

PENGEMBANGAN MEDIA KUSUKA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Intan Nisful Laely

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (intan.17010644199@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan media KUSUKA bertujuan untuk menjelaskan proses, kelayakan melalui validitas dan kepraktisan dari media KUSUKA untuk keterampilan membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 5 siswa dan dilakukan pada uji coba skala kecil. Lembar validasi dan lembar angket merupakan instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data. Hasil penelitian pengembangan media ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari proses, saran dan masukan dari validator serta data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan lembar validasi dan angket yang diberikan. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi diperoleh hasil sebesar 88%, sedangkan hasil dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa diperoleh hasil sebesar 100%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa validitas media termasuk kategori sangat valid dan kepraktisan media termasuk kategori sangat praktis sehingga media KUSUKA layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media KUSUKA, keterampilan membaca permulaan.

Abstract

Kusuka media development research aims to explain the process, feasibility through the validity and practicality of KUSUKA media for early reading skills. This research uses ADDIE model consisting of 5 stages covering the analysis, design, development, implementation and evaluation. The samples used in this study were as many as 5 students and were conducted on a small-scale trial. Validation sheets and questionnaire sheets are instruments used for data collection. The results of this media development research in the form of qualitative data obtained from the process, suggestions and inputs from validators and quantitative data obtained from the results of validation sheets and questionnaires provided. Validation results by media experts and material experts obtained results of 88%, while the results from questionnaires given to teachers and students obtained results of 100%. So, it can be concluded that the validity of the media belongs to a very valid category and the practicality of the media belongs to a very practical category so that kusuka media is worth using in the early reading learning of grade 1 elementary school students.

Keywords: development, kusuka media, beginning reading skills.

PENDAHULUAN

Belajar mengajar memiliki ikatan yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Bentuk bimbingan dalam kegiatan belajar mengajar ialah interaksi antara guru serta siswa. Dalam perihal tersebut siswa berperan selaku penerima materi sebaliknya Guru berperan penting dalam membuat ataupun memanfaatkan sumber belajar. Sumber belajar di sekolah berbentuk media pembelajaran, perlengkapan pelajaran, kegiatan guru serta siswa dan lingkungan sekitar. Dari bermacam sumber belajar yang ada, sumber belajar yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran ialah media pembelajaran.

Media pembelajaran selaku perantara menyalurkan pesan dari guru kepada siswa disaat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Rusdiyah(2016: 124) Media

digunakan untuk mencapai sesuatu pembelajaran yang diharapkan. Arsyad(2011: 4) menyatakan jika Media pembelajaran merupakan perantara yang membawa pesan dalam proses komunikasi antara komunikator serta komunikan.

Media pembelajaran mempunyai bermacam tipe yang bisa digunakan, Bagi Asyar(2012: 44- 45) jenis- jenis media dikelompokkan jadi 4 ialah media visual, media audio, media audio visual, serta multimedia. Media pada riset ini tercantum media visual. Bagi Levie serta Lentz(dalam musfiqon, 2016: 33), media visual ialah media pembelajaran yang bisa dilihat dengan kasat mata oleh indera penglihatan manusia. Salah satu media visual yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, ialah media KUSUKA.

Media KUSUKA (Kartu Susun Kata) berupa kartu yang berisi kata kemudian disusun menjadi kalimat sederhana setelah itu siswa membaca kartu yang disusun menjadi kalimat sederhana yang berisi tiga kata. Media KUSUKA merupakan pengembangan dari media Kartu kata yang penggunaannya dengan cara disusun. Menurut Soeharto (dalam Kaesti 2017:22) kartu kata adalah kartu yang terdapat kata yang digunakan sebagai media atau alat dalam proses pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) susun berarti kelompok atau kumpulan yang tidak berapa banyak.

