

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada dewasa ini pendidikan sangat berperan penting dalam pembangunan masa depan dan kebudayaan bangsa yang berguna untuk menghadapi arus globalisasi. Pendidikan mempunyai dua peran penting, “Pertama : pendidikan tidak hanya berkaitan langsung dengan pemecahan masalah, namun merupakan suatu proses mewujudkan karakteristik berpikir dan merasa individu yang akan dapat berkontribusi secara signifikan dalam jangka panjang dengan orang lain untuk menciptakan kemungkinan masa depan yang terbaik. Kedua pendidikan membutuhkan pengonsepsian semakin meluas, dari pada sekedar persekolahan formal, hal itu berarti mencakup pendidikan non formal dengan pengalaman pendidikan aktivitas pendidikan luar sekolah.<sup>1</sup> Dapat disimpulkan dari pemaparan tersebut bahwa pendidikan sangat diperlukan seorang individu untuk menjalani hidup supaya dapat berlangsung dan berjalan dengan semestinya serta dijadikan bekal untuk menghadapi persaingan arus globalisasi seperti sekarang.

Telah dipaparkan dari pendapat diatas bahwa pendidikan adalah salah satu faktor yang berperan dalam menciptakan masa depan yang baik bagi setiap individu, sehingga dapat menyesuaikan dan berkontribusi untuk kemajuan bangsa dan negaranya. Pendidikan tidak terlepas dari

---

<sup>1</sup> Nirva Diana, Mesiono. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing.2016 ) hal. 4-5

adanya proses pembelajaran, maka dari itu pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilaksanakan untuk mendapatkan ilmu dan cara yang dilakukan agar dapat mengerti dan paham tentang apa yang sebelumnya tidak diketahui.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pelekatan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan, fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa, dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia dini.

Salah satu bidang perkembangan yang kita lakukan yakni perkembangan bahasa dimana pendidikan dalam pengembangan dan pertumbuhan kemampuan dasar di SD adalah aspek bahasa itu sendiri. Pengembangan bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis.

Membaca dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Membaca merupakan sarana utama bagi seorang anak untuk mengasah keingintahuannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Membaca merupakan pintu dan jendela untuk membuka wawasan anak. Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks. Jadi membaca adalah proses berfikir dengan cara melihat tulisan dan memahami makna dari tulisan tersebut serta melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.

Dalam rangka mengembangkan kemampuan membaca, perlu digunakan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Kerena anak usia dini memiliki kecenderungan dan karakter menyukai setiap yang menyenangkan dan membenci setiap yang menyusahakan atau yang menyulitkan. Proses pembelajaran pada anak usia dini dengan cara bertahap melalui mengenal pada anak usia dini belum bisa menerima pelajaran teori secara langsung, akan tetapi pelajaran yang diselipkan dalam sebuah permainan menggunakan media. Media ialah sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan anak didik, guru sebagai pengajar hendaknya mampu memilih media yang tepat dalam proses belajar mengajar. Media merupakan medium/perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi, dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan. Pembelajaran juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media pembelajaran dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menciptakan media yang menarik sangat berperan aktif untuk perkembangan membaca, sehingga menarik keinginan anak untuk melihat

dan membaca lambang-lambang tertulis seperti abjad. Media yang digunakan tidak harus mahal atau mewah, yang terpenting adalah bagaimana kegunaan media tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dalam sebuah pembelajaran kurikulum sangatlah berperan penting karena kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang didalamnya memuat tujuan, isi, bahan ajar, dan metode pembelajaran yang semuanya itu digunakan untuk membina siswa ke arah perilaku yang diinginkan sejauh mana perubahan perilaku terjadi pada siswa.<sup>2</sup> Proses penilaiannya terbagi menjadi tiga aspek yaitu, (1) aspek afektif, (2) aspek kognitif dan (3) aspek psikomotorik, sehingga penilaian tidak hanya pada aspek kognitifnya saja. Salah satu komponen kurikulum yaitu bahan ajar yang didalamnya mencangkum media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, misal pada pembelajaran membaca, menggunakan media kartu bergambar.<sup>3</sup>

Pembelajaran membaca di jenjang sekolah dasar diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap warga negara supaya dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui pembelajaran di SD.<sup>4</sup> Membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) kedalam suara yang dikombinasikan

---

<sup>2</sup> Supardi, Dahlia. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017) hal.3

<sup>3</sup> Giri wiarso, *Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jasmani*, (Yogyakarta : Laksitas, 2016) hal 3

<sup>4</sup> Siti A. Nafi'ah, *Model Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*. (Yogyakarta : Ar-Ruzz Mesia. 2018) hlm.46

dengan kata – kata. Kata- kata tersebut disusun dengan baik sehingga dapat dipelajari dan dipahami. Belajar membaca merupakan hal yang sangat sulit bagi anak, karena anak harus belajar huruf dan bunyi huruf (merfem dan fonem). Menurut Anisah membaca permulaan merupakan membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Pada tingkat awal membaca, anak belajar menguasai huruf vokal dan konsonan serta bunyinya. Anak belajar bahwa huruf “i” memberikan suara “i”, huruf “b” memberikan suara “be”, dan sebagainya. Selanjutnya anak mulai mengabungkan bunyi “b” dan “i” menjadi “bi” dan seterusnya. Dan kemudian anak mampu mengabungkan suku kata menjadi kata, misalkan “bi” dengan “ru” menjadi biru (Azhar). Membaca permulaan lebih baiknya jika menggunakan sebuah media pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajarkan membaca. Media kartu bergambar dirasa cocok untuk dijadikan bahan media dalam mengajarkan pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik. Menurut Nuruh Hidayah dan Rizki bahwa kartu gambar (*flash card*) adalah sebuah media yang berbentuk kartu kecil berukuran 6x9 cm, setiap kartu berisikan gambar-gambar yang diperoleh dengan cara menempelkan gambar tersebut.<sup>5</sup> Dapat disimpulkan bahwa (*flash card*) sebuah kartu yang dapat digunakan untuk melatih peserta didik dalam membaca permulaan supaya lebih mudah mengingat serta menarik perhatian minat dan kemauan peserta didik.

---

<sup>5</sup> Nurul Hidayah, Diah R.N Kholifah. *Pembelajaran Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dsar*. (Yogyakarta: Pustaka Pranala. 2019 ) hal. 83

Namun demikian, tidak semua anak memiliki kemampuan konsentrasi yang cukup memadai sehingga membaca membuat mereka sebagai beban yang berat bagi anak. Hal ini sesuai dengan observasi pada saat pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 16 september 2021 di SDN 1 Jatikalen menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ada, diantaranya yaitu ada beberapa peserta didik yang belum bisa membaca, media yang digunakan pendidik dalam mengajarkan membaca permulaan masih kurang bervariasi, cara mengajarkan membaca pendidik menuliskan huruf, kata, dan kalimat yang akan dipelajari pada papan tulis, lalu huruf, kata, atau kalimat tersebut dibacakan guru, kemudian peserta didik diminta menirukannya bersama-sama, pendidik hanya menggunakan buku paket dalam mengajarkan membaca permulaan.<sup>6</sup>

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas 1 SDN 1 Jatikalen ibu Hari S.Pd dengan jumlah siswa 27 siswa, 18 laki-laki dan 9 perempuan, dimana pada sekolah SDN 1 Jatikalen permasalahan yang paling menonjol dalam kelas 1 dari tahun ketahun rata-rata yang masuk di sekolah SDN 1 Jatikalen masih belum bisa membaca, ditambah dengan permasalahan yang disebabkan karena beberapa peserta didik belum menghafal huruf abjad, huruf yang bentuknya sama masih sering tertukar selain itu menurut wawancara bersama wali kelas 1 ibu Hari S.Pd mengatakan bahwa :

---

<sup>6</sup> *Observasi Pra-Penelitian, SDN 1 Jatikalen, 16 September 2021*

*“ peserta didik masih sulit untuk mengeja huruf menjadi suku kata tidak hanya itu ternyata masalah yang dialami oleh peserta didik kelas 1 adalah kurang adanya media yang digunakan untuk menarik peserta didik dalam proses belajar membaca, guru mengatakan bahwa pernah ada media flash card namun sudah rusak dan sebageian sudah hilang.”<sup>7</sup>*

Melihat dari permasalahan tersebut, maka sudah seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat menanggulangi dari beberapa permasalahan, salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan cara menambah media pembelajaran dalam proses melatih membaca permulaan. Menurut penelitian oleh salah satu peneliti media pembelajaran yang cocok digunakan adalah kartu bergambar (*flash card*). Inovasi dalam pembelajaran sangatlah penting, salah satunya media yang dapat memberikan inovasi dalam melatih membaca permulaan ini adalah media kartu bergambar (*flash card*). Penelitian kali ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam media yang berbentuk *flashcard* yaitu sebuah kartu bergambar yang diharapkan dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SDN 1 Jatikalen.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (*Flashcard*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mapel Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 1 Jatikalen”.

---

<sup>7</sup> Hari, *Wawancara Dengan Pendidik Kelas 1*, (SDN 1 Jatikalen, 16 September 2021)

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah proses pengembangan sebuah media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas 1 SDN 1 Jatikalen
2. Bagaimanakah kelayakan sebuah media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas 1 SDN 1 Jatikalen
3. Apakah penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas 1 SDN 1 Jatikalen

**C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk mengatasi kesulitan membaca permulaan di kelas 1 SDN 1 Jatikalen dengan menggunakan media *flashcard*
2. Untuk mengetahui proses pengembangan dari sebuah kartu bergambar (*flashcard*) yang digunakan sebagai media melatih membaca permulaan
3. Untuk mengetahui kelayakan dari sebuah media kartu bergambar (*flashcard*) sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SDN 1 Jatikalen.

**D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

1. Media yang akan dihasilkan berupa media cetak yaitu kartu bergambar (*flashcard*)
2. Di desain dengan menggunakan *corel draw* pada perangkat komputer

3. Media pembelajaran *flashcard* di pergunakan untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 SD
4. Media ini memiliki bagian-bagian yang telah di desain, ada dua kartu yang akan di buat, bagian pertama berupa gambar, bagian kedua berisikan kalimat sederhana
5. Setiap kartu memiliki gambar serta kalimat yang di acak penulisan dan full color
6. Kartu di cetak dengan menggunakan kertas art carton dan di lapi dengan pres mika dengan ukuran 12,5 x 9 cm.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik
  - b. Sebagai pemicu minat belajar membaca permulaan peserta didik
2. Bagi Guru
  - a. Media *flashcard* memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran
  - b. Sebagai perantara upaya peningkatan minat belajar yang akan menjadikan peserta didik berhasil mencapai suatu pembelajaran

- c. Memudahkan guru untuk mencapai dalam mencerdaskan anak kelas 1 pandai dalam membaca

### 3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* sebagai bekal untuk pembelajaran membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini adalah :

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *Flashcard* yang digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia ini mampu membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran membaca
- b. Peserta didik dapat dengan mudah untuk belajar membaca permulaan
- c. Media *flashcard* dapat menumbuhkan minat belajar membaca peserta didik dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 sd.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *flashcard*

- b. Uji coba ini dilakukan melalui uji coba lapangan/ wawancara
- c. Uji coba produk dilakukan di kelas 1 SDN 1 Jatikalen

### G. Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelitian terdahulu, terdapat beberapa peneliti yang menggunakan media kartu bergambar (*flashcard*), yaitu sebagai berikut:

No	Nama peneliti	Nama Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinal Penelitian
1.	Empirit Hotimah	Penggunaan Media <i>Flashcard</i> dalam meningkatkan kemampuan sisiwa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut <sup>8</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan sebuah media <i>flashcard</i></li> <li>2. Sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan membaca</li> </ol>	<p>Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Empirit Hotman :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. media <i>flashcard</i> di gunakan pada mata pelajaran bahasa inggris</li> <li>2. menggunakan metode penelitian PTK.</li> </ol> <p>Berbeda halnya dengan yang akan dilakukan oleh peneliti ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berfokuskan untuk meningkatkan kemampuan permulaan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.</li> <li>2. Menggunakan metode penelitian R&amp;D (<i>Research and Development</i>)</li> </ol>	Jika pada penelitian oleh Empirit Hotimah menggunakan media <i>flashcard</i> hanya dengan satu satu warna, maka pada peneliti yang akan dilakukan ini menggunakan full colour sesuai karakteristik anak kelas rendah.

<sup>8</sup> Empirit Hotimah, Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan siswa Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut, (*Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut, Vol.04;No. 01. 2015*).

				pengembangan.	
2.	Rumidjan,Sumanto, dan A, Badawi	“Pengembangan kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1” <sup>9</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama mengembangkan sebuah media</li> <li>2. Sama-sama menggunakan metode R&amp;D</li> <li>3. Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan</li> </ol>	<p>Pada penelitian Rumidjan,Sumanto, dan A, Badawi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hanya menggunakan media kartu kata saja, tidak ada gambar ataupun warna-warni</li> </ol> <p>pada media Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti mengembangkan sebuah media menjadi dua media, media pertama yaitu gambar dan juga acakan kata, media ke dua kartu potongan kata.</li> <li>2. Menggunakan warna dasar yang beragam (full colour)</li> </ol>	Rumidjan,Sumanto, dan A, Badawi hanya menggunakan media kartu kata saja, tidak ada gambar ataupun warna-warni, lain halnya dengan yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan sebuah media menjadi dua, pertama media bergambar beserta ada acakan kata, kedua kartu potongan kata juga menggunakan warna-warna sesuai dengan karakteristik kelas 1
3.	Suhartini Dg, Matata, Syamsuddin, dan Sahrudin Barasandji	“penggunaan media gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Uedaka Kecamatan Pagimana	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama sama menggunakan media gambar</li> <li>2. Sama-sama untuk meningkatkan kemampuan membaca</li> </ol>	<p>Oleh Suhartini Dg, Matata, Syamsuddin, dan Sahrudin Barasandji :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan media gamabar yang sudah ada</li> </ol> <p>Sedangkan oleh peneliti yang akan dilakukan :</p>	Jika oleh Suhartini Dg, Matata, Syamsuddin, dan Sahrudin Barasandji menggunakan media gambar yang sudah ada, lain halnya

<sup>9</sup> Rumidjan Sumanto A.Badawi, “Pengembangan Media Kartu Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD” (*Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Nomor 1, Mei 2017*).

		Kabupaten Banggai <sup>10</sup>	permulaan kelas	1. Mengembangkan sebuah media bergambar dengan mendisain sendiri medianya	dengan yang akan peneliti lakukan, peneliti mengembangkan sebuah media dengan mendesain sendiri dan mencetak medianya sendiri menggunakan <i>corel draw</i>
4.	R Priyatin	<i>Improving effectiveness learning solar system through mind mapping strategy with mase paper ball and flash card<sup>11</sup></i>	Sama-sama menggunakan media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa <i>flash card</i>	Oleh R Priyatin: 1. Menggunakan dua media <i>paper ball</i> dan <i>flash card</i>  Sedangkan oleh peneliti yang akan dilakukan : 1. Menggunakan media <i>flashcard</i> saja	Jika oleh R. Priyatin menggunakan dua media yaitu <i>paper ball</i> dan <i>flash card</i> , maka oleh peneliti yang akan dilakukan hanya menggunakan satu media yaitu <i>flashcard</i> namun membaginya dalam 2 kartu, kartu pertama kartu gambar, kartu kedua adalah kartu tulisan.
5.	Y Ying, D Marchelline, dan G Wijaya	<i>Using Technology-Flash card to Encourage</i>	Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar	Oleh Y Ying, D Marchelline, dan G Wijaya :	Jika Y Ying, D Marchelline, dan G Wijaya media hanya

<sup>10</sup> Suhartini Dg, Matata, Syamsuddin, dan Sahrudin Barasandji, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Uedaka Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai" (*Jurnal Kreatif Tadulako Online, ISSN 2354-614X, Vol. 4, No. 12*).

<sup>11</sup> R Priyatin, "Improving Effectiveness Learning Solar System through Mind Mapping Strategy with Mase Paper Ball and *Flash card*," *Journal of Physics: Conference Series* 1957, no. 1 (July 1, 2021).

		<i>Students Learning Mandarin</i> <sup>12</sup>	peserta didik	<p>1. Media <i>flashcard</i> digunakan pada pembelajaran bahasa mandarin</p> <p>Sedangkan oleh peneliti yang akan dilakukan :</p> <p>1. Media <i>flashcard</i> digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia</p>	<p>menggunakan 1 kartu dengan bertuliskan bahasa mandarin, sedangkan oleh peneliti yang akan dilakukan menggunakan 2 kartu, kartu pertama menggunakan gambar dan juga disertai tulisan acak, kartu kedua merupakan sebuah tulisan.</p>
--	--	---	---------------	--	--

## H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

### 2. Media

Media merupakan suatu macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswanya untuk belajar.

### 3. *Flash card*

*Flashcard* adalah kartu bergambar yang ukurannya 15x8 cm. Kartu-kartu tersebut terdapat gambar yang di berikan petunjuk oleh guru,

---

<sup>12</sup> Y Ying, D Marchelline, and G Wijaya, "Using Technology-*Flash card* to Encourage Students Learning Mandarin," *Journal of Physics: Conference Series* 1764, no. 1 (February 1, 2021) : 012138.

untuk memberikan suatu petunjuk atau suatu rangsangan bagi siswa berpikir atau melakukan sesuatu.

Pada penelitian yang dikembangkan oleh mata pelajaran bahasa indoneesia. Pembelajaran yang di kembangkan adalah pada siswa kelas 1 SDN 1 Jatikalen.