# PENGEMBANGAN MEDIA PRISKABER (PRISMA KATA BERGAMBAR) UNTUK ANAK KESULITAN BELAJAR MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SDN TALANG 1

# Bangkit Aji Surya Gumelar

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri

Email: bangkitaji13@gmail.com

**FX. Mas Subagio**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri

Email: massubagio@unesa.ac.id

**Abstrak**

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, media gambar sangat baik digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran karena media gambar ini cenderung sangat menarik hati siswa sehingga akan muncul motivasi untuk lebih ingin mengetahui tentang gambar yang dijelaskan dan guru pun dapat menyampaikan materi dengan optimal melalui media gambar tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media priskaber untuk anak kesulitan belajar membaca kelas 1 SD dan untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media priskaber untuk anak kesulitan belajar membaca pada jenjang SD. Model penelitian ini menggunakan Research and Development. Data diperoleh dari penyebaran angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan menggunakan media PRISKABER untuk membantu anak kesulitan membaca dianggap layak dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** Media, Priskaber, Sekolah Dasar.

# Abstract

In learning in elementary schools, image media is very well used and applied in the teaching and learning process as a learning medium because this image media tends to attract the hearts of students so that there will be motivation to be more curious about the pictures described and the teacher can deliver the material optimally through the image media. This study aims to describe the process of developing precaber media for children with learning difficulties to read in grade 1 SD and to describe the validity of developing precaber media for children with difficulty learning to read at the elementary level. This research model uses Research and Development. Data obtained from distributing questionnaires. The results showed that the development of using PRISKABER media to help children with reading difficulties was considered appropriate and could be used in teaching and learning activities

**Keywords:** Media, Priskaber, Elementary School.

**PENDAHULUAN**

Dalam berkomunikasi tentu membutuhkan keterampilan dalam berbahasa. Ketrampilan yang dimaksud adalah membaca, menulis, mendengar serta berbicara. Tentunya tanpa keterampilan tersebut, manusia akan mendapati kesusahan. Ketrampilan berkomunikasi tentunya wajib diasah sejak dini. Ketrampilan berbahasa diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tema-tema tertentu.

Salah satu ketrampilan berbahasa, yaitu membaca, sangat erat kaitannya dengan literasi. Tingkat literasi yang rendah di Indonesia mewajibkan para guru memutar otak untuk mengatasinya. Tentunya rendahnya tingkat literasi ini didasari oleh banyak sebab. Beberapa penyebabnya adalah ekonomi yang tidak mencukupi untuk pendidikan dan malasnya masyarakat untuk mengenyam pendidikan. Kemalasan masyarakat tentu dapat dipecahkan dengan membangkitkan minat belajar. Solusi akan hal tersebut adalah media pembelajaran yang menarik. Tentunya dalam dunia pendidikan terdapat banyak sekali media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan. Terobosan-terobosan baru seringkali dilakukan dalam rangka memerangi kemiskinan literasi.

Membangkitkan minat meningkatkan ketrampilan membaca tentu salah satu cara. Cara tersebut dapat ditemui di media pemblejaran ‘priskaber’. Priskaber merupakan singkatan dari prisma kata bergambar. Dalam media ini ditujukan untuk mengatasi kesulitan membaca siswa dengan menarik minatnya melalui visualisasi yang berwarna. Selain visualnya yang berwarna, terdapat aturan main seperti puzzle dalam penggunaannya sehingga menimbulkan kesan bermain sambil belajar.

Media ini terbuat dari kayu untuk media priskaber serta triplek untuk laci sebagai pelengkapnya. Siswa akan mengambil potongan prisma dari salah satu laci yang ditentukan oleh dua dadu yang bila dua dadu tersebut dijumlhkan, jumlahnya delapan. Hal ini dikarenakan prisma-prisma tersebut akan berjumlah delapan buat dan bila disatukan akan membentuk balok. Media ini memiliki beberapa kelebihan yang salah satunya awet karena terbuat dari kayu serta menarik dari segi visual karena dimuat ilustrasi dengan warna yang cerah. Namun bahan dasar kayu ini menimbulkaan kelemahan pula, yakni membutuhkan proses dan waktu yang panjang serta biaya lebih. Muatan yang terdapat dalam tiap-tiap prisma adalah kata dan ejaan serta ilustrasinya. Ketika prisma dibalik, terdapat ilustrasi dan kalimat yang terpotong dan akan menjadi utuh bila disatukan dengan prisma lainnya.

Metode yang digunakan adalah metode *research and design (R&D)* dengan model ADDIE. Model ini merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation.* Pada tiap-tiap singkatan merupakan tahap dari pengembangan. Tahap pertama adalah menganalisa kebutuhan siswa, kedua merancang media yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang didapat dari tahap pertam, ketiga mengembangkan media yang telah dirancang, keempat mengimplementasikan media yang telah dibuat kepada siswa dan tim ahli, dan kelima adalah evaluasi dari hasil implementasi. Hasil yang akan didapat dari penelitian ini berupa saran, kritik dan komentar dari angket yang diberikan ke siswa dan tim ahli dan hasil tes formatif dan sumatif siswa.

