

**PENGEMBANGAN MEDIA KASUAL (KARTU ABJAD VISUAL)
BERBASIS *MOBILE LEARNING* UNTUK MENGENALKAN LAMBANG
BUNYI VOKAL DAN KONSONAN PADA SISWA KELAS I SDN
BLIMBING 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

DODI YUSUF FRAN SETIYO

NPM : 2014060089

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

DODI YUSUF FRAN SETIYO

NPM: 2014060089

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KASUAL (KARTU ABJAD VISUAL)
BERBASIS *MOBILE LEARNING* UNTUK MENGENALKAN LAMBANG
BUNYI VOKAL DAN KONSONAN PADA SISWA KELAS I SDN
BLIMBING 2**

Telah disetujui untuk dilanjutkan Kepada

Panitia Ujian/Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 15 Juli 2024

Pembimbing I



Rian Damariswara, M.Pd
NIDN. 07028129001

Pembimbing II



Ita Kurnia, M.Pd
NIDN. 0701128306

Skripsi oleh:

DODI YUSUF FRAN SETIYO

NPM: 2014060089

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KASUAL (KARTU ABJAD VISUAL)
BERBASIS *MOBILE LEARNING* UNTUK MENGENALKAN LAMBANG
BUNYI VOKAL DAN KONSONAN PADA SISWA KELAS I SDN
BLIMBING 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Skripsi

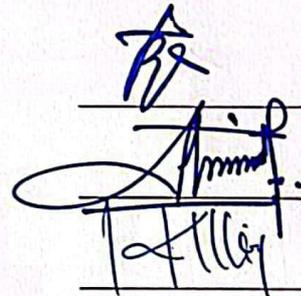
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd.
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd..
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd.



Mengetahui

Dekan FKIP



D. Agus Widodo, M.Pd.

KDDN10024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Dodi Yusuf Fran Setiyo
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 11 Agustus 2001
NPM : 2014060089
Fakultas/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



Dodi Yusuf Fran Setiyo

NPM. 2014060089

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

الْقِيَامَةِ يَوْمَ عَلَيْهِ اللَّهُ يَشْتَقُّ يُشَاقِقُ وَمَنْ

"Barangsiapa yang menyulitkan (orang lain) maka Allah akan mempersulitnya pada hari Kiamat." (HR Al-Bukhari 7152)

Persembahan:

Bapak Ibu saya ☺

ABSTRAK

Dodi Yusuf Fran Setiyo Pengembangan Media Kasual (Kartu Abjad Visual) Berbasis *Mobile Learning* Untuk Mengenalkan Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan pada Siswa Kelas I SDN Blimbing 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Kata kunci: keefektifan, media pembelajaran, hasil belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas I SDN Blimbing 2. Berdasarkan hasil observasi, guru masih menggunakan metode ceramah dan *teacher centered* (berpusat pada guru) saat mengajar, manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau IT kurang optimal, guru sudah menggunakan media pembelajaran konkrit yang itu kurang menarik perhatian siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut. (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri. (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri. (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri.

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut. (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri. (2) Untuk mengetahui Kepraktisan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri. (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri.

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian R&D (Research and Development). Model penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu, angket, dan soal tes evaluasi. Teknik analisis data menggunakan teknik skala likert, guttman, dan kuesioner. Lokasi penelitian uji coba terbatas dilakukan di SDN Tarokan 3 dengan subjek penelitian 10 siswa. Sedangkan lokasi uji coba luas, dilakukan di SDN Blimbing 2 dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai presentase 85% dan validator materi mencapai presentase 80%. Maka hasil kevalidan dari media KASUAL memperoleh rata-rata presentase 82,5% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai presentase 95% dan hasil angket respon siswa mencapai 95%. Maka hasil kepraktisan dari media KASUAL memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi memperoleh nilai rata-rata presentase 83,45% dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media KASUAL materi mengenalkan lambang bunyi vokal dan konsonan kelas I SDN Blimbing 2 yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media KASUAL (Kartu Abjad Visual) Berbasis *Mobile Learning* untuk Mengenalkan Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan pada Siswa Kelas I SDN Blimbing 2” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Rian Damariswara, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Ita Kurnia, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak/Ibu Dosen PGSD UN PGRI Kediri.
7. Ari Puspitorini, S.Pd., SD. Selaku Kepala Sekolah SDN Blimbing 2.
8. Vina Lailatul Badriyah, S.Pd. Selaku Guru Kelas I SDN Blimbing 2.
9. Siswa siswi SDN Blimbing 2 yang telah bekerjasama selama penelitian.
10. Orang tua serta saudara yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan do'a.
11. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2024



