



**PENGEMBANGAN
MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *BOOKLET*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENULIS TEKS ARGUMENTASI
BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN TEMBARAK**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Sintho Rukmana
1401416103**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**



**PENGEMBANGAN
MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *BOOKLET*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENULIS TEKS ARGUMENTASI
BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN TEMBARAK**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Sintho Rukmana
1401416103**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Booklet* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Argumentasi Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Tembarak”,

Karya

nama : Sintho Rukmana

NIM : 1401416103

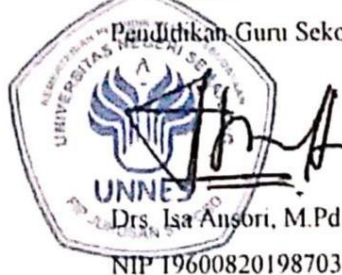
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui Oleh,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Semarang, 22 Juli 2020

Pembimbing,



Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP 195905111987031001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Booklet* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Tembarak”

Karya,

nama : Sintho Rukmana

NIM : 1401416103

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jumat tanggal 4 September 2020.

Semarang, 4 September 2020

Panitia Ujian



Ketua,

Drs. Dr. Edy Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001

Penguji I

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

Sekretaris,

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP 197707252008011008

Penguji II

Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.
NIP 199011102015041001

Penguji III

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Sintho Rukmana

NIM : 1401416103

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Booklet* Untuk
Meningkatkan Keterampilan Menulis Argumentasi Bahasa
Indonesia Kelas IV SDN Tembarak

menyatakan bahwa yang tertulis 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, 22 Juli 2020

Peneliti



Sintho Rukmana

NIM 1401416103

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Ikatlah ilmu dengan menulis.” (Ali Bin Abi Thalib)
2. “Menulis adalah memahat peradaban.” (Helvy Tiana Rosa)
3. “Janganlah mengambil sisi yang salah dari sebuah argumen hanya karena orang lain telah mengambil sisi yang benar.” (Baltasar Gracian)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orangtua, Bapak Rustamadi dan Ibu Lasminingsih serta kakak tercinta, Endri Elfana Subowo dan Ideul Rosyad yang selalu memberi doa, nasehat dan dukungan.

PRAKATA

Puji sukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan karunia –Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Booklet* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Tembarak”. Penelitian ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Drs. Dr. Edy Purwanto, M.Si. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini;
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji I, yang telah membimbing, memberikan saran, dan menguji skripsi ini;
6. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II, yang telah memberikan saran dan menguji skripsi ini;
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi bekal kepada peneliti berupa ilmu pengetahuan.
8. Dra. Sumilah M.Pd Validator Media yang telah memberikan bimbingan serta kritik dan saran terhadap kelayakan media *flashcard* berbasis *booklet*.
9. Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd. Validator Materi yang telah memberikan bimbingan serta kritik dan saran terhadap kelayakan materi yang terdapat dalam media *flashcard* berbasis *booklet*.
10. Sri Walidati, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Tembarak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Noni Dyah Ardiyanti, S.Pd., Guru Kelas IV SDN Tembarak yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian.

12. Siswa kelas kelas IV SDN Tembarak .
13. Bapak Rustamadi, Ibu Lasminingsih, Endri Elfana Subowo dan Ideul Rosyad yang selalu mendoakan, memberikan semangat, dan dukungan.
14. Teman-teman satu bimbingan yang selalu kebersamai dan memberi semangat.

Semoga pihak-pihak yang belum disebutkan dan telah membantu dalam penelitian ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 22 Juli 2020

Peneliti,



Sintho Rukmana

1401416103

ABSTRAK

Sintho Rukmana. 2020. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Booklet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Tembarak*. Sarjana Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Drs. Sukardi, M.Pd.. 95 halaman.

Berdasarkan data hasil pra-penelitian melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tembarak, ditemukan permasalahan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi menulis teks argumentasi yaitu media pembelajaran terbatas untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga menyebabkan keterampilan menulis teks argumentasi rendah. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media *flashcard* berbasis *booklet* Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis *booklet* dan menguji kelayakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *booklet* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Tembarak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch yang berupa lima tahap yaitu *Analysis*, *Desain*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Tembarak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui teknik tes dan nontes yaitu wawancara, observasi, angket, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data meliputi analisis data produk dan analisis data awal.

Hasil penelitian menunjukkan media *flashcard* berbasis *booklet* mendapat kriteria sangat layak diperoleh dari hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar 94% dan oleh ahli media mendapat persentase sebesar 93% berkategori sangat layak. Sedangkan dari angket tanggapan guru mendapat persentase sebesar 95% berkategori sangat layak dan tanggapan siswa mendapat 96% berkategori sangat layak. Hasil belajar uji kelompok kecil mengalami peningkatan dengan pemerolehan kriteria sedang.

Simpulan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE, pengembangan media *flashcard* berbasis *booklet* memenuhi kriteria layak. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu untuk mengembangkan media yang lebih menarik untuk belajar menulis.

Kata kunci: *booklet*; *flashcard*; menulis argumentasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah	7
1.3.Pembatasan Masalah	7
1.4.Rumusan Masalah	8
1.5.Tujuan Penelitian	9
1.6.Manfaat Penelitian	9
1.7.Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12

2.1. Kajian Teori	12
2.1.1. Hakikat Penelitian Pengembangan.....	12
2.1.1.1. Pengertian Pengembangan	12
2.1.1.2. Langkah – Langkah Penelitian Pengembangan	12
2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran	13
2.1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.1.2.2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	14
2.1.2.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.2.4.Ciri – Ciri Media Pembelajaran	16
2.1.2.5.Manfaat Media Pembelajaran	16
2.1.2.6.Jenis – Jenis Media Pembelajaran	17
2.1.2.7.Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
2.1.2.8.Prinsip – Prinsip Penggunaan Media	19
2.1.2.9.Pengembangan Media Pembelajaran	19
2.1.3. <i>Flashcard</i>	20
2.1.3.1.Pengertian <i>Flashcard</i>	20
2.1.3.2.Kelebihan <i>Flashcard</i>	21
2.1.4. <i>Booklet</i>	22
2.1.4.1.Pengertian <i>Booklet</i>	22
2.1.4.2.Kelebihan <i>Booklet</i>	22
2.1.5. <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Booklet</i>	23
2.1.6.Hakikat Belajar.....	24
2.1.6.1.Pengertian Belajar	24

2.1.6.2.Prinsip – Prinsip Belajar	25
2.1.6.3.Pengertian Hasil Belajar.....	26
2.1.7.Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	26
2.1.7.1.Pengertian Pembelajaran	26
2.1.7.2.Pengertian Bahasa Indonesia.....	27
2.1.7.3.Fungsi Bahasa Indonesia.....	27
2.1.8. Penilaian Komponen Menulis	28
2.1.9. Keterampilan Menulis.....	29
2.1.10. Teks Argumentasi	30
2.2. Kajian Empiris	31
2.3. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1. Desain Penelitian.....	36
3.1.1. Jenis Penelitian.....	36
3.1.2. Model Pengembangan.....	36
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	39
3.2.1 Lokasi	39
3.2.2 Waktu Penelitian	39
3.2.2.1. Tahap Persiapan	39
3.2.2.2. Tahap Pelaksanaan	39
3.2.2.3. Tahap Penyelesaian.....	39
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	39
3.3.1. Data	39

3.3.2 Sumber Data.....	40
3.3.2.1 Guru	40
3.3.2.2. Pakar atau Ahli	40
3.3.3. Subjek Penelitian.....	40
3.3.3.1. Siswa	40
3.4. Variabel Penelitian.....	41
3.4.1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	41
3.4.2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	41
3.5. Definisi Operasional Variabel.....	41
3.6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
3.6.1. Teknik Tes.....	43
3.6.2. Teknik Non Tes.....	44
3.6.2.1.Wawancara.....	44
3.6.2.2. Observasi.....	44
3.6.2.3. Dokumentasi	44
3.6.2.4. Angket.....	45
3.6.3. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
3.7. Uji Kelayakan, Validitas, dan Reliabilitas	46
3.7.1. Uji Kelayakan Produk	46
3.7.2. Uji Validitas	46
3.7.3. Uji Reliabilitas	48
3.8. Teknik Analisis Data.....	50
3.8.1. Analisis Data Awal	50

3.8.1.1. Analisis Kelayakan Media	51
3.8.1.2. Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1. Hasil Penelitian	53
4.1.1. Perancangan Produk <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Booklet</i>	53
4.1.2. Hasil Produk	59
4.1.3. Hasil Uji Coba Produk	71
4.1.3.1. Validasi Desain	71
4.1.3.2. Revisi Desain	74
4.1.3.3. Uji Coba Produk	76
4.1.3.4. Produk Akhir	79
4.1.4. Analisis Data	80
4.1.4.1. Analisis Data Awal	80
4.2. Pembahasan	80
4.2.1. Karakteristik Media <i>Flashcard</i> berbasis <i>Booklet</i>	80
4.2.2. Kelayakan Media <i>Flashcard</i> berbasis <i>Booklet</i>	82
4.3. Implikasi Penelitian	84
4.3.1. Implikasi Teoretis	84
4.3.2. Implikasi Praktis	84
4.3.3. Implikasi Pedagogis	85
BAB V PENUTUP	86
5.1. Simpulan	86
5.2. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	42
Tabel 3.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
Tabel 3.3 Hasil Analisa Validitas Uji Coba Instrumen	47
Tabel 3.4 Kriteria Validasi.....	47
Tabel 3.5 Aspek Penilaian.....	48
Tabel 3.6 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Instrumen	49
Tabel 3.7 Hasil Analisis Reliabilitas Uji Coba Instrumen	50
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Media	51
Tabel 3.9 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa	52
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Guru	54
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Siswa	55
Tabel 4.3 Komponen <i>Prototype</i> Media <i>Flashcard</i> berbasis <i>Booklet</i>	56
Tabel 4.4 Rekapitulasi Validasi Media Oleh Ahli Media	72
Tabel 4.5 Rekapitulasi Validasi Media Oleh Ahli Materi	73
Tabel 4.6 Revisi Komponen Media	75
Tabel 4.7 Rekapitulasi Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Produk	76
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru Pada Uji Coba Produk	78
Tabel 4.9 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	14
Gambar 4.1 Tampilan Sampul Depan dan Belakang	60
Gambar 4.2 Tampilan Desain Prakata	61
Gambar 4.3 Tampilan Desain Daftar	61
Gambar 4.4 Tampilan Desain Petunjuk Penggunaan.....	62
Gambar 4.5 Tampilan Desain KD dan Indikator	62
Gambar 4.6 Tampilan Desain Materi Teks Argumentasi	63
Gambar 4.7 Tampilan Desain Contoh Teks.....	64
Gambar 4.8 Tampilan Desain <i>Flashcard</i> Pertama.....	65
Gambar 4.9 Tampilan Desain <i>Flashcard</i> Kedua.....	65
Gambar 4.10 Tampilan Desain <i>Flashcard</i> Ketiga	66
Gambar 4.11 Tampilan Desain <i>Flashcard</i> Keempat.....	66
Gambar 4.12 Tampilan Desain Petunjuk Evaluasi	67
Gambar 4.13 Tampilan Desain Glosarium.....	68
Gambar 4.14 Tampilan Desain Daftar Pustaka.....	68
Gambar 4.15 Tampilan Desain Biodata Penulis	69
Gambar 4.16 Tampilan Desain Sampul Belakang Media	70
Gambar 4.17 Tampilan Desain Panduan Penggunaan Media Untuk Guru.....	70

