

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KARTU HURUF MULTISENSORI” DENGAN METODE ORTON-GILINGHAM UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Retno Catur Kristanti

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (retno.18090@mhs.unesa.ac.id)

Heru Subrata

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

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, menguji kevalidan, kepraktisan, dan efektifitas penggunaan media kartu huruf multisensori untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SD. Penelitian pengembangan dilakukan menggunakan model pengembangan ASSURE dengan 6 tahapan yaitu: analisis pebelajar (*Analyze Learners*), penetapan tujuan (*State Objectives*), memilih metode, media, dan bahan (*Select Methods, Media, and Materials*), menggunakan media (*Utilize Media and Materials*), partisipasi peserta didik (*Require Learner Participation*), dan evaluasi dan revisi (*Evaluate and Revise*). Pengumpulan data dilakukan dengan teknis observasi, wawancara, tes, angket respon guru dan peserta didik. Analisis data dilakukan menggunakan rumus persentase, uji t dan N-Gain. Terdapat 5 bagian kartu huruf multisensori yang dikembangkan, yaitu kartu huruf multisensori abjad a-z, huruf vokal, konsonan dan konsonan gabung, diftong, serta suku kata. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi masing-masing mendapatkan persentase 91% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil angket guru dan peserta didik masing-masing memperoleh persentase 86% dan 94% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil dari *pretest* dan *posttest* peserta didik diperoleh hasil t-hitung 15,91 dan t-tabel 2,26, sehingga harga t-hitung > t-tabel, artinya terdapat peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari penggunaan media kartu huruf multisensori dengan metode membaca Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SD Pelita Bangsa Surabaya.

Kata Kunci: membaca permulaan, kartu huruf multisensori, metode orton-gillingham.

Abstract

This development research aims to describe the process of media development, test the validity, practicality, and effectiveness of using multisensory alphabet card media for learning to read at the beginning of grade 1 elementary school. Development research was carried out using the ASSURE development model with 6 stages, namely: Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate and Revise. Data was collected by means of technical observations, interviews, tests, questionnaires for teacher and student responses. Data analysis was performed using the percentage formula, t test and N-Gain. There are 5 parts of the multisensory letter cards that were developed, namely the multisensory alphabet cards of the a-z alphabet, vowels, consonants and consonants combined, diphthongs, and syllables. The validation results from media experts and material experts each get a percentage of 91% with the "very valid" criteria. The results of the teacher and student questionnaires obtained a percentage of 86% and 94%, respectively, with the criteria of "very practical". The results of the students' pretest and posttest results obtained t-count 15.91 and t-table 2.26, so that the price of t-count > t-table, it means that there is a significant increase in the average value of the use of multisensory letter card media using the multisensory alphabet card media method. reading Orton-Gillingham for learning to read at the beginning of grade 1 SD Pelita Bangsa Surabaya.

Keywords: early reading, multisensory alphabet card, orton-gillingham method.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang begitu penting dalam peningkatan mutu sumber daya manusia, dengan adanya

sumber daya manusia yang berkualitas maka, terwujud perubahan-perubahan menuju kondisi yang lebih baik. Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang

mendasar yang membekali peserta didik dengan wawasan dan pengetahuan yang akan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia di kemudian hari (Nadhifah et al., 2021:25)

Keterampilan dasar bagi peserta didik adalah membaca. Keterampilan membaca merupakan modal dasar peserta didik untuk mencapai pengetahuan yang lebih tinggi, karena bagaimana nilai moral, sosial, dan spiritual dapat ditanamkan pada peserta didik, jika peserta didik belum bisa membaca (Garmarini et al., 2021:294)

Hasan (dalam Damayanti et al., 2020) menyampaikan bahwa membaca akan menginspirasi seseorang untuk belajar lebih banyak dan mendalam untuk mengembangkan pengetahuan dan kesadaran intelektual serta mental dan spiritual. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa reseptif karena memungkinkan seseorang untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, dan pandangan dunianya. Peserta didik mempelajari hal-hal melalui membaca yang bermanfaat bagi perluasan dan pengembangan keterampilan mental, sosial, dan emosional mereka (Rumidjan et al., 2017).

