajar sambil bermain, siswa aktif terlibat dalam penggunaan media untuk memecahkan permasalahan yang ada. Pengembangan media *flashcard* berbantuan *board game* membantu guru dalam menyajikan materi yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui permainan papan pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan mendukung peneliti untuk melakukan peneitian ini yaitu:

Pertama, penelitian oleh Fitriani, Warda Nor dan Sutrisno Widodo dalam Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Vol 1, No 2, tahun 2015 dengan judul "Pengemabngan Media Visual *Flahcard* Materi Pokok Kosa Kata Benda-Benda di Ruang Makan Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II MI Nurul Ulum Sidorejo Kebonsari Madiun" yang menghasilkan media visula *Flashcard* efektif dalam

meningkatkan hasil belajar kosa kata bahasa Arab materi pokok benda-benda di ruang makan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yovita Febriana, dan Tan Ari pada jurnal aksara vol. 30 no. 1 tahun 2018 dengan judul "Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media *Board game*" hasil penelitian ini yaitu *board game* Teplok Aksara sebuh media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran di kelas. Respon baik dari berbagai pihak terhadap *Board game* Tepok Aksara. *Board game* Tepok Aksara dapat digunakan sebagai media pembelajaran aksara jawa pada siswa sekolah dasar. Media *Board game* juga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran atau pokok bahasan lain, untuk pendidikan formal dan nonformal.

Ketiga, jurnal internasional dilakukan oleh Alnajjar, M *and* Brick, B pada tahun 2017 International Journal of Computer-Assited Language Learning and Teaching (IJCALLT), University Reposity, yang berjudul "*Utilizing Computer-Assisted Vocabulary Learning Tools in English Language Teaching: Examining In-Service Teachers' Perceptions of the Usability of Digital Falshcards*" menunjukkan kartu *flashcard* digital mempengaruhi siswa dalam mengintegrasikan latihan Bahasa Inggris.

Keempat, penelitian dalam jurnal Internasional oleh Nasser Koleini Memaghnai, sara Mostowifi tahun 2016 dengan judul "*Designing playful learning bu using educational board game for children in the age range of 7-12"* menyatakan bahwa pembelajaran unruk anak-anak dengan menggunakan permainan papan edukasi berhasil meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat

terciptanya rangkaian kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik khususnya tingkat Sekolah Dasar usia 7-12 tahun.

Berdasarkan ulasan latar belakang masalah yang didukung oleh pendapat ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya, peneliti melakukan penelitian pengembangan media *(Reserch and Development*) dengan judul "Pengembangan Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* terhadap Hasil Belajar Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas VIA SD Petompon 02"**.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi guru dan siswa kelas IVA SDN Petompon 02 Semarang terdapat permasalahan sebagai berikut:

1. Keterampilan membaca siswa masih rendah.
2. Siswa belum terampil untuk menentukan ide pokok paragraf dalam teks bacaan.
3. Peggunaan media bahasa Indonesia belum optimal dalam melibatkan siswa secara aktif.
4. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia masih terpaku pada buku ajar dan contoh sederhana.
5. Rerata hasil belajar siswa muatan bahasa Indonesia belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti membatasi permasalahan pada keterbatasan media pembelajaran muatan bahasa Indonesia yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan mendukung dalam rangkaian kegiatan pembelajaran, akibatnya belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi menentukan ide pokok paragraf. Strategi pembelajaran yang efektif yaitu menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbantuan *board game*. Media yang menjadikan kegiatan pembelajaran yang aktif dan inovatif.

Keadaan keterbatasan media pada muatan bahasa Indonesia menimbulkan kecakapan pembelajaran kurang maksimal dan hasil belajar pada muatan bahasa Indonesia dibawah KKM yaitu 75. Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IVA belum optimal dan siswa yang tuntas pada tiap tema jumlahnya tidak stabil. Pada tema 1 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 24 siswa, KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Hanya 13 siswa saja yang nilainya di atas KKM. Pada tema 2 mengalami kenaikan, sebanyak 11 siswa belum mencapai KKM dan 26 siswa mendapat nilai di atas KKM. Tema 3 mengalami penurunan, sebanyak 15 siswa belum mencapai KKM dan 22 siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Dengan demikian, pengembangan media *flashcard* berbantuan *board game* pada muatan bahasa Indonesia dengan materi menentukan ide pokok paragraf membantu kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Media *flashcard* berbantuan *board game* dapat digunakan menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pada mata

pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini didasarkan pengematan dan studi kasus yang diambil di SDN Petompon 02 kecamatan gajahmungkur, kota Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dapat dijabarkan rumusan masalah seperti berikut:

1. Bagaimanakah hasil produk media pembelajaran *flashcard* berbantuan *board game* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf dalam bacaan di kelas IVA SDN Petompon 2?
2. Bagaimana penilaiana kelayakan mediapembelajaran *flashcard* berbantuan *board game* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf di kelas IVA SDN Petompon 2?
3. Bagaimana keefektifan media *flashcard* berbantuan *board game* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf di kelas IVA SDN Petompon 2?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN Petompon 02 adalah seperti berikut:

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran *flashcard* berbantuan *board game* terhadap hasil belajar menentukan ide pokok paragraf siswa kelas IVA SDN Petompon 02 Kota Semarang.
2. Untuk menilai kelayakan media *flashcard* berbantuan *board game* terhadap hasil belajar menentukan ide pokok paragraf siswa kelas IVA SD Petompon 02 Kota Semarang.
3. Untuk menguji keefektifan media *flashcard* berbantuan *board game* terhadap hasil belajar menentukan ide pokok paragraf siswa kelas IVA SD Petompon 02 Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang agar dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, yaitu seperti berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan media *flashcard* berbantuan *board game* untuk menentukan ide pokok pada siswa kelas IVA SD dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media dan memperkaya jenis media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf dalam teks bacaan. Penggunaan media ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kemajuan pendidikan berkaitan dengan keefektifan media *flashcard* berbantuan *board game* terhadap hasil belajar menentukan ide pokok paragraf.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis menjadi kegunaan dari hasil penelitian untuk kepentingan masyarakat penggunanya. Penulis berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat seperti berikut.

1.6.2.1 Manfaat Bagi Siswa

Hasi penelitian media *flashcard game* berbantuan *board* dapat menarik keinginan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitain ini diharap dapat meningkatkan konsentrasi, kecepatan berpikir dan kerjasama kelompok dalam menentukan ide pokok paragraf.

1.6.2.2 Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian media *flashcard* berbantuan *board game* dapat meningkatkan kreativitas guru terutama dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk siswa, selain itu guru lebih termotivasi untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar.

1.6.2.3 Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian media *flashcard* diharapkan berbantuan *board* dapat digunakan seperti bahan kajian dalam usaha perubahan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah akibatnya berhasil meningkatkan mutu
pendidikan di sekolah.

1.6.2.4 Manfaat Bagi Penelitia

Manfaat pengembangan media *flashcard game* berbantuan *board* bagi penelitia yaitu dapat memberikan kesempatan untuk peneliti mengaplikasikan ilmu

yang didapat selama perkuliahan di Universitas Negeri Semarang, sehingga menambah pengalaman dan menjadi guru yang kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media *flashcard* berbantuan *board game* terdapat beberapa komponen yaitu, *flashcard* (berisi gambar dan teks bacaan), kartu tantangan, kartu pencarian, kartu pengingat, kartu jawaban, *board game*, pion atau bidak, dan petunjuk penggunaan media. Pada komponen media *flashcard* berbantuan *board game* didesain dengan warna dan gambar yang menarik. Media *flashcard* berbantuan *board game* dimainkan oleh siswa, akibatnya siswa berperan aktif. Media *flashcard* berbantuan *board game* sangat sesuai dengan karakter siswa SD yang masih senang bermain, aktif, cenderung ingin berkelompok. Media *flashcard* berbantuan *board game* juga dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan namun juga mempunyai arti untuk siswa.

Sengakan spesifikasi produk yang dikembangkan seperti berikut.

1. Box media *flashcard* berbantuan *board game* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 28 cm x 33 cm x 10 cm.
2. *Board game* berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm x 50 cm dengan bahan kertas *Albatros* didesain menggunakan aplikasi *Adobe Ilustrator*.
3. *Flashcard* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 cm x 14 cm menggunakan kertas Ivory 225 gr dengan didesain menggunakan aplikasi CorelDraw X7.

4. Kartu tantangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 cm x 14 cm meng-gunakan kertas Ivory 225 gr dengan didesain menggunakan aplikasi CorelDraw X7.
5. Kartu pencarian arti kata berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 cm x 14 cm meng-gunakan kertas Ivory 225 gr dengan didesain menggunakan aplikasi CorelDraw X7.
6. Kartu jawaban berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 cm x 14 cm menggunakan kertas Ivory 225 gr dengan didesain menggunakan aplikasi CorelDraw X7.
7. Kartu pengingat berisi materi cara menentuka ide pokok paragraf dengan singkat dan jelas, kartu berukuran 10 cm x 14 cm menggunakan kertas Ivory 225 gr dengan didesain menggunakan aplikasi CorelDraw X7.
8. Pion atau bidak memiliki dua karakter yaitu karakter perempuan dan laki-laki. Didesain menggunakan aplikasi CorelDraw X7.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Belajar dapat terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungsn. Belajar menjadi unsur penting terselenggaranya pendidikan.

Beberapa makna belajar yang dikemukakan oleh para ahli, R. Gagne (dalam Susanto, 2014:1) belajar menjadi suatu peristiwa perubahan perilaku oleh siswa karena pengalaman. Belajar suatu kejadian perubahan perilaku hasil dari hubungan dengan lingkungan untuk menjalankan hidupnya (Slameto,2015:2). Perubahan perilaku, dan keterampilan ke arah yang lebih baik adalah usaha secara sadar dan disengaja pada kegiatan belajar. Perbaikan dalam diri pada seseorang yang terjadi secara berkelanjutan, tidak statis. Geg dan Berliner (dalam Susanto, 2014: 1) mengemukakan belajar menjadi rangkaian kegiatan seseorang guna mengubah perilaku disebabkan oleh hasil yang telah dialami. Morgan (dalam Suprijono, 2010:3) belajar membentuk tingkahlaku yang mempunyai sifat tetap sebagai hasil dari yang pernah dialami. Motivasi pada pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, dan tingkah laku dapat diperoleh dari aktivitas belajar. Belajar sebagai upaya mendapatkan keterampialan dan pengetahuan dari bimbingan guru.

Menurut Slameto (2015:2-4) bahwa, perubahan yang terjadi pada seseorang jenis maupun sifatnya, tidak semua termasuk perubahan dalam arti belajar. Ciri-ciri perubahan tingkah laku pada belajar antara lain: (1) perubahan terjadi dengan sadar; (2) perubahan bersifat tetap dan berkelanjutan; (3) perubahan bersifat ke arah yang baik dan dinamis; (4) perubahan tidak bersifat sesaat; (5) perubahan memiliki tujuan dan terarah; (6) perubahan mencakup semua aspek perbuatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku dan keterampilan ke arah yang lebih baik dan dilakukan secara sadar. Pengetahuan tersebut terlihat jika rancangan belajar terdapat tiga unsur, yaitu: (1) belajar bersangkutan dengan perbaikan perilaku, (2) perbaikan perilaku terjadi dengan didahului peristiwa pengalaman, (3) perbaikan perilaku belajar bersifat tetap.

Uraian pengertian mengenai belajar di atas, untuk menunjang proses belajar agar dapat berjalan dengan baik dan efektif perlu adanya tujuan. Tujuan belajar sangat penting untuk keberlangsungan kegiatan belajar.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Belajar adalah keadaan yang kompleks, keadaan tersebut dapat dilihat dari dua subjek yaitu siswa dan guru. Dari sisi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental saat menghadapi bahan belajar. Dari sisi guru, proses belajar dapat terlihat pada perilaku belajar siswa mengenai suatu hal.

Tujuan belajar dapat dicapai oleh siswa melalui tindakan instruksional, yang berbentuk keterampilan dan pengetahuan (Suprijono, 2014:5). Sasaran belajar siswa pada tujuan belajar instruksional adalah sama, semua siswa belajar dalam satu

bidang yang sama. Tujuan instruksional memperhitungkan pengetahuan awal dan kebutuhan belajar siswa. Tujuan belajar yang menyertai tujuan instruksional dinamakan *nurturant effect* (Suprijono, 2014:5). *Nurturant effect* membentuk kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan kritis, dapat menerima orang lain, bersikap terbuka, dan demokratis. Hubungan siswa dengan lingkungan belajar menjadikan tujuan belajar.

Tujuan belajar sangat penting pada siswa dan guru. Dimyati (2015:23) pada desain instruksional, guru dapat merumuskan tujuan instruksional sesuai keadaan siswa. Rumusan disesuaikan dengan keadaan siswa, hal tersebut dilakukan agar terjadi kesejajaran pada tujuan instruksional dengan tujuan belajar siswa. Guru menyusun rancangan pembelajaran dan melakukan usaha untuk mencapai tujuan belajar. Keadaan tersebut didukung dengan siswa melaksanakan aktivitas belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil dari aktivitas belajar yaitu meningkatnya kemampuan yang dimiliki sehingga siswa mampu mencapai tujuan belajar.

Tujuan belajar dapat dicapai jika sesuai dengan prinsip-prinsip belajar. Prinsip belajar merupakan syarat keberhasilan dari belajar. Prinsip-prinsip belajar juga harus disesuaikan dengan syarat yang diperlukan sebagai proses belajar, agar proses belajar dapat berjalan dengan optimal.

2.1.1.3 Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah suatu kebutuhan yang diperlukan siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar. Prinsip-prinsip belajar berhubungan dengan

perhatian dan motivasi, keaktifan, pengalaman, pengulangan, tantangan, balikan, penguatan, dan perbedaan individu (Dimyati, 2015:42).

1. Perhatian dan motivasi

   Motivasi untuk belajar pada siswa dapat terjadi dengan adanya perhatian. Arahan untuk aktivitas peserta didik merupakan motivasi yang bertugas sebagai tenag penggerak.

2. Keaktifan

   Mengolah informasi dalam kegiatan belajar, siswa harus memperlihatkan keaktifan yang ada pada dirinya. Siswa pada dasarnya memiliki sifat aktif, merencanakan sesuatu, dan konstruktif. Siswa dapat mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang didapatakan.

3. Pengalaman

   Melalui pengalaman langsung siswa dapat belajar dengan baik, karena siswa tidak sekedar mengamati tetapi mereka harus terlibat dalam peristiwa tersebut, menghayati, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

4. Pengulangan

   Membentuk respon yang benar, melatih daya jiwa, dan membentuk kebiasaan pada diri siswa merupakan tujuan dari pengulangan.

5. Tantangan

   Siswa dalam belajar akan menghadapi tujuan yang akan dicapai, seringkali terhambat ketika mempelajari bahan belajar, dari situlah timbul strategi untuk mengatasi hambatan tersebut. Tujuan belajar sudah tercapai jika hambatan sudah teratasi.

6. Balikan dan Penguatan

   Mendapatkan hasil yang baik dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar. Balikan yang baik dapat menjadikan hasil yang baik dalam usaha belajar, sehingga siswa lebih termotivasi.

7. Perbedaan individu

   Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Perbedaan pada diri siswa mempengaruhi hasil belajar. Perbedaan yang ada pada siswa menekankan guru untuk lebih kreatif pada kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajr.