DODI YUSUF FRAN SETIYO
NPM: 2014060089

DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN DEWAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Manfaat Peneliti	10
BAB II : LANDASAN TEORI.....	12
A. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	13
3. Kedudukan Media Pembelajaran.....	14
4. Jenis Media Pembelajaran	15
B. Media KASUAL (Kartu Abjad Visual)	18
1. Pengertian Media KASUAL (Kartu Abjad Visual).....	18
2. Kelebihan dan Kelemahan Media KASUAL (Kartu Abjad Visual)	19
C. <i>Mobile Learning</i>	20

1.	Pengertian <i>Mobile Learning</i>	20
2.	Manfaat Mobile Learning.....	21
D.	Articulate Storyline	22
1.	Pengertian Articulate Storyline	22
2.	Fungsi Media Articulate Storyline	23
E.	Website 2 APK Builder.....	25
1.	Pengertian Website 2 APK Builder.....	25
2.	Keunggulan aplikasi Website 2 APK Builder	25
3.	Kelemahan aplikasi Website 2 APK Builder	26
F.	Materi Mengenal Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan	27
1.	Huruf vokal.....	27
2.	Huruf konsonan	28
G.	Kajian Terdahulu.....	30
H.	Kerangka Berfikir.....	32
BAB III :	METODE PENGEMBANGAN.....	35
A.	Model Pengembangan	35
B.	Prosedur Pengembangan	36
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	40
D.	Uji Coba Model/Produk	41
E.	Validasi Model/Produk	42
F.	Instrumen Pengumpulan Data	43
G.	Teknis Analisis Data	49
H.	Norma Pengujian.....	53
BAB IV :	DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	55
A.	Hasil Studi Pendahuluan	55
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	55
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	57
3.	Desain Awal	58
B.	Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kevalidan.....	59
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli.....	59
C.	Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kepraktisan.....	65
D.	Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Keefektifan	74

1.	Uji Keefektifan Skala Terbatas	74
2.	Uji Keefektifan Skala Luas	75
E.	Validasi Model	78
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi	78
2.	Impretasi Hasil Uji Validasi	79
3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	80
4.	Desain Model Akhir	81
F.	Pembahasan Hasil Penelitian	83
1.	Spesifikasi Produk	83
2.	Keunggulan dan Inovasi	84
3.	Kelemahan	85
4.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	85
	BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	87
A.	Simpulan	87
B.	Implikasi.....	88
C.	Saran.....	89
	DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	29
Tabel 3. 1 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 3. 3 Lembar Angket Kepraktisan Guru.....	47
Tabel 3. 4 Lembar Angket Respon Siswa.....	48
Tabel 3. 5 Kriteria Validasi.....	50
Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan.....	51
Tabel 3. 7 Konversi Nilai Presentase Hasil Belajar	53
Tabel 4. 1 Ahli Penelitian	57
Tabel 4. 2 Desain KASUAL (Kartu Abjad Visual)	58
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Materi	60
Tabel 4. 4 Penyajian Skor Ahli Media.....	63
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru.....	66
Tabel 4. 6 Angket Respon Siswa	68
Tabel 4. 7 Hasil Uji Kepraktisan Angket Guru.....	70
Tabel 4. 8 Angket Respon Siswa	72
Tabel 4. 9 Hasil Akhir Kepraktisan Uji Coba Skala Luas	73
Tabel 4. 10 Hasil Soal Evaluasi Subjek Terbatas	75
Tabel 4. 11 Hasil Soal Evaluasi Subjek Luas.....	76
Tabel 4. 12 Desain Akhir Model.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka berfikir	34
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan	36
Gambar 3. 2 Tampilan Menu Utama	37
Gambar 3. 3 Tampilan Quiz.....	37
Gambar 3. 4 Tampilan Materi.....	38
Gambar 3. 5 Tampilan Materi.....	39
Gambar 4. 1 Model Hipotik.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	92
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 3 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	96
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Pembimbing	97
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	100
Lampiran 6 Hasil Validasi Media Pembelajaran	117
Lampiran 7 Hasil Validasi Materi.....	121
Lampiran 8 Angket Respon Guru	125
Lampiran 9 Angket Respon Siswa.....	127
Lampiran 10 Hasil Soal Evaluasi.....	129
Lampiran 11 Dokumentasi.....	131
Lampiran 12 Hasil Plagiasi.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa sesungguhnya memiliki fungsi dan peran yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik, khususnya dalam hal berkomunikasi. Bahasa sendiri merupakan sebuah fitrah yang diberi oleh Tuhan kepada manusia, dimana tanpa bahasa manusia tidak bisa berinteraksi dengan sesamanya (Sholikhah, 2015:1). Kurikulum Merdeka Belajar yang dicanangkan Nadiem Makarim hanya menitikberatkan pada materi inti, sehingga ada beberapa materi yang sengaja dilewatkan yang pada akhirnya mengakibatkan pengetahuan siswa menjadi terbatas dan tidak menyeluruh. Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan kurikulum Merdeka Belajar. Terutama dalam hal pemilihan materi penting yang disampaikan kepada siswa. Karena sebagian besar materi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan materi yang esensial (Sumaryamti, 2023). Hal ini karena setiap mata pelajaran pada dasarnya bertujuan menanamkan informasi kepada siswa, dan informasi itu berupa bahasa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia materi lambang bunyi vokal dan konsonan untuk membaca permulaan diberikan di kelas I dengan tujuan agar murid memiliki kemampuan memahami dan membunyikan dengan intonasi

yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca. Adapun membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya.

Keterampilan membaca dasar diperlukan agar siswa dapat memahami dan mengucapkan tulisan dengan pelafalan dan intonasi yang jelas. Membaca dasar membantu siswa memahami teks bacaan. Diharapkan siswa mendapatkan informasi dari bacaan tersebut, sehingga pengetahuan dan wawasannya bertambah. Membaca dasar untuk siswa kelas I harus mendapatkan perhatian penuh dari guru. Pada tahap ini, siswa kelas I mulai mengenal huruf, bunyi, suku kata, dan kalimat meskipun dalam konteks yang sederhana. Peran guru sangat penting dalam membimbing siswa agar menguasai keterampilan membaca. (Mahsun & Khoiriyah, 2019)

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai

berikut. (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. (2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara. (3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. (4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. (6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai budaya dan intelektual manusia Indonesia. Dalam pelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa materi salah satunya materi mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan (Harlina, H., & Wardarita, 2020)

Lambang bunyi vokal dan konsonan tersebut dapat dilihat berdasarkan ruang lingkup yang ada pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD/MI. Ruang lingkup bahasa Indonesia di SD/MI adalah menggunakan bahasa secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Selain itu, dapat dilakukan dengan cara menghargai dan menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. Ruang lingkup tersebut kemudian dirumuskan dalam beberapa poin materi bahasa Indonesia kelas 1 yakni: (1) membaca dan menulis permulaan; (2) lambang bunyi vokal dan konsonan; (3) kosakata anggota tubuh dan panca indra; (4) kosakata kesehatan; (5) kosakata berbagai jenis benda; (6) kosakata peristiwa siang dan malam; (7) ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, pujian,

ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk; (8) kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggal; (9) kosakata hubungan kekeluargaan; (10) puisi anak/syair lagu.

Kemampuan mengenali vokal dan konsonan merupakan bagian dari keterampilan berbahasa prasekolah. Bunyi suatu bahasa memiliki lambang yang disebut notasi bunyi. Tanda bunyi adalah garis atau gambar yang mewakili bunyi bahasa, yang tanda bunyinya dalam bahasa Indonesia disebut huruf. Huruf-huruf bahasa Indonesia meliputi huruf abjad, vokal, dan konsonan. Alfabet terdiri dari dua puluh enam huruf dengan lima vokal dan 21 konsonan. Vokal meliputi huruf a, i, u, e, o dan konsonan adalah huruf b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pada membaca permulaan, fokus utama pembelajarannya adalah siswa mampu melek huruf. Artinya, siswa harus mampu mengenal huruf, mengidentifikasi, mengklasifikasikan huruf, mampu merangkai huruf menjadi suku kata, kata, serta kalimat (Yuliana, 2017). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki kemampuan dan keahlian dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil tes pada kelas I di SDN Blimbing 2 ditemukan permasalahan yaitu 40% atau 10 siswa dari 25 siswa kelas I tidak mencapai ketuntasan nilai KKTP dengan rata-rata nilai 75. Siswa kurang mencermati materi lambang bunyi vokal dan konsonan. Hal tersebut juga di buktikan pada saat proses pembelajaran, yang mana siswa masih belum paham terkait penjelasan dari materi lambang bunyi vokal dan konsonan, serta masih