Keterampilan membaca dibutuhkan penerapan sejak peserta didik masuk di kelas awal sekolah dasar yakni kelas 1. Pada kelas 1, peserta didik harus mendapatkan perhatian khusus dalam pembelajaran membaca, karena pondasi utama dalam diri peserta didik tergantung pada tingkat keberhasilan belajar di kelas 1 ini (Muzdalifah & Subrata, 2022:45).

Membaca permulaan merupakan tahap awal peserta didik untuk menguasai keterampilan membaca. Tujuan utama membaca permulaan adalah agar peserta didik dapat mengenali tulisan sebagai lambang bahasa sehingga mereka dapat mengekspresikan diri dalam bentuk tulisan. Lewat membaca permulaan peserta didik belajar membaca secara bertahap dari mulai mengenal huruf hingga membaca kalimat sederhana. Pembelajaran membaca permulaan adalah tahapan dalam proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa (Krissandi et al., 2017:65).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti selama mengikuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 1, peneliti memperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran membaca permulaan pada kelas 1 SD Pelita Bangsa Surabaya. Permasalahan tersebut, diantaranya yaitu: permasalahan pertama, separuh dari jumlah peserta didik belum memiliki keterampilan membaca permulaan. Hal tersebut diketahui ketika peserta didik diminta untuk menunjukkan huruf-huruf, mereka tidak dapat menunjukkan dengan benar. Permasalahan selanjutnya yaitu kurang efektifnya kegiatan pendampingan atau pembelajaran untuk peserta didik yang belum dapat membaca dikarenakan jumlah peserta didik yang belum dapat membaca sama banyak daripada peserta didik yang

sudah bisa membaca. Kegiatan pendampingan yang kurang efektif mengakibatkan guru merasa kewalahan dalam memberi pendampingan. Selain itu, masih belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Pembelajaran keterampilan membaca permulaan melalui pengembangan media inovatif, seperti dalam penelitian yang dikembangkan oleh penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Nafiri Sharyll Adelzha (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Boxsemart Mengenal Huruf dan Angka bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar” untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan huruf dan angka bagi peserta didik kelas 1 SD. Media boxsemart dikembangkan untuk mengenalkan konsep huruf a-z, huruf vokal, huruf konsonan, dan bilangan cacah 0-10 dengan desain yang menarik. Ada banyak aktivitas yang dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut untuk peserta didik belajar huruf dan angka. Namun, media pembelajaran Boxsemart dirasa kurang mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam, hanya untuk gaya belajar visual saja.

Penelitian pengembangan yang kedua dilakukan oleh Sofia Katarina Itu (2021) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Lambang Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TKK B Negeri Harapan Bangsa Koeloda” yang mengembangkan media kartu lambang huruf untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun dengan desain cukup menarik, tetapi aktivitas pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan kartu lambang huruf tersebut kurang bervariasi karena peserta didik hanya melihat gambar dan lambang huruf saja yang artinya peserta didik diminta untuk menghafal saja tanpa ada aktivitas pembelajaran lain yang bermakna untuk menanamkan konsep huruf-huruf.

Penelitian pengembangan ketiga, dilakukan oleh Ratna Dewi (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun”. Media kartu huruf elektrik sangat menarik, menggunakan variasi warna-warni yang disukai peserta didik dan mengintegrasikan teknologi elektrik yang baik sehingga menarik perhatian peserta didik untuk belajar sambil bermain. Hanya saja media kartu huruf elektrik ini penggunaannya harus benar-benar diawasi oleh orang dewasa karena rawan terjadi konsleting listrik yang dapat menyebabkan peserta didik tersetrum. Sehingga dirasa media kartu huruf elektrik ini kurang fleksibel digunakan untuk peserta didik belajar.

Berdasarkan uraian beberapa penelitian sebelumnya yang telah ditunjukkan tersebut bahwa pengembangan

media kartu huruf dapat memberi pengaruh positif pada pembelajaran membaca permulaan peserta didik. Hal ini menjadi dasar pengembangan media yang menarik, mudah beradaptasi, dan efektif bagi guru dan peserta didik agar pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dan lebih bermakna. Piaget (dalam (Robbi'atna & Subrata, 2019:2516) berdasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif peserta didik usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret yang artinya operasi mental pada anak digunakan untuk memecahkan permasalahan yang sifatnya konkret. Dari pertimbangan permasalahan, dan keterbatasan media kartu huruf yang pernah dikembangkan sebelumnya, maka dikembangkanlah suatu media untuk pembelajaran membaca permulaan yaitu media kartu huruf multisensori.

