



PENGEMBANGAN MEDIA KUBARU (KUBUS BACA SERU) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS SATU SEKOLAH DASAR

Feryzka Rosyidiana Al Firdausy^{1*}, Ulhaq Zuhdi²

^{1*2}Pendidikan guru Sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 5 April 2025

Revisi 14 April 2025

Diterima 25 April 2025

Abstract

This research aims to develop an educational media called Kubaru (Kubus Baca Seru) that is feasible and effective in improving the early reading skills of first-grade elementary school students. The tool was created using a multisensory approach that combines visual, auditory, and kinesthetic components, providing a tangible and engaging learning experience. The study followed a Research and Development (R&D) design, utilizing the ADDIE model. Expert validation yielded high validity scores—100% from content experts and 90% from media experts. Limited trials involving 25 students demonstrated a significant increase in reading performance, as indicated by a t-score of 6.69 and an N-Gain of 0.748. The medium also received high practicality ratings, with 100% approval from teachers and 93.5% from students. Overall, Kubaru is shown to be a practical and effective tool for teaching early reading skills.

Kata kunci:

Media, kubus baca, membaca permulaan,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu Kubaru (Kubus Baca Seru) yang layak dan efektif guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas satu sekolah dasar. Media ini dirancang menggunakan pendekatan multisensori yang menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan skor validitas yang tinggi dengan skor masing-masing sebesar 100% dan 90%. Uji coba terbatas yang melibatkan 25 siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca dengan nilai t sebesar 6,69 dan N-Gain sebesar 0,748. Media ini juga dinilai sangat praktis, dengan tingkat kepraktisan 100% dari guru dan 93,5% dari siswa. Secara keseluruhan, Kubaru terbukti layak dan efektif sebagai media pembelajaran membaca permulaan.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Feryzka Rosyidiana Al Firdausy
*feryzka.21147@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek penting yang saling berkaitan, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Menurut Pamuji dan Setyami (2021), keterampilan berbahasa memiliki keterkaitan erat antara satu aspek dengan lainnya, yang umumnya dimulai dari menyimak, berbicara, membaca, hingga menulis. Di antara keterampilan tersebut, membaca merupakan kemampuan penting yang melibatkan pemahaman teks secara efektif untuk mendukung penguasaan kosakata dan tata bahasa. Keterampilan membaca menjadi dasar bagi peserta didik karena membantu kelancaran belajar pada mata pelajaran lainnya dengan memungkinkan mereka untuk mengolah dan memahami informasi yang disampaikan (Azzahra et al., 2024)

Sebagai kemampuan kognitif dan linguistik, membaca memainkan peran penting dalam proses transfer informasi dari teks ke pemahaman peserta didik, sehingga mereka dapat menyerap konsep dasar dan lebih mudah memahami pelajaran yang kompleks (A. C. D. D. Puspitasari & Rahmawati, 2021). Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca yang baik akan lebih siap mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis dan berbicara, karena telah memiliki dasar pemahaman terhadap kosakata, struktur kalimat, dan gagasan penting dalam teks.

Pada jenjang pendidikan dasar, keterampilan membaca permulaan menjadi fondasi utama literasi peserta didik. Widyaningrum & Hasanudin(2019) mengklasifikasikan membaca menjadi dua tahap, yakni membaca permulaan serta membaca pemahaman. Membaca permulaan merupakan tahap dasar yang penting untuk mengenal huruf, suku kata, mengeja, hingga menyusun kalimat sederhana. Tahap ini menjadi fondasi penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran peserta didik secara menyeluruh. Kemampuan membaca sejak dini membekali peserta didik dengan keterampilan yang esensial untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan pendidikan.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik kelas rendah mengalami hambatan dalam membaca permulaan. Penelitian Rahma & Dafit(2021) menemukan bahwa sebagian besar peserta didik kelas 1 SD belum mampu membaca dengan baik akibat keterbatasan dalam mengenali huruf dan suku kata. Balitbang

Kemendikbud (2018) juga mencatat bahwa peserta didik di Indonesia, khususnya di daerah terpencil, belum mencapai kemampuan literasi dasar yang memadai saat memasuki jenjang sekolah dasar.

Kondisi serupa ditemukan berdasarkan hasil observasi awal di SDN Tertek 3, yang menunjukkan bahwa 12 dari 25 peserta didik kelas 1 masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Kesulitan ini meliputi ketidakmampuan dalam mengenali suku kata dan membedakan huruf. Data ini diperoleh melalui proses triangulasi yang melibatkan hasil observasi langsung dalam proses pembelajaran membaca, asesmen diagnostik membaca permulaan, serta wawancara dengan guru kelas.

Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pemerintah dalam meningkatkan literasi dasar melalui kebijakan nasional dengan realitas capaian peserta didik di kelas. Kondisi tersebut menuntut adanya solusi yang mampu menjawab kebutuhan di lapangan. Salah satu alternatif adalah penggunaan media konkret seperti media Kubaru (Kubus Baca Seru). Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan dengan menggabungkan suku kata dan gambar pada sisi-sisi kubus. Dengan desain yang menarik dan sifatnya yang manipulatif, peserta didik dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik lebih memahami konsep ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan interaktif (Hidayati, 2018)

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media berbasis kubus untuk pengembangan keterampilan literasi anak. Kurnia (2020) menunjukkan bahwa media kubus berputar dapat meningkatkan kesiapan membaca. Nawafilaty (2020) mengembangkan "Kubus Pintar" untuk kelompok anak usia dini dan memperoleh hasil positif. Turnip & Wijayaningsih (2022) juga mengembangkan media kubus berbasis QR code untuk memperkenalkan literasi awal yang disambut baik oleh para ahli. Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan media berbentuk kubus dengan kombinasi suku kata, gambar kontekstual, dan lagu sederhana untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan pada kelas satu SD, khususnya yang diselaraskan dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, aspek kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media Kubaru (Kubus Baca Seru) yang tidak hanya berisi suku kata, tetapi juga dilengkapi gambar tematik sesuai konteks pembelajaran dan elemen lagu untuk memperkuat daya ingat

peserta didik. Media ini dirancang untuk mendukung pendekatan berbasis permainan yang manipulatif, tematik, kontekstual, dan menyenangkan, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka.

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE dengan tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi), dan tahap *Evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena struktur dan fleksibilitasnya yang memungkinkan penyesuaian di setiap tahap, sehingga mendukung proses pengembangan media secara efektif dan efisien.

Tahapan analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas I SDN Tertek 3. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kelas satu mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Selain itu, karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan dapat memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan. Materi yang dianalisis mengacu pada Kurikulum Merdeka tema “Temanku Berbeda”. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang media *Kubaru* (Kubus Baca Seru) dalam tahap desain.

Setelah desain media selesai, tahap selanjutnya adalah pengembangan produk yang meliputi pembuatan prototipe *Kubaru*, penyusunan instrumen evaluasi, serta proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Data yang dikumpulkan dari validasi ahli media dan materi kemudian diolah untuk menentukan tingkat kevalidannya melalui rumus berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{nilai maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber: (Triswardani, 2014)

Hasil yang diperoleh melalui rumus tersebut akan menentukan tingkat keberhasilan produk yang kemudian dibandingkan dengan kriteria hasil validasi yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

Penilaian	Kriteria
$76\% \leq P \leq 100\%$	Sangat valid
$56\% < P \leq 75\%$	Cukup valid
$40\% \leq P \leq 50\%$	Kurang valid
$P \leq 39\%$	Tidak valid

Validas untuk memastikan kualitas media yang dikembangkan sesuai dengan standar dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah melalui proses validasi dan revisi, media Kubaru diimplementasikan di kelas I SDN Tertek 3 melalui kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Pada tahap implementasi ini, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan, dan peneliti akan melakukan observasi serta pretest dan posttest. Data lainnya diperoleh melalui pengisian kuisioner oleh peserta didik dan guru untuk menilai kepraktisan media.

Data yang diperoleh dari kuisioner ini dianalisis menggunakan metode deskriptif persentase dengan menggunakan rumus perhitungan persentase. Berikut rumus untuk mengetahui persentase kepraktisan media Kubus:

$$Persentase = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{nilai maksimal}}$$

Sumber: (Triswardani, 2014)

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, hasil dari kuisioner yang diisi oleh peserta didik dihitung rata-ratanya menggunakan rumus berikut:

$$Rata - rata Persentase = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh seluruhnya}}{\sum \text{nilai maksimum} \times n}$$

Sumber: (Triswardani, 2014)

Data yang diperoleh untuk mengukur tingkat kepraktisan media Kubaru dengan rumus tersebut. Kriteria hasil kuisioner yang digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan produk ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Respon Pengguna

Penilaian	Kriteria
0 - 20%	Tidak praktis
21% - 40%	Kurang praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% -80%	Praktis
81% - 100 %	Sangat praktis

Sumber: (Triswardani, 2014)

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, tanggapan pengguna melalui kuisioner dan hasil pretest dan posttest. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Untuk menguji apakah penggunaan media Kubaru memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan, dilakukan uji-t. Penelitian ini menguji hipotesis sebagai berikut:

H0: Media Kubaru tidak berdampak pada peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik.

Ha: Media Kubaru memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik.

Pada uji-t ini, taraf signifikansi yang digunakan adalah 5%, yang berarti tingkat kesalahan dalam pengujian ditetapkan sebesar 5%, sementara tingkat kebenaran hasil pengujian adalah 95%. Jika hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) diterima yang menandakan bahwa media ini efektif.

Hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran. Perhitungan peningkatan dilakukan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut.:

$$N - gain = \frac{S_{posttest} - S_{Pretest}}{S_{maks} - S_{pretest}}$$

Sumber: (Widiastika et al., 2020)

Kriteria penilaian yang telah dihitung berdasarkan rumus N-Gain disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Penentu Nilai Keefektifan

Persentase	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Widiastika et al., 2020)

Analisis hasil pretest dan posttest peserta didik pada produk pengembangan dikatakan efektif jika memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan berdasarkan persentase ketuntasan belajar dan nilai N-Gain. Produk dianggap efektif apabila persentase ketuntasan mencapai minimal 61%, dan nilai N-Gain berada pada kategori sedang atau tinggi, yaitu $> 0,3$

HASIL

Media ini dikembangkan melalui model ADDIE dan telah melalui proses validasi, implementasi, dan evaluasi untuk menilai tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Kubaru sangat valid digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Proses validasi media dilakukan oleh Ibu Dr. Hitta Alfi Muhimmah, M.Pd. pada 28 April 2025. Dari proses validasi tersebut, diperoleh skor total 29 dari skor maksimal 32. Perhitungan persentase validitas dilakukan dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{nilai maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{29}{32} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi dalam media Kubaru dinyatakan **sangat valid** dengan tingkat validitas mencapai 90%.

Validasi materi oleh Bapak Ricky Setiawan, S.Pd.SD., M.Ed. selaku ahli materi pada tanggal 25 Maret 2025. Hasil validasi materi diperoleh 32 dari 32, sehingga dapat ditotal nilai keseluruhan dengan persentase sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\Sigma \text{nilai yang diperoleh}}{\Sigma \text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$Persentase = \frac{32}{32} \times 100\%$$

$$Persentase = 100\%$$

Dari data persentase dapat diketahui media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan tingkat validitas mencapai 100%. Skor validasi materi dan media dalam rentang 90%-100% menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi hampir seluruh kriteria kelayakan dari aspek materi, tampilan, desain dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media Kubaru dianggap sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi besar, baik dari segi isi, desain, maupun fungsinya.

Untuk menilai tingkat keefektifan media Kubaru, dilakukan analisis berdasarkan hasil pretest dan posttest.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Pre-	Post-	D
		test	test	
1.	ASA	81	100	19
2.	ANR	78,5	83,5	5
3.	ANMO	92,5	97,5	5
4.	ARC	95	100	5
5.	ANA	81	97,5	16,5
6.	AMS	81	100	19
7.	DMQA	83,5	100	16,5
8.	DPV	57	78,5	21,5
9.	DAP	86	86	0
10.	EZA	95	100	5

11.	FAP	100	100	0
12.	FHA	95	97,5	2,5
13.	GAS	81	100	19
14.	GF	81	97,5	16,5
15.	KPM	57	78,5	21,5
16.	MFP	81	97,5	16,5
17.	MFP	100	100	0
18.	MHF	95	100	5
19.	MGA	92,5	100	7,5
20.	NAP	92,5	97,5	5
21.	NKR	90	100	10
22.	RA	49	85	36
23.	RHA	52	76	24
24.	SADT	83,5	97,5	14
25.	SHR	49	73,5	24,5

$$d = \frac{\sum di}{n} = \frac{3145}{25} = 12,58$$

$$s_d = \sqrt{\frac{\sum (di - d)^2}{n-1}} = 9,40$$

$$t = \frac{12,58}{9,40/\sqrt{25}} = \frac{12,58}{9,40/5} = \frac{12,58}{1,88} = 6,69$$

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,69. Sementara itu, nilai t_{tabel} pada derajat kebebasan (df) = 24 dan taraf signifikansi (α) = 0,05 adalah sebesar 2,064. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($6,69 > 2,064$), maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata yang cukup signifikan antara nilai pretest dan posttest.

No	Nama	Pre-test	Post-test	N gain
1.	ASA	81	100	1

2.	ANR	78,5	83,5	0,233
3.	ANMO	92,5	97,5	0,667
4.	ARC	95	100	1
5.	ANA	81	97,5	0,868
6.	AMS	81	100	1
7.	DMQA	83,5	100	1
8.	DPV	57	78,5	0,5
9.	DAP	86	86	0
10.	EZA	95	100	1
11.	FAP	100	100	—
12.	FHA	95	97,5	0,5
13.	GAS	81	100	1
14.	GF	81	97,5	0,868
15.	KPM	57	78,5	0,5
16.	MFP	81	97,5	0,868
17.	MFP	100	100	—
18.	MHF	95	100	1
19.	MGA	92,5	100	1
20.	NAP	92,5	97,5	0,667
21.	NKR	90	100	1
22.	RA	49	85	0,706
23.	RHA	52	76	0,5
24.	SADT	83,5	97,5	0,848
25.	SHR	49	73,5	0,48

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata N-Gain seluruh siswa yang dapat dihitung adalah sebesar **0,748** Nilai ini termasuk dalam **kategori tinggi** menurut klasifikasi gain (tinggi jika $> 0,7$). Hasil ini menunjukkan bahwa media Kubaru efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Secara reflektif, pencapaian ini selaras dengan teori multisensori, di mana keterlibatan indera visual, kinestetik, dan auditori memperkuat pemahaman peserta didik. Selain itu, dari perspektif konstruktivistik, peningkatan hasil

belajar mencerminkan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan aktivitas manipulatif dengan media. Nilai N-Gain tinggi dan hasil uji t yang signifikan tidak hanya membuktikan efektivitas media secara statistik, tetapi juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman nyata mampu mendukung ketercapaian literasi dasar secara optimal.

Selain itu, penilaian kepraktisan media dilakukan melalui lembar kuesioner oleh guru kelas 1, yaitu Ibu Yuli Nurul Janah. Berikut hasil perhitungan persentase kepraktisan guru:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kepraktisan dari pengisian lembar kuesioner oleh guru kelas, diperoleh skor 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media Kubaru termasuk dalam kategori **sangat praktis** digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti juga mengevaluasi tingkat kepraktisan media *Kubaru* berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{187}{200} \times 100\%$$

$$P = 93,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kepraktisan dari pengisian lembar kuesioner oleh peserta didik, diperoleh skor 93,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media Kubaru termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya dari Kurnia (2020) dan Nawafilaty (2020) mengenai efektivitas media kubus dalam mengembangkan literasi awal. Namun, berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu, Kubaru mengusung integrasi antara gambar tematik dan suku kata yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, serta pendekatan bermain yang dilengkapi lagu untuk memfasilitasi keterlibatan emosional peserta didik.

Kebaruan utama dari penelitian ini terletak pada perancangan kombinasi suku kata dan gambar yang dapat membentuk kata bermakna dan kontekstual, serta penggunaannya secara kelompok melalui aktivitas fisik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat valid, praktis, dan efektif. Validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 90% membuktikan bahwa media telah memenuhi standar isi dan tampilan. Penilaian kepraktisan juga menunjukkan angka maksimal dari guru (100%) dan tinggi dari peserta didik (93,5%), mengindikasikan bahwa *Kubaru* sangat mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, keefektifan ditunjukkan melalui perbandingan pre-test dan post-test yang menghasilkan peningkatan signifikan, diperkuat dengan nilai *t* sebesar 6,69 (lebih tinggi dari ttabel 2,064) dan skor *N-Gain* sebesar 0,748 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Temuan ini menjawab tujuan penelitian yaitu menciptakan media yang mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan secara nyata, sekaligus menegaskan bahwa pendekatan multisensori melalui visual, auditori, dan kinestetik dalam media *Kubaru* merupakan strategi yang efektif. Pendekatan multisensori telah terbukti mendukung aktivasi jalur neurologis dalam proses literasi awal, sebagaimana dijelaskan (Meilina et al., 2023) Kombinasi elemen bermain dan membaca yang diusung *Kubaru* turut memperkuat teori belajar konstruktivistik Piaget yang menyatakan bahwa anak usia operasional konkret lebih memahami konsep abstrak melalui aktivitas fisik dan konkret(Ismail, 2019) (Marinda, 2020).Hal ini menjelaskan mengapa peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan setelah menggunakan media ini.

Keunggulan *Kubaru* dibandingkan dengan media sejenis juga terletak pada integrasi lagu interaktif dan gambar tematik. Pendekatan ini memperluas efektivitas stimulasi auditori sebagaimana dijelaskan oleh (T. Puspitasari et al., 2023) (Novitasari & Fauziddin, 2020) yang menyatakan bahwa musik dapat mempercepat proses fonologis dalam pembelajaran membaca. Jika dibandingkan dengan media berbasis teknologi seperti *QR Code Dice* (Turnip & Wijayaningsih, 2022) *Kubaru* menjadi alternatif yang lebih terjangkau, tidak bergantung pada teknologi digital, dan lebih cocok diterapkan di wilayah dengan keterbatasan akses. Ini menjawab tantangan literasi yang dihadapi sebagian sekolah dasar di Indonesia sebagaimana diungkap oleh OECD (2023), bahwa gap literasi seringkali dipengaruhi oleh faktor akses terhadap sumber belajar. *Kubaru* juga memiliki

keterbatasan dibandingkan media berbasis digital, yaitu tidak menyediakan pengalaman belajar berbasis multimedia interaktif yang lebih variatif seperti audio visual dinamis atau feedback otomatis yang dapat diberikan oleh media berbasis QR Code. Selain itu, kapasitas informasi pada Kubaru terbatas pada jumlah sisi kubus.

Studi lain yang menunjukkan bahwa media manipulatif dapat meningkatkan motivasi dan daya serap siswa dalam pembelajaran awal literasi(Djamarah & Zain, 2020); (Sumaryanti, 2020). Desain Kubaru yang kaya warna dan bentuk konkret sejalan dengan temuan (Azzahra et al., 2024) yang menyatakan bahwa keberagaman visual mampu meningkatkan retensi memori jangka pendek anak. Lebih lanjut, penelitian ini memperbarui studi (Nawafilaty, 2020) dan (Kurnia, 2020) yang berfokus pada media kubus untuk literasi anak usia dini, dengan mengadaptasikan secara khusus untuk peserta didik kelas I sesuai Kurikulum Merdeka. Tidak hanya dari segi konten, Kubaru juga menggabungkan keunggulan desain enam kubus suku kata dan tiga kubus gambar yang memungkinkan peserta didik melakukan permainan pembentukan kata bermakna.

Media ini mengakomodasi kebutuhan visual peserta didik yang masih berada pada tahap fonologis dasar dan belum mampu memahami bacaan yang kompleks (Puspitasari & Rahmawati, 2021). Media ini juga berhasil menjawab rekomendasi dari (Widyaningrum & Hasanudin, 2019) mengenai pentingnya pembelajaran membaca permulaan yang sistematis dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, media Kubaru berhasil membuktikan bahwa inovasi sederhana namun tepat guna dapat berkontribusi besar dalam meningkatkan literasi awal anak. Penggabungan antara aktivitas motorik (melempar dan menyusun kubus), pengenalan suku kata, gambar kontekstual, dan lagu sebagai pemantik kognitif menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Hasil penelitian ini merekomendasikan bahwa media Kubaru layak untuk diadopsi lebih luas di kelas rendah sebagai alat bantu pembelajaran membaca permulaan.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Kubaru yang dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Berdasarkan proses pengembangan, validasi, implementasi, dan evaluasi, media ini terbukti sangat valid, efektif, dan praktis digunakan.

Secara ilmiah, penelitian ini memajukan bidang literasi awal dengan menghadirkan alternatif media manipulatif yang mengintegrasikan pendekatan multisensori dalam format sederhana namun aplikatif. Dengan menggabungkan visual (gambar tematik), auditori (lagu interaktif), dan kinestetik (permainan kubus), media ini mendukung jalur kognitif anak dalam menguasai fonologi dan memahami makna kata melalui pengalaman langsung.

Kontribusi penting dari pengembangan media Kubaru terletak pada desain tematik yang selaras dengan Kurikulum Merdeka, struktur permainan yang membangun interaksi sosial siswa, serta fleksibilitas penggunaan dalam berbagai konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Aplikasi dari hasil penelitian ini berpotensi diterapkan lebih luas di sekolah dasar lainnya, khususnya pada jenjang awal pendidikan, serta dalam program penguatan literasi di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar). Selain itu, Kubaru juga dapat dikembangkan sebagai alat bantu untuk mendukung terapi wicara atau intervensi dini dalam kasus keterlambatan membaca. Eksperimen lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas Kubaru untuk memperluas cakupan materi menjadi kata kerja, kata sifat, dan kalimat sederhana. Penelitian eksperimental dengan kontrol kelompok juga diperlukan untuk memperkuat generalisasi temuan.

REFERENSI

- Azzahra, A., Fajar, M. M., Rabbani, S., Chandra, C., & Suriani, A. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Lancar Level I di Sekolah Dasar. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 3(1), 171–182. <https://doi.org/10.55606/protasis.v3i1.152>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *IJIES: Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 61–88.
- Kurnia, R. (2020). Efektifitas Media Dadu Putar Untuk Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.4644>

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.
- Meilina, R. N., Cahaya, I. M. E., & Lestari, P. I. (2023). *Model Pembelajaran Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABCD School*.
- Nawafilaty, T. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA SMART DADU UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA KHUSUSNYA MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK A. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(1), 93. <https://doi.org/10.30736/jce.v3i2.109>
- Nduru, Y. K., & Dhiu, K. D. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I melalui media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1431.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Puspitasari, A. C. D. D., & Rahmawati. (2021). Peran Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Minat Membaca Siswa Tk Al-Aflah Jagakarsa, Jakarta Selatan. In *Community Engagement & Emergence Journal* (Vol. 2). <https://journal.yrpipku.com/index.php/ceej>
- Rahma, M., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 397–410. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.979>
- Saputri, N. W., & Kusmariyati, N. (2023). Media big book: Solusi meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11*(1), 58055.
- Sumaryanti, L. (2020). Menumbuhkan Minat Baca Anak MI/SD dengan Media Buku Bergambar Seri. *Journal Basic Of Education*, 4(2), 173–183. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/index>.
- Turnip, H. A., & Wijayaningsih, L. (2022). Pengembangan Dadu QR Code untuk Alternatif Pengenalan Calistung Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4392–4404. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2595>

Widiastika, M. A., Hendracinga, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>

Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189–199. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>