Media KUSUKA memiliki kelebihan kartu lebih tebal karena umumnya kartu berbahan tipis sehingga mudah rusak karena sobek atau kusut jadi media dibuat tebal agar tahan lama, Media disertai dengan gambar, berwarna-warni, serta kata yang disesuaikan dengan jenis gambar supaya lebih menarik perhatian siswa. Terdapat tempat khusus untuk menyusun kartu kata yang hanya muat untuk tiga kartu agar siswa lebih teratur merangkai kata. Menurut Indriana (2011: 69) kelebihan dari media kartu kata yaitu: (1)pembuatannya dan dalam penggunaan media praktis, sehingga siswa bisa menggunakan media ini kapanpun. (2) terdapat gambar sehingga bisa menarik perhatian siswa serta mudah diingat. (3)media ini bisa digunakan agar siswa terampil, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (4)Dapat melatih kreatifitas siswa.

Adanya media KUSUKA bisa menambah sumber pengetahuan, sumber informasi, konsep dan teori dalam mengembangkan media, selain itu bisa digunakan sebagai bahan, masukan untuk membuat pembelajaran dikelas menjadi mudah dan mendorong keaktifan siswa dalam belajar membaca permulaan. Menurut Setyoningsih (dalam Rumidjan, Sumanto, dkk, 2015:2) media kartu kata bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk membaca, karena dalam media kartu kata ini tersedia beberapa macam warna untuk menarik perhatian siswa, selain itu media ini sesuai untuk materi membaca.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas I di sekolah dasar dalam proses pembelajaran yaitu pada usia 7 tahun siswa sangat menyukai bermain. Media yang menarik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, menarik dan sesuai dengan materi membaca sehingga mempermudah siswa dalam belajar membaca permulaan kalimat sederhana dengan kosakata baru pada kurikulum 2013 Tema 1 (Diriku), SubTema 1 (Aku dan Teman Baruku).

Agar pembelajaran berjalan dengan lancar, dibutuhkan media pembelajaran supaya keterampilan siswa bisa meningkat. Media KUSUKA diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Jadi tujuan

pembelajaran materi menyusun dan membaca kosa kata baru menjadi kalimat dapat dicapai dengan maksimal.

Siswa kelas I sekolah dasar sangat membutuhkan media KUSUKA untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. selain menarik dalam mengimplementasikan juga mengasah kemampuan berpikir dalam menempatkan kata membentuk kalimat sederhana dengan tepat. Sehubungan hal itu penelitian ini berjudul “Pengembangan Media KUSUKA untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

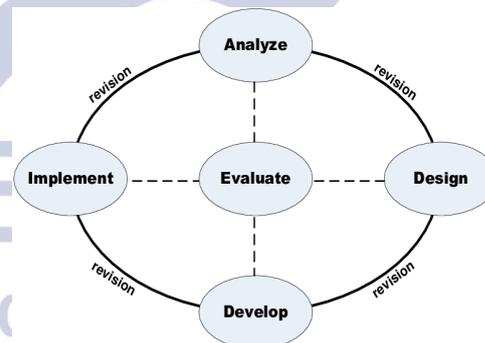
Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui proses dan kelayakan pengembangan media KUSUKA untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar pada aspek validitas dan kepraktisan media KUSUKA.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk serta menguji kelayakan produk. Pada penelitian pengembangan ini, jenis produk yang dikembangkan adalah media KUSUKA (Kartu Susun Kata) untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu melalui 5 tahapan yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE digambarkan sebagai berikut:

Bagan 1. Konsep Model Pengembangan ADDIE



(Sugiyono, 2016:39)

Tahap analisis atau tahap awal ini digunakan untuk melakukan observasi dan menggali masalah maupun kondisi yang terjadi dilapangan. Terdapat 3 tahap yang dilakukan yaitu (1)analisis kurikulum, menganalisis kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan analisis materi membaca permulaan kosakata menjadi kalimat sederhana. (2)analisis karakteristik siswa, mencari tahu tentang kemampuan belajar, sikap serta keterampilan siswa yang perlu dikembangkan dalam kegiatan belajar membaca permulaan.

Tahap perancangan, tahap yang digunakan untuk merancang penelitian yang akan dilakukan. Pada tahap ini, dilakukan perancangan Tahap awal berupa rancangan media KUSUKA (Kartu susun kata) mulai dari penentuan bahan serta design kata dan gambar pada kartu dan pembuatan media disesuaikan dengan KD serta tujuan pembelajaran. Selain itu pada tahap ini juga merancang lembar validasi media, materi, angket respon guru dan siswa.