Prinsip belajar dapat berjalan sesuai dengan tahapan perkembangan, supaya menimbulkan respon yang baik pada siswa. Slameto (2010:28) prinsip belajar yaitu; (1) belajar adalah aktivitas yang kontinu, sehingga harus sesuai dengan tahap perkembangan siswa, (2) belajar termasuk proses adaptasi, organisasi, discovery, dan eksploitasi, (3) belajar adalah aktivitas yang terus menerus sehingga stimulus yang diberikan dapat memberikan reposn yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, prinsip-prinsip belajar harus perlu disesuaikan dengan ketentuan dalam proses belajar, selain itu materi yang akan disampaikan dan syarat keberhasilan belajar juga perlu disesuaikan. Pengulangan dalam proses belajar juga harus ada dalam prinsip, karena pengetahuan yang diperoleh harus ada tanggapan supaya siswa selalu termotivasi untuk belajar secara terus menerus. Kesiapan belajar pada diri siswa juga sangat penting, kesiapan tersebut meliputi motivasi diri, keaktifan, dan perhatian dalam proses belajar.

Prinsip-prinsip belajar harus didasarkan pada teori-teori belajar. Teori-teori belajar tersebut meliputi terori behaviorisme, kognitivisme, dan kontruktivisme.

2.1.1.4 Teori Belajar

Aktivita belajar memiliki dasar teori untuk membantu mencaptakan pembelajaran yang efektif dan mencapai hasil belajar optimal khususnya dalam belajar bahasa. Belajar bahasa membentuk peristiwa dalam penguasaan bahasa, baik bahasa pertama dan bahasa kedua (Pranowo, 2014:27). Manusia bisa berbahasa menjadi ciri utama yang menunjukkan ada perihal yang berbeda dengan makhluk lainnya. Melalui bahasa manusia mampu berkomunikasi untuk bersosialisasi dan menyampaikan peristiwa yang ada dalam pemikirannya. Rangkaian tindakan penguasaan bahasa mencakup menguasai bahasa secara alami (*acquistion*) serta secara formal (*learning*) Krashen (dalam Pranowo, 2014:27). Kedua peristiwa tersebut mengisyaratkan kepada kita jika suatu peristiwa alamiah dapat dengan formal mempertimbangkan aspek psikologi pada pembelajar.

Aktivitas belajar memiliki dasar teori dalam kegiatan untuk membantu terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mampu mencapai tujuan dan hasil belajar yang baik. Teori belajar menempatkan perhatian pada ikatan di antara variabel yang menetapkan hasil belajar. Termasuk juga teori belajar bahasa, teori belajar bahasa terdapat 3 aliran, yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

a. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme menetapkan pembentuk tingkah laku siswa yang meninjau pada lingkungan dan yang pernah dialami siswa dan dapat diobservasi. Teori behaviorisme pada belajar dimaknai menjadi usaha untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan mempersiapkan lingkungan, agar terjadi hubungan antara lingkungan dan perbuatan siswa, karena keadaan tersebut termasuk pembelajaran perilaku (Rifa'i dan Anni 2015:135). Teori behaviorisme identik dengan teori yang mengutamakan pada perilaku yang dapat diamati. Menurut Suprijono (2016:17) perilaku dalam pandangan behaviorisme dijelaskan melalui suatu pengalaman yang diamati, tidak melalui proses mental. Peristiwa belajar seseorang dipengaruhi oleh keadaan yang terdapat di lingkungannya.

b. Teori Kontruktivisme

Proses belajar yang menekankan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan pengetahuan yang didapatkan secara luas. Hamdani (2011:64) kontruktivisi menitik beratkan pada belajar autentik, bukan artifisial. Belajar autentik adalah proses interaksi oleh seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Belajar tidak hanya sekedar mempelajari teks-teks (tekstual), tetapi mempelajari bagaimana menghubungkan teks itu dengan kondisi nyata atau kontekstual.

Sementara itu, Ahmad Susanto (2016:96) mengemukakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan menstransformasikan informasi secara menyeluruh atau kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama, dan merevisi aturan-aturan yang tidak sesuai. Teori ini menekankan bahwa, belajar lebih

bermakna jika siswa mencari pengetahuannya sendiri melalui kegiatan penemuan dan pemahaman konsep melalui pengalaman yang dialami oleh siswa. Belajar bermakna tidak akan terwujud hanya mendengarkan ceramah atau membaca buku tentang pengalaman orang lain.

c. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme lebih menekankan terhadap seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam pikirannya dan melibatkan proses berpikir yang kompleks.

Suprijono (2016:22) bahwa, teori kognitif menekankan belajar sebagai salah satu dari proses internal dan belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang kompleks. Teori kognitivisme menekankan pada proses belajar. Menurut terori ini belajar melibatkan proses berpikir secara kompleks, tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon.

Sedangkan menurut Piaget (dalam Susanto, 2016:96), seseorang anak akan maju melalui empat tahap perkembangan kognitif sejak lahir hingga dewasa, yaitu: tahap sensori motor, pra-operasional, operasi konkret, dan operasi formal. Kecepatan perkembangan pada individu melalui urutan tiap tahap berbeda dan tidak ada individu yang melompati satu tahap.

Teori belajar kognitivisme menekankan pada cara mengolah pikiran dan belajar mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dan disimpan pada pikirannya secara efektif. Usia siswa sekolah dasar dalam tahap berpikir konkret, diartikan suatu proses belajar yang mengacu pada hal-hal nyata atau konkret, dapat dilihat, didengat, diraba, dibau, digunakan dan memanfaatkan benda

atau lingkungan sebagai sumber belajar. Sehingga, media berperan sebagai sumber belajar pendukung yang penting untuk membantu penggambaran konkret sebuah materi.

Dari berbagai teori belajar, teori yang mendasari peneliti dalam pengembangan media *flashcard* berbantuan *board game* pada muatan bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf pada siswa kelas IV SDN Petompon 02 Kota Semarang adalah teori kontruktivisme. Teori kontruktivisme dalam belajar merupakan kegiatan menggali informasi yang menekankan siswa membangun pengetahuan, dan memberi makna melalui pengalaman nyata atau kegiatan belajar. Guru sebagai fasilitator dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat membangun pengetahuan yang siswa miliki untuk memperoleh informasi baru yang dapat menambah pengetahuan.

Berdasarkan penjelasana dari beberapa teori di atas dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan belajar harus didasarkan pada teori yang ada supaya tujuan belajar dapat dicapai. Untuk menunjang kegiatan belajar supaya tujuan belajar dapat tercapai diperlukan unsur-unsur belajar yang menjadi indikator keberlangsungan kegiatan belajar.

2.1.1.5 Unsur-unsur Belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang terdapat berbagai unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Unsur-unsur belajar merupakan sesuatu yang menjadi indikator keberhasilan dalam kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada siswa secara baik.

Gadne (dalam Rifa'i dan Anni 2015:66) beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Siswa

   Siswa dapat diartikan sebagai warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.

2. Rangsangan (*stimulus*)

   Stimulus merangsang pengindraan siswa. Peserta didik harus fokus pada stimulus yang diminati, agar dapat belajar dengan optimal.

3. Memori

   Memori yang ada pada siswa berisi kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

4. Respon

   Respon dihasilkan dari aktualisasi memori. Siswa yang sedang mengamati stimulus akan memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon pada siswa dapat diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Keempat unsur belajar tersebut dapat digambarkan bahwa, proses belajar terjadi pada siswa apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori, sehingga terjadi perubahan tingkah laku sebelum dan setelah adanya stimulus. Siswa telah melakukan kegiatan belajar, jika terjadi perubahan perilaku. Berbagai unsur yang saling berkaitan, sehingga menghasilkan perubahan perilaku dari proses belajar.

Unsur-unsur belajar tersebut harus terpenuhi dalam proses belajar. Jika salah satu unsur tersebut tidak terpenuhi maka suatu proses belajar tidak berjalan dengan sempurna. Seseorang yang telah melaksanakan proses belajar dengan baik dan terpenuhinya unsur-unsur belajar maka proses belajar akan mendapatkan hasil belajar.

2.1.1.6 Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil pencapaian belajar siswa selama mengikuti pembelajaran guru dapat melakukan penilaian pada kegiatan akhir pembelajaran. Hasil belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar secara keseluruhan. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik dalam mencapai sejumlah tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi dan dirumuskan berdasarkan telaah mendalam terhadap kebutuhan yang perlu dipenuhi. Dengan melihat hasil belajar maka dapat diukur Kompetensi Dasar (KD), serta bisa dijadikan patokan untuk menentukan Kriteria Ketuntasan Minimum.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses belajar (Susanto,2013:5). Dalam proses pembelajaran, guru menentukan tujuan belajar. Tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh anak yang berhasil dalam belajar. Pendapat tersebut dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2016:5) yang menyatakan bahwa, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa ketika mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.

Untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai sesuai tujuan pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi dapat digunakan untuk

mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak hanya diukur dari penguasaan materi pembelajaran, tetapi sikap dan keterampilan. Hasil belajar tidak hanya diketahui melalui tes, tetapi dapat diketahui melalui teknik nontes untuk mengetahui hasil belajar siswa karena hasil belajar beragam jenisnya.

1. Klasifikasi Hasil Belajar

Pengamatan kinerja siswa sebelum dan setelah proses pembelajaran berlangsung serta mengamati perubahan kinerja yang telah terjadi dilaksanakan untuk mengukur kemampuan siswa. Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Berdasarkan pemikiran Gegne (dalam Suprijono, 2014:5-6) hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal adalah mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa (lisan maupun tulis). Kemampuan merespon terhadap rangsang secara spesifik.
2. Keterampilan intelektual adalah kemempuan mempresentasikan lambang dan konsep. Mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan merupakan kemampuan yang ada dalam keterampilan intelektual.
3. Strategi kognitif adalah menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif yang meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. Penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah merupakan kemampuan dalam strategi kognitif.

4. Keterampilan motorik adalah serangkaian gerakan jasamani dalam unsur dan koordinasi, sehingaa mewujudkan otomatisasi gerak jasmani.
5. Sikap yaitu kemempuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian terhadap suatu objek tersebut.

Benyamin S. Bloom dalam (Rifa'i dan Anni 2012: 68) menyampaikan tiga taksonimi atau disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

1. Ranah kognitif

Bloom (dalam Susanto 2013:6) ranah kognitif adalah kemampuan untuk menyerap materi yang dipelajari. Ranah kognitif hasil belajar di ranah ini berupa pengetahuan intelektual, yang mecakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (Rifa'i dan Anni 2015:70)

Kurikulum 2013 mengembangkan keenam kategori Bloom yang sesuai dengan tuntutan jaman dan sesuai dengan kemampuan siswa untuk mempersiapkan manusia seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam (Permendikbud, 2016:8).

Tabel 2.1 Kemampuan Berpikir Kognitif

Kemampuan Berpikir	**Kemampuan Kognitif**
Mengingat	Mengemukakan kembali yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan.
Memahami	Proses pengolahan dari bentuk aslinyan tetapi arti dari kata, istilah,

	tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari .
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajari terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok atau informasi dengan kelompok atau informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumen dengan kesimpilan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya.
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria.
Menciptakan	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari kompnen yang digunakan untuk membentuknya

Dalam penelitian yang dilakukan, pada ranah kognitif dibatasi pada KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks bacaan. Hasil belajar pada

ranah kognitif diukur dengan memberikan soal uraian terkait denga materi menentukan ide pokok paragraf dalam teks bacaan.

Tabel 2.2 KD dan Indikator yang dikembangkan

Kompetensi Dasar	**Indikator**
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks bacaan	3.7.1 Menunjukkan ide pokok paragraf dalam teks bacaan (C1). 3.7.2 Menentukan ide pokok paragraf dalam teks bacaan (C3). 3.7.3 Menemukan ide pokok paragraf (C2).

2. Ranah afektif

Sardiamn (dalam Susanto 2013:11) ranah afektif untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuan belajar pada kawasan afektif ini adalah penerimaan (*receiving*), pemberian respons (*responding*), pemberian nilai atau penghargaan (*valuing*), dan pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*) (Rifa'i dan Anni 2015:71)

Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap sosial dan sikap spiritual sebagai berikut (permendibud, 2016:6) :

Tabel 2.3 Tingkatan Sikap Ranah Afektif

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut.
Menanggapi nilai	Ketersediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut.
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut dan komitmen terhadap nilai tersebut.
Menghargai nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya.
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan karakter.

Dalam penelitian yang dilakukan, hasil belajar pada ranah afektif yaitu dibatasi pada hasil belajar mencakup sikap diantaranya sikap gemar membaca, tanggung jawab, kerjasama, menghargai prestasi, mandiri, dan kreatif. Hasil belajar ranah afektif dapat diukur dengan rubrik penilaian sikap.

3. Ranah psikomotor

Usman dan Setiawati (dalam Susanto 2015:9) ranah kognitif mengarah kepada kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dari diri individu siswa. Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut

Elizabeth Simpson yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guide response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*compelx overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*). Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 sebagai berikut (permndikbud 2014:7):

Tabel 2.4 Kemampuan Belajar Psikomotor

Kemampuan Belajar	**Deskripsi**
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek atau membaca suatu tulisan atau mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (on task) yang digunakan untuk mengamati.
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan fakonseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan Informasi atau mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji dan digunakan, kelengkapan informasi, validasi informasi yang dikumpulkan, dan instrumen alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar atau mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta atau konsep, interpretasi

	argumen dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta atau konsep atau teori, mensintesi dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antarberbagai jenis fakta atau konsep atau teori pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta atau konsep atau teori dari sua sumber atau lebih yang tidak bertentangan; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan dari konsep atau teori atau pendapat yang berbeda dari berbagai jenis sumber.

Dalam penelitian yang dilakukan, hasil belajar pada ranah psikomor yaitu dibatasi pada hasil belajar mencakup keterampilan dibatasi pada KD 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks bacaan ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Hasil belajar pada ranah psikomotor diukur dengan rubrik penilaian.

Tabel 2.5 KD dan Indikator yang dikembangkan

Kompetensi Dasar	**Indikator**
Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menceritakan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Pada kurikulum 2013 memberlakukan penilaian autentik, yaitu pengukuran yang bermakna secara signifikan terhadap hasil belajar siswa untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Jadi, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yaitu dibatasi pada KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks bacaan. Hasil belajar pada ranah kognitif diukur dengan memberikan soal pilihan ganda terkain dengan materi menentukan ide pokok paragraf. Hasil belajar kognitif sebagai variabel terkait dalam pembelajaran dalam penelitian ini tetap mempertimbangkan proses hasil belajar yang mencakup keterampilan dan sikap dalam pembelajaran muatan bahasa Indonesia.

Proses belajar tidak terlepas dengan kegiatan pembelajaran. pembelajaran merupakan gabungan dari kegiatak belajar dan mengajar. Agar hasil belajar menjadi efektif dan efisien sesuai yang diharapkan maka guru mengarahkan siswa untuk mencapai hasil belajar dengan baik.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Kegiatan belajar hubungan antara guru, siswa dan sumber belajar, hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan adanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar mengajar antara guru dan siswa sehingga terjadi interaksi yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Asyhar (2012:7) menyatakan bahwa, pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara siswa dan guru. Melalui kegiatan membaca buku-buku, majalah, surat kabar atau mengamati kejadian di lingkungan sekitar siswa dapat memperoleh tujuan belajar secara alami. Namun pada kegiatan pembelajaran, perolehan tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien jika aktivitas belajar dirancang dengan baik.