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Presentase Validasi Media Oleh Ahli Media	73
Diagram 4.2 Presentase Validasi Media Oleh Ahli Materi.....	74
Diagram 4.3 Presentase Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Skala Kecil.....	78
Diagram 4.4 Presentase Respon Guru Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	79

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Langkah Pengembangan ADDIE	35
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara	94
Lampiran 2 Daftar Nilai Identifikasi Masalah	100
Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	102
Lampiran 4 Angket Penilaian Validasi Ahli	107
Lampiran 5 Angket Tanggapan.....	130
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	138
Lampiran 7 Validitas Instrumen.....	206
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Produk atau Skala Kecil	207
Lampiran 9 Hasil Analisis Uji Normalitas.....	209
Lampiran 10 Pedoman Penskoran Tes	210
Lampiran 11 Hasil Keterampilan Menulis Siswa	213
Lampiran 12 Surat Penelitian.....	214
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	215

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan adalah strategi yang dilakukan dalam proses kegiatan belajar dengan tujuan siswa dengan secara maksimal dapat menggali kemampuan dalam dirinya. Sedangkan pendidikan merupakan alat yang digunakan untuk mengarahkan dan mewujudkan cita-cita pribadi sehingga menjadi pencapaian dalam rangka mencerdaskan bangsa, sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mengondusifkan kegiatan pembelajaran guna untuk membekali peserta didik hidup dalam bermasyarakat.

Pendidikan sebagai sarana mencerdaskan bangsa, sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yaitu untuk memaksimalkan potensi, membentuk kepribadian dan peradaban bangsa yang bertartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga melahirkan siswa menjadi individu 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 (Sidiknas, 2003:6).

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dibutuhkan kurikulum yang dapat dilaksanakan di Indonesia. Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan berupa rangkaian rencana, isi, tujuan dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 menyatakan bahwa kurikulum 2013 dirancang untuk mempersiapkan kehidupan masa kini dan masa depan siswa dengan cara mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan secara luas untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi siswa di masa mendatang. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dipelajari dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan atas. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan

dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang Tingkat Kompetensi dan Ruang Lingkup Materi, pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat pendidikan dasar terdapat beberapa ruang lingkup materi diantaranya yaitu: (1) Bentuk dan Ciri Teks Argumentasi. (2) Teks Tanggapan. (3) Teks Cerita. dan (4) Teks Non Naratif.

Menurut Tarigan (2013: 1) terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu: (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca dan (4) keterampilan menulis. Menulis adalah salah keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik untuk digunakan sebagai alat komunikasi lisan dan non lisan. Salah satu teks dalam keterampilan menulis adalah menulis teks argumentasi, teks argumentasi yaitu teks yang berisikan karangan argumen atau alasan. Tujuan dari teks argumentasi adalah untuk meyakinkan pembaca pada sesuatu yang ditulis oleh penulis (Sukino, 2010: 70). Dalam pembelajaran menulis teks argumentasi ada beberapa tema yang dapat diambil, salah satunya yaitu tentang kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi yang dipelajari siswa yaitu tentang macam-macam pelaku ekonomi di lingkungan sekitar hingga berbagai pekerjaan menurut tempat tinggal masyarakat.

Hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Susanto (2016:245) yaitu untuk memaksimalkan keahlian siswa untuk berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia secara benar. Sehingga dengan diberikannya mata pelajaran Bahasa Indonesia dimaksudkan agar siswa mampu melakukan komunikasi dengan bahasa nasional secara baik dan benar.

Target pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yaitu siswa mampu menggunakan karya sastra guna mengoptimalkan kemampuan pribadi, memperluas pengetahuan dan wawasan serta menggali kemampuannya dalam segi berbahasa. Pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia harus menggunakan landasan berupa kurikulum dan sumber buku yang sesuai (Resmini dkk, 2009: 8). Penggunaan landasan operasional dapat membantu baik guru dan siswa untuk mencapai target pembelajaran. Pada proses pembelajaran di kelas, siswa dapat belajar secara langsung melalui penyampaian materi dari guru atau belajar secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai macam referensi

belajar diantaranya menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan materi. Belajar tidak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar lain (Sadiman, 2014: 5).

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diharapkan dapat menambah wawasan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan masih belum dapat dilaksanakan dengan maksimal, dibuktikan dengan penelitian oleh Pratiwi (2016) dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Macromediaflash* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia *Model Think Talk Write* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV SD”. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran hanya diperoleh dari satu sumber buku sehingga tingkat pemahaman materi siswa rendah yang menyebabkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia rendah. Dengan menggunakan pengembangan media *flashcard* hasil menulis Bahasa Indonesia meningkat dari rata-rata kelas 74,16 dibawah KKM menjadi 85,24 dengan peningkatan sebanyak 20% sehingga media *flashcard* layak untuk digunakan dalam pembelajaran meningkatkan keterampilan menulis.

Penelitian lain yang dilatarbelakangi oleh penggunaan media yang tidak variatif yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Booklet Untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Gagasan Pokok Siswa Kelas IV SDN Patemon 01 Semarang”. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa siswa kesulitan menemukan gagasan pokok dikarenakan media yang digunakan terbatas. Penggunaan media booklet pada SDN Patemon 01 menyebabkan nilai rata-rata materi menemukan gagasan pokok meningkat dari 43,5 menjadi 75 sehingga media booklet layak digunakan dalam pembelajaran menemukan gagasan pokok.

Permasalahan dalam pembelajaran tentang keterbatasan penggunaan media pembelajaran juga terjadi di SDN Tembarak. Pada materi menulis teks argumentasi Bahasa Indonesia, sumber belajar yang digunakan hanya dari satu buku saja dan siswa tidak paham dengan materi yang ada di buku tersebut sehingga menyebabkan hasil keterampilan menulis siswa menjadi rendah. Dari hasil identifikasi yang berupa observasi, wawancara, dan data dokumentasi di

kelas IV SD Negeri Tembarak, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu sumber belajar yang digunakan untuk berlatih menulis hanya dari satu buku sehingga menyebabkan hasil keterampilan menulis teks argumentasi siswa rendah. Dibuktikan dengan dari 28 siswa terdapat 18 (64%) siswa yang belum mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM). Sedangkan 13 (46%) siswa sudah mencapai KKM.

Berdasarkan masalah tersebut, penggunaan media pembelajaran pada SDN Tembarak sangat terbatas. Ada berbagai macam media yang dapat dikembangkan untuk menunjang muatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Teks Argumentasi. Pemilihan media yang dipilih disesuaikan dengan materi, sasaran dan kondisi dari siswa dan guru sendiri. Penggunaan media berbasis visual beberapa diantaranya yaitu gambar, lukisan, foto, diagram, peta dan grafik. Pengembangan media visual dapat mempermudah pencarian informasi oleh siswa sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi menjadi tinggi. Pengembangan media berbasis visual juga dapat mendorong motivasi siswa untuk menemukan jawaban secara mandiri melalui media yang digunakan, sehingga guru bukan menjadi sumber belajar tunggal dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menganalisis bahwa pengembangan media berbasis visual adalah alternatif solusi permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Tembarak. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *booklet*.

Penggunaan media *flashcard* berbasis *booklet* ini, diharapkan pembelajaran menjadi menarik dan hasil belajar khususnya pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa dapat mencapai target. Penelitian yang mendukung dengan pengembangan media ini yaitu penelitian oleh Nisa (2019) dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbantuan Board Game Terhadap Hasil Belajar Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas IV A SDN Petompon 02”. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa media *flashcard* mendapat penilaian ahli media sebesar 93% dan ahli materi sebesar 91% dengan kriteria sangat layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas IV.

Penelitian lainnya yaitu oleh Rofi'ah, dkk (2018) dengan judul “Media Gambar *Flashcard* Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun” penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media gambar *Flashcard* dapat membantu penyampaian informasi sehingga mempermudah penerimaan pesan, dalam penelitian tes yang digunakan yaitu dengan uji, dengan uji tersebut didapat bahwa penggunaan media gambar *Flashcard* efektif menstimulasi sebesar 6 kali lipat, dengan kata lain penggunaan media gambar *Flashcard* mempunyai manfaat yang positif.

Penelitian lainnya yaitu oleh Yani (2018) dengan judul “Efektifitas Pendekatan Saintifik Dengan Media Booklet *Higher Order Thinking* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA di Kabupaten Wajo” yang menyimpulkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 82,40% sedangkan kelas kontrol hanya 54,50% dengan uji t.

Penelitian lainnya yaitu oleh Ratnadewi, dkk (2016) dengan judul “Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam untuk Kelas X SMA”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media *booklet* berbasis SETS efektif meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X.

Berdasarkan penelitian diatas, diketahui bahwa penggunaan *flashcard* mempunyai dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu juga dengan penggunaan *booklet* mengakibatkan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian penggunaan *flashcard* berbasis *booklet* memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, yaitu pada materi menulis teks argumentasi Bahasa Indonesia.

Menurut Suryani (2018: 4) media adalah segala bentuk dan saluran untuk penyampaian informasi. Dengan digunakannya media pembelajaran, siswa merasa lebih jelas dalam mencari makna dengan sehingga dapat menguasai materi, selain itu penggunaan media pembelajaran akan memberi variasi baru dalam metode penyampaian pembelajaran, bukan hanya penggunaan metode ceramah dari guru saja, dengan begitu siswa dapat melakukan cara belajar lain yaitu dengan mengamati benda kongkrit atau dengan pengalaman langsung.