Tahap pengembangan meliputi pengembangan media dari proses pembuatannya disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, dalam mengembangkan media perlu menyiapkan lembar validasi karena harus melalui uji validasi media oleh ahli media dan validasi materi oleh ahli materi untuk mengetahui validitas media yang telah dikembangkan. Produk diperbaiki berdasarkan saran dan masukan di lembar validasi sebelum media diuji cobakan.

Tahap implementasi yaitu media yang dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas I Sekolah Dasar. Pada penelitian ini dilakukan uji coba skala kecil karena adanya pandemic COVID-19. Uji coba skala kecil hanya mengambil 5 siswa kelas I dari Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 04 yang tinggal di sekitar rumah .

Tahap evaluasi atau tahap akhir yang bertujuan untuk menilai proses maupun kelayakan yang berupa saran dan masukan dari lembar validasi, hasil validitas dari lembar validasi dan kepraktisan dari angket guru dan siswa.

Subjek uji coba untuk pengembangan media KUSUKA (Kartu susun kata) adalah siswa kelas I SDN Sumberejo 04 Kecamatan Candipuro Kabupaten Lumajang. Karena untuk menghindari menyebar luasnya virus COVID-19 maka hanya memanggil 5 siswa dari SDN Sumberejo 04 yang tinggal disekitar rumah.

Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Proses pengembangan, saran serta masukan digunakan untuk data kualitatif. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan penilaian validasi materi, validasi media, angket respon siswa dan guru.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dari pengembangan media yang telah diteliti. Instrument untuk menilai validitas berupa lembar validasi media dan materi, instrument untuk menilai kepraktisan dari angket respon guru dan siswa.

Teknik analisis data dari hasil validasi menggunakan penilaian skala Likert sebagai berikut:

Tabel 1: Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat valid/Sangat setuju/ sangat layak/ sangat baik.
2.	Skor 4	Valid/Setuju/ layak/ baik.

3.	Skor 3	Kurang valid/Ragu-ragu / cukup layak/ cukup baik.
4.	Skor 2	Tidak valid/Tidak setuju/ kurang layak/ kurang baik
5.	Skor 1	Sangat tidak valid/ Sangat tidak setuju/ sangat kurang layak/ sangat kurang baik.

(Sugiyono, 2015: 134)

Uji angket validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran KUSUKA menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : nilai akhir.

$\sum R$: jumlah skor hasil penilaian.

N : jumlah skor maksimal.

(Sugiyono, 2015:137)

Untuk mengetahui validitas penelitian menggunakan kriteria sebagai berikut

Tabel 2: Kriteria Validitas Data Angket Ahli Media dan Materi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	(81 – 100) %	Sangat baik	Sangat valid/ tidak perlu di revisi
2.	(61 – 80) %	Baik	valid/ tidak perlu di revisi
3.	(41 – 60) %	Cukup baik	kurang valid/ perlu direvisi
4.	(21 – 40) %	Kurang baik	tidak valid/ perlu revisi
5.	(< 20) %	Sangat kurang baik	sangat tidak valid/ perlu revisi

(Arikunto, 2010: 244 dengan modifikasi peneliti)

Untuk mengetahui kepraktisan media dari angket respon guru dan siswa yaitu menggunakan skala guttman sebagai berikut:

Tabel 3: Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman

Kriteria	Jawaban	Skor
Pernyataan positif	Ya	1
	Tidak	0
Pernyataan negatif	Ya	0
	Tidak	1

(Riduwan, 2018:43)

Untuk mengubah data menjadi kuantitatif maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : nilai akhir.

ΣR : jumlah skor hasil penilaian.

N : jumlah skor maksimal.

(Sugiyono, 2015:137)

Hasil dari perhitungan kemudian harus memperhatikan kriteria-kriteria untuk mengetahui kepraktisan media.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

Kategori	presentasi
Sangat praktis	(81 – 100) %
Praktis	(61 – 80) %
Cukup praktis	(41 – 60) %
Kurang praktis	(21 – 40) %
Tidak praktis	(<20) %

(Riduwan, 2018: 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan media KUSUKA untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Pada proses pengembangan media sudah melewati uji validasi dan diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Selain uji validasi, juga dilakukan uji coba media terhadap siswa kelas I sekolah dasar. Setelah melakukan uji validasi dan uji coba media maka pengembangan media KUSUKA dinyatakan valid dan praktis. Pengembangan media KUSUKA menggunakan model ADDIE yang terdapat 5 tahap dan dijelaskan dibawah ini.