Dipertegas oleh Hamdani (2011: 23) tujuan pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa melakukan interaksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya. Pengetahuan awal yang dilakukan oleh siswa untuk menggunakan informasi yang berasal dari lingkungan kemudian mengontruksi interpretasi pribadi serta makna-maknanya. Melalui peristiwa yang telah dilalui siswa dapat dirancang aktivitas belajar siswa dengan baik sehingga nantinya akan memberikan arah terhadap proses belajar.

Pembelajaran berorientasi pada bagaimana siswa berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulus dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang kemudian dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Jadi dari beberapa pendapat mengenai pengertian pembelajaran, dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan sistem yang di dalamnya terdiri komponen-komponen penyusunnya.

2.1.2.2 Komponen Pembelajaran

Dalam pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang berkaitan dengn proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila terdapat komponen-komponen yang mendukung. Komponen pembelajaran merupakan kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan dan termasuk hal penting dalam proses pembelajaran. Apabila salah satu komponen tidak tersedia maka kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan baik.

Rifa'i dan Anni (2015: 87) komponen-komponen pembelajaran terdiri dari:

1. Tujuan

   Tujuan belajar biasanya berupa pengetahuan, keterampiln dan sikap yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat dan efektif. Setelah peserta didik melakukan proses belajar, maka akan memperoleh hasil belajar dan dampak pengiring.

2. Subyek belajar

   Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada siswa.

3. Materi pelajaran

   Komponen utama dalam proses pembelajaran merupakan materi pembelajaran. Materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber. Pendidik hendaknya dapat memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung intensif.

4. Strategi

   Strategi pembelajaran adalah mewujudukan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat, pendidik hendaknya mempertimbangkan tujuan, karakteristik siswa, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi belajar dapat berjalan dengan maksimal.

5. Media

   Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi komponen pendukung dalam strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar.

6. Evaluasi dan penunjang

   Komponen penunjanang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya yang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Komponen-komponen belajar dapat berjalan dengan baik jika terdapat prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip-prinsip pembelajaran harus diperhatikan dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tumbuhnya proses pembelajaran yang dinamis dan terarah. Dengan terpenuhinya komponen belajar yang mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran maka, pembelajaran akan berjalan dengan baik.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran adalah landasan berfikir serta landasan berpijak dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga tumbuh proses pembelajaran yang dinamis dan terarah. Guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran yang diperlukan agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Prinsip-prinsip tersebut yaitu: (1) prinsip motivasi; (2) latar belakang; (3) pemusatan perhatian; (4) keterpaduan; (5) pemecahan masalah; (6) menemukan; (7) belajar sambil bermain; (8) perbedaan individu, dan hubungan soaial. Menurut Susanto (2016:87-88) prinsip-prinsip pembelajaran adalah, sebagai berikut:

1. Prinsip motivasi

   Memberikan semangat belajar pada siswa, baik dari dalam atau luar diri anak, anak dapat belajar secara optimal disesuai dengan potensi yang dimilikinya.

2. Prinsip latar belakang

   Pada kegiatan pembelajaran guru memperhatikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki siswa supaya tidak terjadi pengulangan yang membuat siswa merasa bosan.

3. Prinsip pemusatan perhatian

   Memusatkan perhatian anak dengan cara menyajikan permasalahan yang harus diselesaikan dengan lebih terarah agar dapat mencapai tujuan yang akan dicapai.

4. Prinsip keterpaduan

   Guru hendaknya dalam menyampaikan materi dapat mengkaitkan suatu pokok bahasan dengan sub-pokok bahasan yang lain supaya siswa memiliki gambaran kesamaan dalam proses perolehan hasil belajar.

5. Prinsip pemecahan masalah

   Siswa memiliki rasa peka dan mendorong agar dapat mencari, memilih, dan menentukan memecahkan masalah sesuai dengan kemampuan.

6. Prinsip menemukan

   Mengasah potensi yang ada pada diri anak untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi. Kegiatan belajar mengajar yang mengembangkan potensi siswa tidak membosankan.

7. Prinsip belajar sambil bekerja

   Dilakukan berdasar pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru. Kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa.

8. Prinsip belajar sambil bermain

   Mengembangkan suasana menyenangkan bagi siswa pada kegiatan belajar, karena melalui bermain pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak berkembang.

9. Prinsip perbedaan individu

   Memperhatikan perbedaan yang ada pada individu dari tingkat kecerdasan, sifat dan latar belakang keluarga.

10. Prinsip hubungan sosial.

    Aktivitas belajar sebaiknya dilakukan dengan cara berkelompok untuk melatih anak melakukan kerja sama tim dan saling menghargai sesama anggota kelompok.

Sehubungan penelitian ini, media yang dikembangkan pada proses pembelajaran yaitu dengan prinsip belajar sambil bermain. Pembelajaran memiliki tujuan dan prinsip yang mengarah ke arah positif pada siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran belajar dengan bermain dapat berjalan baik dan aktivitas belajar akan lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Dalam penggunaannya keterampilan mengajar guru juga harus diperhatikan, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan seimabang dan mencapai tujuan yang akan dicapai.

2.1.2.4 Keterampilan Mengajar

Keterampilan dasar mengajar sangat dibutuhkan dan perlu dimiliki oleh guru agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Anitah (71:2010) mengajar adalah kegiatan profesional, yang menuntut suatu kemampuan yang kompleks untuk dapat melakukannya. Seorang guru dituntut untuk dapat menguasai kompetensi pedagogis, profesional, kepribadian, dan sosial. Keterampilan pedagogis berkenaan dengan kemampuan mengelola kelas. Keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang menuntut latihan yang terprogram agar dapat

menguasainya. Menurut hasil penelitain Turney (dalam, Anitah 72:2010) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar untuk menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu:

1. Bertanya.
2. Memberi penguatan.
3. Mengadakan variasi.
4. Menjelaskan.
5. Membuka dan menutup pelajaran.
6. Membimbing diskusi kelompok kecil.
7. Mengelola kelas.
8. Mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Keterampilan variasi mengajar merupakan salah satu dari keterampilan mengajar yang harus dikuasai oleh guru. Siswa memiliki keterbatasan tingkat konsentrasi sehingga membutuhkan suasanya baru yang membuat mereka bersemangat kembali dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini keterampilan guru dalam membuat variasi mengajar menjadi penting agar tidak terjadi kebosanan dan kejenuhan.

Mengatasi kebosanan siswa, dalam proses belajar siswa selalu menunjukkan ketekunan, perhatian, keantusiasan, motivasi yang tinggi dan berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran merupakan tujuan penggunaan variasi sebagai aktivitas guru dalam proses pembelajaran (Suyono, 228:2015). Variasi mengajar bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan mengurangi kejenuhan dalam

proses pembelajaran. Menurut Suyono (139:2015) penggunaan variasi mengajar yang dilakukan guru bertujuan untuk:

1. Menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran
2. Menjaga kestabilan proses pembelajaran.
3. Membangkitkan motivasi belajar.
4. Mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.
5. Memberi kemungkinan layanan pembelajaran.

Untuk meningkatkan motivasi dan mengurangi kejenuhan siswa saat kegiatan pembelajaran maka, kegiatan pembelajaran harus menarik perhatian, menjaga kestabilan proses belajar, membangkitkan motivasi, dan mengurangi kejenuhan yang ada pada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi kejenuhan dan menarik perhatian siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dapat mengatasi siswa untuk mengurangi kejenuhan dan memotivasi pembelajaran.

2.1.2.5 Pengertian Kooperatif

Aktivitas pembelajaran berjalan menyenangkan dan bermakna jika penyampaian materi menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang inovatif melibatkan siswa secara aktif dan berpusat pada siswa. Guru hanya memfasilitasi siswa untuk belajar sehingga siswa lebih leluasa dalam belajar.

Kelas kooperatif di dalamnya, siswa dapat saling membantu, mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai (Slavin,

2005:2). Pembelajaran kooperatif merupakan berbagai macam metode pengajaran dimana siswa berkerja dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide dan gagasan, sehingga siswa dapat bekerja sama dalam belajar dan bertanggungjawab terhadap teman satu timnya untuk saling bekerjasama dalam belajar. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapi hasil belajar akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. (Slavin, 2005:11-17) Metode-metode pembelajaran kooperatif learning antara lain: (1) *Student Team Achievement Division* (STAD); (2) *Team Game* Tournament (TGT); (3) Jigsaw; (4) *Team Accelerated Instruction* (TAI); (5) *Cooperatif Integrated Reading and Composition* (CIRC); (6) *Group Investigation* (GI); (7) *Learning Together* (8) *Complex Instruction* (9) *Structure Dyadic Methods.* Dari berbagai macam metode pembelajaran tersebut *Student Team Achievement Division* (STAD) sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran kelompok yang menyenangkan, karena siswa diminta untuk bekerjasama dan saling mendukung satu sama lain untuk memenangkan kompetisi dalam permainan.

2.1.2.6 Model Pembelajaran *STAD*

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak ragam, salah satunya adalah model pembelajaran *STAD* (*Student Teams Achievement Division)*. Model pembelajaran *STAD* merupakan salah satu model yang proses pembelajarannya dilakukan secara berkelompok. Melalui pembelajaran *STAD* siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir kritis, dan mengekspresikan ide.

Model pembelajaran *Student Teams Achievent Division* (STAD) dikembangkan oleh Robert Slavin dan koleganya di Universitas John Hopkin. Slavin (2009:12) mengemukakan bahwa model pembelajarn *STAD* dapat memberikan motivasi kepada siswa agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Selanjutnya, Slavin (2009:143) menyatakan bahwa model pembelajaran *STAD* merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Model pembelajarn *STAD* terdiri dari lima komponen yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim.

2.1.2.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran *STAD*

Model pembelajaran *STAD* dapat dilaksanakan dengan baik jika mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang harus dilaksanakan. Langkah-langkah pembelajaran dengan model *STAD* menurut Slavin (2005:143-146) adalah sebagai berikut:

1. Presentasi kelas materi pembelajaran, pertama-tama materi diperkenalkan melaui presentasi di dalam kelas. Kegiatan dilakukan dengan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan.
2. Kerja kelompok dalam tim, kelompok dibentuk secara heterogen. Fungsi utama adalah untuk memastikan semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota tim agar dapat mengerjakan kuis. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lain.

3. Kuis (*teams work*), Setelah guru menyampaikan materi siswa mengerjakan kuis. Siswa mengerjakan kuis secara individu, siswa tidak diperbolehkan saling membantu saat mengerjakan kuis. Setiap siswa miliki tanggung jawab untuk memahami materinya.
4. Peningkatan skor individual gagasan, setiap siswa dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada tim dalam memperoleh skor. Semua siswa diberikan skor awal yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa tersebut sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama. Selanjutnya, siswa akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dan dibandingkan dengan skor awal yang diperoleh mereka.
5. Penghargaan kelompok (Rekognisi tim), tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka dapat mencapai kriteria tertentu. Skor tim dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Model pembelajaran *STAD* harus mengikuti langkah-langkah muali dari presentasi kelas yang dipandu oleh guru, kerja kelompok tim, kuis, peningkatan skor nilai individual dan pengahrgaan kelompok. Model pembelajaran *STAD* memiliki kelebihan tersendiri untuk siswa.

2.1.2.8 Kelebihan Model Pembelajaran *STAD*

Model pembelajaran yang dilakukan sesuai langkah-langkah sesuai dengan model pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima materi. Beriku ini kelebihan model pembelajaran *STAD* menurut Shoimin (2014:189) sebagai berikut:

1. Siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan dan menjunjung tinggi norma kelompok.

2. Siswa saling membantu dan memotivasi saling memberi semangat agar dapat berhasil bersama.
3. Berperan aktif sebagai tutor sebaya agar lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
4. Interaksi antar siswa sangat dibutuhkan seiring dengan peningkatan kemampuan dalam menyampaikan pendapat.
5. Meningkatkan kecakapan individu.
6. Meningkatkan kecakapan kelompok.

Model pembelajaran *STAD* dapat memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan dampak baik pada siswa bersama lingkungan kelas. Model pembelajaran dapat berjalan sangat baik jika dibantu juga dengan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran proses penyampaian materi menggunakan model pembelajaran inovatif akan lebih menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran

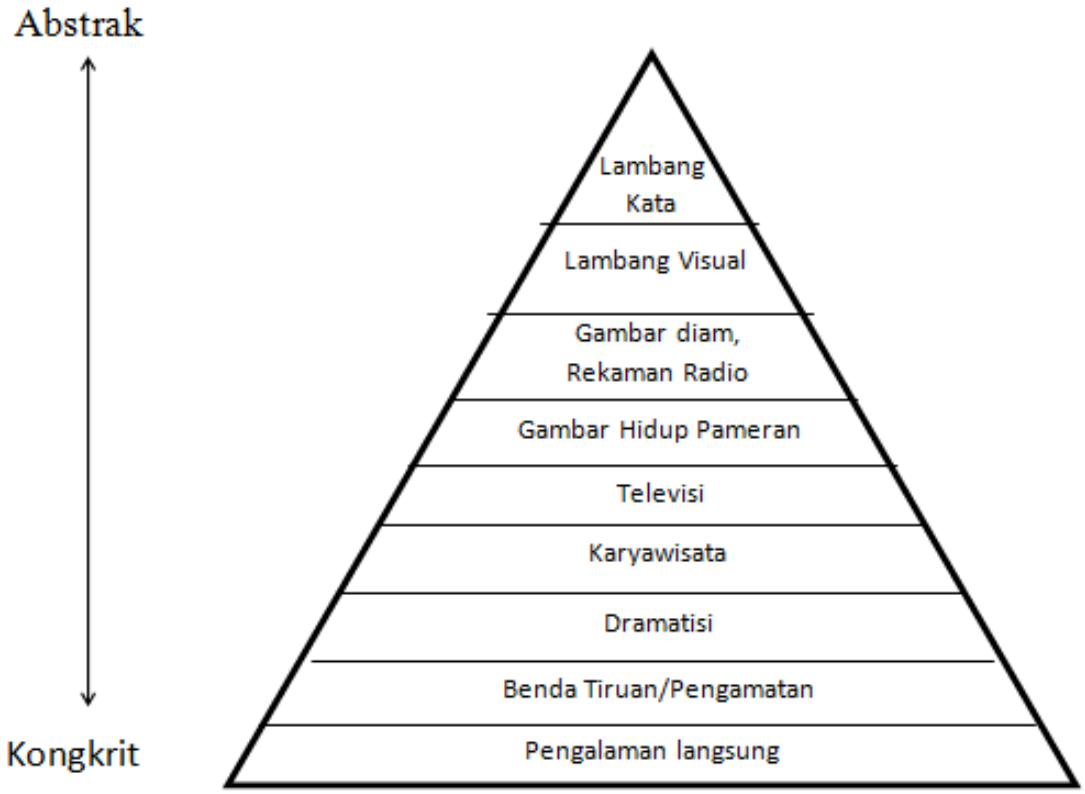
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi belajar. Prose pembelajaran di sekolah belajaran optimal jika didukung penggunaan alat bantu atau media untuk memperjelas penyampaian informasi atau materi melalui sebuah media pembelajaran. media pembelajaran merupakan bagian alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memperjelas materi pembelajaran.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2017:3) media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut dipertegas oleh Azhar Arsyad (2017:10) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran digunakan untuk memperjelas materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Materi yang bersifat abstrak kemudian diperjelas dan dikonkretkan menggunakan media pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi dengan baik (Sadiman 2014:7). Melalui media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan media yang dapat dilihat, didengar dan dibaca oleh siswa. Sehingga pesan yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Peralatan untuk menyampaiak materi kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari kesalah pahaman yang masih mungkin terjadi jika hanya menggunakan media visual semata. Maka usaha dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan media pembalajran Edgar (dalam Sadiman, 2014:8) melakukan klasifikasi pengalaman dari tingkatan yang paling konkret ke yang paling abstrak.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pengalaman yang paling konkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak maka pengalaman yang diperoleh siswa semakin abstrak. Hasil belajar diperoleh dari pengalaman secara langsung atau konkret, kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan sekitar kemudian melalui benda tiruan, dan sampai pada lambang verbal atau abstrak (Arsyad, 2017:13). Semakin abstrak media penyampaian jika semakin ke atas puncak kerucut.

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, penelitian ini mengembangkan lambang visual yang berada pada posisi nomor 2 dari atas. Media ini berbentuk gambar yang terdapat lambang kata dan menceritakan gambar tersebut. Pada media

flashcard, siswa tidak hanya melihat gambar dan membaca teks bacaan saja, namun diajak untu bermain berbantuan dengan *board game* secara berkelompok.

Media pembelajaran sangat penting dalam membantu proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki jenis-jenis tertentu untuk membantu kegiatan pembelajaran. Setiap jenis-jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

2.1.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berpengaruh terhadap jenis media pembelajaran yang menjadi lebih beragam. Jenis-jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana, sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Terdapat beberapa pengelompokan jenis media menurut para ahli.

Media visual digunakan untuk menfokuskan informasi yang ada teks bacaan sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Arsyad, 2017:89). Asyhar (2012: 45-46) media dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Berikut ini adalah penjelasan dari keempat jenis media tersebut:

1. Media visual

   Media yang digunakan dengan mengandalikan indra penglihatan. Melalui media visual pengalaman belajar siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatan sehingga yang diproyeksikan harus dapat terbaca dengan mudah. Contoh media visual anta lain: (a) media cetak (buku, modul, jurnal, peta,

gambar dan poster); (b) model dan prototipe (globe bumi); dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

2. Media audio

   Media yang digunakan dalam proses pembeajaran yang melibatkan indra pendengaran. Media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara saja. Contoh media audio adalah recorder, radio, dan CD-player.

3. Audio-visual

   Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam prosesnya. Contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain

4. Multimedia

   Media yang melibatkan beberapa jenis peralatan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran. Melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi.

Jenis media dikemukakan juga oleh Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad, 2017:38) mengelompokkan jenis-jenis media dalam lima kategori, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, tutor, instruktur, kegiatan kelompok, main-peran, dan *field-trip*); (2) media berbasis cetak (buku, buku latihan, penuntun, lembaran lepas, dan alat bantu kerja); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, grafik, bagan, gambar, peta, slide, transparansi); (4) media berbasis komputer (proses pengajaran menggunakan bantuan komputer, interaktif video dan *hypertext*); (5) media berbasis audio-visual (video, program slide-tape, televisi, dan film).

Berdasarkan definisi dan pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran menurut para ahli, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah media *flashcard* berbantuan *board game*, media tersebut termasuk jenis media visual dalam bentuk kartu dan papan permainan. Media merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena media memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam proses pembelajaran.

2.1.3.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tidak lepas dari fungsi dan manfaat yang akan di dapatkan sebagai peran penting dalam pembelaajaran. Karena pentingnya media dalam proses pembelajaran mengharuskan pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media. Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam strategi pembelajaran. Asyhar (2012:42) media memiliki fungsi dalam pembelajaran, yaitu:

1. Sebagai sumber belajar (penyalur, penyampai, penghubung) pesan atau pengetahuan dari guru kepada siswa.
2. Fungsi semantik, memperjelas arti dari kata, istilah, tanda atau simbol.
3. Fungsi fiksatif, kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek sehingga dapat digunakan kembali dalam suatu keperluan.

4. Fungsi manipulatif, kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu objek dengan berbagai macam cara teknik dan bentuk.
5. Fungsi distributif, dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas dalam sekali penampilan suatu objek.
6. Fungsi psikomotorik adalah meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.
7. Fungsi psikologis, yaitu mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi motivasi (mendrong peserta didik membangkitkan minat belajar).
8. Fungsi sosio-kultural, yaitu memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa, sehingga memberikan banyak nilai positif dalam proses pembelajaran. Secara umum, Arsyad (2017:29) menyebutkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajara, yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

4. Memberikan kesamaan pengelaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka serta terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat berjalan efektif dalam penggunaannya apabila memperhatikan kriteria-kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menggunkan media dapat berjalan dengan baik.

2.1.3.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kriteria media tersebut dalam rangka mempermudah proses belajar, sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya berbagai macam media yang kriteria dan karakteristiknya sesuai dan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran maka indikator dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran menurut Sudjana dan Riva'i (2015:5) menyebutkan bahwa terdapat enam faktor yang perlu dipertimbangkan, yaitu: (1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; (2) Mendukung isi materi pembelajaran; (3) Kemudahan dalam memperoleh media; (4) Keterampilan guru dalam penggunaannya; (5) Terdapat waktu untuk penggunaan media; (6) Ketepatan dengan taraf berpikir siswa.

Media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Berikut ini adalah kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Arsyad (2017:115) yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Media telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Mendukung materi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Luwes, praktis, dan bertahan.
4. Guru terampil dalam menggunakan media. Guru harus mampu menggunakan media dengan benar dalam proses pembelajaran. Karena nilai dan manfaat media ditentukan oleh guru.
5. Pengelompokan harus sesuai sasaran. Media harus efektif digunakan untuk kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis dalam media. Pengembangan media visual dan fotografi harus memenuhi persyaratan teknik tertentu.

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa supaya materi yang akan disampaikan melalui media dapat dimengerti dengan baik. Memilih media pembelajaran perlu dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan pada kriteria tertentu. Kriteria media pembelajaran yang baik dan perlu diperhatikan dalam pemilihan media adalah (Asyhar 2012:81-82):

1. Media harus jelas dan rapi dalam penyajiannya.
2. Media bersih dan menarik.
3. Media sesuai dengan sasaran.
4. Sesuai dengan materi yang diajarkan.

5. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
6. Media yang dipilih hendaknya praktis, luwes, dan tahan lama.
7. Secara teknis media harus berkualitas baik.
8. Ukuran media disesuaikan dengan lingkungan belajar.

Media pembelajaran harus memenuhi kualitas tampilan atau tayangan supaya media yang digunakan dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Kualitas tampilan atau tayangan menurut walker dan Hess (dalam Arsyad, 2015:220) keterbacaan, praktis atau mudah digunakan, tampilan berkualitas bagus, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan komponen, dan kualitas tampilan. Penulisan teks bacaan dalam media juga perlu diperhatikan. Daryanto (2013:106) berikut adalah keadaan yang perlu diperhatikan pada penulisan naskah; (1) gaya bahasa yang digunakan adalah percakapan sehari-hari tidak gaya bahasa sastra, (2) kalimat yang digunakan harus jelas, singkat, dan informatif, (3) penggunaan susunan kata harus sesuai dengan latar belakang pembaca.

Kriteria dalam memilih media pembelajaran yang utama adalah sesuai tujuan pembelajaran, isi atau materi pembelajaran, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran. Dengan media pembelajarn yang sesuai dengan materi, serta guru dapat menggunakan media tersebut dengan cara yang baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *flashcard* yang penggunaannya berbantuan dengan *board game*. Media *flashcard* merupakan media visual yang dapat menarik perhatian siswa.

2.1.4 *Flashcard*

2.1.4.1 Pengertian *Flashcard*

Media pembelajaran banyak ragamnya, kreteria peminihan media disesikan dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran *Flashcard* merupakan salah satu bentuk media visual. Media pembelajaran *flashcard* dapat memudahkan proses pembelajaran karena dinilai efektif untuk media pembelajaran. Media *flashcard* juga dinilai menarik karena berisi gambar atau simbol-simbol.

Arsyad (2017:115) berpendapat bahwa *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk mengingatkan atau menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar terebut. *Flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisi gambar dan terdapat keterangannya. *Flashcard* dirancang untuk meningkatkan beberapa aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan menambah kosa kata.

Flashcard pada umumnya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan kelas yang dihadapi (Arsyad, 2017:115). Ukuran *flashcard* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan melihat keadaan kelas. Menurut Sadiman (2012:32) apabila di dalam *flashcard* terdapat sebuah gambar atau foto hendaknya menggunakan gambar atau foto yang telah dikenali oleh siswa sehingga siswa dapat dengan mudah membayangkannya. *Flashcard* dapat dengan mudah dimainkan oleh siswa jika siswa mengerti isi dari *flashcard* tersebut dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi.

Dari beberapa pendapat tersebut, *flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan mudah digunakan. *Flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingat mengarahkan siswa kepada status yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

2.1.4.2 Kelebihan *Flashcard*

Flashcard termasuk media visual atau gambar. Medai *flashcard* memiliki beberapa kelebihan jika digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman (2012:29-31) media pembelajaran *flashcard* memiliki kelebihan yaitu:

1. Bersifat konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
3. Mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
5. Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih aktif,

kreatif, dan menyenangkan. Hal ini disebabkan karena siswa tidak hanya belajar tetapi belajar sambil bermain. Guru juga lebih mudah melakukan inovatif pembelajaran karena penggunaan *flashcard* mudah dan praktis serta tidak membutuhkan banyak biaya. Media *flashcard* dapat digunakan dengan dipadukan media lain, misalnya *board game*. Media *flashcard* akan lebih berkesan dan bermakna jika dibantu *board game* dalam suatu permainan. Peserta didik akan belajar menggunakan *flashcard* berbantuan *board game.*

2.1.5 *Board Game* (Permainan Papan)

Board Game merupakan salah satu alat bantu berupa permainan edukatif yang menyenangkan anak dan membuat belajar lebih bermakna. Menurut Andang Ismail (2009:112) permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bersosialisasi dengan lingkungan. Selain itu, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dan siswa, menyalurkan kegiatan siswa dan sebagainya. Jenis permainan edukatif yang dipilih adalah *board game*. Melalui permainan papan atau *board game* setiap pemain dapat langsung berinteraksi, bermain secara berkelompok, dengan bantuan *board game* media yang digunakan akan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Board game salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan pada proses penyampaian informasi yang lebih efektif dan menyenangkan. Cahyo (2011:19) berpendapat bahwa, pemilihan media *board game* juga dikarenakan mampu mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kanan dan otak

kiri pada siswa, seperti aturan permainan dalam *board game* dapat mengasah otak kiri siswa. Media *board game* mengajarkan siswa untuk belajar sambil bermain. Penggunaan media *board game* juga dapat mengaktifkan fungsi kerja otak kanan dan otak kiri. Melalui media yang berbantuan *board game* siswa juga belajar untuk kerja sama dalam kelompok, media ini sangat efektif jika dalam proses pengguaannya dijalankan dengan baik dan sesuai prosedur permainan. Permainan papan (*board game*) diketahui sebagai permainan yang menggunakan alas seperti ular tangga.

Media *flashcard* dapat digunakan lebih menarik dan menyanangkan denga bantuan *board game*. Dengan konsep permainan yang menggunakan media *flashcard* berbantuan *board game* dalam pengaplikasiannya akan membuat siswa lebih tertantang dan munculnya kerja tim yang baik. Oleh sebab itu penggunaan media *flashcard* berbantuan *board game* dapat memberikan kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan alat atau media bersifat mendidik dan menyenangkan.

2.1.6 Keterampilan Berbahasa Indonesia

Keterampilan berbahasa merupakan kemampu mengungkapkan pikiran, dapat menunjukkan perasaan, dan dapat memberitahu fakta yang diamati. Peristiwa tersebut perlu ajarkan pada siswa sekolah dasar, siswa dapat menerima pelajaran yang disampaikan guru disebabkan siswa memiliki kemampuan mendengar yang baik.

Mulyati (2009:1.8) mengungkapkan bahwa terdapat empat aspek keterampilan berbahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain, keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan keteampilan membaca.

1. Berbicara

   Kemampuan menyampaikan gagasan dengan menggunakan bahasa lisan (Mulyati 2009:1.8).

2. Menyimak

   Kemampuan memahami pesan yang disampaikan orang lain secara lisan (Solchan 2010:1.32).

3. Menulis

   Menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan dengan cara tertulis menggunakan bahasa tulis (Mulyati 2009:1.8).

4. Membaca

   Membaca identik dengan kegiatan yang dilakukan pembaca guna mendapatkan pesan yang disampaikan penulis melalui media kata atau bahasa tulis (Tarigan, 2015:7).

Jadi keterampilan berbahasa di sekolah dasar terdiri dari berbicara, menyimak, menulis dan membaca. Salah satu keterampilan bahasa Indonesia di SD yang perlu dikembangkan adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca bermanfaat untuk memahami pesan yang disampaikan secara tertulis. Kemampuan membaca sangat penting untuk siswa SD, supaya mampu memahami bacaan pada materi pembelajaran.

2.1.7 Keterampilan Membaca

2.1.7.1 Pengertian Membaca

Keterampilan berbahasa Indonesia salah satunya adalah membaca. Kelas I dan II SD kegiatan pembelajaran membaca ditekankan mengubah lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi yang memiliki makna, sedangkan pada kelas III sampai kelas VI aktifitas pembelajaran membaca lebih ditekankan pada teknik membaca.

Mulyati (2010:12) membaca berkaitan dengan keterampilan yang reseptif atau menerima bahasa tulis. Keterampilan membaca dapat dikembangkan secara terpisah dari keterampilan berbicara dan mendengarkan**.** Tarigan (2015:7) membaca menjadi salah satu komponen keterampilan berbahasa. Membaca merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pembaca untuk mendapatkan informasi yang disampaikan penulis dari bahasa tulis.

Jenjang hubungan antar makna yang akan disampaikan oleh penulis dan interpretasi pembaca turut menentukan ketepatan membaca. Arti dari bacaan tidak terletak pada halaman tertulis, namun berada pada pikiran pembaca. Makna tersebut akan berubah sebab setiap pembaca mempunyai pengalaman tidak sama yang dia gunakan sebagai alat menafsirkan kata-kata tersebut Anderson (dalam Tarigan, 2015:8-9). Membaca identik dengan memahami arti atau makna yang ditemukan dalam bahan tertulis Finochiaro and Bonomo (dalam Tarigan, 2015:9).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, membaca identik dengan suatu rangkaian tindakan untuk memahami struktur bahasa dari uraian tertulis untuk memperoleh informasi atau pesan.

2.1.7.2 Tujuan Membaca

Membaca memiliki tujuan, salah satu tujuan membaca identik dengan menambah pengetahuan yang kita miliki. Melaui kegiatan membaca kita mampu mengetahui hal-hal atau informasi baru. Semakin sering membaca maka informasi yang kita dapatkan semakin banyak.

Tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna dari bacaan. Tujuan membaca adalah sebagai berikut (Tarigan 2015:8-11) :

1. Membaca untuk memperoleh uraian dan peristiwa nyata. Bertujuan mengetahui penemuan yang telah dilakuakan oleh tokoh, dibuat oleh tokoh, terjadi pada tokoh, atau memecahkan masalah yang dibuat oleh tokoh.
2. Membaca untuk memperoleh ide-ide utama. Bertujuan mengetahui topik yang baik dan menarik, masalah yang ditemukan dalam cerita, dialami tokoh, dan mengetahui keadaan tokoh untuk memperoleh tujuan.
3. Membaca untuk mengetahui susunan atau kesatuan cerita. Bertujuan mendapatkan yang terjadi pada tiap-tiap bagian cerita, sehingga dapat memecahkan suatu masalah, adegan dan kejadian dramatisasi.
4. Membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi. Bertujuan untuk mendapatkan dan mengetahui karakeristik tokoh, yang ingin diperlihatkan oleh pengarang pada pembaca, penyebab perubahan tokoh, tingkat baik buruknya tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal.

5. Membaca untuk mengelompokkan atau menjelaskan. Bertujuan mendapatkan dan mengetahui keunikan seorang tokoh, yang lucu dalam cerita, atau cerita tersebut benar atau tidak benar.
6. Membaca untuk menilai, mengevaluasi. Bertujuan menentukan keberhasilan tokoh atau hidup dengan ukuran tertentu, keinginan melakukan seperti tokoh, bekerja seperti cara tokoh.
7. Membaca untuk membandingkan atau mempertemukan. Mendapatkan cara tokoh berubah, kehidupnya berbeda dengan kehidupan yang kita ketahui, persamaan dua cerita, dan tokoh yang menyerupai pembaca.

Tujuan kegiatan membaca di atas, bisa dicapai semuanya sesuai keperluan pembaca. Supaya tujuan yang hendak dicapai dicapai oleh pembaca, maka teks bacaan yang digunakan untuk aktivitas membaca perlu disesuaikan. Hendaknya menentukan tujuan yang akan dicapai supaya informasi yang diinginkan dapat dicapai.

2.1.7.3 Jenis-jenis Membaca

Jenis-jenis membaca dapat mempermudah kita untuk menerima informasi yang didapatkan. Mulyati, (2009:90) menyatakan bahwa terdapat dua jenis kegiatan membaca, yaitu membaca dalam hati dan membaca bersuara. Membaca dalam hati, yaitu kegiatan membaca yang mengandalkan kemampuan visual, pemahaman, serta ingatan dalam menghadapi bacaan, tanpa mengeluarkan suara atau menggerakkan bibir. Membaca bersuara merupakan kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara melafalkan setiap kata, kelompok kata, dan kalimat dari bacaan yang kita hadapi.

Tarigan (2015: 23-39) jenis-jenis membaca dibagi menjadi empat yaitu:

1. Membaca Nyaring

   Membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang.

2. Membaca Dalam Hati

   Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan tanpa suara atau tidak terdengar oleh orang lain. Kita hanya menggunakan ingatan visual yang melibatkan pengaktifan mata dan ingatan.

3. Membaca Telaah Isi

   Suatu kegiatan membaca yang dalam menelaah isi memerlukan ketelitian, pemahaman serta keterampilan menangkap ide-ide yang tersirat dalam bahasa bacaan.

4. Membaca Telaah Bahasa

   Suatu kegiatan membaca yang mencakup membaca bahasa (memperbesar daya kata dan mengembangkan kosa kata), dan membaca sastra (penggunaan bahasa dalam karya sastra).

Setelah mengetahui jenis-jenis membaca, dapat disesuaikan kegiatan membaca dengan karakteristik yang dimiliki. Salah satunya ketika membaca teks bacaan, dalam membaca paragraf dan menentukan ide pokok paragraf dapat menggunakan jenis kegiatan membaca telaah isi. Karena dalam membaca telaah isi memerlukan ketelitian dalam membaca, sehingga dapat menangkap ide-ide yang

ada dalam teks bacaan tersebut. Paragraf berguna untuk menandai pembukaan topik baru, memisahkan gagasan pokok yang satu dengan yang lain.

2.1.8 Paragraf

2.1.8.1 Pengertian Paragraf

Paragraf merupakan satuan yang lebih luas dari kalimat. Paragraf berguna untuk menandai pembukaan topik baru, memisahkan gagasan pokok yang satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, pembeca mudah memahami isi paragraf secara utuh. Dalam penulisannya, paragraf dimulai dengan spasi kira-kira lima ketukan atau dimulai pada *margin* kiri tanpa spasi lima kerukan, tetapi diberi jarak lebih antarparagrafnya.

Pada dasarnya paragraf adalah seperangkat kalimat yang saling berhubungan dan secara bersama dipakai untuk menyatakan atau mengembangkan sebuah paragraf (Permendikbud 2015:2). Paragraf membentuk sebuah gagasan dalam serangkaian kalimat yang saling berkaitan (Wijayanti, 2013:97-98). Paragraf merupakan inti dari sebuah karangan yang didukung dengan kalimat yang saling berhubungan.

Fungsi paragraf yaitu memisahkan pengertian dan pemahaman dengan memisahkan satu topik pada topik yang lain karena setiap paragraf hanya mengandung satu ide pokok (Permendikbud 2015:2). Panjang pendek paragraf tidak dibatasi, disesuaikan dengan cara pengembangannya dan ketuntasan pembahasan yang berhubungan dengan gagasan pokok. Paragraf pendek terdiri 2-

3 kalimat, paragraf yang terlalu panjang dapat kemungkinan mengandung kalimat yang terlepas dari gagsan pokok (Wijayanti, 2013:97-98).

2.1.8.2 Jenis Paragraf Menurut Letak Kalimat Utama

Jenis paragraf ada bermacam tergantung pada letak kalimat utamanya. Finoza (dalam, Wijayanti 2013:96-100) berdasarkan letak kalimat topik, paragraf dapat dibedakan empat macam, yaitu: (a) alinea deduktif, (b) alinea induktif, (c) alinea deduktif-induktif, dan (d) alinea penuh kalimat topik.

1. Paragraf Deduktif

   Kalimat topik yang berada di awal paragraf akan terbentuk paragraf deduktif, yaitu kalimat yang memuat pokok permasalahan terlebih dahulu, kemudian menyusun uraian atau rincian permasalahan kalimat.

2. Paragraf Induktif

   Kalimat pokok yang berada pada akhir paragraf akan terbentuk paragraf induktif, yaitu paragraf yang memuat penjelasan terlebih dahulu, kemudian diakhiri dengan kalimat pokok.

3. Paragraf Deduktif-induktif

   Kalimat pokok yang berada di awal dan akhir paragraf sehingga terbentuk paragraf campuran deduktif-induktif. Kalimat pada akhir paragraf pada umumnya mengulangi kembali gagasan utama yang ada pada awal paragraf.

4. Paragraf Penuh Kalimat Topik

   Paragraf yang berisi kalimat-kalimat penting sehingga tidak satu pun kalimat yang bukan kalimat topikdinamakan paragraf penuh kalimat topik. Paragraf seperti ini terdapat dalam karangan fiksi.

Jenis paragraf menurut letak kalimat utama harus mengikuti syarat-syarat sebuah paragraf. Untuk menguraikan sebuah gagasan menjadi sebuah paragraf, perlu diperhatikan syarat-syarat paragraf. Paragraf yang baik harus memuat syarat-syarat paragraf.

2.1.8.3 Syarat-syarat Sebuah Paragraf

Serangkaian kalimat dapat dikatakan sebagai paragraf harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut. Menurut Wijayanti (2013:103-104) Sekumpulan kalimat dikatakan paragraf jika memenuhi syarat-syarat kesatuan, keseimbangan (koherensi), kelengkapan, dan keberurutan.

1. Kesatuan

   Kesatuan paragraf berarti hanya ada satu gagasan pokok atau satu topik yang didiskusikan di dalam paragraf. Kalimat-kalimat di dalam paragraf disusun bertalian (relevan) dengan gagasan pokok di dalam kalimat topik. Tidak ada penjelasan yang saling bertentangan.

2. Kesinambungan (koherensi)

   Kesinambungan paragraf diperlihatkan dengan adanya hubungan antar kalimat yang erat dan peralihan dari kalimat ke kalimat yang berjalan logis dan mulus. Untuk mencapai kesinambungan, perlu secara jelas mengembangkan gagasan dengan urutan logis (seperti kronologis, devinisi gagasan, atau perbandingan) dan menggunakan pemarkah transisi yang tepat (seperti repetisi, konjungsi, atau penggunaan pronominal). Repetisi (pengulangan) dilakukan terhadap kata kunci, termasuk pengulangan dengan imbuhan sebagai penekanan. Kata atau frasa peralihan yang umumnya digunakan, yaitu sebaiknya, sesudah itu, akan

tetapi, maka, namun, oleh karena itu, dan oleh sebab itu. Kata ganti (pronominal) juga dapat digunakan, misalnya ia, dia, -nya, mereka, demikian, dan di atas.

3. Kelengkapan

Paragraf perlu dikembangkan dengan kalimat-kalimat penjelas yang menunjang gagasan pokok atau kalimat topik, jangan dikembangkan atau diperluas hanya dengan pengulangan-pengulangan gagasan kalimat sebelumnya. Karena itu, penulis hendaknya menyampaikan informasi secara memadai dan lengkap agar pembaca betul-betul memahami maksud penulis.

4. Keberurutan

Keberurutan berkaitan dengan bagaimana informasi ditulis sesuai dengan gaya penulisan. Pola yang umumnya digunakan untuk menjelaskan gagasan pokok paragraf adalah (1) umum ke khusus, (2) khusus ke umum, (3) keseluruhan ke bagian-bagian, (4) akibat ke sebab atau sebab ke akibat.

5. Konsistensi Sudut Pandang

Cara penulis menempatkan diri dalam tulisan disebut sudut pandang. Sekali menggunakan satu sudut pandang, penulis harus konsisten menggunakannya, tidak boleh berganti-ganti. Penulis dapat menyebut dirinya dengan sebutan *penulis (ini), saya, kami*, atau tidak menyebutkan acuan dirinya sama sekali.

Untuk membentuk paragraf, diperlukan unsur-unsur wajib, seperti gagasan pokok (gagasan utama), kalimat topik, dan kalimat pendukung. Kalimat topik berisi ide dasar masalah yang dibicarakan dalam paragraf. Sebuah paragraf harus memiliki kalimat topik sebagai pengendali.

2.1.9 Kalimat Topik

2.1.9.1 Pengertian Kalimat Topik

Kalimat topik merupakan sebuah paragraf yang di dalamnya terdapat sebuah gagasan pokok. Kalimat topik memiliki fungsi bagi penulis yaitu, sebagai acuan yang akan di sampaikan dalam paragraf. Kalimat topik juga memiliki fungsi bagi pembaca yaitu, membantu pembaca untuk memahami dengan mudah isi paragraf.

Fungsi kalimat topik sangat penting, yaitu memberi informasi kepada pembaca mengenai hal yang dibicarakan dalam paragraf tersebut (Kermendikbud 2015). Kalimat topik adalah kaliamat yang umum dan singkat dan memerlukan perincian atau penjelasan. Menurut Widyawati (2013:101-103) kalimat topik dapat diletakkan di awal, akhir, awal dan akhir, atau di seluruh paragraf. Kalimat topik yang terletak di akhir biasanya ditemukan pada karya fiksi.

1. Kalimat topik di awal paragraf

   Diawali dengan pernyataan umum kemudian diikuti perincian yang menjelaskan atau medukung kalimat topik. Kalimat topik di awal paragraf disebut paragraf deduktif.

2. Kalimat topik di akhir paragraf

   Didahului dengan beberapa kalimat penjelas kemudian diakhiri dengan kalimat umum, yaitu kalimat topik. Kalimat topik di akhir paragraf disebut paragraf induktif.

3. Kalimat topik di awal dan akhir paragraf

Kalimat topik dinyatakan di awal paragraf kemudian diulangi gagasannya kembali pada akhir paragraf dengan kalimat yang tidak sama. Pengulangan tersebut hanya menegaskan kembali kalimat topik. Kalimat topik yang terletak di awal dan di akhir dinamakan paragraf campuran (deduktif-induktif)

4. Kalimat topik di seluruh paragraf

Kalimat topik di seluruh paragraf seringkali terdapat pada sebuah cerita karena didasarkan pada urutan waktu.

2.1.9.2 Syarat Penulisan Kalimat Topik

Setelah mengetahui letak kalimat topik maka yang perlu diperhatikan selanjutnya adalah syarat penulisan kalimat topik. Penulisan kalimat topik yang baik harus memenuhi syarat. Wijayanti (2013:103-105) Dalam menulis kalimat topik, ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan:

1. Kalimat topik mengandung gagasan pokok.

Kalimat topik berpusat pada satu gagasan pokok yang dibicarakan.

Contoh:

Sekolah bertaraf internasional memiliki ciri-ciri berikut (fokus: ciri-ciri sekolah bertaraf internasional)

2. Kalimat topik berbentuk kalimat pertanyaan atau pernyataan

Subjek dan predikat merupakan unsur yang harus ada pada unsur inti kalimat dalam ide pokok paragraf. Ide pokok di awal paragraf dapat berbetuk kalimat pernyataan (deklaratif) atau kalimat pertanyaan (interogatif).

Contoh:

a. Anak-anak yang terlalu sering bermain *game online* cenderung mengabaikan tugas dan kewajiban.

b. Mengapa anak-anak yang sering bermain *game online* cenderung mengabaikan kewajiban dan tugasnya?

3. Kalimat topik mengandung topik (disebut pokok-P) dan ide pengontrol sebagai batasan (disebut bahasa-B)

Iklan dapat dikomunikasikan melalui media cetak dan media elektronik

P B

4. Kalimat topik tidak sempit

Kalimat topik yang dibatasi seringkali tidak berkembang atau sulit dikembangkan, padahal syarat sebuah paragraf adalah kelengkapan pembahasan.

Contoh:

a. Saya lari setiap pagi keliling perumahan.

b. Saya menyukai baju ini karena modelnya bagus.

Kalimat topik di atas sulit dikembangkan dengan kalimat penjelas yang lebih fokus karena kalimat topiknya terlalu sempit

5. Kalimat topik tidak luas

Paragraf berisi penuntasan permasalahan. Tuntas tidak berarti pembahasan meluas sehingga keluar dari pokok dan fokus yang dibatasi.

Contoh:

a. Tidur menyenangkan hati.

b. Toko baru mencari sejumlah karyawan.

6. Kalimat topik bernada pengumuman

Penulisan kalimat topik tidak pemberitahuan secara terang-terangan kepada pembaca.

Contoh:

a. Pada kesempatan ini akan didiskusikan masalah efek diet bagi kesehatan.

b. Tulisan ini hanya membahas pedagang asongan.

2.1.9.3 Unsur Pembentuk Kalimat Topik

Kalimat topik berfungsi sebagai inti bagi kalimat lain dalam paragraf. Kalimat topik dibentuk dengan beberapa unsur yang harus ada di dalamnya. Menurut Widyawati (2013:105-106) pembentuk kalimat topik ada dua unsur, yaitu pokok dan bahasan.

1. Pokok (P)

Pokok adalah sebuah topik yang dibicarakan di dalam paragraf.

2. Bahasan (B)

Bahasa merupaka sesuatu yang diuraikan mengenai pokok tersebut. Bahasa adalah fokus yang perlu dikembangkan.

Contoh:

1. Uang palsu dapat dikenali dengan 3D

2. Kalimat topik ini membicarakan uang palsu dan menguraikan ciri-citi 3D.

Pembentuk kalimat topik yaitu pokok (P) dan bahasan (B). Unsur-unsur pembentuk kalimat topik harus ada dalam sebuah kalimat. Kalimat topik terbentuk dari masalah yang dibicarakan dalam paragraf atau fokus yang perlu dikembangkan.