kurangnya alat bantu atau media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Hasil wawancara guru kelas I, dalam pembelajaran materi lambang bunyi vokal dan konsonan. Ditemukan bahwa guru pada proses pembelajaran di kelas tersebut masih menggunakan buku paket atau masih kurangnya media pembelajaran lainnya yang menarik. Siswa tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi dan siswa merasa bosan karena guru masih menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang masih monoton yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang berinovasi.

Dari paparan permasalahan di atas, perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan dan mudah untuk dalam memahami materi. Serta didukung dengan adanya media penunjang berupa tablet dari bantuan pemerintah yang belum dimanfaatkan secara maksimal oleh bapak ibu guru. Maka dari itu perlunya media pembelajaran yang masih jarang digunakan oleh guru saat melakukan proses kegiatan pembelajaran di kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dikembangkan, contohnya yaitu Media Kasual (Kartu Abjad Visual). Alasan pemilihan media tersebut adalah untuk memudahkan siswa dalam kelancaran membaca sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Sari et al., (2020), media gambar paling sering digunakan oleh guru di lembaga pendidikan untuk membantu dalam penyampaian isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media gambar adalah sarana kegiatan

pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi anak dan memperjelas serta memfasilitasi konsep yang kompleks dan abstrak sehingga memberikan anak-anak pengalaman secara visual yang membuat mereka lebih mudah memahami (Hidayat et al., 2018). Selain media gambar, ada kartu abjad sebagai media pembelajaran yang membantu anak untuk lebih mengingat kata yang telah dipelajari. Anak tidak cepat bosan jika media yang digunakan terlihat menarik (Suratiyah, 2019). Tujuan dari penerapan kartu abjad ini anak tidak hanya dapat menyusun huruf tetapi dapat mengeja dan membaca suatu kata (Bisri, 2019). Penggunaan kartu abjad sebagai media belajar dan bermain selain dapat meningkatkan kemampuan membaca, kartu abjad juga dapat meningkatkan kemampuan emosional pada anak (Hidayati et al., 2019).

Mobile learning (m-learning) merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan perangkat *handphone* (HP) yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran. *M-learning* dikembangkan dengan format multimedia yang menyajikan teks, gambar, audio, dan meminimalkan video dan animasi karena alasan keterbatasan *content size* agar mudah diakses melalui HP sehingga menjadi bahan belajar yang menarik dan mudah dipahami. *M-learning* merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik tidak tergantung tempat dan waktu. Potensi dan prospek pengembangan *mobile learning* ke depan, sangat terbuka lebar mengingat kecenderungan masyarakat yang semakin dinamis dan mobile serta tuntutan kebutuhan pendidikan yang berkualitas dan beragam. Konsep pembelajaran tersebut diharapkan dapat mendorong

terwujudnya suasana pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga dapat memotivasi semangat belajar peserta didik dan guru.

Berdasarkan paparan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media KASUAL (Kartu Abjad Visual) Berbasis *Mobile Learning* untuk Mengenalkan Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan pada Siswa kelas I SDN Blimbing 2”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Guru-guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada. Contohnya seperti proyektor, globe, replika tata surya, tablet dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena adanya anggapan bahwa pembelajaran konvensional dianggap lebih mudah dalam proses pembelajaran.
2. Proses pembelajaran pada mata pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas I cenderung kurang efektif. Peserta didik belum mampu dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan. Hal ini, dibuktikan dengan data observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 di SDN Blimbing 2. Pada saat observasi lapangan kelas I berjumlah 25 siswa. Dari 25 siswa kelas 1 sebanyak 40% siswa mampu memahami lambing bunyi vokal dan konsonan. Sedangkan, 60% siswa belum mampu memahami lambang bunyi vokal dan konsonan. Hal ini mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, terbukti dari hasil nilai KKTP yang masih di bawah 75.