Tahap Analisis meliputi analisis kurikulum yang digunakan di SDN Sumberejo 04 yaitu kurikulum 2013 revisi 2017 yang proses pembelajarannya berpusat pada siswa. Adapun materi pembelajaran terdapat pada Tema 1 Diriku, SubTema 1 Aku dan Teman Baru, pembelajaran 1 dengan kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

Kompetensi dasar:

3.9 Merinci kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.

4.9 Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk lisan dan tulisan.

Indikator:

3.9.1 Mengidentifikasi kosakata dan ungkapan perkenalan diri.

4.9.1 Menggunakan kosakata dan ungkapan perkenalan diri secara sederhana.

4.9.2 Membaca nyaring kalimat sederhana tentang perkenalan diri

Analisis karakteristik peserta didik yaitu meliputi analisis pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dengan karakteristik siswa yang mudah bosan dan menyukai bermain maka Penelitian ini dijadikan sebagai bahan dalam menentukan produk yang akan dikembangkan disesuaikan dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

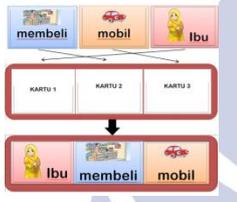
Analisis materi yaitu menganalisis materi yang digunakan pada kelas 1 SD yang meliputi materi tentang perkenalan identitas diri, pengenalan kosakata baru, kosakata disusun menjadi kalimat sederhana. Pada pembelajaran membaca permulaan siswa dapat menyusun kartu kata menjadi kalimat sederhana tentang diriku dan kemudian membacanya.

Tahap perancangan, pada tahap ini, (1) Merancang media, media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu kartu dengan panjang 10 cm, lebar 7 cm, tebal 0,3 mm disertai dengan gambar yang menarik. dengan tempat untuk menyusun menjadi kalimat dengan panjang 34 cm dan lebar 11 cm dengan tebal 0,6 mm disertai dengan warna yang menarik dan mencolok. kartu dan tempat untuk menyusun kartu diletakkan di box besar pada tutupnya terdapat nama media yaitu KUSUKA. Dibalik tutup terdapat KD, Indikator dan Tujuan beserta dengan petunjuk penggunaan media.

Kartu kata didesain dengan menggunakan aplikasi Microsoft word, kartu kata dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang tersedia. Karakteristik siswa kelas 1 digunakan untuk menentukan warna, gambar, kata serta kalimat pada media yang dikembangkan. Dengan tujuan agar siswa dapat tertarik dalam membaca dan menggunakan media yang telah dikembangkan.

Tabel 5. Desain Media KUSUKA

No	Desain Gambar	Keterangan
1		Box berwarna merah
2		Dibalik tutup boc terdapat KD, Indikator dan tujuan
3		Didalam box juga terdapat petunjuk penggunaan media

4		<p>Contoh dari Kartu yang berisi gambar dan kata yang sesuai dan lebih tebal dari kartu pada umumnya. Panjang = 10 cm Lebar = 7 cm Tebal = 0,3 mm</p>
5		<p>Tempat untuk menyusun kartu berukuran 34cm x 11cm (Persegi panjang).</p>
6		<p>Kartu disusun pada tempatnya menjadi kalimat sederhana yang benar dan tepat.</p>

(2) Membuat rancangan lembar validasi media dan materi untuk menilai validitas produk yang telah dikembangkan. Lembar validasi media diberikan kepada ahli media untuk menilai validitas media yang dikembangkan, sedangkan pada lembar kedua yaitu lembar validasi materi yang diberikan kepada dosen ahli materi untuk menilai validitas materi yang diberikan.