2.1.10 Muatan Bahasa Indonesia di SD Kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku

Berdasarkan kurikulum 2013, beberapa muatan pembelajaran disatukan dalam tema pembelajaran. muatan pembelajaran bahasa Indonesia termuat dalam struktur kurikulum 2013 untuk SD/MI. Muatan pembelajaran bahasa indonesia mempunyai kompetensi dasar yang sudah dijabarkan dalam lapmiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016, sebagai berikut:

Tabel 2.6 KI dan KD Muatan Bahasa Indonesia

KOMPETENSI INTI (PENGETAHUAN)
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KOMPETENSI DASAR
Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.
Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.

Membandingkan teks petunjuk penggunaan dua alat yang sama dan berbeda.
menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).
Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.
Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
0 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi

Pada penelitian ini, materi sebagai bahan pembelajaran yang dikembangkan dalam media *flashcard* berbantuan *board game* adalah bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf ini difokuskan dan dibatasi pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pembelajaran 1 dengan Kompetensi Dasar: 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. Materi tersebut digunakan sebagai pengembangan materi pada media *flashcard* berbantuan *board game* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kemudian materi tersebut digunakan sebagai evaluasi hasil belajar siswa, adapun bentuk evaluasi yang digunakan adalah bentuk tes pilihan ganda dan isian singkat. Dengan pemberian tes awal (*pretest)* dan tes akhir (*postest*) pada penelitian tersebut untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi Menentukan Ide Pokok Paragraf.

2.1.11 Pengembangan Media *Flashcard* berbantuan *Board Game*

Desain pengemabngan media *flashcard* berbantuan *board game* dilakukan dengan beberapa tahapan, dimulai dengan merancang *flashcard* dan *board game* menggunakan *photoshop* untuk menghasilkan bentuk dan desain *flashcard, board game* dan pada tahap akhir pembuatan media terdapat tahap validitas dari ahli materi, ahli desain, guru dan siswa untuk menguji kalayakan media *flashcard* berbantuan *board game* yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media *flashcard* yang mengaplikasikannya berbantuan dengan permainan papa. Permainan papan (*board game*) permainan yang menggunakan papan atau alas dalam memainkannya. Menurut Andang Ismail (2010:99) mendefinisikan bahwa *board game* yaitu permainan yang dilakukan di atas tempat semacam "papan". Media tersebut diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menentukan ide pokok paragraf Kelas IV Semester II (KD) 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.

Penelitian ini difokuskan pada upaya pengemabngan media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Board Game* pada muatan mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Petompon 02 Kota Semarang. Media *flashcard* merupakan media pembalajran sederhana yang diaplikasikan dengan bantuan *board game* yang dikembangkan menggunakan prinsip visual. Media ini mengajak siswa untuk memahami sebuah paragraf yang ada pada *flashcard* dan menentukan ide pokok dalam paragraf tersebut dengan cara menyenangkan melalui *board game*. Melalui *board game* mengajak siswa untuk berfikir mandiri dan kreatif dalam belajar, siswa

aktif terlibat dalam penggunaan media untuk memecahkan permasalahan yang ada. Pengembangan media *flashcard* berbantuan *board game* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang dikemas secara menarik dan menyenangkan untuk siswa, selain itu dengan media *flashcard* berbantuan *board game* siswa lebih bermakna dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Board Game* diaplikasikan secara kelompok, setiap anggota kelompok mendapat kesempatan memilih nomor pada *board game* secara bergantian. Kemudia mengambil kartu sesuai angka yang telah dipilih, siswa menuliskan jawaban dari karu yang didapatkan pada kartu jawaban. Bila *board game* satu kelompok sudah terisi penuh dan *flashcard* sudah dijawaab semua siswa mengangkat tangan dengan meneriakkan kata “negeriku”. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh siswa diharapkan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media *flashcard* berbantuan *Board Game* terdiri dari beberapa komponen, yaitu *flashcard*, kartu jawaban, kartu tantangan, kartu kosong, poin, dan petunjuk permainan.

1. *Flashcard*

   Flashcard berukuran 14 cm x 10 cm. *Flashcard* terdiri dari dua bagian, bagian depan berisi nomor dan bagian belakang besisi gambar dan bacaan tentang gambar tersebut. *Falshcard* terdiri dari 26 buah. *Flashcard* dibagi menjadi empat kategori, yang pertama adalah *flashcard* berisi gambar dan teks bacaan

berjumlah 20 buah yang nantinya siswa akan mencari ide pokok paragraf pada teks bacaan tersebut, kedua disebut kartu pencarian berjumlah 3 buah di dalamnya terdapat kalimat dan siswa diminta mencari arti beberapa kata yang ada pada teks bacaan tersebut, ketiga disebut kartu tantangan berjumlah 2 buah di dalamnya terdapat tantangan yang harus dilaksanakan siswa, kartu ini berfungsi sebagai *ice breaking*, *flashcard* yang keempat disebut kartu pengingat yang berisi materi cara menentukan ide pokok secara ringkas.

2. *Board Game*

   Board game berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm 50 cm. Kotak *board game* memiliki bentuk hampir sama seperti papan catur, setiap petak akan ada nomor yang disusun secara urut sampai dengan 25 petak. *Board game* berfungsi sebagai arena bermain oleh para pemain dalam menentukan ide pokok pada *flashcard*. *Board game* didesain dengan tampilan warna hijau cerah terbuat dari kertas *Albatros*.

3. Pion atau bidak-bidak

   Pion atau bidak digunakan untuk memberi tanda nomor pada *bord game*. Jika siswa memilih nomor yang berisi *flashcard* maka nomor pada *board game* diberi pion gambar siswa laki-laki menggunakan sragam sekolah. Kemudian, jika siswa memilih nomor yang berisi kartu mencari arti dan kartu tantangan makan nomor pada *bord game* diberi pion gambar siswa perempuan. Pion berguna sebagai pemberi tanda, apakah siswa sudah memilih dan menentukan ide pokok paragraf pada nomer dan membentuk garis vertikal atau horizontal pada *bord game*.

4. Buku Petunjuk

   Petunjuk permainan berisi aturan penggunaan media *flashcard* berbantuan *board gam*e yang meliputi tata cara menggunakannya, kesepakatan bermaian dan tujuan permainan. Lembar petunjuk tersebut didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media *flashcard* berbantuan *board game* tersebut.

5. Penghargaan

   Penghargaan diberikan pada kelompok yang mendapatkan poin paling banyak. Penghargaan yang diserikan berupa stiker bertuliskan “Negeriku”.

6. Kotak papan media *flashcard* berbantuan *board gam*e

   Kotak papan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 28 cm x 33 cm x 10 cm. Kotak papan permainan ini memiliki ruangan yang bersekat sebagai penyimpanan semua komponen media agar lebih rapi dan teratur dalam penyimpanannya. Bahan kertas *yello board* dipilih untuk membuat kotak papan media tersebut dipilih berdasarkan atas pertimbangan efesien, ringan untuk dibawa dan bahan kertas yang tebal.

Media *flashcard* berbantuan *board gam*e dikembangkkan karena memiliki keunggulan dengan media lainnya. Keunggulan media ini adalah: (1) *flashcard* berbantuan *board gam*e merupakan inovasi baru dalam media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui permainan bahasa Indonesia; (2) media ini dirancang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran; (3) mampu merangsang daya pikir dan kemampuan memecahkan masalah; (4) mampu menstimulus keaktifan siswa dan meningkatkan minat belajar

siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia; (5) komponen dalam media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa; (6) guru dapat mengembangkan *flashcard* dan kartu informasi untuk menggunakan media ini dalam mata pelajaran lain.

Langkah-langkah permainan menggunakan media *flashcard* berbantuan *board game* pada pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Media *flashcard* berbantuan *board game* dimainakan berkelompok 6-7 orang. Salah satunya menjadi wasit yang akan menghendel permainan untuk memegang *flashcard*.
2. Permainan berlangsung selama 45 menit, apabila waktu sudah menunjukkan 45 menit dan permainan belum selesai maka permainan dihentikan.
3. Urutan pemain ditentukan dari hompimpa.
4. Setiap pemain akan mendapat 5x kesempatan memilih nomor pada papan permainan secara bergiliran dan berurutan.
5. Pemain mendapatkan *falshcard* sesuai dengan nomer yang telah dipilih pada *boad game* (permainan papan),
6. Pemain yang memilih nomor dan mendapatkan *flashcard* berisi gambar dan teks bacaan, maka pemain wajib menentukan ide pokok pada teks bacaan tersebut dan menuliskannya pada kartu jawaban.
7. Pemain yang memilih nomor dan mendapatkan *falshcard* berisi tantangan, maka harus melaksanakan tantangan yang ada pada kartu tersebut.

8. Pemain yang memilih nomer dan mendapatkan *falshcard* berisi kartu pencarian maka pemain harus mencari arti pada kalimat tersebut dan menuliskannya pada kartu jawaban.
9. Wasit bertugas untuk memegang kendali *flashcard*, kartu jawaban dan kartu penginagat.
10. Setelah pemian memilih nomor, wasit akan memberikan *falshcard* sesuai dengan nomor yang dipilih pemain.
11. Kertu jawaban yang telah diisi oleh pemain diberikan pada wasit
12. Apabila pemain telah menuliskan ide pokok paragraf pada kartu jawaban maka pemain mendapat pion bergambar siswa laki-laki dan diletakkan pada nomer yang telah dipilih sebagai penanda.
13. Apabila pemain telah menuliskan arti kata pada lembar jawaban maka pemian mendapat pion bergambar siswi perempuan dan diletakan pada nomer yang telah dipilih sebagai penanda.
14. Pemain yang telah melaksanakan tantangan mendapatkan pion bergambar siswi perempuan yang nantinya diletakkan pada nomor yang telah dipilih sebagai penanda.
15. Setiap kelompok diberi kesempatan membuka kartu pengingat yang dipegang oleh juri sebanyak 2 kali.
16. Kelompok yang berhasil memilih nomer yang berisi *flashcard* dan sudah menuliskan ide pokok paragraf dan telah menuliskan arti kata dengan pion membentuk pola garis vertikal, horizontal dan garis miring pemain dapat mengacungkan tangan sambil menyebutkan “negeriku”.

17. Semua nomor pada *board game* harus dipilih dan dikerjakan sehingga terisi penuh dengan penanda siswa laki-laki dan perempuan.
18. Setelah *boar game* pada semua kelompok sudah terisi pion bergambar laki-laki dan perempuan dan semua pemain sudah melaksanakan tantangan, menentukan ide pokok dan mencari arti, lembar jawab yang berisi ide pokok paragraf dan arti kata yang dipegang oleh juri ditukarkan dengan kelompok lain.
19. Kelompok yang paling banyak menjawab benar dalam menentukan ide pokok mendapatkan poin tambahan 10.
20. Kelompok yang mendapatkan poin paling banyak mendapatkan reward.
21. Permainan selesai.

2.1.12 Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard* berbantuan *Board Game*

Media pembelajaran *flashcard* berbantuan *board game* memiliki beberapa kelebihan khususnya jika digunakan dalam muatan bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf dalam teks bacaan, yaitu:

1. Media *flashcard* berbantuan *board game* dapat menarik dan memotivasi siswa dalam mempelajari materi menentukan ide pokok paragraf.
2. Media *flashcard* berbantuan *board game* memberikan pengelaman bermain dan belajar yang berbeda bagi anak-anak.
3. Penggunaan warna-warna yang cerah dapat merangsang ketertarikan untuk lebih menyenangkan dalam belajar.

4. Media *flashcard* berbantuan *board game* sesuai dengan materi pembelajaran, menimbulkan ketertarikan siswa, pengalaman siswa dan kemudahan dalam penggunaan maupun memahami materi.
5. Media *flashcard* berbantuan *board game* mendorong siswa dalam bekerja secara berkelompok.

Kekurangan penggunaan media *flashcard* berbantuan *board game* adalah sebagai berikut:

1. Ketika pembagian kelompok pada penggunaan media *flashcard* berbantuan *board game* tidak diarahkan oleh guru maka siswa akan memilih kelompok dengan teman dekatnya saja dana dapat terjadi kesenjanan antar siswa. Supaya menghindari kekurangan tersebut guru harus andil dalam pembagian anggota kelompok agar tidak terjadi pilih-pilih teman.
2. Siswa kurang memahami penggunaan media *flashcard* berbantuan *board game* yang mengakibatkan siswa hanya sekedar bermain tanpa memahami isi materi menentukan ide pokok paragraf. Untuk menghindari kekuranagn tersebut, sebelum penggunaan media guru memberikan instruksi yang jelas dan membimbing siswa dalam menggunakan media yang baik dan benar, guru juga mengarahkan siswa untuk selalu berpedoman pada buku petunjuk dalam penggunaan media.
3. Pengelolaan kelas yang tidak baik mengakibatkan suasana kelas menjadi ramai dan gaduh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus dapat menhatur jalannya kegiatan pembelajaran dalam penggunaan media *flashcard*

berbantuan *board game* dengan selalu mengawasi dan berkeliling pada setiap kelompok.

2.1.13 Cara Merawat Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game*

Media pembelajaran identik dengan bagian dari proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal guru perlu mengetahui pengelolaan media pembelajaran.

1. Menempatkannya pada kotak atau box pembungkus.
2. Ditempatkan pada rak dengan posisi tegak diruangan yang sejuk.
3. Pada rak hendaknya diberi anti ngangat.
4. Jangan menaruh rak di tempat yang terkena sinar matahari secara langsung.
5. Hindarkan media *flashcard* berbantuan *board game* dari air, minyak, makanan, debu dan panas matahri langsung atau lampu berkekuatan tinggi.
6. Ketika akan memegang media, sebaiknya kondisi tangan benar-benar dalam kondisi kering dan bersih.

2.1.14 Indikator Penilaian Media Pembelajaran

Media *flashcard* berbantuan *board game* yang dikembangkan penelitian ini harus memenuhi beberapa aspek penelitian. Dalam menetukan penilaian harus sesuai dengan landasan teori dari sumber buku sebagai dasar penilaian kevalidan media.

Apek penilaian media terdiri dari beberapa aspek, diantaranya: (1) aspek materi, (2) kelayakan materi, (3) kebermanfaatan materi, (4) aspek kesesuaian

materi, (5) aspek Mutu Teknik, (6) aspek kualitas, (7) aspek kemudahan penggunaan.

Tabel 2.7 Indikator Penilaian Media Pembelajaran

Aspek yang dinilai	**Indikator**	**Keterangan**
Kesesuaian Materi	Media harus relevan dengan kompetensi pembelajaran (Anitah, 2008:6-9)	Media *flashcard* berbantuan *board game* sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan sesuai materi.
Kelayakan Materi	Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad, 2017:74)	Mempermudah siswa memahami materi, teks bacaan dalam media sesuai dengan perkembangan pengetahuan, teks bacaan meningkatkan pengetahuan siswa.
Kebermanfaatan Materi	Kebermanfaatan materi (walker dan Hess dalam Arsyad, 2017:220)	Teks bacaan dalam media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok, meningkatkan pengetahuan siswa dan membantu siswa

		menentukan ide pokok paragraf.
Kesesuaian Media	Media harus relevan dengan kompentensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Arsyad, 2017: 72)	Media disajikan sesuai dengan KI,KD, dan materi.
Mutu Teknik	Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca (Arsyad, 2017: 90)	Teks bacaan dalam media *falshcard* berbantuan *board game* jelas, dapat terbaca dan komposisi warna menarik dan menumbuhkan keingin tahuan siswa.
Kualitas	Kualitas tampilan atau tayangan menurut walker dan Hess (dalam Arsyad, 2015:220).	Keseluruhan komponen media *flashcard* berbantuan *board game* dapat terlihat jelas, ukuran font tepat, teks bacaan mudah dibaca.
Kemudahan penggunaan	Praktis, luwes dan bertahan lama (Arsyad, 2017:75).	Media *flashcard* berbantuan *board game* praktis dapat digunakan kembali, tahan lama, mudah digunakan, petujuk jelas dan lengkap.