Beberapa jenis media pembelajaran yaitu: (1) Media Berbasis Manusia (2) Media Berbasis Cetakan (3) Media Berbasis Visual (4) Media Berbasis Audio-Visual (5) Media Berbasis Komputer (6) Multimedia Berbasis Komputer dan *Interactive Video* (7) Media Microsoft *Powerpoint* (8) Media Internet, (Arsyad, 2014: 38).

Keberagaman jenis media pembelajaran dapat menjadi alternatif pilihan guru untuk menciptakan atau menggunakan media pembelajaran guna mendorong motivasi siswa untuk belajar. Belajar menggunakan sumber yang kongkret dapat merangsang otak untuk memberikan umpan balik sehingga menyebabkan banyaknya materi yang diterima melalui penyampaian pembelajaran. Tingginya pemahaman yang didapat akan melekat pada memori siswa, hal itu menyebabkan hasil belajar siswa meningkat (Sudjana, 2017: 7). Pemerolehan informasi melalui berbagai jenis media yang digunakan mempengaruhi level pemahaman dan penerimaan ilmu tersebut terhadap siswa. Jenis media yang bersifat abstrak cenderung kurang merangsang jiwa imajinatif siswa, sehingga siswa tidak bisa mengembangkan jawaban sebagai hasil *output* dalam mengamati media. Salah satu media pembelajaran yang bersifat kongkrit yaitu media berbasis cetakan, media tersebut biasanya berupa teks, grafik, foto dan buku. Selain penggunaan buku sebagai media pembelajaran, media berbasis cetakan lebih berwujud pada suatu bahan yang berada di kertas dengan petunjuk penggunaannya.

Flashcard adalah kartu kata yang didalamnya terdapat gambar dan kalimat yang singkat. Gambar berupa objek yang di amati oleh siswa, kalimat singkat yang terdapat pada *flashcard* sebagai petunjuk atau informasi dari gambar yang diminta untuk diamati (Lestari, 2017: 201).

Melalui pengamatan gambar, siswa dituntut untuk memberikan umpan balik yaitu berupa kalimat argumentasi mengenai gambar tersebut. Kalimat tersebut dituangkan pada sebuah teks yang ditulis pada selembar kertas. Keuntungan dari *Flashcard* antara lain: (1) Fleksibel, (2) Mudah Disimpan, (3) Pokok bahasan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar, (4) cocok digunakan untuk skala kecil yaitu tidak lebih dari 30 orang (Sudjana, 2013: 68). Melalui *Flashcard* siswa akan belajar kreatif dalam memberikan

umpan balik berupa kalimat deskriptif berdasarkan gambar yang terdapat pada *Flashcard* (Nuning, 2018: 328).

Booklet mempunyai bentuk fisik menyerupai buku dengan halaman yang tidak lebih dari 30 halaman, adapun isi dari *booklet* tidak sedetail buku hanya garis besarnya materi (BPTP, 2011: 110). Bentuk fisik yang seperti buku menjadikan halaman yang berada pada *booklet* menjadi sistematis. Ukuran *booklet* menggunakan kertas ukuran B5 atau sekitar 14,8x21 cm membuat media mudah untuk dibawa. Dengan menggunakan *booklet* akan memudahkan siswa untuk mencermati gambar yang terdapat pada *flashcard*, yang masing-masing gambarnya ditempel pada halaman *booklet*, karena gambar menjadi sistematis dan menjadi mempunyai hubungan tiap halamannya, selain itu bukan hanya terdapat gambar namun juga terdapat kalimat yang membuat siswa belajar dengan tidak bosan. Sehingga penggunaan *booklet* menyebabkan perubahan peningkatan pengetahuan anak karena materi yang disajikan menarik sehingga dapat menyebabkan minat belajar siswa meningkat (Pakpahan dkk, 2015: 133).

Flashcard merupakan kartu kata yang terdiri dari dua sisi yaitu sisi gambar dan sisi yang lainnya berisi kalimat sebagai petunjuk untuk menjelaskan gambar. Sedangkan *booklet* adalah buku yang tidak terlalu tebal berisikan materi yang singkat namun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan *booklet*, siswa lebih mudah memahami suatu materi atau konsep karena isinya yang tidak terlalu tebal dan banyak di sertai gambar dari *flashcard*.

Perbedaan pengembangan media dalam penelitian ini dengan penelitian lainnya yaitu media *flashcard* yang biasanya berdiri sendiri, dalam penelitian ini *flashcard* disajikan di dalam *booklet* dengan tujuan pemahaman tentang keberagaman pekerjaan di Indonesia di dapatkan dari *flashcard* dan pemahaman tentang teks argumentasi diperoleh dari *booklet*. Media *booklet* dalam penelitian ini memuat tentang materi teks argumentasi dan contoh teks argumentasi, sehingga media *flashcard* berbasis *booklet* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi Bahasa Indonesia materi keberagaman pekerjaan di Indonesia.

Media *flashcard* berbasis *booklet* merupakan pengembangan media baru yang menggabungkan media yang berupa kartu kata di dalam buku. Dalam pengembangan media ini, *flashcard* berbasis *booklet* menjadi suatu kesatuan bukan media yang berdiri sendiri-sendiri atau sebagai bantuan. Media *flashcard* yang disajikan dalam *booklet* menjadi ciri khas media yang dikembangkan.

Pengembangan media *flashcard* berbasis *booklet* menjadikan siswa mencari informasi secara imajinatif dengan mandiri, dengan begitu pemahaman akan temuan informasi siswa akan lebih melekat dan dapat diingat dalam waktu yang lama. Pengembangan media *flashcard* berbasis *booklet* juga memudahkan siswa untuk belajar dan mencari informasi, karena *flashcard* yang berisi gambar untuk diamati mempunyai bentuk yang berurutan dalam *booklet*, sehingga siswa mudah untuk mengembangkan pemikiran imajinatifnya, dengan demikian pembelajaran menjadi aktif karena menantang dan menodorong motivasi siswa untuk menemukan jawaban.

Media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memperjelas makna belajar, serta membuat siswa banyak terlibat dalam pembelajaran sehingga dapat menambah pemahaman siswa. Selain memaksimalkan pemahaman siswa, materi yang di sampaikan guru melalui media menjadi terkonsep dan tepat dengan hakikat materi yang sedang dipelajari (Suryani, 2014: 14).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan R&D dengan judul “Pembangan Media *Flashcard* Berbasis *Booklet* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Tembarak”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan *pra research* yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Tembarak pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat identifikasi masalah yang ditemukan, di antara lain:

1. Rendahnya hasil keterampilan menulis
2. Sumber belajar hanya berasal dari satu buku
3. Siswa tidak memahami isi materi pada buku
4. Penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif
5. Metode ceramah mendominasi dalam pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran untuk muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *flashcard* sebagai media pembelajaran berbasis cetakan dengan media *booklet* pada materi menulis teks argumentasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD N Tembarak.

Media *flashcard* berbasis *booklet* adalah pengembangan media yang memudahkan siswa untuk memahami materi, karena siswa mengamati materi melalui gambar yang berbentuk *flashcard* pada halaman *booklet*, sehingga siswa dimudahkan karena mengamati gambar yang disertai informasi mengenai gambar tersebut. Dengan mengamati gambar pada *flashcard* yang terdapat informasinya, siswa diminta untuk memberikan umpan balik berupa teks argumentasi sesuai dengan gambar. Pemahaman yang dilakukan oleh siswa dibantu dengan gambar yang bersifat kongkrit membuat siswa mudah dalam mengeluarkan ide atau gagasan yang didapat, sehingga memudahkan siswa untuk menuliskan teks argumentasi yang didapatnya.

Penggunaan media *flashcard* berbasis *booklet* membuat siswa mencari pemahamannya dengan mandiri dengan dibantu gambar kongkrit, sehingga

proses pembelajaran bersifat optimal dan hasil belajar siswa meningkat. Media *flashcard* berbasis *booklet* akan dilakukan uji kelayakan sebelum digunakan pada pembelajaran oleh siswa. Uji kelayakan dilaksanakan oleh tim validator ahli yang berasal dari pakar materi, pakar media, aspek kesesuaian materi, aspek kesesuaian media, aspek tampilan media, aspek pemakaian media dan aspek keunggulan media.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media *flashcard* berbasis *booklet* pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV SDN Tembarak?
2. Bagaimanakah kelayakan media *flashcard* berbasis *booklet* pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV SDN Tembarak?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis *booklet* pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV SDN Tembarak.
2. Untuk menguji kelayakan media *flashcard* berbasis *booklet* pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV SDN Tembarak.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media *Flashcard* berbasis *Booklet* mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan media *Flashcard* berbasis *Booklet* mempunyai manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah inovasi media.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian pengembangan media *Flashcard* berbasis *Booklet* dapat dilihat dari empat aspek yaitu bagi peneliti, guru, siswa dan sekolah.

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini diantaranya, memperluas wawasan, keterampilan dan pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu guru pada proses pembelajaran agar menarik, menantang dan memotivasi

c. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini adalah memudahkan peserta didik untuk memahami materi, dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar

d. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan media yang dilakukan diharapkan mempunyai manfaat bagi sekolah untuk menambah referensi sumber belajar dan menambah inovasi penggunaan media pada pembelajaran

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media *Flashcard* yang dikembangkan dalam bentuk *Booklet* memiliki spesifikasi sumber belajar yang mudah digunakan baik bagi siswa maupun guru. Dengan menggunakan *Flashcard*, siswa dapat mengamati keberagaman pekerjaan secara langsung melalui gambar bukan hanya secara abstrak atau diskrit, sesuai dengan usia anak 7-12 tahun yang berada pada tahap perkembangan operasional konkrit (*concrete operational*) dimana anak usia tersebut tidak bisa memahami hal secara abstrak. Dengan perkembangan media *Booklet*, menjadikan siswa tertarik untuk membaca materi yang dikemas pada isi *booklet* dengan ringkas, komunikatif dan banyak di sertai warna didalamnya namun tetap mengena pada tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, siswa lebih mudah memahami konsep atau materi dengan media gambar dan buku materi yang tidak terlalu tebal sesuai dengan spesifikasi *booklet* dimana isinya tidak lebih dari 30 halaman.