(3) Merancang angket siswa dan guru, Media yang sudah dikembangkan kemudian dinilai kepraktisan dari lembar angket. Lembar angket pertama yaitu lembar angket respon guru yang diberikan kepada guru untuk menilai kepraktisan media maupun kesesuaian materi digunakan dalam pembelajaran. Dan lembar kedua berupa lembar respon siswa dalam menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Pada lembar angket guru dan siswa berisi pertanyaan-pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Tahap pengembangan Adapun proses pengembangan media KUSUKA yaitu desain kartu kata didesain dengan Microsoft word dan dicetak menggunakan kertas stiker mengkilap sehingga warna yang dihasilkan lebih pekat dan bagus, materi yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan media KUSUKA disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahap ini dilakukan uji validasi dua kali yaitu validasi media kepada ahli media dan validasi materi kepada ahli materi, tujuan uji validasi ini digunakan untuk

mengetahui validitas media yang dikembangkan dengan lembar validasi yang dibuat pada tahap perancangan. Saran dan masukan sangat dibutuhkan dari lembar validasi terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
Relevansi Bahan Ajar		
1	Keterkaitan materi dengan kurikulum	4
2	Keterkaitan materi dengan pencapaian KD	4
3	Keterkaitan materi dengan kebutuhan siswa	4
Konsistensi Bahan Ajar		
4	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	4
5	Materi sesuai dengan indikator	4
6	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
Kecukupan Bahan Ajar		
7	Ketepatan pemilihan jenis materi	5
8	Kejelasan ruang lingkup materi	5
9	Kejelasan penggunaan fakta, konsep, prinsip dan prosedur	5
Penyajian Bahan Ajar		
10	Ketepatan urutan penyajian materi	5

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi materi yaitu 44. Perhitungan validasi materi dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$p = 88\%$$

Tabel 7. Hasil validasi Media

No	Variabel	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tampilan	Bentuk media menarik dan sesuai	4
2		ukuran tulisan mudah dibaca	5
3		Judul media KUSUKA sesuai	4
4		Warna media menarik	4
5		Media praktis	5

6		Gambar sesuai dengan kata	3
7	Penggunaan	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran.	4
8		Manfaat media dalam pembelajaran	5
9		Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran	5
10		Kemudahan menggunakan media dalam pembelajaran	5

Jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi media yaitu 44. Perhitungan validasi media dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$p = 88\%$$

Dengan hasil validasi materi dan media tersebut menunjukkan bahwa media KUSUKA sangat valid.

Tahap Implementasi, Pada tahap ini dilakukan uji coba media yang telah dikembangkan, uji coba media dilakukan pada tanggal 19 Juni 2021 dengan jumlah siswa terbatas karna menggunakan uji coba skala kecil. Uji coba ini dilaksanakan di rumah dengan mengambil 5 siswa Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 04 Candipuro Lumajang yang masih kelas I karena adanya pandemi. COVID-19. Setelah uji coba dilakukan siswa dan guru diberikan lembar angket respon siswa dan angket respon guru yang bertujuan untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap media KUSUKA. Angket siswa dan guru berisi 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negative dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom “Ya” atau “Tidak”. Adapun hasil pengisian angket guru dan siswa sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	skor
1	Apakah pembelajaran membaca dengan menggunakan media KUSUKA bisa menarik perhatian siswa?	1
2	Apakah penggunaan kata pada media KUSUKA sudah jelas?	1
3	Apakah materi pada media KUSUKA sesuai dengan materi di RPP?	1
4	Apakah media KUSUKA membuat anak jadi malas belajar?	1
5	Apakah media KUSUKA bisa meningkatkan kreatifitas anak?	1

6	Apakah desain media KUSUKA kurang menarik?	1
7	Apakah dengan media KUSUKA membuat anak jadi pasif dalam pembelajaran?	1
8	Apakah media KUSUKA tidak tepat dalam pembelajaran membaca permulaan ?	1
9	Apakah pembelajaran dengan media KUSUKA dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar?	1
10	Apakah pembelajaran dengan media KUSUKA membuat anak jadi cepat bosan dalam pembelajaran?	1