2.2 Kajian Empiris

Pengkajian atas penelitian ini dibedakan menjadi tiga kategori. Kategori pertama adalah penelitian yang mengusung media *flashcard*, kategori kedua tentang media *board game*, dan yang ketiga adalah menentukan ide pokok paragraf. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebagai penguat penelitian ini, antara lain:

Pertama, penelitian yang dilaksanakan oleh Indria, pada jurnal ilmiah pendidikan pra-sekolah dan sekolah awal vol. 2 no 1 tahun 2017 judul "Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E,O pada anak usia dini 3-4 tahun PAUD LSBSCHOOL Jember". Berdasarkan penelitian tersebut dengan dibuktikan analisis data uji normalitas, yang didapatkan dari uji coba perorangan, uji coba kecil dan uji coba besar sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan pembelajaran, barulah dilaksanakan analisis uji T. Perolehan dari uji normalitas nilai signifikan kolmograv smimov sejumlah 0,063 dan nilai signifikan Shapiro-walk 0,063. Perolehan uji T sampel berpasangan, T test (t hitung) sejumlah -9,255 dan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan pengetahuan anak sebelum dan sesudah menggunakan media (Ha diterima).

Kedua, penelitian yang dilaksanakan oleh Rima Wulan, Cicilia Novi, dan Hartini, pada jurnal premiere education vol. 8 no. 1 tahun 2018 judul "Pengembangan Media *Flashcard* Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku" hasil analisis penelitian yang telah

dilakukan adalah: (1) prosedur yang digunakan empat tahap yaitu pendefisian, perancangan, pengembangan dan penyebarluasan; (2) hasil validasi oleh aspek materi dan medi menunjukkan media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional digolongkan sangat layak digunakan untuk pembelajaran interaktif. Pengujian media menunjukkan hasil persentase dari empat komponen aspek media diperoleh 93,3%, pengujian produk media pembelajaran *flashcard* permainan tradisional pembelajaran 2 dan 5 aspek materi digolongkan media sangat layak dan sesuai aspek kualitas isi dan instruksional; (3) respon siswa sangat baik dengan persentase 100%. Kegiatan pembelajaran mnggunakan media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional sesuai dengan ketertarikan, isi dan kemudahan yang menjadikan ketertarikan, pengalaman dan kemudahan dalam pemakaian dan pemahaman materi; (4) hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan pada siswa. Hasil analisis data pada uji hipotesis pembelajaran didapatkan t_{hitung} = 8,376 > $t_{hitungtabel}$ = 2,093, dalam pembelajaran 5 diperoleh hasil hipotesis t_{hitung} = 7,264 > $t_{hitungtabel}$ = 2,093.

Ketiga, penelitian yang dilaksanakan oleh Mashuri, dan Maya Dewi pada jurnal mudarrisun vol. 7 no. 2 tahun 2017 dengan judul "Penerapan Metode Bernyanyi dan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyyah di TPA Darul Falah Gampong Pineung" hasil penelitian yang diperoleh yaitu kegiatan siswa selama aktivitas pembelajaran dengan metpde bernyanyi untuk meningkatkan daya ingat anak dalam pengenalan huruf hijaiyyah, pada siklus I didapatkan 3,29% dalam kategori baik. siklus II

sebesar 4,51% kategori baik. terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dalam siklus II sebesar 1,22% dari pembelajaran siklus I sebesar 3.28%.

Keempat, penelitian yang dilaksanakan oleh Yesi Oktivia, Umi Saiful, dan Yudi Tri pada jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan luar biasa vol. 2 no. 2 tahun 2015 dengan judul "Penggunaan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa" hasil penelitian yang diperoleh sebelum menggunakan kartu huruf kemampuan menulis permulaan siswa tunagrahita banyak mengalami kesalahan; bentuk huruf, penggantian atau penghilangan beberapa huruf. Siswa yang mendapatkan nilai 40-55 berjumlah 5 siswa dan yang memperoleh nilai 56-65 berjumlah 1 siswa. Prosentase yang tergolong kurang sebanyak 83,3% siswa, dan 16,67% siswa tergolong cukup. Setalah menggunakan kartu huruf kemampuan menulis permulaan siswa tunagrahita mengalami peningkatan, siswa yang memperoleh nilai 66-79 berjumlah 2 siswa dan siswa yang mendapatakan nilai 80-100 berjumlah 4 siswa. Prosentase yang tergolong baik sebanyak 33,3% siswa dan 66,7% kategori sangat baik.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Nisaul Maslakah, dan Zulia Setiyaningrum pada jurnal kesehatan vol. 10 no. 1 tahun 2017 dengan judul "Pengaruh Pendidikan Media *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang di SD Muhammad 21 Baluwarti Surakarta" hasil penelitian ini yaitu: (1) terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberi media *flashcard* terhadap pengetahuan anak mengenai pedoman umum gizi seimbang adalah pada kelompok perlakukan respon yang memiliki tingkatan pengetahuan kategori baik meningkat 7 kali lipat persentasenya dari pada *pre test*, pada

kelompok kontrol meningkat 2,8 persentasenya pada *pre test*; (2) terdapat perbedaan pengetahuan anak mengenai pedoman umum gizi seimbang pada kelompok pendidikan dengan media *flashcardi* kelompok kontrol mendapatkan nilai p=0.000.

Keenam, penelitian oleh Doni Indriasto, Aileen Solicitor dalam Jurnal Createvitas Volume 3, Nomor 2, tahun 2014 dengan judul "*Board Game* Edukasi Sejarah Perang 10 November" perancangan infografis board game edukasi sejarah perang Surabaya 10 November 1945 dengan mengeksplorasi sejarah lokal konten di Surabaya ini dapat menarik perhatian anak-anak yang sudah mulai kurang memahami tentang sejarah yang ada di kota Surabaya, dan juga bisa menanamkan rasa cinta tanah air sejak dini dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif diwaktu luang serta anak-anak dapat menggunakan imajinasinya untuk merasakan sejarah yang terjadi.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Desty Triastuti, Sa'dun Akbar, dan Edy Bambang pada jurnal pendidikan vol. 2 no 10 tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang" hasil dari penelitian ini yaitu media papan permainan panjat pinang adalah: (1) digunakan untuk mempermudah siswa untuk memperkuat materi dan memperkuat ingatan terhadap materi sistem peredaran darah manusia dan hewan; (2) mengenalkan permainan tradisional panjat pinang yang sudah jarang ditemui; (3) media dapat meningkatkankan kerjasama dalam kelompok, dan membentuk karakter siswa (4) guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu menstimulasi daya ingat siswa setelah mempelajari materi dengan menyenangkan. Pada uji coba lapangan hasil

rata-rata siswa adalah 90,2 dalam kategori sangat baik, hal tersebut membuktikan bahwa media permainan papan panjat valid, praktis, efektif, dan menarik digunakan pada pembelajaran kelas V materi peredaran darah manusia dan hewan.

Delapan, penelitian dilakukan oleh Eneng Ros, dan Vismaia S. dalam jurnal pendidikan dasar vol. 8 no. 2 tahun 2016 dengan judul "Pengaruh Teknik *Scrambel* terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman" hasil dari penelitian ini adalah perbedaan kemampuan menentukan ide pokok siswa yang kegiatan pembelajarannya menggunakan *scramble* berbeda dengan siswa yang tidak menggunakan *scramble*, dari hasi N-Gain, kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu sebesar 0,33 dan 0,66. Kemampuan menentukan ide pokok dan memparafrase mengalami peningkatan dengan menghasilkan prosuk yaitu tes membaca dan tes menulis dari teknik *scramble*. Rata-rata pascates 74,00 kemampuan menentukan ide pokok dan untuk kemampuan memparafrase sebesar 65,24.

Sembilan, penelitian dilakukan oleh Damayanti Elsa, Yenus Sitti, dan Sudarti pada jurnal sainsmat vol. 5 no. 2 tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Media Visual *Flashcard* pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkunga" hasil dari penelitian ini adalah siswa kelas VII dapat mencapai nilai ketuntasan sebesar 70 sebanyak 40 siswa setelah menggunakan media visual *flashcard* dengan ketuntasan 93 dan nilai rata-rata 78,2. Media *flashcard* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. peserta didik lebih mudah memahami materi pada pembelajaran IPA melalui mengamati gambar, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Melalui media *flashcard* hasil belajar siswa mengalami

peningkatana diketahui dari uji N-gain yang mengalami peningkatan 0,6 dalam kriteris sedang hampir mendekati tinggi. Postes mengalami peningkatan dari nilai 48 menjadi 78 keadaan tersebut menunjukkan keefektifan pembelajaran melalui media visual *flashcard*.

Sepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Luziana Vingki, Sybhan, dan Abdul Salam pada jurnal berkala ilmu pendidikan fisika vol. 4 no. 1 tahun 2016 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa di Kelas VII SMP Negeri 7 Banjarmasin" hasil dari penelitian ini adalah terdapat kenaikan hasil belajar siswa siklus I ke siklus II sebesar 25,71%. Siklus I dari 35 siswa terdapat 9 siswa yang tuntas, siklus II terdapat 18 siswa tuntas, dan siklus III terdapat 31 siswa tuntas. Pembeajaran dengan penerapan pembelajaran kooperatif menggunakan media monopoli materi pokok pemantulan cahaya kelas VIII A SMP Negeri 7 Banjarmasin efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa.

Sebelas, penelitian yang dilakukan oleh Lusiana pada jurnal basicedu vol. 2 no. 2 tahun 2018 dengan judul "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dalam Pembelajaran Tematik" hasil dari penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran menggunakan media puzzle bisa meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Pembelajaran dilaksanakan runtut sesuai tahap pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan sehingga kemampuan siswa dapat meningkat dan didukung penggunaan media

puzzle. Proses dan tahapan membaca yang dilakukan dengan media puzzle di kelas I SD Negeri 21 Kota Pariaman yaitu, prabaca, saat-baca, dan pascabaca.

Dua belas, penelitian yang dilakukan oleh Nugroho Setiaji, dan Shodikin Ali pada jurnal matematika dan pendidikan matematika vol. 3 no. 1 tahun 2018 dengan judul "Keefektifan pembelajaran *Student Teams Achievement division* (STAD) Berbantuan Komik pada Siswa SD" hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media komik materi bangun ruang kubus efektif diterpkan. Secara klasikan ketuntas sebanyak 94,1% termasuk kategori tuntas karena ≥ 85%. Pada aktivitas siswa, kegiatan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan komik materi bangun ruang sebesar 88,25% tergolong kategori aktif. Aktivitas guru sebesar 89,15% tergolong baik. Respon siswa sebanyak 96,47% tergolong baik.

Tiga belas, penelitian yang dilakukan oleh Zulfiah Anik pada jurnal penelitian pendidikan vol. 34 no. 2 tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* dengan Metode *Scramble* pada Materi Sistem Koordinat" hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe STAD metode *scrambel* untuk mangjarakan materi sistem koordinat dinilai efektif dan dapat memenuhi syarat keefektifan yaitu: (1) jumlah siswa yang tuntas mencapai ≥ 75%, termasuk golongan minimal baik dan ketuntasan belajar klasikal terpenuhi; (2) pengelolaan pembelajaran minimal cukup baik pada kemampuan guru; (3) kegiatan pembelajaran siswa berjalan efektif; (4) pada pembelajaran siswa memberikan respon yang positif.

Empat belas, penelitian yang dilakukan oleh Neoning Andrijati pada jurnal penelitian pendidikan vol. 31 no. 2 tahun 2017 dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal" hasil penelitian ini adalah pembelajaran matematika di sekolah dasar disimpulkan bahwa: 1) pembelajaran matematika materi bangun datar, media inovatif berguna ketika menyampaikan materi dalam aktivitas eksplorasi pada kegiatan inti, berperan saat melakukan klarifikasi kebenaran konsep, dan konfirmasi penguatan terhadap konsep; (2) penerapan media inovatif pada pembelajaran matematika materi bangun datar adalah meningkatkan kemampuan guru untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media inovatif, kemampuan mengorganisasi materi meningkat dan dapat memanfaatkan waktu pembelajaran dengan maksimal, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara klasikal dan kerjasama dalam kelompok. Siswa mendapatkan pengalaman langsung tentang bangun datar dalam simulasi terhadap *macromedia flash* dan melaksanakan manipulasi terhadap media *puzzle*, konsep yang diperoleh siswa berdasarkan pengalamannya sendiri. Siswa menjadi terbiasa melakukan kegiatan belajar dengan bekerja dan semakin pandai dalam merancang konsep.

Lima belas, penelitian yang dilakuka oleh Karyono, dan Andy Suryadi pada jurnal pendidikan vol. 33 no. 2 tahun 2017 dengan judul "Pengembangan *History Room* Berbasis Media Visual Bertema Sejarah Lokal Semarang dalam Pembelajaran Sejarah" hasil penelitian ini adalah pengembangan *History Room* sangat diperlukan untuk guru sejarah. Memanfaatkan media visual secara optimal

pada pembelajaran sejarah dapat menggunakan *History Room*. *History Room* dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran kurikulum 2013. Pemanfaatan media *History Room* memiliki manfaat yaitu, menyediakan "rumah" untuk guru sejarah, kedua membangun dan menjaga pembelajaran yang efektif, ketiga membuat kegiatan pembelajaran sejarah lebih efektif.

Enam belas, penelitian yang dilakukan oleh Nugraheni Nursiwi pada jurnal pendidikan vol. 1 no. 2 tahun 2017 dengan judul "Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar" hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan keterampilan: (1) keterapmilan guru dalam setiap siklus memperoleh rata-rata skor 51,5 (baik) 53,5 (sangat baik) dan 56 (sangat baik); (2) aktivitas siswa setiap siklus memperoleh rata-rata skor 13,94 (cuku) 20,11 (baik) dan 27,44 (baik); (3) kualitas iklim pembelajaran setiap siklus memperoleh rata-rata skor 5,5 (baik) 5,5 (baik) dan 7,5 (sangat baik); (4) kualitas materi pembelajaran setiap siklus mendapatkan rata-rata 5 (baik) 5 (baik) dan 6,5 (sangat baik); (5) kualitas media pembelajaran setiap siklus mendapatkan rata-rata skor 5,5 (baik) 6,5 (sangat baik) dan 6,5 (sangat baik); (6) hasil belajar siswa setiap siklus mendapatkan nilai rata-rata 54 (ketuntasan klasikal 16%) 70 (ketuntasan klasikan 67%) dan 77 (ketuntasan klasikal 89%).

Tujuh belas, penelitian oleh Jahanbakhsh Nikoopour, dan Azni Kazemi pada jurnal *Procedia Social and Behavioral Sciences* vol. 9 no. 8 tahun 2014 dengan nudul "*Vocabulary Learning throug Digitized & Non- digitise Flashcards Delivery"* hasil penelitian ini adalah setalah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran terdapat perubahan yang signifikan. Peningkatan pembelajaran kosa

kata siswa setelah menggunakan kartu *flashcard* mengalami kenaikan. Siswa menggunakan media *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris dan siswa dapat juga memainkannya diwaktu senggang.

Delapan belas, penelitian oleh Leung K. Carson, Felix dan Cuzzocrea pada jurnal *Procedia Social and Behavioral Sciences* vol. 3 no. 2 tahun 2018 dengan judul"*Data Analytics on the Board Game Go The Discovery of Interesting Squences of Moves in Joseki"* hasil penelitian ini adalah kamus sudau memiliki 62.749 gerakan, sedangkan Kamus Keki Josogo (KJD) 105.406 gerakan. Kamus Keki Josogo (KJD) tampak sebagai solusi lebih baik karena menghasilkan lebih banyak gerakan. Kamus Keki Josogo (KJD) dibuat oleh beberapa orang dengan masukan dari para profesional selama satu dekade. Karena Kamus Keki Josogo (KJD) diproduksi secara manual selama bertahun-tahun, variasi gerakan dapat ditambahkan tanpa mempertimbangkan frekuensinya.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, sesuai, dan mendukung kebutuhan peneliti. Penelitian-penelitian tersebut berguna untuk peneliti yaitu sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan yang dilakukan. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti berjudul Pengembangan Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* Terhadapa Hasil Belajar Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas IVA SDN Petompon 02. Perbedan media pembelajaran *Flashcard* Berbantuan *Board Game* dengan penelitian terdahulu adalah media ini digunakan secara berkelompok dengan menggunakan model *STAD*. Adapun komponen media *Flashcard* Berbantuan *Board Game* yaitu: 1) *flashcard*; 2) *board game*; 3) kartu tantangan; 4) kartu pencarian; 5) kartu pengingat; 6) buku petunjuk; 7) box; 8) pion.

2.3 Kerangka Berfikir

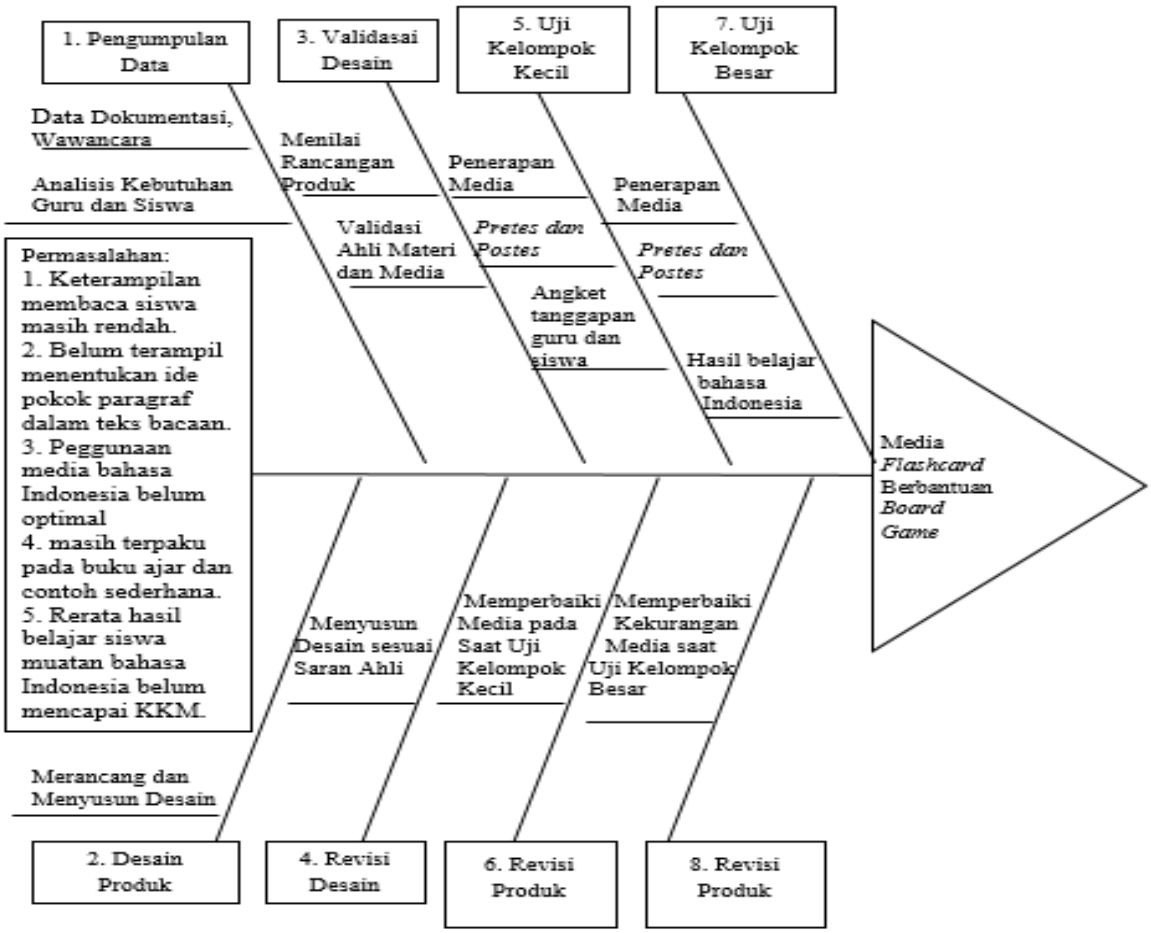
Berdasarkan pengertian dari Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2015:91) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di SDN Petompon 02 Kota Semarang, bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IVA di SDN Petompon 02 belum mencapai hasil yang optimal. Hal tersebut menjadi akar permasalahan yang disebabkan oleh beberapa faktor baik dari siswa, guru, maupun media yang digunakan. (1) keterampilan membaca siswa masih rendah; (2) Penggunaan media bahasa Indonesia belum optimal dalam melibatkan siswa secara aktif (3) Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia masih terpaku pada buku ajar dan contoh sederhana. Dengan demikian masalah tersebut menyebabkan kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi pihak yang pasif tanpa adanya media dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Melihat permasalahan tersebut sangat diperlukan suatu perbaikan yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai secara efektif dan efisien. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam prose pembelajaran tersebut. Salah satunya adalah media *flashcard* berbantuan *board game*, dapat dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam strategi pembelajaran aktif. Media *flashcard* berbantuan *board game* dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan

tersebut. *Flashcard* merupakan media pembelajaran sederhana berbantuan *board game* yang dikembangkan menggunakan prinsip visual, media ini mengajak siswa untuk menentukan ide pokok paragraf dengan cara yang menyenangkan.

Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna untuk siswa. penerapan media *flashcard* berbantuan *board game* muatan bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menyenangkan. Sebelum melakukan penelitian dengan menyususn rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir dalam mengembangkan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka berfikir model diagram *fishbone*. Menurut Heri Murnawan (2015:32) mengatakan bahwa salah satu kelebihan diagram *fishbone* adalah dapat menjabarkan setiap masalah yang terjadi dan setiap orang yang terlibat di dalamnya dapat menyumbangkan saran yang mungkin menjadi penyebab masalah tersebut. Berikut ini adalah bagan susunan kerangka berfikir menggunkan diagram *fishbone* dalam menyusun dan mengembangkan media roda jelajah budaya nusantara berbasis game edukatif.



Gambar 2.2 *Fish Bone* Pengembangan Media *Flashcard* Berbantuan *Board Game*

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015,96) Jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat berarti sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data

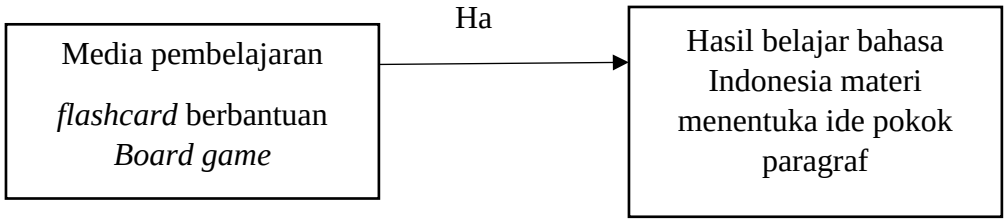
sudah ada. Menurut Arikunto (2018: 110). Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menentukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Pengembangan media *flashcard* berbantuan *Board game* efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar menentukan ide pokok paragraf siswa kelas IV SDN Petompon 02 Kota Semarang.

Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel bebas (X) : Media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Board game*
b. Variabel terikat (Y) : Hasil belajar bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf

Hipotesis dalam pembelajaran ini dapat digambarkan sebagai berikut:



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisi data dan pembahasan hasil penelitian pengembangan media *flashcard* berbantuan *board game* di SDN Petompon 02 Kota Semarang, dapat diambil kesimpulan:

5.1.1 Pengembangan media *flashcard* berbantuan *board game* yang meliputi pembuatan desain, dan pembuatan produk yang sesuuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Rancangan pembuatan komponen pada produk meliputi pemilihan materi dan perancangan desain media. Media *flashcard* berbantuan *board game* memiliki beberapa komponen, yang meliputi: (1) *board game*; (2) *flashcard*; (3) kartu tantangan; (4) kartu pencarian; (5) kartu pengingat; (6) buku petunjuk permainan; (7) pion atau bidak, (8) box atau kotak.

5.1.2 Media *flashcard* berbantuan *board game* pada materi menentukan ide pokok paragraf muatan bahasa Indonesia kelas IV SDN Petompon 02 Kota Semarang yang telah dikembangkan memiliki kriteria sangat layak oleh ahli materi dan ahli media dengan rata-rata persentase komponen kelayakan isi materi 93% dari ahli materi, dan komponen kelayakan media mendapatkan 91% dari ahli media. Media *flashcard* berbantuan *board game* materi menentukan ide pokok paragraf dapat digunakan di kelas IV.

5.1.3 Media *flashcard* berbantuan *board game* digunakan dalam materi menentukan ide pokok paragraf hasil uji peningkatan rata-rata sebesar 0,40 dan nilai signifikan perbedaan rata-rata (uji t) sebesar 0.000. Hal tersebut membuktikan jika media *flashcard* berbantuan *board game* pada materi menentukan ide pokok paragraf dapat meningkat hasil belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, terdapat beberapa saran yang direkomendasikan dari hasil penelitian yaitu:

5.2.1 Media *flashcard* berbantuan *board game* materi menentukan ide pokok paragraf muatan bahasa Indonesia dapat dijadikan media inovatif pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

5.2.2 Guru dan lembaga pendidikan lainnya dapat mengembangkan media *flashcard* berbantuan *board game* sebagai salah satu media inovatif pada materi lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa disesuaikan dengan indikator yang sesuai diterapkan pada media tersebut. sehingga media *flashcard* berbantuan *board game* dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

5.2.3 Penelitian yang telah dilakukan belum dilakukan hingga tahap produksi masal, hanya sebatas pada perancangan pengembangan media dan validasi. Penelitian selanjutnya diharap dapat melanjutkan sampai produksi masal. Dengan adanya produksi masalah media *flashcard*

berbantuan *board game* dapat digunakan oleh siswa dengan lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Alnajjar, M *and* Brick. (2017). *Utilizing Computer-Assisted Vocabulary Learning Tools in English Language Teaching: Examining In-Service Teachers' Perceptions of the Usability of Digital Falshcards*, 7 (1), 70-77.

Andriaji, Noening. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal*. 31 (2). 123-132.

Anitah, Sri. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo persada.

Ashar, Ryadra. 2014. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajarn*. Jakarta: Rajawali Press.

Cahyo, Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* Jogjakarta: flashbooks

Damayanti, Yunus sitti dan Sudarto. (2016). *Pengembangan Media Visual Flashcard pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkunga*. 5 (2). 157-182.

Febrian, Y., dan Arie Tan. (2018). *Pengaruh Pendidikan Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang di SD Muhammad 21 Baluwarti Surakarta*. 3 (1). 133-148

Fitriani, warda, dan Sutrisno. (2015). *Pengemabngan Media Visual Flahcard Materi Pokok Kosa Kata Benda-Benda di Ruang Makan Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II MI Nurul Ulum Sidorejo Kebonsari Madiun*, 1 (2), 102-112.

Indri. (2017). *Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal A,I,U,E,O pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember.* 2 (1). 45-71.

Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Ismail, Andang 2010. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Karyono, dan Suryadi Andy. (2016). *Pengembangan History Room Berbasis Media Visual Bertema Sejarah Lokal Semarang dalam Pembelajaran Sejarah*. 33 (2). 155-162.

LITERA. 2016. PISA *Reading Literacy Study*. *OECD* Publishing.

Lee, Victor. (2011). *Designing playful learning bu using educational board game for children in the age range of 7-12*. 1(2),65-81.

Lusiana. (2018). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dalam Pembelajaran Tematik*. 2 (2). 31-39.

Mashuri, dan Dwi, M. (2017). *Penerapan Metode Bernyanyi dan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyyah di TPA Darul Falah Gampong Pineung*. 7 (2). 346-364.

Maslakah, N., dan Setyaningrun Zulia. (2017). *Pengaruh Pendidikan Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang di SD Muhammad 21 Baluwarti Surakarta*. 10 (1). 9-16.

Mulyati. 2010. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nikoopour, J., dan Kazemi Azin. (2014) *Vocabulary Learning throug Digitized & Non- digitise Flashcards Delivery*. 9 (8). 1366-1373.

Nugraheni, Nursiwi. (2017). *Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.* 1 (2). 142-149.

Nugroho, S., dan Shodikin Ali. (2018). *Keefektifan pembelajaran Student Teams Achievement division (STAD) Berbantuan Komik pada Siswa SD*. 3 (1). 22-32.

Oktavia Y., Saiful, Umi, dan Tri Yudi. (2015). *Penggunaan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa.* 2 (2). 67-70.

Prameswara, Arvino dan Riky Siswanto. (2016). *Perancangan Board Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Jalanan di Bekasi*.3 (3), 88-93.

Pranowo. 2014. *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rifa'i, Achmad, dan Cathrina Tri. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU Universitas Negeri Semarang.

Sadiman, Arief, dkk. 2016. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Safitri R., Novia C., dan Hartini, (2018). *Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku*. 8 (1). 1-14.

Safitri, W., Primiani, C., dan Hartini. 2018. *Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku*. 8 (1). 46-53.

Setya, F., dan Indrayana. 2017. *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun di Surabaya*. 6 (1). 62-69.

Saroh, E, dan Damaiati, Vismaia. (2016). *Pengaruh Teknik Scrambel terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman*. 8 (2). 144-151.

Slameto. 2015. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Slavin, Robert. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sohimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Z Media.

Solchan. 2010. *Pendidikan Berbahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

_____, 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Developement*. Bandung: Alfabeta.

Suharsini, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suladi. 2014. *Paragraf.* Jakarta: Pusat Pembinaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung

Triastuti, Akbar Sa'dun, dan Bambang Edy. (2017). *Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang*. 2 (10). 1344-1350.

Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. 2006. Bandung: Citra Umbara.

Vingki, L., Syabhan, dan Salam, Abdul. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa di Kelas VII SMP Negeri 7 Banjarmasin.* 4 (1). 73-81.

Wijayanti, Sri Hapsari. 2013. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rajawali Pers.

Zulfiah, Anik. (2017). *Keefektifan pembelajaran Student Teams Achievement division (STAD) Berbantuan Komik pada Siswa SD*. 34 (2). 105-112.

Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. 2006. Bandung: Citra Umbara.