Penelitian terdahulu adalah penelitian oleh Anggita (2016) dengan judul “Media Priskaber (Prisma Kata Bergambar) untuk Anak Berkesulitan Belajar Membaca Permulaan Kelas I SD” dan penelitian oleh Dewi yang berjudul “Pengembangan Media PANCA LISAN (Papan Membaca dan Menulis Permulaan) Pada Kelas 1 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Persamaan penelitian ini dan kedua penelitian terdahulu adalah pada kajian dan sasaran penelitian yang sama-sama mengarah ke kesulitan membaca dan siswa SD. Sedangkan perbedaannya pada bentuk dan pengoperasian media. Pada penelitian ini digunakan media dengan bentuk dan ukuran yang lebih besar sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Membaca dan menulis merupakan hal yang penting dalam mengikat ilmu. Pengembangan media ini diharapkan mempermudah pemahaman siswa dalam materi membaca sehingga secara tidak langsung meningkatkan kemampuan menulis siswa. Selain itu, media ini dapat membuat siswa tertarik untuk belajar membaca dengan adanya ilustrasi sehingga dapat dijadikan sebagai solusi kebosanan siswa dalam belajar.

Dalam rangka mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran dirasa cukup membantu guru dalam menyampaikan materi. Menurut Nurseto (2011: 20) media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Sedangkan menurut Sumanto dan Seken (2012: 5) media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi anak supaya proses belajar mengajar terjadi. Rangsangan yang dimaksudkan pada pengertian ini adalah minat, perhatian, pikiran dan perasaan. Senada dengan pengertian sebelumnya, Sedangkan menurut Latuheru (dalam Hamdani, 2005:33), media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dengan guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Dari beberapa definisi media pembelajaran menurut para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar berupa bahan, alat atau teknik yang digunakan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar sehingga interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Falahudin, 2015: 114) beberapa manfaat dari media pembelajaran antara lain:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan;
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik;
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
4. Efisiensi waktu dan tenaga;
5. Meningkatkan hasil belajar pelajar;
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif pelajar terhadap materi dan proses belajar;
8. Mmengubah peran pelajar ke arah yang lebih positif dan produktif;
9. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit;
10. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu;
11. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.

Pengembangan media dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan bahan materi yang tepat dari berbagai sumber, pengembangan instrument, validasi media, dan tahap terakhir uji coba. Pada tahapan pengembangan media menggunakan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementatiom, and Evaluation*). Model ADDIE bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

1. *Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisa terhadap kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa.
2. *Design*, pada tahap dilakukan perancangan yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa
3. *Development*, pada tahap ini media dikembangkan dan dibuat sesuai dengan rancangan.
4. *Implementation*, pada tahap ini media diuji coba secara langsung kepada siswa kelas I di SD Talang I Ngawi.
5. Evaluation, Tahap evaluasi dibagi menjadi dua, yaitu evaluasi secara formatif dan evaluasi secara sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data padasetiap tahapan pengembangan. Sedangkan evaluasi sumatif ini dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran telah banyak diciptakan dan digunakan dalam dunia pendidikan. Tiap media pembelajaran memiliki fungsi serta keunikannya masing-masing, termasuk juga media priskaber. Media priskaber merupakan jenis media visual yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Dalam media ini digunakan metode SAS dalam penggunaannya.

Media ini berbentuk seperti laci yang terdiri dari delapan kolom di satu laci yang terbuat dari kayu. Pada tiap-tiap kolom laci terdapat prisma segitiga sama kaki dengan panjang tiap kaki 20 cm dengan lebar 3 cm, sehingga dapat digunakan secara horizontal maupun vertical. Pada sisi atas media terdapat satu kata beserta ejaan dengan pemisahan suku katanya dan ilustrasi dari kata tersebut. Pada sisi samping terdapat hiasan dan huruf; dan pada sisi bawah terdapat potongan ilustrasi dan kalimat yang bila disatukan dengan prisma-prisma lain dapat membentuk ilustrasi dan kalimat yang utuh. Terdapat pula dua buah dadu yang bila dijumlahkan angka didalam dua dadu tersebut tidak lebih dari angka delapan. Ururtan pengambilan prisma dalam laci ditentukan oleh dadu tersebut. Cara pembuatan media priskaber ini adalah sebagai berikut:

* + - * 1. Siapkan alat dan bahan yaitu kayu, triplek tipis, kertas karton, gergaji, lem kayu, paku, palu, gunting, penggaris, cutter, lem kertas, lem kayu, amplas, plitur, tali pita, kain, beberapa gambar, dan huruf.
				2. Potong triplek menggnakan gergaji 3 x (35 cm x 15 cm), 2 x (35 cm x 20 cm) dan 10 x (20x 15) untuk laci dan kayu sebesar 60 cm x 60 cm dengan ketebalan 3 cm untuk prisma.
				3. Potong kayu menggunakan gergaji dalam bentuk segitiga sama kaki dengan kaki-kaki sepanjang 20cm sebanyak 8 buah.
				4. Rangkai triplek-triplek menjadi laci dengan dimensi 35 x 20 x 15 tanpa sisi depan dan rekatkan dengan lem kayu. Bila memungkinkan dapat diperkuat dengan paku.
				5. Masukkan sisa triplek berukuran 20 x 15 sehingga membentuk delapan kolom lalu direkatkan.
				6. Potong kain menjadi delapan bagian yang ukurannya menyesuaikan lebar laci. Kain berfungsi sebagai tirai.
				7. Amplas bagian-bagian ujung laci dan prisma untuk memberi kesan rapi dan memudahkan gambar menempel ke prisma.
				8. Potong gambar yang telah disiapkan dan tempel ke kayu dengan menggunakan lem kertas
				9. Beri tiap kolom nomor
				10. Rapikan laci bisa dengan ditutup ornamen kertas atau di cat.
				11. Masukkan 8 prisma segitiga yang telah ditempeli gambar ke tiap-tiap kolom laci.

Tata cara penggunaan media priskaber digunakan dalam pembelajaran dengan langkah langkah sebagai berikut

1. Siswa diberi materi terlebih dahulu mengenai membaca permulaan.
2. Siswa dijelaskan cara penggunaan media.
3. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dengan jumlah per kelompok sebanyak 8 siswa
4. Siswa diperintahkan untuk mengambil prisma yang ada dalam laci dengan nomor yang didapat dari kocokan dadu
5. Setelah tiap siswa mendapat masing-masing prisma, siswa diperintahkan untuk membaca dan mengeja kata yang terdapat dalam prisma sendiri-sendiri
6. Setelah semua siswa dalam kelompok tersebut membaca kata yang terdapat pada prisma, siswa diperintahkan untuk bekerja sama menyusun ilustrasi yang terdapat pada bagian bawah prisma
7. Setelah tersusun dengan baik dan benar, siswa diperintahlan untuk membaca kalimat tersebut bersama-sama.

Setiap media memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Keunggulan dari media priskaber adalah sebagai berikut:

1. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media berasal dari kayu dan triplek sehingga awet dan tahan lama.
2. Media didesain dengan tampilan yang menarik dan kokoh sehingga menarik perhatian siswa.
3. Siswa diajarkan untuk bekerja sama.
4. Media mudah digunakan meskipun tanpa kehadiran pengembang.

Sedangkan kekurangan dari media priskaber adalah sebagai berikut:

1. Biaya tergolong mahal karena terbuat dari kayu.
2. Membutuhkan waktu lebih
3. Media terbatas pada materi membaca permulaan

Media pembelajaran telah banyak diciptakan dan digunakan dalam dunia pendidikan. Tiap media pembelajaran memiliki fungsi serta keunikannya masing-masing, termasuk juga media priskaber. Media priskaber merupakan jenis media visual yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Dalam media ini digunakan metode SAS dalam penggunaannya.

Pembelajaran bahasa Indonesia (BI) berlaku pada seluruh jenjang pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan tentunya berbeda tujuan di tiap-tiap jenjang. Selain materi, perbedaan juga terdapat pada ketrampilan yang harus dicapai. Tiap jenjang memiliki arah pembelajaran yang sama yakni untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tidak lain adalah perkembangan aspek keterampilan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara dengan baik dan benar.

Pembelajaran bahasa selalu terkait dengan pendekatan pembelajaran. Menurut Zuchdi dan Budiasih (1997: 29) Pendekatan adalah seperangkat asumsi yang saling berkaitan. Pendekatan pembelajaran bahasa adalah seperangkat asumsi yang saling berkaitan, berhubungan dengan sifat bahasa dan pembelajaran bahasa. Dalam pembelajaran BI terdapat empat pendekatan dalam yang diantaranya pendekatan tujuan, pendekatan struktural, pendekatan komunikatif, dan pendekatan terpadu. Pendekatan tujuan dilandasi oleh pemikiran bahwa dalam setiap kegiatan belajar mengajar, yang harus dipikirkan dan ditetapkan lebih dahulu ialah tujuan yang hendak dicapai. Pendekatan struktural merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran bahasa, yang dilandasi oleh asumsi yang menganggap bahasa sebagai seperengkat kaidah bahasa atau tata bahasa. Pendekatan komunikatif merupakan pendekatan yang dilandasi oleh pemikiran bahwa kemampuan menggunakan bahasa dalam komunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa. Penggunaan bahasa di dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam situasi formal maupun non formal, tiap-tiap aspek tidak berdiri sendiri melainkan bersama-sama dalam penggunaannya. Dengan kata lain, penggunaan bahasa dalam praktik komunikasi akan tampil secara terpadu (Slamet, 2014: 19-22). Pada penelitian ini pembelajaran BI diambil dari tema lingkungan tentang membaca permulaan.

Menurut Tarigan (2008: 7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Sedangkan menurut Alimin (2008: 44) Membaca Permulaan merupakan keterampilan memahami simbol bahasa atau
tanda-tanda baca. Senada dengan Tjoe (2012: 19) Membaca Permulaan berada di tahap awal proses membaca atau proses visual. Dari ketiga pengertian dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah suatu proses pada tahap awal yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis serta keterampilan memahami simbol bahasa atau tanda-tanda baca.

Tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca yaitu *recording, decoding,* dan *meaning* (Rahim, 2011: 12). Rahim menambahkan pula mengenai ketiga istilah tersebut. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyibunyian sesuai dengan sistem tulis yang digunakan, sedangkan proses decoding (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Penekanan membaca pada tahap ini ialah proses perseptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Sementara itu, proses memahami kata (meaning) lebih ditekankan di kelaskelas tinggi SD.

Dalam ketrampilan membaca pun pembaca juga memerlukan proses. Menurut Cattell (dalam Sternberg, 2008: 326) manusia memerlukan waktu lebih lama untuk membaca huruf-huruf yang tidak berkaitan ketimbang membaca huruf-huruf yang membentuk sebuah kata. Tiga tahap pengetahuan anak dalam membaca kata yaitu diantaranya

* + - 1. *Logographic* (usia pra-sekolah); pada tahap ini siswa membaca kata sebagai satu kesatuan yang utuh dan perhatian siswa lebih pada gambar yang ada dilingkungan sekitar;
			2. *Alphabetic* (usia taman kanak-kanak), pada tahap ini siswa menggunakan huruf untuk mengidentifikasi kata-kata dan memfokuskan perhatiannya pada huruf; dan
			3. *Orthographic* (usia sekolah dasar), pada tahap ini siswa mulai melihat pola dalam kata-kata. Penelitian ini dilakukan untuk usia siswa pra-sekolah sehingga dalam belajar membaca siswa masih harus memperhatikan gambar-gambar yang disajikan oleh guru (Jalongo, 2007: 188).

Membaca dimulai sebagai sebuah proses sensorik. Isyarat dan rangsangan untuk membaca masuk melalui telinga, mata, dan melalui jari-jari bagi siswa berkebutuhan khusus. Selain sensorik, terdapat pula proses persepsi. Proses persepsi dalam lingkup yang lebih luas artinya dengan masukan stimulus dari melihat, mendengar, mencium, mencicipi, dan menyentuh. Dalam membaca, stimulus yang dapat menimbulkan persepsi hanya dua hal yaitu melihat dan mendengar. Oleh karena itu, proses sensorik dan persepsi dimulai dengan hal yang sama yakni visual dan auditori.

Menurut Siantayani, (2011: 61) Tahap awal dalam membaca permulaan adalah apabila anak sekedar mampu menghafal huruf sebenarnya kurang mendapat hasil yang maksimal ketika tidak disertai dengan langkah-langkah selanjutnya. Siswa harus memahami bahwa sebuah huruf adalah suatu simbol yang mewakili suatu bunyi. Hal-hal yang dapat mendukung siswa dalam belajar membaca yaitu diantaranya: (1) Peningkatan Kemampuan identifikasi huruf; (2) mengenali huruf depan kata-kata yang dikenali; (3) mengenali huruf besar dan huruf kecil; serta (4) menghubungkan huruf dengan bunyi yang didengar.

Tahap perkembangan membaca menurut Cochrane (dalam Brewer, 1995: 218), yaitu:

1. Tahap Magic (Magical Stage), pada tahap ini siswa belajar tentang guna buku, mulai berpikir bahwa buku itu adalah sesuatu yang penting.
2. Tahap Konsep Diri (Self Concept Stage), pada tahap ini siswa melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan “pura-pura membaca”,
3. Tahap Pembaca Antara atau Tahap Membaca Gambar (Bridging Reading Stage), siswa-siswa memiliki kesadaran terhadap bahan cetak (print).
4. Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan (Take-off Reader Stage), pada tahap ini anak-anak mulai menggunakan tiga sistem tanda atau ciri yaitu grafofonik, semantik, dan sintaksis.
5. Tahap Independen atau Tahap Membaca Lancar (Independent Reader Stage), siswa dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya

Indikator pemahaman siswa tentang konsep suatu kata ditunjukkan ketika siswa memasangkan setiap ucapan dengan tulisan. Siswa perlu dibantu oleh guru dan orang tua agar dapat mempelajari keterampilan-keterampilan khusus tentang huruf dan kata. Dengan mengetahui nama-nama huruf, siswa terbantu untuk mengetahui bunyi dari huruf yang mewakilinya. Ketika siswa mulai yakin bahwa bentuk atau simbol memiliki nama huruf tertentu, siswa akan semakin yakin apa bunyi huruf tersebut. Siswa cenderung mengenali simbol-simbol alfabet dalam suatu urutan tertentu.

Siantayani (2011: 61) menambahkan bahwa pada umumnya urutan huruf yang lebih mudah dikenali siswa yaitu huruf-huruf yang bundar (misalnya O, C), huruf-huruf yang memiliki garis-garis lurus (misalnya L, P, T), huruf-huruf yang memiliki garis-garis lengkung dan memiliki titik potong (misalnya B, R) berbeda dengan yang tidak memiliki titik potong (misalnya S, J), dan huruf-huruf dengan garis diagonal (misalnya K, X) yang paling akhir dikenali siswa.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan kemampuan membaca permulaan adalah ketika siswa dapat membaca gambar untuk mengenal huruf, suku kata, dan kata yang melambangkannya sehingga dapat membaca kata per kata dalam sebuah kalimat sederhana. Membaca adalah kegiatan atau proses kognitif yang bertujuan untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf dan wacana saja tetapi membaca juga merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/ tanda/ tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca. Menurut Dalman, dalam Meliyawati 2016: 1), Pengajaran membaca yang paling baik adalah pengajaran membaca yang didasarkan pada kebutuhan anak dan mempertimbangkan apa yang telah dikuasai anak. Sedangkan menurut Rubin dalam (Slamet, 2014: 107) mengemukakan beberapa kegiatan yang dilakukan dalam pengajaran membaca yakni sebagai berikut:

* + - 1. Peningkatan ucapan
			2. Kesadaran fonemik (bunyi bahasa)
			3. Hubungan antara huruf-huruf merupakan prasyarat untuk dapat membaca
			4. Membedakan bunyi-bunyi merupakan hal penting dalam pemerolehan bahasa, khususnya membaca
			5. Kemampuan mengingat
			6. Membedakan huruf
			7. Orientasi ke kiri dan kanan
			8. Keterampilan pemahaman

Menurut Zubaidah (2013: 9) kegiatan dalam membaca permulaan masih lebih ditekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang-lambang bunyi yang berupa huruf, kata, dan kalimat dalam bentuk sederhana. Pengucapan lebih bermakna bila memiliki makna seperti dalam pembicaraan lisan. Pengembangan kosakata dan konsep dalam membaca permulaan juga dipengaruhi oleh Latar belakang pengalaman siswa. Tujuan membaca permulaan adalah membinakan dasar mekanisme membaca, seperti kemampuan mengasosiasi huruf dengan bunyi-bunyi bahasa yang diwakilinya, membina gerakan mata membaca dari kiri ke kanan, membaca kata-kata dan kalimat sederhana. Dalam penelitian ini, membaca adalah suatu kegiatan kognitif yang menemukan makna dalam rangkaian huruf yang telah menjadi kata.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dwi Anggita mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2016, dengan judul “Media Priskaber (Prisma Kata Bergambar) untuk Anak Berkesulitan Belajar
Membaca Permulaan Kelas I SD”. Pada penelitian ini digunakan media dan bab yang sama. Pembeda dari penelitian ini adalah dimensi media yang berbeda dan tempat menguji media. Dimensi yang digunakan pada penelitian Dwi Anggita sebesar 13 cm pada kaki-kai segitiga dengan ketebalan 2 cm. pada penelitian ini diambil inisiatif memperbesar media dengan tujuan membantu siswa dalam memahami. Selain itu, teknis pengaplikasian pada siswa yang digunakan pun berbeda. Hasil penelitian Anggita (2016) menunjukkan bahwa media priskaber ini valid digunakan, dapat dibuktikan dengan perolehan persentase hasil uji ahli media pembelajaran sebesar 95,45%, ahli materi pembelajaran 100%, ahli pembelajaran bahasa Indonesia 97,22%. Sementara uji coba kelompok kecil yang berjumlah 8 siswa didapatkan hasil presentase 93,75%, sedangkan untuk uji coba pemakaian skala besar pada 20 siswa sebesar 96,66% sehingga dapat dikategorikan sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian selanjutnya yang juga relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi Rochmawati pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media PANCA LISAN (Papan Membaca dan Menulis Permulaan) Pada Kelas 1 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah”. Media yang dikembangkan dewi ini berbeda dengan media yang dikembangkan pada penelitian ini. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini adalah pada materi yang menggunakan materi membaca dan menulis permulaan. Hasil dari angket siswa pada penelitian Rochmawati (2018) dalam penggunaan PANCA LISAN adalah sebesar 94% dengan kriteria sangat baik dan rata-rata dari angket validasi adalah 94%.

## METODE

Model penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Tegeh (2014: 41) Model ADDIE merupakan suatu model yang dikembangkan dan urutan-urutan kegiatan disusun secara sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar, berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapannya, yang berguna untuk meminimalisir kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir.

Sumber data diperoleh dari angket sebagai bahan untuk mengetahui kevalidan media dan serangkaian test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Data lain diperoleh dari materi yang ada di beberapa buku yang dijadikan sumber materi yang disesuaikan dengan tema membaca permulaan pada materi lingkungan mata pelajaran bahasa Indonesia. Penguji kevalidan produk dan instrumen penelitian ini adalah ketiga ahli.

Instrumen pengumpulan merupakan suatu alat-alat yang dirancang dalam rangka memperoleh data yang diperlukan dalam mengumpulkan informasi berupa lembar angket dan alat dokumentasi.

Angket yang digunakan berbentuk centang dengan skala 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Instrumen yang digunakan untuk menguji kevalidan adalah instrumen validasi media dan validasi materi yang diberikan ahli pengguna dan ahli materi. Berikut merupakan indikator kevalidan materi dan media:

|  |
| --- |
| **Indikator Kevalidan Materi dan Pembelajaran** |
| No. |  Variabel Instrumen | Indikator |
| 1 | Kurikulum |  Kesesuaian media dengan media dan materi yang harus dipelajari siswa |
| 2 |  Kesesuaian media dengan kurikulum yang berlaku |
| 3  |  Kejelasan penyampaian tujuan dan manfaat |
| 4 | Isi Materi | Ketepatan konsep isi materi |
| 5 | Kesesuaian isi materi dengan standart kompetensi |
| 6 | Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar |
| 7 |  Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran |
| 8 | Pembelajaran |  Kesesuaian media dengan materi yang dipelajari siswa |
| 9 | Umpan Balik | Ketertarikan pengguna dalam menggunakan media |

|  |
| --- |
| **Indikator Kevalidan Media Pembelajaran** |
| No. |  Variabel Instrumen | Indikator |
| 1 | Kurikulum | Ke Kesesuaian media dengan media dan m teri yang harus dipelajari siswa |
| 2 |  Kesesuaian media dengan kurikulumyang berlaku |
| 3 | Kejelasan penyampaian tujuan dan manfaat |
| 4 | Isi Materi | Ketepatan konsep isi materi |
| 5 | Kesesuaian isi materi dengan standart kompetensi |
| 6 | Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar |
| 7 | Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran |
| 8 | Pembelajaran | Kesesuaian media dengan materi yang dipelajari siswa |
| 9 | Umpan Balik | Ketertarikan pengguna dalam menggunakan media |

Model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*) dan dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi produk akhir, yaitu media priskaber untuk anak kesulitan belajar membaca pada jenjang SD. Penelitian yang dilakukan tidak sampai tahap uji pemakaian dan produksi masal dari produk yang sudah dihasilkan karena peneliti hanya melihat kevalidan produk berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan ahli pengguna berdasarkan fungsi dan kemenarikannya serta dikarenakan keterbatasan ruang dan waktu dikarenakan adanya pandemi COVID-19.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah-langkah atau prosedur penelitian yang telah dikemukakan pada Bab III, penelitan pengembangan ini terdiri dari 5 langkah yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

**Analisis**

Tahap analisis dilakukan beberapa kegiatan, yang pertama yaitu melakukan analisis terhadap kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa, yang akan disampaikan pada saat melaksanakan pembelajaran. Hasil analisis dari kompetensi dasar yang terdiri dari: (1) membaca abjad; (2) membedakan huruf vokal dan konsonan; (3) mengeja kata sederhana; kemudian dijabarkan menjadi beberapa indikator pembelajaran yang mana didapat hasil: (1) Membaca abjad dengan lafal yang tepat; (2) Membedakan huruf vokal dan konsonan; (3) Membaca huruf vokal, konsonan, diftong, dan gabungan huruf konsonan dengan benar; (4) Mengeja suku kata; (5) Membaca kata.

Kegiatan kedua yaitu melakukan analisis terhadap karakteristik serta kemampuan siswa yang akan menggunakan produk pengembangan media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut meliputi pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa, keterampilan, dan sikap siswa saat proses pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan adalah: (1) siswa telah hafal abjad A sampai Z beserta urutannya; (2) siswa dapat melafalkan huruf abjad dengan pengucapan yang tepat; (3) kemampuan membaca siswa masih kurang, hal ini dikarenakan siswa masih mengeja dan belum lancar; (4) usia siswa berada pada masa operasional konkrit dan suka bermain; dan siswa cenderung kurang aktif ketika pembelajaran.

Ketiga yaitu materi dianalisis pokok yang akan dipelajari oleh siswa. Data hasil analisis digunakan sebagai bahan untuk perencanaan atau perancangan pengembangan produk media. Analisis materi yang akan dipelajari oleh siswa yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, tentang tema lingkungan dengan materi membaca permulaan.

**Perancangan**

Tahap ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Tahap perancangan diawali dengan mendesain media priskaber supaya terarah dalam pembuatannya. Rancangan media memuat bentuk tampilan, isi, dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini. Rancangan produk priskaber diantaranya adalah media berbentuk laci dengan delapan kolom yang didalamnya berisi puzzle berbentuk prisma segitiga. Prisma-prisma tersebut terdapat ejaan kata, ilustrasi dari kata dan kata itu sendiri di tiap sisinya. Pada bagian bawah prisma terdapat potongan ilustrasi yang bila digabungkan dengan prisma-prisma lain akan terdapat ilustrasi dan kalimat yang tercipta dari kata-kata yang terdapat pada tiap-tiap prisma. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan media priskaber adalah kayu, kertas dan lem. Penggunaan warna dalam tulisan dan ilustrasi dipilih warna-warna cerah untuk menarik minat siswa.

Berikut contoh media priskaber yang digunakan dalam penelitian ini:



 Gambar 1. Tampilan Laci



 Gambar 2. Tampilan Gambar pada Prisma



 Gambar 3. Tampilan Kata pada Prisma



 Gambar 4. Tampilan Kalimat pada Prisma



 Gambar 5. Tampilan Prisma Dua Sisi



 Gambar 6. Tampilan Prisma Dua Sisi



 Gambar 7.Tampilan Prisma dari Atas

**Pengembangan**

Pada tahap pengembangan ini, media dikembangkan dan dibuat sesuai dengan rancangan. Setelah media priskaber rampung, maka dilanjutkan validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli pengguna. Proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi berkaitan dengan kurikulum dan kesesuaian isi materi yang disampaikan melalui produk media yang dikembangkan. Ahli materi adalah dosen yang memiliki kemampuan mumpuni dalam bidang bahasa Indonesia.

Proses validasi dilakukan oleh ahli media yaitu berkaitan dengan tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan. Ahli media adalah dosen yang memiliki kemampuan mumpuni dalam bidang bahasa media pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh ahli pengguna yaitu berkaitan dengan fleksibilitas penggunaan terhadap siswa. Ahli media adalah guru pengampu bahasa Indonesia.

Hasil validasi dari tim ahli berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar melakukan analisis dan revisi terhadap produk media yang dikembangkan, serta sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk kepada siswa.

Setelah melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi selanjutnya dilakukan revisi perbaikan media sebelum dilakukan implementasi. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi media pada **Tabel 1**.

**Tabel 1**. Hasil Validasi Media

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Butir** | **Skor** |
| Fisik | Keamanan bahan yang digunakan | 5 |
|  | Keawetan bahan yang digunakan | 5 |
|  | Kesesuaian ukuran PRISKABER | 1 |
|  | Kemenarikan desain PRISKABER | 3 |
| Gambar | Kejelasan gambar | 5 |
|  | Kesesuaian gambar dengan materi dan karakteristik peserta didik kelas I Sekolah Dasar | 5 |
| Warna | Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik kelas I Sekolah Dasar | 5 |
|  | Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan | 3 |
| Tulisan  | Kesesuaian ukuran huruf | 3 |
|  | Kejelasan tulisan judul media pada kemasan | 5 |
|  | Kejelasan warna tulisan pada media | 5 |
| Pemakaian  | Media mudah digunakan | 5 |
|  | Kesesuaian media dengan karakterisrik peserta didik kelas I Sekolah Dasar | 5 |
|  | Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan peserta didik | 5 |

**Validasi Materi**

Hasil validasi materi oleh validator dikatakan valid. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa validasi materi pengembangan PRISKABER dinilai valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Lembar validasi materi berfokus pada aspek materi yang memuat kesesuaian dengan SK dan KD yang sudah ditetapkan serta kesesuaian dengan kemampuan siswa. Kemudian, terdapat butir penilaian mengenai isi, bahasa, penyusunan. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi materi pada **Tabel 2.**

**Tabel 2**. Hasil Validasi Materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Butir** | **Skor** |
| Isi | KD sesuai dengan tema | 4 |
|  | Kesesuaian KD pada indikator | 5 |
|  | Ketepatan penjabaran KD pada indikator pembelajaran | 3 |
|  | Kesesuaian indikator pembelajaran dengan tujuan pembelajaran | 5 |
|  | Tahapan pembelajaran jelas | 4 |
|  | Media memperkuat gagasan dan informasi | 5 |
|  | Penggunaan gambar dalam materi terlihat jelas | 5 |
| Bahasa | Menggunakan bahasa yang baku | 5 |
|  | Kalimat yang digunakan tidak bermakna ganda | 5 |
| Penyusunan | Materi disusun dengan sistematis | 4 |
|  | Materi disusun dengan rapi | 3 |

**Implementasi**

Tahap implementasi yaitu tahapan untuk menguji coba secara langsung produk pengembangan kepada siswa kelas I SDN Talang 1 Jogorogo, Ngawi Uji coba pertama yaitu uji coba kelompok kecil yang berjumlah 3-4 orang siswa. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dilakukan revisi, dilakukan uji coba kelompok besar yaitu media pembelajaran digunakan secara klasikal pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD dengan tema lingkungan. Tahapan ini bertujuan untuk mengambil data respon siswa terhadap media melalui angket yang diberikan kepada siswa. Namun pada penelitian ini ditiadakan tahap implementasi dikarenakan pandemi virus corona (COVID-19) yang menjangkit semua negara termasuk Indonesia sehingga dirasa tidak memungkinkan

**Evaluasi**

Tahap evaluasi dibagi menjadi dua, yaitu evaluasi formatif, yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan pengembangan dan evaluasi secara sumatif, yang dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

**PEMBAHASAN**

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media priskaber untuk anak kesulitan belajar membaca kelas 1 SD. Membangkitkan minat meningkatkan ketrampilan membaca tentu dengan berbagai cara. Salah satu caranya dapat ditemui di media pembelajaran ‘priskaber’. Media ini terbuat dari kayu untuk media priskaber serta triplek untuk laci sebagai pelengkapnya. Siswa akan mengambil potongan prisma dari salah satu laci yang ditentukan oleh dua dadu yang bila dua dadu tersebut dijumlahkan, jumlahnya delapan. Hal ini dikarenakan prisma-prisma tersebut akan berjumlah delapan buat dan bila disatukan akan membentuk balok. Media ini memiliki beberapa kelebihan yang salah satunya awet karena terbuat dari kayu serta menarik dari segi visual karena dimuat ilustrasi dengan warna yang cerah. Pembelajaran menggunakan media PRISKABER diharapkan dapat membantu siswa SD Kelas 1 dalam meningkatkan ketrampilan membaca. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggita (2016) dan Dewi yang sama-sama sasaran penelitian mengarah pada kesulitan membaca dan siswa SD. Sedangkan perbedaannya pada bentuk dan pengoperasian media. Pada penelitian ini digunakan media dengan bentuk dan ukuran yang lebih besar sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media PRISKABER yang menarik dan disesuaikan dengan masalah yang dialami oleh siswa yang telah dikembangkan selain valid tetapi juga efektif. Hal ini dapat dilihat dari beberapa butir penilaian yang telah disetujui oleh validator.

Pengembangan media ini diharapkan mempermudah pemahaman siswa dalam materi membaca sehingga secara tidak langsung meningkatkan kemampuan menulis siswa. Selain itu, media ini dapat membuat siswa tertarik untuk belajar membaca dengan adanya ilustrasi sehingga dapat dijadikan sebagai solusi kebosanan siswa dalam belajar.

**Tanggapan Validator**

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas maka ahli materi dan media juga memberikan beberapa masukan dan saran untuk revisi sebelum Media PRISKABER yang dikembangkan dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Terdapat beberapa revisi pada ukuran yang terlalu kecil untuk anak kelas 1. Menurut validator, Pembelajaran dengan menggunakan media PRISKABER sudah baik dan interaktif. Setelah dilakukan revisi, pembelajaran dengan menggunakan media PRISKABER sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

**SIMPULAN**

Berdasarkan paparan data penelitian pengembangan media PRISKABER pada anak SD kelas 1 maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pengembangan menggunakan media PRISKABER untuk membantu anak kesulitan membaca dianggap layak dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

**SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media PRISKABER untuk anak kesulitan belajar membaca SD kelas 1 yang dinilai valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, maka peneliti mmeberikan saran pada guru untuk lebih menerapkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Karena siswa seringkali merasa bosan apalagi pelajaran yang berlangsung bukan kesukaan mereka, maka hal tersebut dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran. Penyajian media pembelajaran yang menarik dapat dengan mudah diterima siswa dan akan membantu kesulitan siswa dalam membaca.

 **DAFTAR PUSTAKA**

 Akbar, Sa’dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

 Falahudin, Iwan. 2014. “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”. *Jurnal Lingkar Widyaiswara.* Vol.1 (4): pp 104 – 117.

 Hamdani. 2005. *Manfaat Media Pembelajaran.* Jakarta: Pustaka Cipta.

 Jalongo, Mary Renck. 2007. *Early Childhood Language Arts Fourth Edition.* Boston: Allyn & Bacon.

 Meliyawati. 2016. Pemahaman Dasar Membaca, Yogyakarta: Deepublish

 Nurseto, Tejo. 2011. “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan.* Vol.8(1): pp 19- 35.

 Rahim, Farida. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara

 Siantayani, Yulianti. 2011. *Persiapan Membaca Bagi Balita*. Yogyakarta: Kriztea Publisher.

 Slamet, St. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*.Yogyakarta: Graha Ilmu.

 Sternberg, Robert J. 2008. *Psikologi Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

 Sumanto & Seken, I Made. 2012. ModulPengembangan Materi Umum:Media Pembelajaran SD. Malang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Malang.

 Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
Angkasa: Bandung.

 Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yokyakarta: Graha. Ilmu.

 Tjoe, Lioe Joe. 2012. “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini.* Vol7(1): pp 17-48.

*Keterampilan Berbahasa*.
Angkasa: Bandung.

 Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yokyakarta: Graha. Ilmu.

 Tjoe, Lioe Joe. 2012. “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini.* Vol7(1): pp 17-48.

 Zubaidah, Enny. 2013. “Pemilihan Nilai Karakter dalam Cerita Anak dan Teknik Penceritaanya”. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol.2(2)pp:301-311

 Zuchdi, Darmiyati dan Budiasih. 1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra. Indonesia di Kelas Rendah.* Jakarta: Depdikbud.