

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 26 Maret 2025



TASYA PUTRI SAHARANI
NIM. 211240024

ABSTRAK

Tasya Putri Saharani. 211240024. 2024. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Permainan Tradisional Ambreg Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Kubang*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menerapkan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten, Ambreg, guna meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas 1 SDN Kubang. Penelitian ini dilakukan di kelas 1 SDN Kubang, yang melibatkan 37 siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Prosedur pengembangan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg mengikuti tahapan model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan siswa, desain media, pengembangan produk melalui validasi ahli media, materi, dan bahasa dalam dua tahap revisi, implementasi dengan media yang digunakan. (2) Media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media didapatkan persentase 94% “Sangat Layak”, ahli materi 98% “Sangat Layak” dan ahli bahasa 90% “Sangat Layak”. (3) Penerapan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten Ambreg secara sistematis, melalui langkah-langkah yang jelas, meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan 37 siswa dinyatakan lulus saat menulis di media *flashcard* berbasis permainan tradisional Banten. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis permainan tradisional Ambreg layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas 1 SDN Kubang.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Flashcard*, Permainan Tradisional, Kemampuan Menulis

Nomor : -
Lampiran : Skripsi
Perihal : Usulan Ujian Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan
Di-
Serang

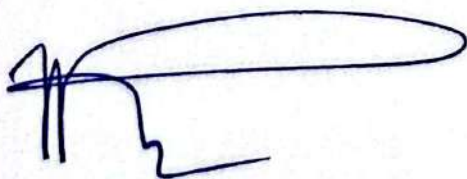
Assalamu'alikum Wr.Wb

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Tasya Putri Saharani, NIM 211240024 yang berjudul *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Permainan Tradisional Banten Ambreg Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SDN Kubang*, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I,



H.M. Rifqi Rijal, S.Si., M.M.Pd
NIP. 19740731 1999031001

Serang, 17 Maret 2025

Pembimbing II,



Dr. Imas Mastoah, M.Pd
NIDN. 2012088701

PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BANTEN AMBREG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN SISWA KELAS 1 SDN KUBANG

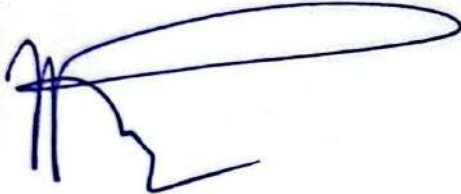
Oleh :

TASYA PUTRI SAHARANI

NIM : 211240024

Menyetujui,

Pembimbing I,



H.M. Rifqi Rijal, S.Si., M.M.Pd

NIP. 19740731 1999031001

Pembimbing II,



Dr. Imas Mastoah, M.Pd

NIDN. 2012088701

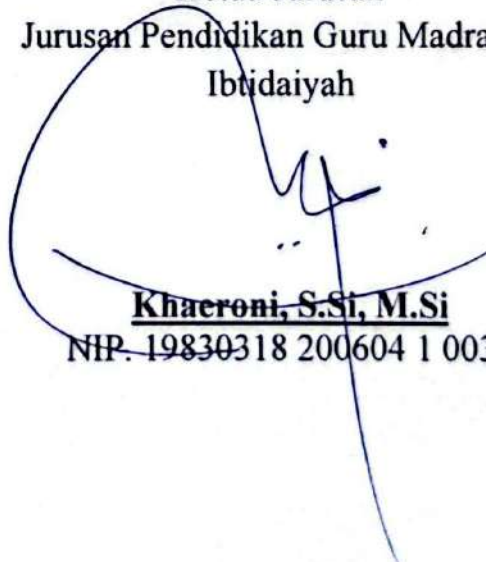
Mengetahui

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Nana Juhana, M.Ag
NIP. 19711029 199903 1 002

Ketua Jurusan
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



Khaerani, S.Si, M.Si
NIP. 19830318 200604 1 003

PENGESAHAN

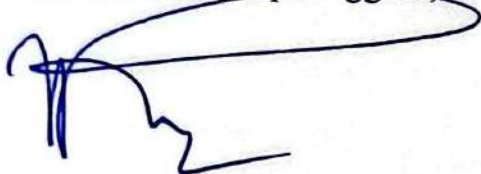
Skripsi a.n Tasya Putri Saharani NIM: 211240024 yang berjudul *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Permainan Tradisional Banten Ambreg Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Kubang* telah diujikan dalam sidang Munaqasah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada tanggal 26 Maret 2025.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 26 Maret 2025

Sidang Munaqosah

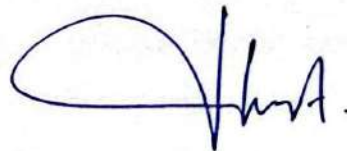
Ketua Merangkap Anggota,



H.M. Rifqi Rijal, S.Si., M.M.Pd

NIP. 19740731 1999031001

Sekretaris Merangkap Anggota,

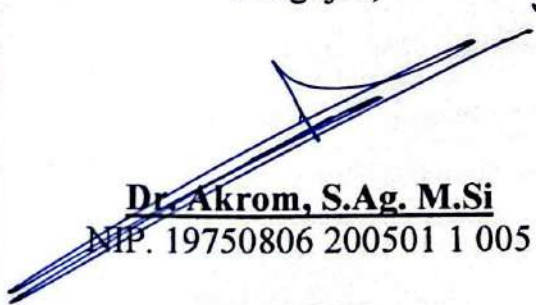


Oman Farhurohman, M.Pd.

NIP. 19890619 202321 1 017

Anggota

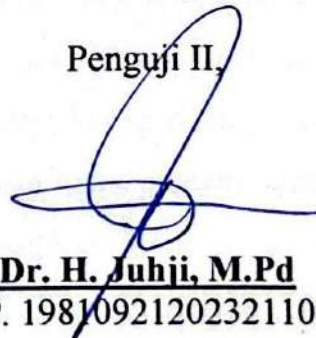
Penguji I,



Dr. Akrom, S.Ag. M.Si

NIP. 19750806 200501 1 005

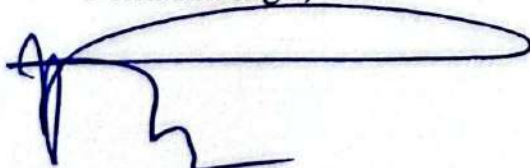
Penguji II,



Dr. H. Juhji, M.Pd

NIP. 198109212023211010

Pembimbing I,



H.M. Rifqi Rijal, S.Si., M.M.Pd

NIP. 19740731 1999031001

Pembimbing II,



Dr. Imas Mastoah, M.Pd

NIDN. 2012088701

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil alamiin

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata ala, karena dengan izin dan kemudahan dari-Nya skripsi ini bisa terselesaikan

Setiap rangkaian kata dalam skripsi ini penulis persembahkan dengan sepenuh hati kepada orang-orang yang senantiasa menemani dan mengiringi setiap langkah menuju pencapaian ini. Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan dengan penuh cinta dan hormat kepada:

Kedua orang tua saya, terima kasih atas do'a, kasih sayang, pengorbanan yang tidak henti. Setiap tetes keringat dan air mata kedua orang tua saya adalah sumber kekuatan bagi saya untuk terus melangkah. Terima kasih telah menjadi teladan, memberikan dukungan tanpa syarat, dan selalu berada di samping saya dalam setiap proses kehidupan. Semoga karya sederhana ini menjadi awal dari keberhasilan yang bisa saya persembahkan untuk membahagiakan kalian. Terima kasih pula untuk semua keluarga dan saudara yang selalu memberikan dukungan dalam segi apapun.

MOTTO

ط
إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Tasya Putri Saharani dilahirkan di Tangerang, pada tanggal 01 September 2003 Bertempat tinggal di Kp. Kebon Kelapa Ds.Buaran Jati Kec. Sukadiri Kab.Tangerang-Banten Penulis merupakan anak pertama dari bersaudara dari orang tua yang bernama Bapak Ahmad Syahroni dan

Ibu Tarpiah. Jenjang pendidikan formal yang pernah penulis tempuh antara lain SDN Periuk 2 Kota Tangerang lulus pada tahun 2015, SMPN 1 Sepatan Kabupaten Tangerang lulus pada tahun 2018, kemudian melanjutkan di MA At-taqwa Yastu lulus pada tahun 2021, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten dan di terima di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaryah.

Selain itu penulis juga aktif mengikuti organisasi internal Tahun 2022 menjadi pengurus Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah selama 1 periode Kemudian pada tahun 2021-2025 mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa yaitu Unit Pengembanagan Tilawatil Qur'an (UPTQ).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji hanya bagi Allah SWT, yang telah memberikan taufik hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Permainan Tradisional Banten Ambreg Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Kubang” tepat pada waktunya. Skripsi ini adalah salah satu tugas akhir yang menjadi syarat kelulusan dalam meraih gelar (S.Pd) pada program strata 1 (S1) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten.

Shalawat beserta salam semoga tetap tercurah kepada Rasulullah SAW, keluarga, para sahabat, serta para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman Aamiin. Skripsi ii disusun berdasarkan hasil penelitian di SDN Kubang Kota Serang,serta berbagai teori yang didapat dari berbagai sumber literatur. Skripsi ini kemungkinan tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya, terutama kepada

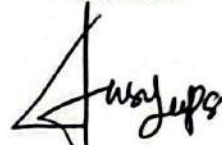
1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan. Wahyuddin, M.Pd., Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Ag Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
3. Bapak Khaeroni, S.Si, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaryah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengarahkan dan mendidik penulis.
4. Bapak H.M. Rifqi Rijal, S.Si., M.M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Dr. Imas Mastoah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mengajarkan mendidik penulis selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
6. Kepala sekolah, guru-guru, siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri Kubang dan seluruh informan yang sudah memberikan izin dan data terkait dengan skripsi yang disusun oleh penulis.
7. Keluargaku tersayang bapak, mamah, adik dan semua keluarga yang sudah mendo'akan dan mendukung penulis.
8. Keluarga PGMI A 2021 dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan semuanya.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Atas segala bantuan yang telah diberikan penulis berharap semoga Allah SWT membalasnya dengan pahala yang berlimpa, aamun Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan guna perbaikan selanjutnya. Akhirnya hanya kepada Allah penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Serang, 26 Maret 2025

Penulis



Tasya Putri Saharani
NIM. 211240024

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR USULAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Sistematika Pendahuluan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13

A. Media Pembelajaran.....	13
B. Media <i>Flashcard</i>	19
C. Permainan Tradisional Ambreg.....	21
D. Kemampuan Menulis	23
E. Kajian Penelitian yang Relevan	25
F. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Penelitian dan Pengembangan	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian	38
D. Sumber Data.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan Penelitian.....	95
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan.....	104
B. SARAN	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian dan Pengembangan Produk	38
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	43
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	46
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	48
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	52
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Evaluasi untuk Guru.....	54
Tabel 3. 11 Skor Skala Likert.....	57
Tabel 3. 12 Interval Skala Likert Kevalidan	57
Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Kelayakan.....	58
Tabel 4. 1 Identifikasi Materi Pelajaran Bahasa Indonesia.....	63
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Media Tahap I	69
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media Tahap II.....	71
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi Tahap I.....	74
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Ahli Materi Tahap II	76
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa Tahap I.....	79
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	82

Tabel 4. 8 Rekapitulasi Kelayakan Media <i>Flashcard</i> Berbasis Permainan Tradisional Banten Ambreg	85
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Belajar Sebelum Menggunakan Produk	87
Tabel 4. 10 Hasil Belajar Sesudah Menggunakan Produk	91
Tabel 4. 11 Hasil Angket Evaluasi Guru.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Ambreg Tradisional.....	23
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Penelitian	31
Gambar 4. 1 Desain <i>packaging Flashcard</i> dengan <i>Tamplatemaker</i> dan <i>Canva</i>	66
Gambar 4. 2 Desain <i>Flashcard</i> Tampak Depan dan Belakang ...	67
Gambar 4. 3 Desain Permainan Ambreg.....	68
Gambar 4. 4 Desain Isi Materi <i>Flashcard</i>	68