3. Selain itu terdapat dampak antara lain, seperti siswa kurang tertarik dengan penjelasan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selanjutnya, siswa cenderung kurang bersemangat dan mencari kesibukan sendiri jika materi hanya disampaikan dengan dijelaskan seperti mengobrol dengan temannya sendiri, mainan sendiri, jail kepada teman yang lainnya. Selanjutnya, kurang aktifnya siswa saat proses belajar mengajar di kelas karena guru hanya menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton.

Terkait dengan beberapa identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas terdapat beberapa alternatif pemecahan masalah. Strategi pembelajaran mulai dari pemilihan metode, model, dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa agar pembelajaran tidak terlalu monoton dan siswa tidak bosan, pengelolaan kelas yang baik dan inovatif agar pembelajaran tidak terfokus pada guru melainkan ada umpan balik dari siswa sehingga terlihat keaktifan siswa saat di kelas, dan penggunaan media yang menarik dan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan sehingga pembelajaran lebih optimal.

Dari beberapa alternatif masalah yang telah disampaikan, alternatif yang dipilih adalah pengembangan media pembelajaran. Media yang akan dikembangkan adalah Kartu Abjad Visual berbasis mobile learning untuk materi mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah di atas, berikut akan dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari pembatasan yang meluas dan tidak menemukan titik fokus permasalahan. Pokok-pokok pembatasan masalah yang diteliti pada penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian ini mengembangkan media Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Subjek penelitian pada siswa kelas I SDN Blimbing 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam

mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri.
2. Mengetahui Kepraktisan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri.

F. Manfaat Peneliti

Dalam penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dapat digunakan untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan anak sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman baru dan strategi pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dapat tercapai.

- b. Bagi Sekolah

Memberikan model pembelajaran yang menarik bagi sekolah dalam rangka memberikan proses pembelajaran sehingga kemampuan mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dapat meningkat.

- c. Bagi Siswa

Dengan cara menggunakan media pembelajaran kasual, anak akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran, dan juga lebih mudah menerima pembelajaran sehingga kemampuan mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan akan lebih cepat diterima oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Permainan Kartu Huruf di Kelas I SD Negeri 59 Tongkoseng Kabupaten Bombana (Doctoral dissertation, IAIN Kendari).
- Amseke, F. V., Hawali, R. F., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6723-6731.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Ansar, H. Media Visual dalam Pembelajaran PAI.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89-105
- Botty, M. (2018). Hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 4(1), 41-55.
- Dewi, N. N. D. P. T. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 362-369.
- Dita Mesrawati Hulu¹, Karmila Pasaribu², Engrati Simamora³, Setia Yarni Waruwu⁴, C. F. B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 7.
- Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 63-68.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.
- Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27-38.
<https://doi.org/10.28918/ijjee.v2i1.5275>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).

- Lestari, Novita Dian Dwi, et al. (2021). Analisis faktor-faktor yang menghambat belajar membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu* 5.4, 2611–2616.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPPI)*.
- Minsih, M. (2018). Peran guru dalam pengelolaan kelas. *Profesi pendidikan dasar*, 5(1), 20-27.
- Musahrain, M., Suryani, N., & Suharno, S. (2017, March). Pengaplikasian mobile learning sebagai media dalam pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Nurhidayat, B., Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Madura untuk SD Negeri 1 Perante Kabupaten Situbondo. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 103-110.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Prihatmojo, A. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Tanjung Aman. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 89–100.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Putri, Rosalina. "Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (SMART BOARD) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8.4 (2022): 1181-1189.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar: Sebuah kerangka konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Suleman, J., & Islamiyah, E. P. N. (2018, October). Dampak penggunaan bahasa gaul di kalangan remaja terhadap bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* (Vol. 2, No. 2).

- Susetyo, Susetyo. "Permasalahan implementasi kurikulum merdeka belajar program studi pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu." *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. 2020.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu bergambar bagi anak usia dini dalam bingkai islam dan perspektif pakar pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173-187.
- Warsita, B. (2018). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, XIV(1), 062–073.
- Widiastika Asti, M., Hendracipta, N., & A Syachruroji, A. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat media pembelajaran youtube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538-545.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul