

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULTAKATA
BERBANTU *FLASHCARD* MATERI KOSAKATA MAPEL BAHASA
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
KELAS 1 MI**

SKRIPSI

**OLEH:
DISYA AUDYA RAMADHANI
NIM: 21862321017**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULTAKATA
BERBANTU *FLASHCARD* MATERI KOSAKATA MAPEL BAHASA
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
KELAS 1 MI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH
DISYA AUDYA RAMADHANI
NIM: 21862321017**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULTAKATA
BERBANTU *FLASHCARD* MATERI KOSAKATA MAPEL
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 1 MI**

SKRIPSI

Oleh
DISYA AUDYA RAMADHANI
NIM: 21862321017

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 7 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIDN 0704058801

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULTAKATA BERBANTU *FLASHCARD* MATERI KOSAKATA MAPEL BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 1 MI

DISYA AUDYA RAMADHANI
NIM: 21862321017

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang pada
tanggal, **29 Juli 2025** dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

DEWAN PENGUJI

Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.
Ketua

Isna Nurul Inayati, M.Pd.
Sekretaris

Nanik Ulfa, M.Pd.
Penguji Utama



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Siti Muayyanatul Hasanah, M.Pd.
NIDN 2104058501

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Rofiqoh Firdausi, M.Pd.
NIDN 0718079203

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Disya Audya Ramadhani

Nim : 21862321017

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran ULTAKATA berbantu flashcard Materi Kosakata Mapel Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan dan pemahaman Siswa Kelas I MI"

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan saya bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya merupakan hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku

Malang, Mei 2025
Yang membuat pernyataan,



Disya Audya Ramadhani
NIM 21862321017

ABSTRAK

Audya Ramadhani, Disya. 2025.” *Pengembangan Media ULTAKATA Berbantu Flashcard Materi Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*”.Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga Kosakata (ULTAKATA), *Flashcard*, Kosakata, Keaktifan, Pemahaman Siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Umumnya, guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, yang berdampak pada rendahnya keaktifan serta pemahaman siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran *ULTAKATA* (Ular Tangga Kosakata) berbantu *flashcard* untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran kosakata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *ULTAKATA* berbantu *flashcard*, dan (2) Mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas I MI Miftahul Huda Mojosari. Data dikumpulkan melalui validasi ahli (media dan materi), angket respon siswa, serta tes *pre-test* dan *post-test*, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *ULTAKATA* berbantu *flashcard* dinyatakan cukup hingga sangat layak oleh para validator. Validator media memberikan skor 65% (cukup layak, perlu revisi) dan 90% (sangat layak, tidak perlu revisi). Validator materi memberikan skor 69% (cukup layak, perlu revisi) dan 90% (sangat layak, tidak perlu revisi). Selain itu, hasil angket dan tes menunjukkan peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan demikian, media *ULTAKATA* berbantu *flashcard* terbukti layak dan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap kosakata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Audya Ramadhani, Disya. 2025. "The Development of ULTAKATA Media Assisted by Flashcards on Vocabulary Material in Indonesian Language Subject to Improve Students' Activeness and Understanding." Undergraduate Thesis. Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Advisor: Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.

Keywords: Learning Media, Vocabulary Snakes and Ladders (ULTAKATA), Flashcards, Vocabulary, Activeness, Student Understanding.

This research was motivated by the limited use of innovative learning media in Indonesian language learning at the Madrasah Ibtidaiyah level. Teachers often rely solely on textbooks, which leads to low student engagement and poor vocabulary comprehension. To address this issue, the ULTAKATA (Vocabulary Snakes and Ladders) learning media assisted by flashcards was developed to enhance student activeness and understanding in vocabulary learning.

The objectives of this study are: (1) to describe the development process of the ULTAKATA learning media assisted by flashcards, and (2) to determine the effectiveness of this media in improving students' activeness and understanding.

This study employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were first-grade students at MI Miftahul Huda Mojosari. Data collection techniques included expert validation (media and content), student response questionnaires, and pretest-posttest assessments, analyzed quantitatively in a descriptive manner.

The results showed that the ULTAKATA media assisted by flashcards was rated as moderately to highly feasible by the validators. Media validators gave scores of 65% (moderately feasible, requires revision) and 90% (highly feasible, no revision needed), while content validators gave scores of 69% (moderately feasible, requires revision) and 90% (highly feasible, no revision needed). Additionally, the results of the questionnaires and tests showed a significant improvement in student activeness and understanding.

Therefore, the ULTAKATA learning media assisted by flashcards is proven to be both feasible and effective as a teaching aid for improving students' vocabulary mastery and engagement in Indonesian language learning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Terimakasih atas segala nikmat baik berupa kesehatan, kesempatan dan kemampuan dalam mengerjakan karya tulis ilmiah ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media ULTAKATA Berbantu Flashcard Materi Kosakata Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas I MI*”. Sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Strata 1 (S1).

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para dosen Prodi PGMI UNIRA Malang yang telah memberikan berbagai macam ilmu dan pengalaman. Terimakasih telah membimbing dan mengarahkan penulis sejak masih menjadi mahasiswa baru sampai menjadi mahasiswa akhir. Terkhusus, kepada dosen pembimbing yang selalu mengajarkan tentang kedisiplinan dan ketelitian dalam penyusunan karya ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan pengalaman, menyebabkan adanya hambatan dan kesulitan yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini. Dengan selesainya skripsi ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam berbagai hal, baik arahan, bimbingan, petunjuk serta dukungan mulai awal sampai akhir penyusunan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Ibu Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Raden Rahmat Malang sekaligus validator ahli materi.
4. Bapak Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk dan motivasi selama penyusunan skripsi sekaligus validator ahli media.
5. Bapak kepala sekolah, Guru Kelas I dan staff karyawan MI Miftahul Huda Mojosari yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian saya.
6. Kepada guru-guru saya keluarga besar Pondok Pesantren Al-Djazuli yang senantiasa memberikan dukungan serta memberikan do'a sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya.
7. Kepada panutanku, cinta pertamaku Bapak Ngaderi, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan bangku pendidikan. Namun beliau mampu mengusahakan apapun untuk penulis, memberikan dukungan serta do'a hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Kepada pintu surgaku. Ibu Iftidaiyah yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu mengiringi do'a sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

9. Kepada mereka yang telah kuanggap sebagai orang tuaku. Ayah Kusprianto dan ibu Sri Widayati yang telah menjadi bagian dari kehidupan penulis. Terima kasih telah mendidik serta memberi dukungan dan do'a sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya.
10. Kepada kedua saudara kandungku Abang Arif efendi, kakak Wiwin Anggraeni. Kakak ipar Erni Puspitasari dan Abang Ihsanul latif. Karena selalu memberikan suport dan semangat kepada penulis dan juga memberikan bantuan baik material maupun non- material.
11. Kepada sahabatku, saudari Lailatul Khofifah, Alfi Nailun, dan Uswatun Hasanah, Cindy Nicen sari yang telah menemani penulis sampai dititik ini dan mensuport penulis untuk meyelesaikan tugas akhir ini.
12. Kepada teman-teman sekelas program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2021.
13. Kepada seluruh pihak yang membantu penulis untuk terselesainya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.
14. Kepada jodoh penulis kelak, yang penulis tidak bisa menyebut namanya disini, semoga Allah selalu menjaga dirimu disana, semoga hal-hal baik selalu beriringan denganmu. Percayalah disuatu sudut dunia yang seluas ini, ada seorang yang selalu berdoa untukmu dalam sunyi dan lirih tanpa sepengetahuanmu dengan harap yang tak pernah usai. Semoga semesta selalu memberikan kita kemudahan untuk bertemu.
15. Teristimewa kepada wanita sederhana yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis karya ini yaitu saya sendiri,

Disya Audya Ramadhani. Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dilalui. Terimakasih karena sudah untuk segala perjuangan, kesabaran, dan ketekunan, yang telah dilalui setiap langkah yang penuh tantangan. Berbahagialah selalu dimanapun dan kapanpun kamu berada. Rayakanlah selalu kehadiranmu jadilah bersinar dimanapun kamu memijakkan kaki.

Semoga karya ilmiah sederhana berupa skripsi ini memberikan manfaat dan kegunaan bagi penyusun sendiri terlebih bagi para pembaca.

25 Juli 2025
Peneliti

Disya Audya Ramadhani



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
E. Pentingnya Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
G. Definisi Istilah	7
H.Sistematika Penulisan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Pengembangan Media Pembelajaran	9
B. Media Pembelajaran Ular Tangga.....	15
C. Pembelajaran Bahasa Indonesia	19
D. Pemahaman Siswa.....	20
E. Kerangka Berpikir	22
F. Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	27

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan.....	27
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	28
C. Uji Coba Produk.....	31
D. Desain Uji Coba	32
E. Subjek Uji Coba.....	32
F. Jenis Data	33
G. Instrumen Pengumpulan Data	34
H. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Revisi Produk.....	61
BAB V PEMBAHASAN.....	66
A.Kajian Media Pembelajaran ULTAKATA berbantu <i>flashcard</i> yang Telah Direvisi	66
B.Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran ULTAKATA berbantu <i>flashcard</i>	68
C.Tingkat Efektifitas Media Pembelajaran ULTAKATA berbantu Flashcard	71
BAB VI PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78

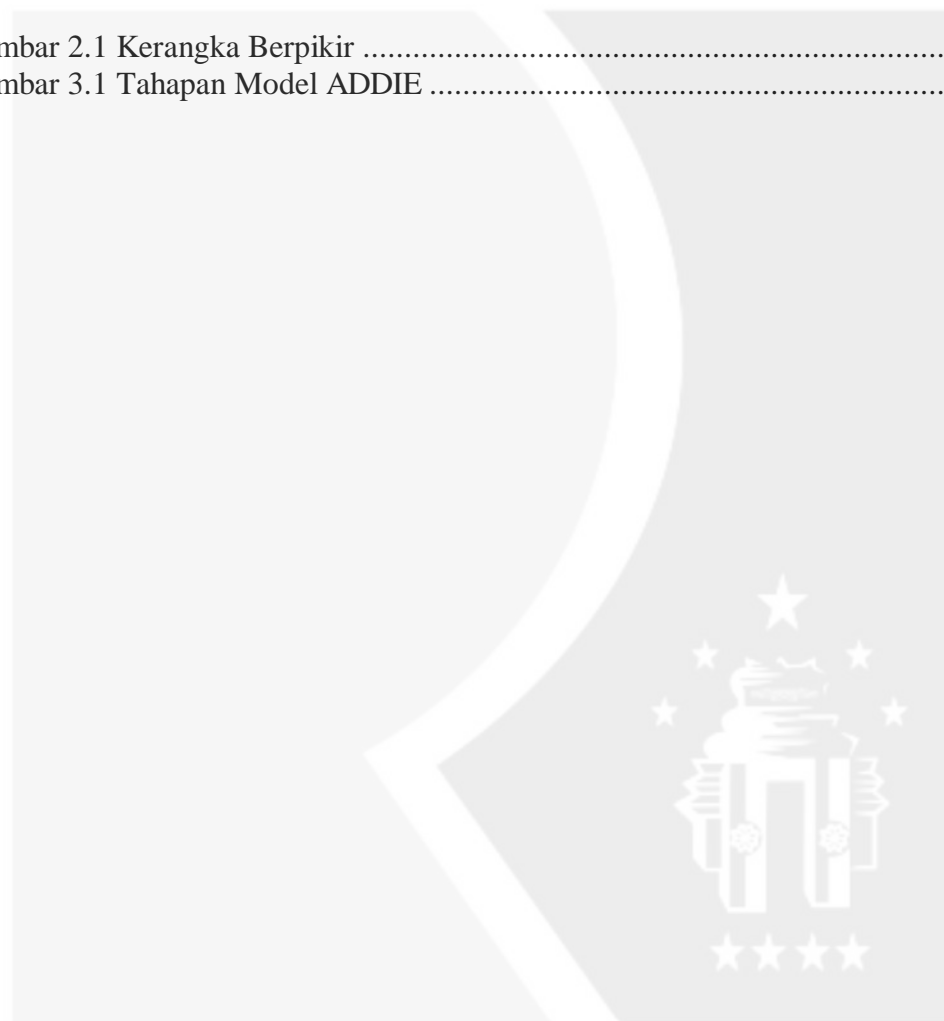
UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	26
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara	35
Tabel 3.2 Indikator Penilaian Ahli Materi.....	36
Tabel 3.3 Indikator Penilaian Ahli Media	36
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa.....	36
Tabel 3.5 Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan Skala Likert	39
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Pencapaian Skala Likert	39
Tabel 4.1 StoryBoard Media ULTAKATA berbantu <i>flashcard</i>	46
Tabel 4.2 Daftar Nama Validator Ahli.....	47
Tabel 4.3 Instrumen Penilaian Berdasarkan Skala Likert	48
Tabel 4.4 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Kelompok Kecil.....	58
Tabel 4.5 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Kelompok Besar	59
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Praktisi	48
Tabel 4.7 Kriteria Interpretasi Ahli Media, Materi dan Praktisi	49
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Pertama Ahli Media	50
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Kedua Ahli Media	50
Tabel 4.10 Tanggapan dan Saran Pada Desain Media.....	51
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian Pertama Ahli Materi.....	52
Tabel 4.12 Rekapitulasi Penilaian Kedua Ahli Materi	53
Tabel 4.13 Tanggapan dan Saran Pada Materi Bahasa Indonesia	53
Tabel 4.14 Rekapitulasi Penilaian Ahli Praktisi	54
Tabel 4.15 Tabel Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Coba Kelompok Kecil	55
Tabel 4.16 Tabel Nilai Pre Test dan Post Test Uji Coba Kelompok Besar	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	28



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian	81
Lampiran 2 Instrumen wawancara.....	82
Lampiran 3 hasil validasi ahli media pertama.....	83
Lampiran 4 Hasil validasi ahli media kedua	84
Lampiran 5 Hasil validasi ahli materi pertama.....	85
Lampiran 6 Hasil validasi ahli materi kedua.....	86
Lampiran 7 Hasil validasi ahli praktisi	87
Lampiran 9 Modul Ajar	88
Lampiran 10 Angket respon siswa	91
Lampiran 11 Soal <i>pre-test</i>	93
Lampiran 12 Soal <i>post-test</i>	95
Lampiran 13 Dokumentasi penelitian.....	97



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar di tingkat Madrasah Ibtidaiyah memiliki peranan yang penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Meskipun proses pembelajaran dapat berlangsung di berbagai lingkungan, tetapi lembaga pendidikan formal, seperti sekolah, tetap berfungsi sebagai sarana utama untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam konteks ini, peran pendidik sangat signifikan dalam mengarahkan dan memperkaya perkembangan siswa. Oleh karena itu, optimalisasi proses pembelajaran menjadi suatu keharusan guna mencapai hasil belajar yang diinginkan dan membentuk karakter serta kompetensi siswa secara efektif.

Pendidikan merupakan landasan fundamental yang esensial bagi siswa dalam proses pengumpulan pengetahuan dan memainkan peran penting dalam transformasi individu menuju perkembangan yang lebih progresif. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan, melainkan juga sebagai mekanisme yang mendukung kematangan emosional dan intelektual, serta mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dalam konteks ini, pendidikan melebihi sekadar transfer pengetahuan; ia berperan dalam menanamkan sikap, nilai, dan perilaku positif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, institusi pendidikan, khususnya sekolah, memiliki peran yang sangat penting dalam mengarahkan dan membentuk perilaku siswa, sehingga dapat menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis,

tetapi juga berintegritas dan berkarakter.

Pendidikan adalah proses sistematis yang dirancang untuk mentransmisikan tradisi antar generasi.¹ Memungkinkan generasi saat ini menjadi manifestasi nilai-nilai yang diajarkan oleh pendahulunya. Definisi pendidikan kompleks dan variatif, menekankan aspek humanistik dan mendorong pengembangan teori berbasis penelitian. Dengan demikian, terdapat hubungan timbal balik yang signifikan antara pendidikan dan ilmu pendidikan dalam praktik dan teori, berkontribusi pada kemajuan masyarakat dan negara. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menetapkan tujuan pendidikan untuk mengembangkan potensi siswa dan membentuk individu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.²

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, pemerintah menerapkan proses belajar-mengajar di sekolah dengan tujuan memaksimalkan keberlangsungan dan kualitas pendidikan. Partisipasi aktif peserta didik, bersama dengan penyediaan fasilitas, infrastruktur, dan media pembelajaran yang memadai, merupakan prasyarat penting dalam meningkatkan mutu pengalaman belajar.

Tanggung jawab pendidik mencakup pemilihan media pengajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar dan pemahaman materi siswa. Media yang tepat tidak hanya memfasilitasi penyerapan materi secara efisien, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Sebagai jembatan antara pengajar dan siswa maka apabila media pembelajaran menyampaikan materi secara menarik,

¹ Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Yumriani Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan" vol 2 no 1, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>.

² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan."

sehingga akan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini penting untuk pemahaman dan retensi materi. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang efektif, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif.

Bahasa Indonesia diakui sebagai mata pelajaran mendasar pada tingkat pendidikan dasar dengan menekankan pada pengenalan dan pemahaman konsep dasar. Peran bahasa Indonesia sangat krusial dalam pembentukan akhlak dan karakter, yang diwujudkan melalui praktik berbahasa yang baik, seperti berbicara dengan sopan, mendengarkan secara aktif, serta kemampuan membaca dan menulis yang efektif. Penggunaan bahasa yang intensif, cermat, dan tepat diharapkan dapat meningkatkan integritas serta membentuk kepribadian individu. Identitas bangsa Indonesia terikat erat dengan bahasa dan budaya yang dimilikinya. Oleh karena itu, apresiasi terhadap sastra Indonesia, termasuk penguasaan literasinya dianggap sebagai salah satu strategi untuk memperkuat identitas dan karakter nasional.³ Dalam konteks pendidikan, kemampuan berbahasa Indonesia memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar di semua mata pelajaran, karena keterkaitannya dengan aspek-aspek penting berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara aspek-aspek tersebut, kemampuan membaca sangat esensial, mengingat proses pemahaman yang berkesinambungan yang diperlukan. Oleh karena itu, guru berperan sebagai fasilitator dalam pengembangan keterampilan mengenal huruf, kata, dan makna teks. Dengan pendekatan sistematis dalam

³ Ririn Ayu Wulandari, "Sastra Dalam Pembentukan Karakter Siswa."

pengembangan kemampuan membaca, siswa dapat meningkatkan literasi, yang pada gilirannya menguatkan pemahaman mereka terhadap berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas 1 MI permasalahan yang berkaitan dengan pembelajarannya yaitu kurangnya media pembelajaran. Proses pembelajarn terkadang hanya menggunakan sumber media buku paket siswa saja. Dalam hal ini mengurangi kreativitas peserta didik dalam berekspresi serta menjadikan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Tatkala proses pembelajaran berlangsung banyak siswa kurang antusias dan masih sibuk dengan pekerjaannya sendiri serta tidak memperhatikan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi salah satu upaya untuk menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan yaitu dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang lebih abstrak. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran ULTAKATA (Ular Tangga Kosa Kata) berbantu *flashcard* dengan mengintegrasikan beberapa pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran ke dalam permainan, maka siswa dapat berlatih menjawab soal dengan cara yang lebih menarik. Hal ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengulang materi dan memperkuat pemahaman mereka tanpa merasa tertekan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran ULTAKATA berbantu

flashcard materi Kosakata mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MI?

2. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* materi kosakata mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MI?

C. Tujuan penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* materi Kosakata mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MI.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* materi kosakata mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MI.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk media ular tangga ini dapat merangsang siswa untuk memahami materi pembelajaran karena siswa praktek langsung sehingga materi akan lebih mudah untuk diingat. Produk media ini akan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif karena siswa tidak hanya terpaku pada penjelasan guru saja tetapi praktek langsung menggunakan media ini. Desain fisik media ular tangga ini didesain menggunakan aplikasi Canva. Ular tangga berisi 30 petak yang terdiri dari 1

petak start, 28 petak bermain, dan 1 petak finish. Media ular tangga disajikan dalam bentuk kertas *luster* berukuran 82×82 cm. Dadu di rancang sesuai dengan warna anak-anak seperti kuning, ungu, biru, hijau, orange, pink. Pemain pada permainan ini di wakikan dengan pion dalam permainan ini pion di sajikan dalam bentuk mainan hewan-hewan kecil. Kartu pada permainan ular tangga terdiri dari 2 macam. Kartu pertama berjumlah 15-20 kartu berisikan pertanyaan dan informasi yang berhubungan dengan materi kosa kata, dan kartu yang kedua berisi 2-4 paket abjad. Setiap kotak pada papan ular tangga harus berisi angka, gambar ular, dan tangga. Interaksi dari permainan media ini memungkinkan interaksi antara siswa dengan cara membagi kelas menjadi beberapa kelompok untuk bermain secara bersamaan, Setiap kali siswa mendarat di kotak tertentu, mereka harus menjawab pertanyaan dari kartu soal untuk melanjutkan permainan.

E. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran ular tangga berbasis flashcard ini dirancang untuk memfasilitasi pengajaran dan pemahaman kosakata bagi siswa. Desain permainannya ini dibuat semenarik mungkin dan disertai dengan dua jenis kartu sehingga dapat membangkitkan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa. Tidak hanya itu media ini juga menawarkan fleksibilitas, memungkinkan siswa untuk belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Ukurannya yang proporsional membuatnya mudah untuk dibawa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media permainan ular tangga, terdapat beberapa asumsi yang mendasari proses tersebut. Berikut adalah asumsi- asumsi yang digunakan:

- a. Keterlibatan Siswa: Permainan ular tangga dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Aktivitas ini menyenangkan dan menarik perhatian siswa, sehingga diharapkan dapat membuat mereka lebih antusias dalam belajar sambil bermain.
- b. Stimulasi Keterampilan: Media ini diasumsikan mampu merangsang siswa untuk memecahkan masalah sederhana. Dengan berpartisipasi langsung dalam permainan, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.
- c. Karakteristik Siswa: Produk permainan ular tangga dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, terutama untuk anak-anak, sehingga dapat dimainkan secara berkelompok. Setiap kotak pada papan permainan berisi huruf atau gambar yang relevan dengan materi pelajaran, serta kartu tantangan yang mendukung pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Agar terhindar dari kesalahpahaman terkait rumusan masalah yang dirumuskan oleh peneliti, maka berikut definisi istilah tentang penelitian ini:

1. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang menyampaikan pesan dari pengajar kepada peserta didik, yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mendukung fasilitas pembelajaran.

2. Ular tangga kosakata (ultakata) adalah permainan berbasis peluang yang biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan terdiri dari kotak-kotak yang terhubung melalui gambar ular dan tangga. Kosakata adalah unsur penting dalam keterampilan berbahasa dan memudahkan berkomunikasi.
3. *Flashcard*, kartu yang berisikan pertanyaan dan juga alfabet sebagai bahan pelengkap dalam permainan ular tangga.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut. BAB I membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, dan definisi operasional. Kemudian, tentang media pembelajaran (berupa pengertian, fungsi, dan manfaat), media pembelajaran ULTAKATA (Ular Tangga Kosakata) berbantu *flashcard* mata pelajaran Bahasa Indonesia, keaktifan dan pemahaman siswa, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir ada pada BAB II.

BAB III membahas tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian, dan pengembangan, uji coba produk, desain uji coba produk, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. pada BAB IV membahas tentang penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk. Kemudian tentang kajian media pembelajaran ULTAKATA (Ular Tangga Kosakata) berbantu *flashcard* yang telah direvisi ada pada bagian BAB V. Selanjutnya pada BAB VI membahas kesimpulan dan saran.