Adapun spesifikasi *Flashcard* berbasis *Booklet* yang peneliti kembangkan di SDN Tembarak adalah sebagai berikut:

1. Bentuk fisik media berupa *Flashcard* yang dikemas di dalam *Booklet*
2. Dalam *Flashcard* terdapat gambar keberagaman ekonomi dan kalimat sebagai informasi penjelas. Sedangkan *Booklet* berisi tentang materi singkat teks argumentasi.
3. *Flashcard* dicetak dalam ukuran 8 x 12 cm, sedangkan *Booklet* dicetak dalam ukuran kertas B5 yaitu 17,6 x 25 cm.
4. Jenis huruf media *Flashcard* berbasis *Booklet* yaitu *Comic Sans MS* dengan ukuran 12 point.
5. Jumlah halaman terdiri dari 14 halaman.
6. Isi *Booklet* berupa cover, prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan untuk siswa, kompetensi dasar & indikator, materi teks argumentasi, contoh teks argumentasi, *flashcard*, lembar evaluasi, glosarium, daftar pustaka dan biodata penulis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bagian kajian teoritis, peneliti mengkaji beberapa teori yang terkait dengan variabel penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran, media *flashcard*, media *booklet*, belajar dan pembelajaran, hasil belajar, keterampilan menulis dan teks argumentasi.

2.1.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Pengertian pengembangan adalah tahapan untuk memvalidasi atau mengembangkan produk, adapun produk yang dikembangkan tidak hanya satu produk tetapi juga meliputi metode mengajarnya. Penelitian pengembangan mempunyai tujuan untuk memvalidasi produk dan mengembangkan produk. Dalam memvalidasi produk, produk yang dikembangkan sudah ada sedangkan untuk mengembangkan produk berarti peneliti dapat memperbaiki produk lama atau menciptakan produk baru (Sugiyono, 2015:28).

Arikunto (2010: 28) berpendapat bahwa penelitian pengembangan adalah tahapan membuat rancangan media, mengembangkannya dan menilai performa produk yang bertujuan mampu menghasilkan data untuk dibuat sebagai acuan dalam pembuatan produk.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk sebelum di gunakan dalam pembelajaran.

2.1.1.2 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan ADDIE yang dikemukakan oleh

Robert Maribe Branch yang terdiri terdiri dari: 1) *Analysis*, yaitu kegiatan analisis terhadap masalah di lapangan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan; (2) *Design*, yaitu proses merancang produk berdasarkan kebutuhan; (3) *Development*, yaitu tahap produksi dan uji produk; (4) *Implementation* yaitu tahapan mengaplikasikan produk dan (5) *Evaluation* yaitu tindakan penilaian produk (Sugiyono, 2015: 38).

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan serangkaian sumber belajar yang di dalamnya termuat materi yang bersifat menginstruksi siswa sehingga meningkatkan rangsangan siswa untuk belajar (Arsyad, 2016: 4). Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Suryani, 2018:2).

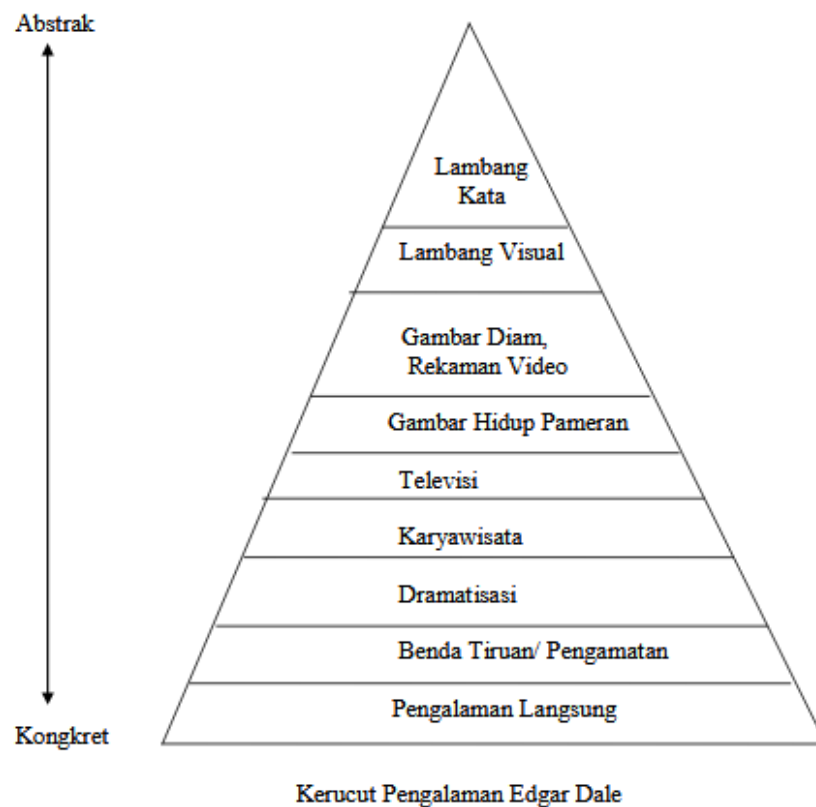
Penyampaian materi dengan cara menggunakan indera penglihatan dan pendengaran saja dapat menimbulkan kesalah pahaman oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi (Sadiman, 2014:8). Media sebagai perantara kontak guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa, komunikasi dalam pembelajaran dapat berlangsung secara baik apabila menggunakan alat bantu yang disebut media pembelajaran. Pengetahuan tidak dapat di transfer dari otak guru apabila siswa tidak mengolahnya sendiri, oleh sebab itu dibutuhkan pendekatan dan media pembelajaran yang relevan (Yani, dkk 2018: 3).

Berdasarkan beberapa pengertian menurut ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat dalam pembelajaran yang berisi pesan atau informasi materi yang membantu guru dalam berkomunikasi sehingga menimbulkan pembelajaran yang kondusif.

2.1.2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pengetahuan dan keterampilan diperoleh dari pengalaman yang bersifat langsung dan tidak langsung. Pengalaman langsung didapat dari interaksi dengan benda yang menyerupai. Terdapat tiga kategori utama dalam pemerolehan informasi pembelajaran, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral/ gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Sadiman, 2014: 5).

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar tersebut diilustrasikan dalam bentuk kerucut pengalaman Edgar Dale.



Sumber: Arsyad (2016: 10)

Gambar 1.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Pada kerucut Dale semakin keatas maka semakin tinggi tingkat keabstrakan media pembelajaran, semakin kebawah maka semakin rendah keabstrakan media atau dapat dikatakan media tersebut bersifat kongkrit. Media yang bersifat kongkrit berasal dari pengalaman langsung yang memberikan informasi paling bermakna karena mengikutsertakan berbagai media yaitu indra penglihatan, pendengaran, perasa, penciuman dan peraba (Arsyad, 2016: 13).

Berdasarkan penjelasan ahli tersebut, media *Flashcard* berbasis *Booklet* berada pada kategori ketiga dari atas. Secara tidak langsung media *Flashcard* berbasis *Booklet* memuat tingkatan lambang kata, lambang visual dan gambar diam. Media tersebut termasuk pada tingkatan gambar diam yang didalamnya terdapat gambar yang sesuai dan kalimat yang menjelaskan isi materi.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yang utama yaitu sebagai fasilitator guru dalam mengajar yang ikut serta memperngaruhi kondusifitas pembelajaran yang diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat bantu mengajar dalam sebuah komponen pembelajaran (Sudjana, 2017: 1).

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam strategi pembelajaran. Asyhar (2014: 42) mengemukakan media memiliki fungsi yaitu:

1. Sebagai sumber belajar yaiatu penyalur, penyampai dan penghubung pesan atau pengetahuan dari guru kepada siswa
2. Fungsi semantik, memperjelas arti kata, istilah, tanda dan 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 luas dalam sekali penampilan objek
6. Fungsi psikomotorik adalah meningkatkan keterampilan fisik siswa

7. Fungsi psikologis, yaitu mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi motivasi (mendorong siswa membangkitkan minat belajar).
8. Fungsi sosio-kultural yaitu memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada siswa.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah penyampaian informasi terhadap peserta didik, membimbing perhatian siswa, dan untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

2.1.2.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Arsyad, (2014: 15) berpendapat terdapat tiga ciri-ciri yang menunjukkan mengapa media dapat menjadi fasilitator bagi guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a. Ciri fiksatif

Ciri fiksatif merupakan efisiensi sebuah media dalam merekam, menyimpan, melestarikan dan mengontruksikan kejadian. Kejadian atau fenomena tersebut telah disimpan dalam media sehingga dapat diputar kapanpun saat dibutuhkan.

b. Ciri manipulatif

Ciri manipulatif yaitu membuat transformasi urutan atau waktu pada suatu kejadian atau objek tertentu menjadi lebih singkat agar dapat menghemat waktu. Kejadian atau objek direkam dengan menggunakan foto kamera dalam bentuk foto, rekaman audio video atau motion film.

c. Ciri distributif

Ciri distributif memungkinkan media menjadi alat untuk membagikan pengalaman dari suatu kejadian.

2.1.2.5 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat praktis sebuah media pembelajaran antara lain (1) media pembelajaran membantu siswa untuk mencerna pesan dan informasi dalam materi sehingga hasil belajar meningkat; (2) media pembelajaran berpeluang menarik

perhatian siswa dengan tujuan meningkatkan hasil belajar; (3) media pembelajaran dapat menyajikan kejadian atau benda yang tidak dapat disajikan kembali. Media pembelajaran dapat difungsikan sebagai perantara yang berupa pesan atau materi yang disampaikan oleh guru dan dapat dipelajari oleh siswa (Safitri, 2018: 2).

Suyani, (2018: 15) mengungkapkan manfaat dari media pembelajaran bagi siswa yaitu: (1) merangsang rasa ingin tau untuk belajar; (2) memotivasi siswa untuk belajar baik secara mandiri maupun di kelas; (3) memudahkan siswa untuk belajar dan memahami isi materi pelajaran; (4) memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan dan (5) memberikan siswa kesadaran untuk memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi yang disajikan.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat yaitu mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan membantu guru dalam penyampaian materi dengan lebih mudah, metode dalam penyampaian materi menjadi variatif, meningkatkan minat belajar dan hasil belajar, memunculkan terjadinya interaksi langsung siswa dengan lingkungan sekitar.

2.1.2.6 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 hingga media yang rumit dan canggih. Terdapat beberapa pengelompokan jenis media menurut Asyhar (2012:45-46).

1. Media visual

Media yang digunakan dengan mengandalkan indera penglihatan. Melalui media visual pengalaman belajar siswa bergantung pada kemampuan penglihatan sehingga yang diproyeksikan dapat terbaca dengan mudah. Contoh media visual antara lain: (a) media cetak berupa buku, modul, jurnal

peta, gambar, dan poster; (b) model dan prototipe yang berupa globe bumi; dan (c) media realita alam sekitar

2. Media audio

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran. Contoh media audio adalah recorder, radio dan CD-player.

3. Audio-visual

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera 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.

Menurut Arsyad (2016: 39-48) mengategorikan jenis media ke dalam delapan kategori yaitu, (1) Media cetakan, yang berwujud buku, teks, buku ajar, lembar petunjuk, brosur dan halaman berita; (2) Media panjang, yang berupa papan tulis, *flip chart*, papan magnet, dan layar kain; (3) *Proyektor Transparansi* atau OHP, yaitu suatu bahan materi yang disajikan pada lembaran tembus pandang yang disinarkan ke sebuah dinding; (4) Rekaman *Audio-Tape* yaitu isi pembelajaran yang direkam pada *tape magnetika*; (5) Seri *slide* dan *film strips*; (6) Penyajian *multi-image*; (7) Rekaman video; dan (8) komputer.

Berdasarkan pengelompokan media oleh ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi media audio, media visual dan media audio visual. Dalam memilih penggunaan media pembelajaran, harus menyesuaikan materi, tujuan pembelajaran dan kondisi kelas.

2.1.2.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran menurut Sudjana (2017:5) 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.

Sedangkan menurut Arsyad (2016: 74-76) kriteria dalam pemilihan media yaitu: (1) Media dipilih tepat dengan tujuan pembelajaran yang ingin ditargetkan; (2) Sinkron dalam memuat isi pembelajaran; (3) Praktis, luwes dan bertahan; (4) Mampu digunakan oleh guru; (5) Sesuai dengan jumlah sasaran; (5) Memenuhi persyaratan mutu dan teknis.

2.1.2.8 Prinsip-prinsip Penggunaan Media

Pembelajaran yang efektif dapat diciptakan salah satunya dengan memanfaatkan media. Agar dalam menggunakan media pembelajaran tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran, maka harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran. Menurut Suryani (2018: 33) menyatakan prinsip-prinsip yang perlu dipenuhi dalam penggunaan media, adalah:

- a. Mengkombinasikan dua atau lebih media pembelajaran. Kombinasi media ini akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang digunakan karena setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- b. Mencocokkan kriteria media dengan materi
- c. Media harus sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan
- d. Menyusun persiapan yang baik sebelum menggunakan media dalam pembelajaran
- e. Mengarahkan perhatian siswa kepada media pembelajaran selama pembelajaran berlangsung
- f. Melibatkan partisipasi siswa dalam penggunaannya

2.1.2.9 Pengembangan Media Pembelajaran

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan harus semakin berkembang seiring dengan perkembangan kurikulum, perangkat pembelajaran dan tuntutan kerja. Suryani (2018: 121) menyebutkan bahwa mengembangkan media adalah

aktivitas yang meliputi penyusunan instrumen pendukung seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sehingga yang dikembangkan tidak hanya kurikulum dan perangkat pembelajaran saja namun juga media pembelajaran. Melalui media hasil pengembangan yang sesuai dengan materi diharapkan mampu meningkatkan efektivitas hasil belajar.

Pengembangan media pembelajaran pada dasarnya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan pengguna dan kondisi yang ada. Penyesuaian tersebut dilakukan agar mengurangi permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran dilakukan. Terdapat lima langkah yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu analisis kebutuhan, menentukan model pengembangan, menentukan media yang akan digunakan, melakukan uji coba dan mengimplementasikannya. Penentuan model suatu pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang utama dalam mengembangkan media karena dapat memberikan arahan-arahan yang jelas terkait proses yang dilakukan. Media ajar harus dikembangkan secara tepat dengan tujuan anak usia sekolah dasar mampu paham secara mudah materi yang disajikan (Selviyanti, 2017: 83).

2.1.3 *Flashcard*

2.1.3.1 Pengertian *Flashcard*

Media pembelajaran banyak ragamnya, kriteria pemilihan media disesuaikan 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 serta menarik karena dinilai efektif untuk media pembelajaran. Media *flashcard* juga dinilai menarik karena berisi gambar atau simbol-simbol.

Flashcard merupakan kartu kecil yang terdapat gambar, teks atau tanda yang mengaitkan serta menunjukan siswa pada hal yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flashcard* mempunyai ukuran 8x12 cm atau dikondisikan dengan kebutuhan. Kartu yang berisi gambar-gambar digunakan untuk membantu siswa membaca dan memperluas kosakata. *Flashcard* berfungsi sebagai arahan bagi siswa untuk memberikan tanggapan yang diharapkan (Arsyad, 2016: 115).

Menurut Lestari (2017: 198) *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berwujud kartu dengan gambar berukuran 5x9 cm. Gambar pada *flashcard* adalah rangkaian informasi yang disertai adanya keterangan pada setiap gambar. Sadiman (2014: 32) mengemukakan apabila di dalam *flashcard* terdapat sebuah gambar atau foto hendaknya menggunakan gambar atau foto yang telah dikenali oleh siswa sehingga siswa mudah memahaminya. *Flashcard* dapat dengan mudah diaplikasikan dalam pembelajaran jika siswa mengerti isi dari *flashcard* tersebut.

Flashcard adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jati diri (Hotimah, 2015: 12).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *flashcard* adalah media grafis yang praktis dan mudah digunakan. *Flashcard* merupakan kartu belajar yang efektif dengan mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks atau tanda simbol dan sisi yang lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian yang membantu mengarahkan siswa memahami gambar dan kalimat yang disajikan. *Flashcard* mempunyai ukuran 8x12cm atau disesuaikan dengan kebutuhan di kelas.

2.1.3.2 Kelebihan *Flashcard*

Flashcard termasuk media visual atau gambar. Menurut Sudjana (2013: 63) kelebihan *flashcard* yaitu: (1) Mudah dibawa; (2) Mudah disimpan; (3) Pokok bahasan lebih mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar; (4) Cocok digunakan untuk skala kecil yaitu tidak lebih dari 30 orang. Dengan kelebihan tersebut diharapkan penyampaian materi menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media *flashcard* akan mempermudah proses penerimaan pengetahuan karena media kartu bergambar ini secara langsung akan menampilkan gambar-gambar asli, praktis, menarik dan mudah untuk diingat (Maslakah, 2017:10).

Sedangkan menurut Sadiman (2014: 29-31) media pembelajaran *flashcard* memiliki kelebihan yaitu:

1. Bersifat konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata
2. Dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
3. Mengatasi keterbatasan pengamatan indera
4. Memperjelas suatu masalah sehingga mencegah kesalahpahaman
5. Harga relatif terjangkau, mudah diperoleh dan cara penggunaannya 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. Guru juga lebih mudah melakukan inovasi pembelajaran karena penggunaan *flashcard* mudah dan praktis serta tidak membutuhkan banyak biaya.

2.1.4 Booklet

2.1.4.1 Pengertian *Booklet*

Pengertian *booklet* menurut Imtihana, dkk (2014: 187) *booklet* adalah buku berukuran 17,6x25cm yang dijilid, bentuk fisiknya tipis, tidak lebih dari 30 halaman berisi tulisan dan gambar-gambar. *Booklet* adalah alat bantu yang mempunyai bentuk buku, dilengkapi dengan tulisan dan gambar yang dikondisikan pada sasaran pembacanya (Bagaray dkk, 2016: 79).

Secara garis besar isi dari *booklet* yaitu petunjuk umum pembelajaran, materi pembelajaran, petunjuk praktikum pembelajaran dan evaluasi. *Booklet* terdiri dari gambar dan tulisan yang berisikan informasi lengkap (Mayasari dkk, 2019: 4). *Booklet* digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang menarik perhatian siswa dengan bentuknya yang sederhana serta banyaknya warna yang disajikan.

2.1.4.2 Kelebihan *Booklet*

Booklet merupakan bahan ajar pembelajaran yang termasuk dalam media cetak *booklet* berisi informasi dengan suatu topik (Mahendrani, 2015: 866).

Menurut Puspita (2017: 65) bentuk *booklet* yang tipis dan sederhana serta adanya banyak warna memudahkan siswa untuk memahami materi serta *booklet* dapat dibaca dimanapun dan kapanpun. Sedangkan menurut Paramita (2018: 84) *booklet* mempunyai kelebihan yaitu dapat dipelajari setiap saat karena desain berbentuk buku, dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa, pesan atau informasi relatif lebih banyak, serta desain *booklet* yang menarik akan membuat siswa tertarik untuk membacanya. Menurut Bagaray (2016:79) menyebutkan kelebihan menggunakan media *booklet* dalam pembelajaran antara lain:

1. Dapat mencakup banyak orang
2. Praktis dalam penggunaannya, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, tidak memerlukan listrik
3. Tidak hanya berisi teks, tetapi disertai gambar menarik, sehingga dapat menimbulkan keindahan dan ketertarikan pembacanya
4. *Booklet* sebagai bahan ajar, memiliki isi yang jelas, rinci serta tersusun secara sistematis dapat memberikan informasi untuk meningkatkan pemahaman siswa
5. *Booklet* sebagai bahan ajar juga dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa karena bentuknya yang sederhana tetapi memiliki warna indah dan menampilkan gambar-gambar ilustrasi.

2.1.5 Flashcard Berbasis Booklet

Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Adapun produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada maupun produk baru. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *flashcard* berbasis *booklet*. *Flashcard* merupakan kartu kata yang terdiri dari dua sisi yaitu sisi gambar dan sisi yang lainnya berisi kalimat sebagai petunjuk untuk menjelaskan gambar. Sedangkan *booklet* adalah buku yang tidak terlalu tebal berisikan materi yang singkat namun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan *booklet*, siswa lebih mudah memahami suatu materi atau konsep karena isinya yang tidak terlalu tebal dan banyak di sertai gambar dari *flashcard*.

Perbedaan pengembangan media dalam penelitian ini dengan penelitian lainnya yaitu media *flashcard* yang biasanya berdiri sendiri, dalam penelitian ini *flashcard* disajikan di dalam *booklet* dengan tujuan pemahaman tentang keberagaman pekerjaan di Indonesia di dapatkan dari *flashcard* dan pemahaman tentang teks argumentasi diperoleh dari *booklet*. Media *booklet* dalam penelitian ini memuat tentang materi teks argumentasi dan contoh teks argumentasi, sehingga media *flashcard* berbasis *booklet* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi Bahasa Indonesia materi keberagaman pekerjaan di Indonesia.

Media *flashcard* berbasis *booklet* merupakan pengembangan media baru yang menggabungkan media yang berupa kartu kata di dalam buku. Dalam pengembangan media ini, *flashcard* berbasis *booklet* menjadi suatu kesatuan bukan media yang berdiri sendiri-sendiri atau sebagai bantuan. Media *flashcard* yang disajikan dalam *booklet* menjadi ciri khas media yang dikembangkan.

2.1.6 Hakikat Belajar

2.1.6.1 Pengertian Belajar

Menurut Susanto (2016: 4) belajar yaitu suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku seseorang yang relatif baik dalam berpikir, merasa dan bertindak. Belajar merupakan suatu kejadian berubahnya perilaku seseorang dari hasil hubungan dengan lingkungan sekitar untuk menjalankan hidupnya yang berdampak dengan lingkungan pula (Slameto, 2015: 2).

Belajar merupakan hal yang kompleks, kompleksitas belajar dapat dilihat dari dua subjek yaitu siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses sedangkan dari segi guru suatu proses belajar tidak diamati secara langsung melainkan tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal. Belajar menurut Mudjiono (2010, 17-18) merupakan proses internal yang kompleks

didalamnya melibatkan seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat di katakan 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.

2.1.6.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip dalam belajar dipakai sebagai dasar dalam proses pembelajaran, baik bagi siswa untuk memaksimalkan hasil belajar dan untuk guru agar meningkatkan kemampuan dalam mengajar. Adapun prinsip-prinsip belajar yaitu (1) motivasi dan perhatian orang tua; (2) keaktifan; (3) pengalaman; (4) berulang; (5) menantang; (6) *feedback* dan refleksi serta (7) variasi individual (Mudjiono, 2010: 42-49).

Sedangkan prinsip-prinsip belajar menurut Slameto (2015: 27-28) digolongkan menjadi empat bagian yaitu:

1. Sebagai syarat yang dibutuhkan untuk belajar, siswa dituntut untuk ikut berperan serta, meningkatkan minat dan mencapai tujuan sesuai arahan. Belajar harus menimbulkan *reinforcement* dan dorongan yang kompeten agar mencapai tujuan pembelajaran. Dalam belajar siswa butuh lingkungan yang kondusif sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan.
2. Sinkron dengan hakikat belajar, belajar adalah proses yang berkelanjutan dan kontinu.
3. Sesuai materi yang dipelajari, belajar merupakan proses yang runtut dan penyampaian data dengan begitu siswa mudah dalam memahaminya.
4. Syarat keberhasilan belajar, belajar membutuhkan alat yang mendukung.
5. Dalam belajar harus berulang agar pengetahuan yang terkandung didalamnya bersifat mendalam.

2.1.6.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah berubahnya diri peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor (Susanto, 2016: 5). Dalam proses pembelajaran, guru menentukan tujuan belajar. Tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh anak yang berhasil dalam belajar. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa ketika mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor diperoleh dari hasil tes. Sedangkan menurut Dimiyati (2010:3-4) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui tahapan kegiatan belajar adapun hasil belajar dapat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor.

2.1.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.1.7.1 Pengertian Pembelajaran

Kegiatan belajar, hubungan antara guru, siswa dan sumber belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan komunikasi yang baik antara siswa dan guru. Pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar 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 secara alami. Namun pada kegiatan pembelajaran, pemerolehan tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien jika aktivitas belajar dirancang dengan baik.

Sedangkan menurut Hamdani (2011: 23) tujuan pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa melakukan interaksi dengan

lingkungan, peristiwa, dan informasi sekitarnya. Pengetahuan awal yang dilakukan oleh siswa untuk menggunakan informasi yang berasal dari lingkungan kemudian mengontruksi interpretasi pribadi serta makna-maknanya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sistem yang di dalamnya terdapat ilmu untuk menambah pengetahuan serta mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.7.2 Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan bahasa merupakan alat yang digunakan manusia untuk menyampaikan informasi maupun maksud dan tujuan (Iswari, 2017: 119). Menurut Mulyati (2017: 2) menyatakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang diucapkan. Bahasa terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata yang mempunyai makna.

Bahasa Indonesia memiliki hakikat untuk mengarahkan dan menambah kecakapan siswa dalam berkomunikasi (Susanto, 2016: 245). Dalam pembelajaran, pengajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk menambah keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis yang saling berkaitan.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan informasi dan Bahasa Indonesia memiliki hakikat untuk menambah kecakapan siswa untuk berkomunikasi.

2.1.7.3 Fungsi Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Eminarni, 2018: 146). Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam

bahasa Indonesia dengan baik dan benar secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan bahasa Indonesia. Fungsi Bahasa Indonesia yang baku yaitu individu mampu menyampaikan informasi, pesan, keinginan dan keluhan. Bahasa dapat mengekspresikan diri, menyampaikan gagasan, keinginan dan tujuan kepada oranglain dengan lisan dan tulisan (Saad, 2017: 139).

Adanya pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diharapkan siswa dapat mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya baik melalui lisan maupun non lisan, selain itu tujuan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik mampu berbicara menggunakan bahasa nasional yaitu Bahasa Indonesia.

2.1.8 Penilaian Keterampilan Menulis

Menulis merupakan keterampilan yang terintegrasi, menulis selalu ada dalam setiap pembelajaran. Memiliki kemampuan menulis yang baik bukan karena harus menjadi penulis, namun dengan menulis membuat keterampilan dalam berkomunikasi dengan bahasa lisan dan tulisan menjadi baik (Zainurrahman, 2013 : 186).

Pada keterampilan menulis, dapat dilakukan penilain dengan tujuan mengetahui sejauh mana kemampuan keterampilan menulis siswa. Dalam penilain keterampilan menulis, terdapat dua cara yaitu melalui cara langsung dan cara tidak langsung. Pada tes menulis langsung, siswa diberi tugas untuk menghasilkan sebuah tulisan kemudian dibaca dan ditetapkan skornya berdasarkan kriteria penskoran yang sudah ditetapkan sebelumnya, sedangkan tes menulis tidak langsung yaitu dengan cara siswa menjawab pertanyaan dapat berupa pilihan ganda yang memuat bagian-bagian atau potongan-potongan tulisan orang lain atau berupa uraian. Tes menulis langsung dapat diberikan dengan beberapa cara yaitu: (1) menulis berdasarkan rangsang gambar; (2) menulis berdasarkan rangsang suara; (3) menulis berdasarkan rangsang gambar dan suara; (4) menulis dengan rangsang buku; (5) menulis laporan; dan (6) menulis topik tertentu (Nurgiyantoro, 2010:428-438).

Tahap selanjutnya setelah pemberian tugas yaitu melakukan penskoran. Ada berbagai cara dalam melakuakn penskoran terhadap penulisan yang bersifat umum sesuai dengan tujuan pengukuran yaitu: (1) penskoran secara holistik yaitu cara penskoran dengan membandingkan tulisan dengan tulisan lain yang telah dinilai; (2) penskoran secara analitik yaitu cara penskoran dengan analisis tulisan berdasarkan skala dan daftar cek dan (3) penskoran secara terfokus yaitu penskoran dengan cara menilai sebuah tulisan berdasarkan pada kualitas dari aspek yang dominan (Sutama, 2016: 65-67). Dalam penelitian ini pensokran keterampilan menulis menggunakan penskoran analitik.

2.1.9 Keterampilan Menulis

Keterampilan berbahasa mempunyai empat unsur, diantaranya: (1) Menyimak (*listening*); (2) Berbicara (*speaking*); (3) Membaca (*reading*); dan (4) Menulis (*writing*) Tarigan (2013: 1). Setiap keterampilan mempunyai hubungan, keterampilan diperoleh dari latihan dan praktek.

Menurut Dalman (2016: 3) menulis adalah suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian informasi atau pesan secara tertulis sebagai alat bantu atau media. Aktivitas menulis melibatkan unsur penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembaca.

Menulis merupakan kegiatan yang bermanfaat dan ekspresif, tugas seorang penulis yaitu untuk mengatur suatu tahapan yang menimbulkan munculnya suatu perubahan pada pembaca.

Ada beberapa jenis teks dalam keterampilan menulis Bahasa Indonesia menurut Sukino (2010: 57-71) yaitu:

1. Teks Eksposisi

Narasi merupakan suatu cerita dimana cerita dapat menyajikan hal, kejadian atau peristiwa dengan menonjolkan tokoh. Rangkaian kejadian, latar, tokoh dan konflik merupakan unsur pokok dalam sebuah teks narasi sehingga terangkai dalam plot atau alur

2. Teks Deskripsi

Teks deskripsi merupakan teks yang menjelaskan dan mengemukakan sifat, tingkah laku suasana atau keadaan suatu tempat. Teks deskripsi harus disajikan secara rinci dan mendetail agar pembaca melihat dan merasakan sendiri apa yang dikemukakan oleh penulis

3. Teks Eksposisi

Teks eksposisi merupakan karangan yang berusaha menerangkan suatu hal atau gagasan. Kalimat yang disajikan dalam teks eksposisi harus didukung dengan penjelasan berupa kalimat penjelas atau paragraf yang disajikan secara logis dan sistematis.

4. Teks Argumentasi

Teks argumentasi merupakan karangan yang mengemukakan argumentasi, alasan, bukti atau contoh yang meyakinkan. Dalam teks argumentasi penulis meyakinkan pembaca agar menyetujui pendapat yang ditulis.

2.1.10 Teks Argumentasi

Teks argumentasi merupakan salah satu jenis esai yang menyuguhkan rasionalisasi, bantahan dan penguatan yang beralasan terhadap sebuah pernyataan. Teks argumentasi digunakan untuk mempertahankan pendapat atau pemikiran, teks argumentasi dapat menjadi sarana untuk berargumen mengenai suatu isu (Zainurrahman, 2013: 51).

Sedangkan Sukino (2010: 70) berpendapat karangan argumentasi ialah karangan yang mengemukakan argumen, alasan, bukti atau contoh yang dapat meyakinkan pembaca agar menyetujui pendapat, gagasan dan keyakinan penulis.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa teks argumentasi yaitu teks yang bertujuan untuk meyakinkan pembaca agar menerima dan meyakini kebenaran dari apa yang penulis sajikan. Teks argumentasi digunakan sebagai sarana untuk mempertahankan pendapat atau argumen mengenai suatu isu.

Ciri-ciri dari teks argumentasi menurut Dalman (2016: 139) yaitu:

- (1) Mengungkapkan dalih atau sanggahan dengan tujuan mempengaruhi keyakinan pembaca agar menyetujuinya;

- (2) Mencarikan jalan keluar dari suatu permasalahan;
- (3) Membahas kasus tanpa perlu mencapai hingga titik penyelesaian;
- (4) Meyakinkan pembaca bahwa apa yang ditulis tersebut berdasarkan fakta;
- (5) Meyakinkan bahwa argumen dapat dipertanggungjawabkan;
- (6) Menjelaskan pendapat, gagasan, ide dan keyakinan penulis;
- (7) Memerlukan analisis yang bersifat sistematis; dan
- (8) Mendorong pembaca untuk berpikir kritis.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini adalah hasil penelitian yang relevan dengan media pembelajaran pengembangan media *Flashcard* berbasis *Booklet* pada keterampilan menulis teks argumentasi mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian-penelitian tersebut yaitu:

Pertama, penelitian Herlina (2017) dengan judul "*Flashcard Media: The Media For Developing Student Understanding For Vocabulary at Elementary School*". Hasil analisis penelitian yang telah dilakukan yaitu dengan melaksanakan empat tahap, presentase rata-rata pemantauan data siklus pertama adalah 77,5% dan siklus kedua adalah 92,2%. Oleh karena itu penggunaan media *flashcard* dalam pemahaman kosataka dalam Bahasa Inggris meningkat 27,5%. Adapun langkah-langkah pemantauan data pada siklus kedua presentase diperoleh dengan pengamatan aktivitas guru dan siswa pada pertemuan pertama sebesar 90,0%, pertemuan kedua 95,0%, pertemuan ketiga 100% dan pertemuan keempat yaitu 100%. Kemudian diperoleh presentase rata-rata aktivitas yang yang diamati ketika guru dan siswa belajar sebesar 96,2% sehingga terdapat peningkatan mencapai 18,75.

Kedua, penelitian Puspitasari, dkk. Tahun (2018) dengan judul "*Developing Flashcard Media For Teaching Vocabulary To The Seventh Grade Students of Junior High School*". Dalam penelitian tersebut penggunaan media *flashcard* terbukti efektif ditandai dengan meningkatnya rata-rata nilai *pretest* dan

posttest dari 69 menjadi 94. Dapat disimpulkan media *flashcard* tepat digunakan pada siswa SMP 1 Sanankulon.

Ketiga, penelitian DeLong, dkk. Tahun (2013) yang berjudul “*The Effect of Direct Instruction Flashcard System and Model, Lead, and Test on Numeral Identification for a Nonverbal Preschool Girl with Developmental Delays*”. Pada penelitian tersebut media *flashcard* digunakan untuk membantu anak dengan keterlambatan kemampuan non verbal, hasilnya media *flashcard* dapat membantu anak untuk belajar berbicara.

Keempat, penelitian Nurhaniyah, dkk. Tahun (2015) yang berjudul “*The Implementation of Collaborative Learning Model Find Someone Who and Flashcard Game to Enhance Social Studies Learning Motivation for teh Fifth Grade Students*”. Pada penelitian tersebut didapatkan hasil pembelajaran dengan model *Find Someone Who and Falashcard* dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan siswa kelas V SD Kladeran merespon positif dengan pembelajaran menggunakan model dan media tersebut.

Kelima, penelitian Ajizatunisa, dkk. Tahun (2018) yang berjudul “*Booklet Development Based on Research Identification of Fiddler Crab Diversity in Mangrove Ecosystem*”. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa penggunaan booklet bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan buku ajar yang sederhana namun menarik untuk dibaca. Media booklet pada penelitian ini medapat presentase validasi materi 81% dan 95% untuk validasi media.

Keenam, penelitian Pratiwi, dkk. Tahun (2016) dengan judul “*Pengembangan Media Flashcard Berbasismacro Media Flash Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan tingkat kenaikan rata-rata klasikal sebesar 20% sehingga dapat disimpulkan penggunaan *flashcard* untuk keterampilan menulis siswa meningkatkan hasil belajar.

Ketujuh, penelitian Rahmatih, dkk. Tahun (2018) dengan judul “Pengembangan Booklet Berdasarkan Kajian Potensi dan Masalah Lokal Sebagai Suplemen Bahan Ajar SMK Pertanian”. Dalam penelitian ini penggunaan media booklet meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 89%.

Kedelapan, penelitian Imamah, dkk. Tahun (2016) yang berjudul “Pengembangan Booklet Dari Penelitian Pengaruh Tahu Berformalin Terhadap Hispatologi Hati Mencit Jantan Galur untuk Masyarakat Kota Kediri”. Dalam penelitian ini media booklet terbukti memberi pengetahuan dan sebagai sarana komunikasi terhadap masyarakat untuk mengetahui bahaya dari formalin.

Kesembilan, penelitian Rehusisma, dkk. Tahun (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Booklet dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih dan Sehat”. Dalam penelitian ini, penggunaan media booklet dan video memberikan peningkatan pengetahuan yang signifikan terhadap masyarakat.

Kesepuluh, penelitian Sudarto, dkk. Tahun (2016) dengan judul “Pengembangan Media Visual Flashcard pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”. Berdasarkan penelitian tersebut dijelaskan pada hasil tes belajar peserta didik kelas VII diperoleh sebanyak 40 siswa mencapai nilai KKM 70 dengan presentase ketuntasan 93%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA.

Kesebelas, penelitian Ardiyanti, dkk (2018) yang berjudul “Pembelajaran Bahasa Prancis dengan Media *Flashcard*”. Dalam penelitian ini nilai rata-rata responden mengalami peningkatan setelah menggunakan media *flashcard* dari 58.5 menjadi 65,18 dalam kategori baik sehingga penggunaan media *flashcard* mempunyai pengaruh positif dalam terhadap pembelajaran kosakata bahasa Prancis.

Keduabelas, penelitian Haryanto (2014) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2”. Pada penelitian ini rata-rata nilai keterampilan membaca

permulaan meningkat setelah penggunaan media *flashcard* mulai dari siklus I yaitu 71,3% pada kriteria baik mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 90,7% dalam kategori baik sekali.

Ketigabelas, penelitian Atikahani, dkk (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Flashcard Mata Kuliah Teknologi Beton di Program Studi Pendidikan Vokasi Konstruksi Bangunan Universitas Negeri Jakarta”. Pada penelitian ini melalui validasi dari ahli media, *flashcard* dikategorikan baik dengan presentase 75,71% sedangkan penilaian dari ahli materi dalam kategori sangat baik dengan presentase 81,43% dengan begitu media *flashcard* ini layak untuk digunakan pada mata kuliah teknologi beton.

2.3 Kerangka Berpikir

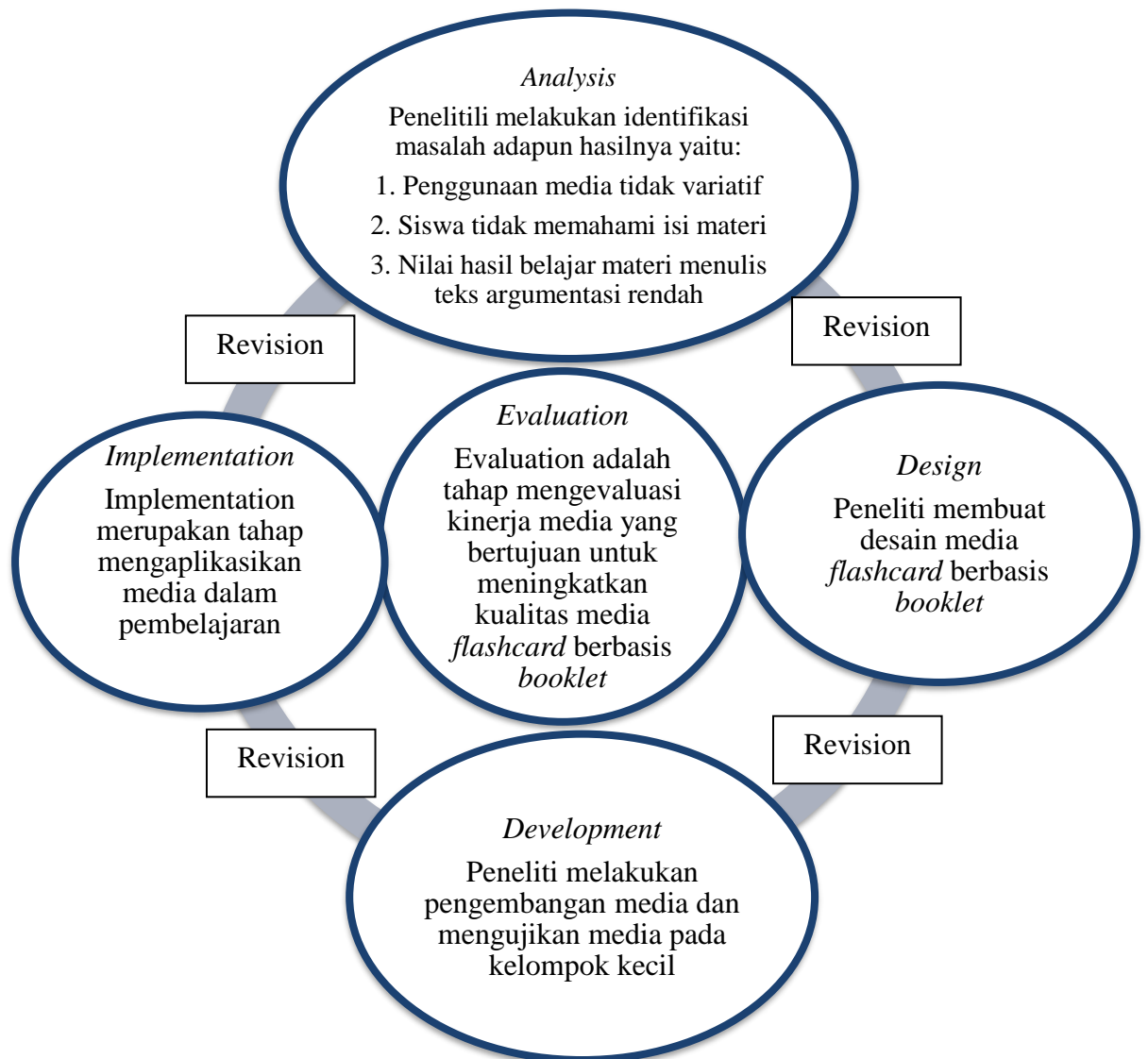
Pembelajaran efektif adalah patokan pencapaian guru dalam mengendalikan kelas. Tahapan dalam pembelajaran dikategorikan berhasil jika siswa dapat ikut serta berpartisipasi dengan aktif dari aspek mental, fisik dan sosial. Berhasil tidaknya pembelajaran dilihat dari dua pandangan yaitu segi proses dan dari segi hasil. Dari proses, pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat dalam pembelajaran secara aktif. Sementara dari hasil pembelajaran dikategorikan berhasil jika terdapat perubahan tindakan menuju arah yang lebih baik (Susanto, 2016: 53-54). Apabila tidak ada perubahan setelah pembelajaran, maka pembelajaran dikatakan belum berhasil.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Tembarak khususnya dalam materi menulis teks argumentasi tidak maksimal, keadaan tersebut dilantari oleh beberapa aspek, baik dari guru, siswa dan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dari pra-penelitian yang berwujud wawancara, observasi dan data dokumentasi terdapat permasalahan terutama pada penggunaan media pembelajaran. Diketahui pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan media Buku Tema, padahal masih banyak media yang dapat

digunakan misalnya yaitu dengan media gambar yang dikemas dengan berbeda yaitu berbentuk *flashcard*. Dengan penyajian gambar bertampilan baru akan menarik perhatian siswa dalam belajar.

Flashcard merupakan kartu kecil yang memuat gambar, teks atau tanda yang mengaitkan dan mengarahkan siswa kepada informasi yang berkesinambungan dengan gambar tersebut. *Flashcard* mempunyai ukuran 8x12cm atau disesuaikan dengan kebutuhan. Kartu yang berisi gambar dapat berfungsi sebagai latihan siswa dalam menambah kosakata. Kartu tersebut sebagai petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memancing respon yang diinginkan. Penggunaan *flashcard* akan membantu siswa dalam mengembangkan daya imajinasinya untuk dituliskan dalam teks argumentasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diasumsikan penggunaan media *flashcard* berbasis *booklet* membuat daya tarik siswa dalam belajar menjadi maksimal sehingga meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Tembarak. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Sumber: Sugiyono (2015:38)

Bagan 2.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian pengembangan media *flashcard* berbasis *booklet* peneliti dapat menari kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media *flashcard* berbasis *booklet* di desain sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, kajian teori, maupun analisis kurikulum. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang berupa *Analysis, Development, Design, Implementation, dan Evaluation*.
2. Kelayakan media *flashcard* berbasis *booklet* dinyatakan “Sangat Layak” berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi berturut-turut diperoleh persentase 93% dan 94%. Dengan begitu media yang dikembangkan layak untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV SDN Tembarak.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka saran dalam penelitian ini yaitu:

1. Media *flashcard* berbasis *booklet* dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi
2. Media akan lebih menarik apabila pengembangan teknik dalam pembuatan *flashcard* berbasis *booklet* dibuat lebih bervariasi sehingga tidak terkesan monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizatunisa., Miharja F., Waluyo L. 2018. Booklet Development Based on Research Identification of Fiddler Crab Diversity in Mangrove Ecosystem. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 4 (1): 61.
- Ardiyanti A., dkk. 2018. Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard. *Jurnal Ilmu Budaya*, 6 (1)
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ashyar, Rayendra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Atikahani, V., Tuti A., Riyan A. 2018 Pengembangan Media Flashcard Mata Kuliah Teknologi Kuliah Beton di Program Studi Pendidikan Advokasi Konstruksi Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. 7 (2)
- Bagaray, F, dkk. 2016. Perbedaan Efektivitas DHE dengan Media Booklet dan Media Flipchart terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan gigi dan Mulut Siswa SDN 126 Manado. *Jurnal e-GiGi*, 4(2)
- Budiarti N. 2018. Pengembangan Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode SAS Siswa SD Kelas I. *Jurnal Tawadhu*, 2 (1)
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- DeLong, L. 2013. *The Effect of Direct Instruction Flashcard System and Model, Lead and Test on Numeral Identification for a Nonverbal Preschool Girl with Development Delays*. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 1 (1)
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Eminarni. 2018. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Flash Card. *Jurnal Ilmiah LIKHTAPRAJNA*, 20(2): 146.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryanto dan Rahman Budi. 2014. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2 (2)
- Herlina dan Rahmi R. 2017. Flashcard Media: The Media For Developing Student Understanding For English Vocabulary at Elementary School. *Indonesian Journal of Edication Review*: 116
- Hotimah, Empit. 2010. Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI-Rochman Semarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4 (1)
- Imamah Qory E., Lestari., Gofur A. Pengembangan Booklet Dari Penelitian Pengaruh Tahu Berformalin Terhadap Hispatologi Hati Mencit Jantan Galur untuk Masyarakat Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2 (2): 102
- Imtihana Mutia., Martin Putut., dkk. 2014. Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA. *Unnes Journal of Biology Education*, 3 (2)
- Iswari, Fitria. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Dieksis*, 9 (2): 119.
- Lestari Puji D, Zubaedah. 2017. Peningkatan Pengetahuan Pola Makan Sehat Melalui Flashcard. *Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1 (2)
- Mahendrani, K. dan Sudarmin 2015. Pengembangan Booklet Etnosains Fotografi Tema Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(2): 866
- Maryanto Primandini I R., Christmastrianto Wulanata A I. 2017. Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (1)

- Maslakah., Setiyaningrum., Zulia. 2017. Pengaruh Pendidikan Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang di SD Muhammadiyah 21 Baluwarti Surakarta. *Jurnal Kesehatan*, 10 (1)
- Mayasari, Kurnianingsih. 2019. Efektivitas Penggunaan Kombinasi Media Audio Visual dan Booklet Dibanding Media Booklet terhadap Pengetahuan Toilet Training pada Ibu yang Memiliki Balita. *Jurnal Smart Medical*, 2 (1)
- Michelle W., Neyman J., McLaughlin., Delong L. 2013. The Effect of Direct Instruction Flashcard System and Model, Lead and Test on Numeral Identification for a Nonverbal Preschool Girl with Developemntal Delays. *Asia Pasific Journal of Multidisciplinary Research*, 1 (1): 1.
- Mulyati. 2017. *Terampil Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana.
- Nisa, Ifada. 2019. Pengembangan Media Flashcard Berbantuan Board Game Terhadap Hasil Belajar Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas IV A SDN Petompon 02. *Joyfull Unnes Journal*, 4 (2).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurhaniyah B., Soetjipto Eko B., Hanurawan Fattah. 2015. The Implementation of Collaborative Learning Model Find Someone Who and Flashcard Game to Enhance Social Studies Learning Motivation for the Fifth Grade Students. *Jurnal of Education and Practice*, 6(17)
- Nurhidayah, Roofi’u. 2019. Pengembangan Media Booklet Untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Gagasan Pokok Siswa Kelas IV SDN Patemon 01 Semarang. *Joyfull Unnes Journal*, 1 (1).
- Pakpahan., dkk. 2017. The Efectiveness of Booklet for Improved Knowledge and Attitude About Cigarette and its Dangerous at SDN 01 Panjang Selajat Panjang Bandar Lampung. *Jurnal Medical*, 1 (1)
- Paramita Ratna., Panjaitan Putri G R., Ariyati Eka. 2018. Pengembangan Booklet Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Manfaat Keanekaragama Hayati. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 2 (2)
- Permendikbud No 67 Tahun 2013 *Tentang Kerangka Dasar dan Struktur*

Kurikulum SD/MI. 2013. Jakarta: Kemendikbud

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Puspita, A., Kurniawan Didik A., Rahayau Hanum M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4 (1) : 64

Puspitasari Intan D, Pratiqi Finandita Y. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Booklet Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Ibu Balita Gizi Kurang di Kelurahan Semanggi Kecamatan Pasar Kliwon Kota Surakarta. *Jurnal Kesehatan*, 10 (1)

Rahmatih Aisa R., Yuniastuti A., Susanti, R. 2018. Pengembangan Booklet Berdasarkan Kajian Potensi dan Masalah Lokal Sebagai Suplemen Bahasa Ajar SMK Pertanian. Makalah. Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek III di Universitas Negeri Semarang. Semarang

Ratnadewi Pralisaputri K., dkk. 2016. Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco*, 2 (2)

Rehusisma, Lutfin, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Booklet dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih dan Sehat. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(9): 1238

Rofi'ah, Siti, dkk. 2018. Media Gambar Flashcard dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1 (2)

Sadiman., Rahardjo., Haryono. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Safitri R., dkk. 2018. Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1): 1.

- Saud, Syukur dan Angreany Femmy. 2017. Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1 (2): 138.
- Selviyanti., dkk. 2018. Penyuluhan Gizi dengan Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang pada Siswa Sekolah. *Jurnal Riset Kesehatan*, 11 (2)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarto., Damayanti Elsa, dkk. 2016. Pengembangan Media Visual Flashcard pada Materi Interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Sainsmart*, 2 (2)
- Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, dkk. 2016. Pengembangan Media Flashcard Berbasis Macromedia Flash pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 2(1): 105.
- Sukino. 2010. *Menulis Itu Mudah*. Yogyakarta: PT. LkiS Printing Cemerlang.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutama, I. 2016. *Pembelajaran Menulis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tarigan, Henry. 2011. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wahyuningsih L., Suranti N., Sari H. 2018. Developing Flashcard Media For Teaching Vocabulary to The Seventh Grade Students of Junior High School. *Jurnal Konstruktivisme*, 10 (2)

Yani, Ahmad, dkk. 2018. Efektivitas Pendekatan Saintifik Dengan Media Booklet Higher Oerder Thinking Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA di Kabupaten Wajo. *Jurnal Biology Science & Education*, 7 (1)