Hasil respon guru dapat diperoleh melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor				
		L	Z	N	A	N
		L	N	S	K	Y
1	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media KUSUKA	1	1	1	1	1
2	Saya selalu malas belajar membaca menggunakan media KUSUKA	1	1	1	1	1
3	Saya merasa tertarik belajar membaca dengan menggunakan media KUSUKA	1	1	1	1	1
4	Saya senang dengan media pembelajaran KUSUKA, karena harus aktif sehingga tidak membosankan	1	1	1	1	1
5	Saya tidak menyukai media KUSUKA karna warnanya kurang menarik	1	1	1	1	1
6	Dengan media KUSUKA, saya tidak kesulitan lagi dalam belajar	1	1	1	1	1
7	Dengan media KUSUKA membuat	1	1	1	1	1

	saya kesulitan berkonsentrasi dalam belajar					
8	Dengan media KUSUKA dapat meningkatkan kreatifitas belajar saya	1	1	1	1	1
9	Saya sering mengatuk dalam pembelajaran membaca menulis dengan menggunakan media KUSUKA	1	1	1	1	1
10	Saya merasa bosan saat pembelajaran dengan menggunakan media	1	1	1	1	1
	Jumlah Skor	10	10	10	10	10

Berdasarkan hasil respon dari 5 siswa diperoleh melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{ER}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{10}{10} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Tahap Evaluasi, Pada tahap ini merupakan tahap akhir dimana masukan dan saran yang diperoleh. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah huruf yang digunakan sesuaikan dengan karakteristik pembelajaran kelas I. Di situ ada 3 versi penulisan:

- Huruf besar semua: MOBIL
- Huruf besar kecil : Makan
- Huruf kecil semua : menanam

Mana yang akan dikenalkan dalam konteks pembelajaran ini?

Beberapa gambar perlu disempurnakan agar lebih sesuai dengan kata:

- Nasi, yang menjadi pasangan alatnya bukan sumpit (Jepang), mestinya sendok saja (Indonesia)
- menanam, gambar yang ditanam kurang cocok. Coba ganti yang lain!

Adapun saran dari dosen ahli materi adalah sebaiknya materi bahasa Indonesia disesuaikan dengan membaca permulaan, kosakata yang digunakan disesuaikan dengan tema, subtema, teks yang digunakan dan yang ada dalam media KUSUKA.

Pembahasan

Penelitian ini berupa pengembangan media KUSUKA untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Pengembangan media ini melalui tahap validasi media dan materi yang dinyatakan sangat valid.

Pada penelitian ini tidak dapat mengetahui keefektifannya karena mengharuskan untuk jaga jarak (social distancing) pada masa pandemi COVID-19 sehingga penelitian ini dilakukan uji coba skala kecil dengan jumlah subjek 5 siswa dan dilakukan dirumah.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdapat 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi, berikut penjelasan dari 5 tahapan tersebut.

Pertama yaitu tahap analisis, Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu pengembangan media KUSUKA untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017 kelas I tema 1 Diriku, Subtema 1 Aku dan teman baruku, pembelajaran 1 dengan materi pengenalan diri, kosakata baru dan kalimat sederhana. Analisis karakteristik siswa yang mudah bosan dan masih senang bermain sehingga pembelajaran media KUSUKA ini bisa menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Sanjaya dkk, (2015:2) media kartu kata bisa menambah semangat belajar siswa, karena dalam pembelajaran dilakukan dengan bermain sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Kedua yaitu perancangan, media KUSUKA dirancang dari segi fisik hingga segi isi, tampilan media kusuka disesuaikan dengan karakteristik siswa yang menyukai pembelajaran dengan bermain untuk menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Sedangkan isi disesuaikan dengan KD, indikator, tujuan dan materi yang dibutuhkan oleh siswa. Adapun rancangan media KUSUKA yaitu terdapat box untuk menampung media KUSUKA, didalam box tersebut berisi kartu dan tempat untuk menyusun kartu. Pembuatan desain kartu yaitu menggunakan Microsoft word dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada. Dalam mendesain kartu dipilih warna dan gambar yang sesuai dan berwarna-warni. desain kartu diprint pada kertas stiker. lapisan tempat untuk menyusun kartu yaitu dilapisi kertas kilap dengan warna yang berbeda-beda. Untuk desain box yang berwarna merah dengan nama KUSUKA. Dibalik tutup box terdapat KD, indikator, tujuan dan petunjuk penggunaan media.

Adapun isi yang dimuat dalam media KUSUKA dibuat dengan mengutamakan siswa agar terampil dan aktif dalam pembelajaran menyusun kartu kata pada tempatnya dengan susunan membentuk kalimat sederhana dengan benar.

Ketiga yaitu pengembangan. pada tahap ini, media KUSUKA dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli media dan materi setelah melakukan proses validasi. Pengembangan media KUSUKA dimulai dari bagian kartu yang dibuat dengan bahan yang lebih tebal dengan gambar yang sesuai dengan kata selain itu terdapat tempat yang digunakan untuk menyusun kartu. yaitu ada

tiga kartu yang disusun ditempatnya sehingga menjadi kalimat sederhana. Kartu tersebut berisi tentang identitas diri dan kosakata baru.

Adapun pengembangan materi yaitu menambah kejelasan pada gambar dan materi. pada media agar terhindar dari miskonsepsi siswa belajar membaca dan siswa mudah memahami kata maupun kalimat jika terdapat gambar.

Media KUSUKA telah divalidasi oleh ahli materi dan media serta diperoleh hasil validasi oleh ahli media sebesar 88, sedangkan hasil validasi materi diperoleh hasil sebesar 88 beserta saran baik dari ahli media maupun ahli materi. Saran dari ahli media yaitu huruf yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan gambar yang digunakan perlu disempurnakan agar sesuai dengan kata. Dan saran dari ahli materi meliputi materi yang disajikan kurang sesuai dengan kompetensi dasar. Penyesuaian materi berdasarkan saran yaitu sebaiknya materi disesuaikan dengan membaca permulaan, kosakata yang diberikan disesuaikan dengan tema, subtema, teks yang digunakan dan yang ada pada media KUSUKA. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh bisa disimpulkan bahwa media KUSUKA termasuk dalam kategori sangat valid (Arikunto, 2010: 244 dengan modifikasi peneliti).

Keempat yaitu tahap implementasi ialah dilakukan uji coba penggunaan media yang sudah direvisi dan divalidasi. Media ini diuji cobakan pada skala kecil dengan mengambil 5 siswa kelas I SDN Sumberejo 04 yang ada disekitar rumah karena adanya pandemi COVID-19 yang menerapkan social distancing. Lembar angket yang diberikan kepada siswa dan guru setelah media diujicobakan digunakan untuk mengetahui kepraktisan media.

Hasil angket respon guru diperoleh hasil sebesar 100% begitupun dengan NILAI hasil angket yang diperoleh dari respon siswa sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Menurut Riduwan (2018:41), dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media KUSUKA untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar dinyatakan dalam kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran .

Kelima adalah tahap evaluasi. Tahap ini digunakan untuk menjelaskan proses dan kelayakan pengembangan media yang dilakukan.

Saran yang diperoleh dari hasil validasi media adalah tampilan media lebih disempurnakan lagi yaitu penulisan kata harus disesuaikan dengan pengetahuan siswa, pada kelas 1 siswa hanya mengenal huruf kecil belum mengenal huruf kapital. Selain itu validator juga memberikan saran mengenai pemilihan gambar yang digunakan pada desain kartu lebih disesuaikan lagi dengan katanya. Saran atau masukan dari ahli materi yaitu materi maupun kosakata

yang digunakan disesuaikan dengan tema, subtema, teks yang digunakan maupun yang ada pada kartu.

Hasil dari pembelajaran membaca permulaan kalimat sederhana dengan menggunakan media KUSUKA, siswa memiliki antusias yang tinggi dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa dapat membaca kalimat serta menyusun kata menjadi kalimat sederhana dengan tepat dan sesuai.

Temuan yang muncul dalam penelitian ini adalah dilakukan pada skala kecil atau terbatas yaitu menggunakan subjek 5 siswa karena adanya social distancing pandemi COVID-19. Uji coba dilakukan dirumah sehingga memiliki keterbatasan ruang, meja dan kursi sehingga pembelajaran tidak berjalan secara optimal.

Selain itu proses pengembangan media tidak sampai pada keefektifan, hanya terbatas pada kevalidan dan kepraktisan. Pembuatan media ini menyesuaikan dengan subjek yang ada yaitu hanya membuat 15 kartu dan 5 tempat untuk menyusun kartu, jadi setiap anak menggunakan media secara individu. Keterbatasan dalam pembuatan media yaitu pencarian bahan-bahannya karena jarang ada toko alat tulis yang menjual kertas duplex tebal serta kesulitan dalam mencari kertas stiker. Tetapi keterbatasan tersebut bisa diatasi dengan memesan bahan-bahan lewat aplikasi jual-beli online.

Berdasarkan uraian tersebut, media KUSUKA berguna untuk mempermudah guru dalam mengajar dan menarik minat siswa kelas 1 SD dalam belajar membaca permulaan. Karena berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dalam proses pengembangan dinyatakan sangat valid begitupun dengan hasil dari angket respon siswa dan guru dinyatakan sangat praktis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa proses pengembangan media KUSUKA untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) yang disusun secara bertahap guna mendapatkan hasil yang maksimal.

Adapun hasil penelitian tentang kelayakan media meliputi kevalidan dari media maupun materi diperoleh hasil 88% dinyatakan sangat valid, begitupun kepraktisan berdasarkan nilai dari angket respon siswa dan guru diperoleh hasil 100% maka dinyatakan sangat praktis, maka media ini layak digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan.

Saran

Berdasarkan proses dan hasil penelitian Pengembangan Media KUSUKA untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar, maka diberikan saran sebagai berikut. (1) Pengembangan media KUSUKA untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifannya. (2) diharapkan ada pengembangan lanjutan terkait penambahan materi yang lebih lengkap dan desain lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah Fatriani, Umar Samadhy, M.Pd. 2018. "Pengembangan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata". *Joyful Learning Journal*.Vol. 7. (1): hal. 1-9.
- Asep Muhyidin, Odin Rosidin, Erwin Salpariansi. 2018. "Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas Awal". *JPSD*.Vol. 4. (1): hal 30-42.
- Dwi Yulianti, Supriyadi, Bambang Riadi, Munaris. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Baca Tulis Permulaan Berlandaskan Karakteristik Siswa". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. vol. 20. (3): hal. 119-217.
- Khusnul Laely. 2013. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Bergambar". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.Vol. 7. (2): hal 1-20.
- Lailatul Mufarrohah. 2020. "Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.Vol. 8. (5): hal 861-871.
- M Miftah. 2013. "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal KWANGSAN*.Vol. 1. (2):hal. 1-11.
- Mohc.Mahsun, Miftakhul Khoiriyah. 2019. "Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Media Big Book Pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang". *Bidayatuna*.Vol. 2. (1): p-ISSN: 2621-2153.
- Nishfi Syelviana, Sri Hariani. 2019. "Pengembangan Media Big Book Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.Vol. 7. (1): hal. 2559-2569.
- Nunung.2015. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD BK Poluroa Melalui Media Kartu Huruf". *Jurnal Kreatif Online*.Vol. 6. (2): hal 217-233.
- Rafina Sovia Waty. 2016. "Peningkatan Kemampuan Menyusun Kata Anak Berkesulitan Belajar Melalui Permainan Bahasa Rantai Kata di Kelas III SDS Al-Azhar Bukittinggi (Single Subject Research)". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.Vol. 5. (1): hal. 1-12
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". *Islamic Education Journal*.Vol. 3. (1): hal. 35-43.
- Rahmawati. 2017. "Strategi Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Media Kata Bergambar". *Jurnal SAP*.Vol. 1. (3): 259-270.
- Retno Uly Nevyanti, Hodidjah, Resa Respati. 2017. "Media Puzzle Suku Kata Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Kelas I Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.Vol. 4. (2): hal. 188-198.
- Rumidjan, Sumanto, A.Badawi. 2017. "Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.Vol. 26. (1): hal.62-68.
- Shinta Harliana, Indri Anugraheni. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 4(2): hal. 314-326.

Wahyu Muning Budiarti. 2018. “ Pengembangan Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode SAS Siswa SD Kelas I”.
Jurnal Tawadhu. Vol.2. (1): hal. 326-338.