Kartu huruf multisensori dibuat untuk menstimulasi alat indera peraba peserta didik melalui huruf-huruf pada kartu yang permukannya kasar sehingga peserta didik merasakan permukaan rabaan pada jari mereka. Tidak hanya itu, terdapat berbagai aktivitas dapat dilakukan dengan kartu huruf multisensori untuk pembelajaran membaca permulaan, seperti mengenal huruf dan bunyi huruf, mengenal kata, membuat dan menyusun kata. Menurut Suryati (dalam (Kusripinah & Subrata, 2022:31) peserta didik tidak hanya sekedar menghafal huruf, tetapi langsung melakukan praktek pengalaman baru dari apa yang peserta didik baca, dengar, dan lihat.

Media kartu huruf multisensori dapat merangsang semua modalitas sensori peserta didik dan dapat membantu pemahaman struktural yang dapat memberikan pemahaman tentang berbagai macam bentuk huruf, bunyi huruf, penulisan huruf dan penyusunan suatu kata untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan peserta didik. Untuk mengoptimalkan penggunaan media kartu huruf multisensori dalam pembelajaran membaca permulaan, maka akan diintegrasikan dengan menggunakan metode membaca multisensori Orton-Gillingham. Sehingga dalam penelitian ini dipilih judul "Pengembangan Media Pembelajaran "Kartu Huruf Multisensori" dengan Metode Orton-Gillingham untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar".

Pada penelitian dan pengembangan ini rumusan masalah yang digunakan yaitu: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar ? (2) Bagaimana kevalidan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar ? (3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk

pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar? (4) Bagaimana keefektivan pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. (2) Menjelaskan kevalidan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. (3) Menjelaskan kepraktisan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. (4) Menjelaskan keefektivan pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar.

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk kartu huruf multisensori yang pengimplementasiannya diintegrasikan dengan menggunakan metode membaca Orton-Gillingham. Adapun materi yang digunakan adalah berdasarkan pada pedoman Badan Standar Nasional Pendidikan, (2020) mengenai fokus pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD. Kartu huruf multisensori berisikan lima bagian yang di desain menggunakan software Adobe Illustrator 2020 pada perangkat komputer, yaitu: (1) Kartu Huruf Multisensori abjad. (2) Kartu huruf multisensori (huruf vokal), bertuliskan huruf vokal (a, i, u, e, o). (3) Kartu huruf multisensori (huruf konsonan dan gabung konsonan), bertuliskan huruf konsonan (kecuali a, i, u, e, o) dan gabung konsonan (ng, ny, kh, sy). (4) Kartu huruf multisensori (huruf diftong), bertuliskan huruf diftong (ai, ei, oi, au). Dan (5) Kartu huruf multisensori (suku kata), beberapa suku kata.

Media pembelajaran kartu huruf multisensori merupakan kartu huruf bertekstur berbentuk persegi panjang dengan ukuran 7,5 cm x 9,5 cm. Sedangkan spidol tidak permanen yang digunakan memiliki panjang 11,5 cm (termasuk tutup spidol) dan berdiameter 1 cm. Tutup spidol berbentuk persegi panjang berukuran 2,5 cm x 1 cm dan dilengkapi penghapus dibagian atas tutup berukuran 1 cm x 0,5 cm. Kartu huruf bertekstur terbuat dari bahan kertas artpaper dengan laminasi glossy (mengkilap), pada hurufnya menggunakan laminasi tekstur sehingga terasa kasar ketika diraba.

Peneliti memiliki asumsi bahwa produk pengembangan media pembelajaran kartu huruf

multisensori dengan metode Orton-Gillingham dapat berkontribusi positif pada pembelajaran keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Keterbatasan dari penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) Media kartu huruf multisensori dibuat untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, (2) Media pembelajaran kartu huruf multisensori memuat beberapa huruf yang digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, diantaranya: huruf vokal, huruf konsonan, huruf konsonan gabungan, huruf diftong, dan suku kata, (3) Tahap pengembangan media kartu huruf multisensori dilakukan hanya sampai uji coba terbatas, dikarenakan kondisi pandemi Covid-19.

Pengembangan media kartu huruf multisensori memiliki manfaat secara teoritis yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 Sekolah Dasar, serta juga diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis. Selain itu, juga memiliki manfaat secara praktis yaitu: (1) Bagi peserta didik, dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan, (2) Bagi guru, sebagai salah satu media yang dapat membantu guru dalam pembelajaran membaca permulaan, yang diharapkan kedepannya dapat memberikan inovasi baru media pembelajaran, menambah pengetahuan, dan wawasan bagi guru, dan menambah kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, dapat memberikan motivasi bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, (3) Bagi sekolah, membuat pembelajaran di sekolah lebih bermutu dan berkualitas, dan sebagai sarana perbaikan pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik, (4) Bagi peneliti, dapat mengasah keterampilan dan menambah pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran dan memotivasi peneliti untuk lebih semangat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional yaitu, Media pembelajaran kartu huruf multisensori termasuk media pembelajaran multisensori atau VAKT yang dikembangkan untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan. Media kartu huruf multisensori diintegrasikan dengan metode membaca Orton-Gillingham dalam pengimplementasiannya. Media kartu huruf multisensori merupakan kartu huruf bertekstur dengan lima bagian

kartu yaitu, kartu huruf vokal, konsonan, konsonan gabungan, diftong dan suku kata dengan beragam aktivitas untuk pembelajaran membaca permulaan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan tujuan untuk mengembangkan produk yang dapat diuji kelayakan serta keefektivasannya (Sugiyono, 2019).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE. Prosedur penelitian dan pengembangan dilakukan dengan model pengembangan ASSURE terdiri dari enam tahapan yaitu (1) tahap analisis pembelajar (*Analyze Learners*), (2) penetapan tujuan (*State Objectives*), (3) memilih metode, media, dan bahan (*Select Methods, Media, and Materials*), (4) menggunakan media (*Utilize Media and Materials*), (5) meminta partisipasi peserta didik (*Require Learner Participation*), dan (6) evaluasi dan revisi (*Evaluate and Revise*) (Heinich et al., 2014).

Tahap *Analyze learner* ditujukan untuk menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menganalisis situasi pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik yang terdiri dari karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar peserta didik kelas 1 SD Pelita Bangsa Surabaya.

Tahap *States Objectives* yaitu menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan di SD Pelita Bangsa Surabaya yaitu kurikulum 2013.

Tahap ketiga adalah (*Select Methods, Media, and Materials*). Proses pemilihannya dengan tiga langkah yaitu: (1) memilih metode, (2) memilih format media, (3) memilih memodifikasi atau merancang materi secara khusus dalam bentuk media, menentukan desain awal media, mengembangkan media, menyusun instrument penilaian serta, memvalidasi media dan merevisi media berdasarkan hasil penilaian para ahli.

Tahap keempat adalah penggunaan media (*Utilize Media and Materials*), oleh guru dan peserta didik yang ditujukan untuk memastikan komponen-komponen yang telah dirancang dapat berfungsi efektif pada keadaan sebenarnya.

Tahap kelima adalah melibatkan partisipasi peserta didik (*Require Learner Participation*) dalam proses pembelajaran. Bentuk partisipasi peserta didik berupa, kegiatan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran membaca permulaan, menyelesaikan soal tes setelah pembelajaran dengan media pembelajaran dilakukan, dan lain sebagainya. Guru dan peserta didik juga melakukan penilaian kepraktisan media pembelajaran pada tahap ini..

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi dan revisi (*Evaluate and Revise*). Penilaian *pretest* dan *posttest* peserta didik merupakan bentuk evaluasi untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah terpenuhi. Setelah dilakukan evaluasi, selanjutnya melakukan revisi berdasarkan hasil evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan desain uji coba skala kecil dan dilaksanakan secara terbatas hanya melibat 10 peserta didik yang dilaksanakan di SD Pelita Bangsa Surabaya. Desain penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan model *one group pretest-posttest*. Berikut desain uji coba produk:



Gambar 1. Rumus *one group pretest-posttest* (Sugiyono, 2019)

Keterangan:

- O1 = Nilai *Pretest*
- X = Perlakuan
- O2 = Nilai *Posttest*

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif diperoleh selama proses pengembangan produk media dilakukan yaitu data hasil observasi, wawancara, kajian kepustakaan, analisis kurikulum, silabus, kompetensi dasar, materi belajar, serta masukan dan tanggapan deskriptif dari dosen pembimbing, tim ahli, guru, dan peserta didik dan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengukuran validitas produk pengembangan oleh validator ahli media dan materi, hasil pengukuran praktikalitas produk pengembangan melalui angket guru dan peserta didik, dan hasil pengukuran efektivitas produk pengembangan melalui *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu (1) Teknik tes, ditujukan untuk mengukur efektivitas produk pengembangan media kartu huruf multisensori dilakukan dengan mengadakan *pretest* dan *posttest*. (2) Teknik non-tes, yang dilakukan oleh peneliti yaitu, obsevasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Instrumen pengumpulaln data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu, lembar validasi materi dan media, lembar angket, lembar observasi dan wawancara, dan lembar *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini menggunakan dua analisis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknis analisis data berupa hasil validasi materi dan media menggunakan rumus skala likert sebagai berikut:

| Skor | Kriteria |
|------|--------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Sedang |
| 2 | Buruk |
| 1 | Sangat Buruk |

Gambar 2. Skala Likert

Hasil validasi berupa skor selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

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

Selanjutnya menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media berdasarkan kriteria berikut: (Riduwan, 2010)

| Skor | Kriteria |
|------------------|--------------|
| 81.00% - 100.00% | Sangat Valid |
| 61.00% - 80.99% | Valid |
| 41.00% - 60.99% | Cukup Valid |
| 21.00% - 40.99% | Kurang Valid |
| 0.00% - 20.99% | Tidak Valid |

Gambar 3. Kriteria Validasi

Hasil evaluasi kelayakan pengembangan produk yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar angket. Pengisian angket guru berpedoman pada skala likert sebagai berikut:

| Skor | Kriteria |
|------|--------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Sedang |
| 2 | Buruk |
| 1 | Sangat Buruk |

Gambar 4. Skala Likert

Lembar angket yang telah diisi oleh guru kemudian diolah dan dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

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

Selanjutnya adalah menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media berdasarkan kriteria berikut: (Riduwan, 2010)

| Kategori | Persentase |
|----------------|------------|
| Sangat Praktis | 81% - 100% |
| Praktis | 61% - 80% |
| Cukup Praktis | 41% - 60% |
| Kurang Praktis | 21% - 40% |
| Tidak Praktis | 0% - 20% |

Gambar 5. Kriteria

Angket yang digunakan untuk menilai tanggapan peserta didik lebih sederhana dengan menggunakan skala Guttman sebagai berikut:

| Skor | Kategori |
|------|----------|
| 1 | Ya |
| 0 | Tidak |

Gambar 6. Skala Guttman

Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 & \text{Persentase} \\
 &= \frac{\sum \text{skor jawaban "ya" yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%
 \end{aligned}$$

Selanjutnya adalah menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media berdasarkan kriteria kepraktisan seperti dijelaskan pada angket guru.

Nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah diperoleh kemudian diolah dan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Mean

$\sum X$ = Jumlah nilai dalam distribusi

N = Jumlah data

Rumus *one group pretest and posttest design* digunakan untuk mengetahui apakah kemampuan membaca permulaan peserta didik telah meningkat sebelum dan sesudah pembelajaran dengan rumus Uji-t berikut:

$$t = \frac{M d}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

t = harga t

Md = mean dari deviasi antara *pretest* dan *posttest*

xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = banyaknya subjek

df = atau db adalah N-1

Dengan melihat nilai t-tabel terlebih dahulu untuk dapat menentukan derajat kebebasan (db) dengan rumus $db = N-1$. Hasil perhitungan adalah nilai t empiris (t-e), yang digunakan untuk menilai tingkat signifikansi menggunakan t-tabel pada tabel nilai t. t-tabel kemudian digunakan untuk menampilkan hasil db pada taraf signifikansi 5% sehingga akurasi uji coba 95%. Penggunaan kartu huruf multisensori memiliki peningkatan nilai peserta didik yang cukup besar, apabila ditunjukkan dengan hasil t-hitung > t-tabel.

Untuk mengetahui peningkatan rata-rata keterampilan membaca permulaan peserta didik sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media kartu huruf multisensori dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Hasil yang diperoleh diklasifikasikan berdasarkan kriteria pada tabel interpretasi indeks N-Gain berikut:

| Interval Koefisiensi | Kategori |
|----------------------|-------------|
| N-Gain < 0,3 | Sangat Baik |
| 0,3 ≤ N-Gain ≤ 0,7 | Sedang |
| N-Gain > 0,7 | Tinggi |

Gambar 7. Intepertasi Indeks N-Gain

Perhitungan tersebut akan menjawab pertanyaan tentang efektifitas penggunaan produk pengembangan media kartu huruf multisensori untuk pembelajaran keterampilan membaca permulaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham ini mengikuti langkah-langkah pengembangan ASSURE. Berdasarkan rumusan penelitian dan pengembangan, maka dapat diuraikan hasil penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

Tahap *Analyse learner*. Hasil yang diperoleh pada tahap *Analyse learner* adalah hasil analisis situasi pembelajaran, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diketahui bahwa pembelajaran membaca permulaan sudah sesuai dengan pedoman fokus pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD/MI pada pembelajaran membaca permulaan, namun pembelajaran masih belum optimal. Hal tersebut dilihat dari jumlah seluruh peserta didik kelas 1, separuh dari jumlah peserta didik tersebut belum dapat membaca. Pembelajaran membaca dilakukan metode mengeja, sehingga kemampuan peserta didik dalam mengkonversi suatu simbol ke dalam suatu bunyi yang tepat berlangsung lambat dan kurang bermakna. Selain itu, guru mengakui dalam wawancara bahwa mengalami kesulitan menemukan media pembelajaran untuk pembelajaran membaca permulaan. Oleh sebab itu, perlu adanya suatu metode dan bantuan media pembelajaran membaca yang dapat memberikan kemudahan peserta didik untuk belajar membaca permulaan.

Hasil analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik diperoleh data berikut ini: (1) Karakteristik peserta didik secara umum. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh informasi bahwa kondisi kedua orang tua peserta didik yang bekerja, membuat peserta didik tidak memiliki pembimbing belajar selain guru di sekolah. Adanya

pandemic Covid-19 membuat kondisi ekonomi orang tua peserta didik juga terdampak sehingga memilih untuk tidak menyekolahkan anak pada jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK), orang tua merasa bahwa kegiatan sekolah TK yang berlangsung secara daring dirasa kurang bermakna, terlebih lagi keterbatasan fasilitas untuk sekolah daring yang mereka miliki terbatas, bahkan tidak memiliki fasilitas tersebut. (2) Kemampuan awal peserta didik. Terdapat sepuluh peserta didik yang belum memiliki keterampilan membaca dengan baik, beberapa dari mereka belum hafal bentuk, nama, dan bunyi huruf, sudah mengenal kosakata tetapi belum bisa membaca dan melafalkan kosakata secara tepat. (3) Gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta didik sangatlah beragam. Ada peserta didik yang senang dengan gaya belajar visual, auditori, kinestetik, maupun taktil.

Pada tahap *state objectives* peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan di SD Pelita Bangsa Surabaya yaitu kurikulum 2013. Pada saat penelitian dilakukan, pembelajaran kelas 1 SD Pelita Bangsa sampai pada materi Tema 7 Subtema 4. Selanjutnya, untuk Kompetensi Dasar (KD) pada materi tersebut yaitu sebagai berikut:

| Kompetensi Dasar | |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.3 | Memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah. |
| 4.3 | Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah |
| 3.6 | Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan |
| 4.6 | Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana |
| Indikator Pencapaian Kompetensi | |
| 3.3.1 | Memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah |

| 4.3.1 | Melafalkan sebuah kata sesuai dengan lambang bunyi vokal dan konsonan kata dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.6.1 | Menunjukkan kosakata yang berkaitan dengan bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda dengan benar. |
| 4.6.1 | Menyusun kartu huruf multisensori membentuk kosakata berkaitan dengan bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda di lingkungan dan melafalkannya dengan ejaan yang tepat. |
| Tujuan Pembelajaran | |
| 1 | Dengan menggunakan media Kartu huruf multisensori, peserta dapat memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah |
| 2 | Dengan media Kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham peserta didik dapat melafalkan sebuah kata sesuai dengan lambang bunyi vokal dan konsonan kata dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah |
| 3 | Dengan menggunakan kartu huruf multisensori peserta didik dapat menunjukkan kosaata yang bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda dengan benar. |
| 4 | Melalui kegiatan bermain kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham peserta didik dapat menyusun kartu huruf multisensori membentuk kosakata bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda dan melafalkannya dengan ejaan yang tepat. |

Gambar 8 KD, IPK, dan Tujuan Pembelajaran

Ketiga, tahap *Select Methods, Media, dan Materials*. Pada tahap ini akan dihasilkan, (1) Pemilihan Metode. Metode membaca Orton-Gillingham dipilih sebagai metode pembelajaran berdasarkan analisis karakteristik peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar. (2) Pemilihan Media. Kartu huruf multisensori telah dipilih sebagai media pembelajaran berdasarkan analisis karakteristik peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar. (3) Merancang dan Membuat Materi Dalam Bentuk Media. Hal-hal yang dilakukan sebagai berikut:

Pertama, Menentukan format media pembelajaran. Penyusunan format media pembelajaran kartu huruf multisensori dilakukan dengan berpedoman dari hasil analisis *state objectives* pada tahap sebelumnya. Kedua, Menentukan desain awal media pembelajaran kartu huruf multisensori. Berikut merupakan desain awal media pembelajaran kartu huruf multisensori yang di desain dengan menggunakan software Adobe Illustrator 2020 pada perangkat computer:

Sampul Kartu Huruf Multisensori



Gambar 9. Logo Sampul Kartu Huruf Multisensori

Sampul kartu huruf multisensori berisi logo dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Logo berbentuk lingkaran dengan garis lengkung, di dalam lingkaran juga terdapat tulisan “kartu huruf” pada bagian atas dan “multisensori” pada bagian bawah. Di dalam lingkaran terdapat empat buah gerigi yang saling bersinergi, pada masing-masing gerigi terdapat beberapa indera dan otak.

Kartu Huruf Multisensori (a-z)



Gambar 10. Kartu Huruf Multisensori a-z

Kartu huruf multisensori bertuliskan huruf – huruf kecil dari a-z bertekstur pada setiap kartu, disertai dengan gambar-gambar benda yang mewakili inisial dari nama benda, .Tulisan huruf-huruf dibuat bertekstur untuk merangsang indera peraba peserta didik. Tulisan huruf-huruf dibuat garis putus-putus untuk melatih peserta didik dalam menulis agar dapat menghafalkan bentuk huruf-huruf. Peserta didik dapat menulis huruf tersebut menggunakan spidol.

Kartu Huruf Multisensori Huruf Vokal



Gambar 11. Kartu Huruf Vokal

Kartu huruf multisensori huruf vokal bertuliskan huruf vokal (a, i, u, e, o). Pada kartu huruf vokal terdapat kolom untuk peserta didik berlatih membuat kata yang mengandung huruf vokal di awal, di tengah, dan di akhir.

Kartu Huruf Multisensori Huruf Konsonan dan Konsonan Gabung



Gambar 12. Kartu huruf konsonan dan konsonan gabung

Kartu huruf multisensori huruf konsonan dan gabung konsonan bertuliskan huruf konsonan (kecuali a, i, u, e, o) dan gabung konsonan (ng, ny, kh, sy). Pada kartu huruf konsonan terdapat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan seperti, melengkapi kata yang mengandung huruf konsonan tertentu, mencocokkan gambar dengan kata

yang sesuai, menemukan kata yang berawalan huruf konsonan tertentu, dan membuat kata yang berawalan huruf konsonan atau gabung konsonan.

Kartu Huruf Multisensori Huruf Diftong



Gambar 13. Kartu huruf diftong

Kartu huruf multisensori huruf diftong bertuliskan huruf diftong (ai, ei, oi, au). Pada kartu huruf diftong terdapat kolom untuk peserta didik berlatih membuat kata yang mengandung huruf diftong.

Kartu Huruf Multisensori Suku Kata



Gambar 14. Kartu suku kata

Kartu huruf multisensori suku kata bertuliskan beberapa suku kata. Pada kartu huruf suku kata terdapat kolom untuk peserta didik berlatih membuat kata yang mengandung suku kata di awal, di tengah, dan di akhir. Selain itu, dengan kartu suku kata peserta didik dapat berlatih membuat kata atau kalimat.

Spidol Tidak Permanen



Gambar 15. Spidol tidak

Spidol tidak permanen menggunakan tinta berwarna hitam agar tulisan dapat terlihat dengan jelas pada dasar warna kartu yang putih, pada bagian tutup penghapus terdapat penghapus yang terbuat dari serat kapas.

Kemasan Kartu Huruf Multisensori



Gambar 16. wadah kartu

Wadah atau kemasan kartu huruf multisensori terbuat dari tas plastik tebal yang berukuran 20 cm x 17 cm. Tas kemasan tersebut tembus pandang dan terdapat gambar abjad ABC dibagian depan tas kemasan. Terdapat pula resleting untuk mengunci tas agar kartu tidak jatuh keluar. Tas kemasan terbuat dari plastik sehingga tahan air.

Ketiga, Mengembangkan Media Pembelajaran Kartu Huruf Multisensori. Media pembelajaran kartu huruf

multisensori yang dikembangkan juga harus mengacu pada langkah-langkah pembelajaran dengan metode membaca Orton-Gillingham, sebagai berikut: (1) Mengajarkan bunyi huruf pada peserta didik. (2) Menyebutkan bunyi huruf bersamaan dengan meraba permukaan bentuk huruf. Peserta didik menelusuri bentuk huruf dengan jari mereka. (3) Setelah peserta didik mengenali simbol huruf, bunyi huruf, bentuk huruf, dan berlatih menuliskan bentuk huruf, peserta didik diajarkan untuk mengenal huruf vokal, konsonan, konsonan gabung dan diftong, serta ditunjukkan konsep penggunaan huruf-huruf tersebut. (4) Peserta didik diminta untuk membuat kata yang berkaitan dengan huruf yang dipelajari, mencocokkan gambar dengan kata, mencari kata yang berkaitan dengan huruf yang dipelajari dan melengkapi huruf yang hilang pada sebuah kata. (5) Peserta didik belajar membaca dan menyusun kata yang terdiri dari 2 – 4 suku kata menggunakan kartu huruf multisensori pada bagian kartu suku kata. (6) Peserta didik diminta menyusun kata yang mereka buat dari kombinasi huruf vokal, konsonan, konsonan gabung, diftong dan suku kata dengan menggunakan kartu huruf multisensori. Setelah itu, peserta didik melafalkan atau membacakan kata yang telah mereka susun.

Keempat, Menyusun Instrumen Penelitian. Instrumen Penilaian Media Kartu Huruf Multisensori, dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek materi dan media. Berikut kisi-kisi aspek penilaian kevalidan media kartu huruf multisensori:

| No. | Aspek yang dinilai | Jumlah butir penilaian | Nomer butir penilaian |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------|
| Aspek Materi | | | |
| 1. | Kompleksitas | 2 | 1, dan 2 |
| 2. | Kelayakan Isi | 10 | 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15 |
| 3. | Kesesuaian kartu huruf multisensori dengan metode membaca Orton-Gillingham | 4 | 7, 8, dan 9 |
| Jumlah Butir | | 15 | |
| Aspek Media | | | |
| 1. | Kesesuaian dengan aspek | 6 | 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 |
| 2. | Kelayakan Grafik | 5 | 7, 8, 9, 10, dan 15 |
| 3. | Kelayakan Penyajian | 4 | 11, 12, 13, dan 14 |
| Jumlah Butir | | 15 | |

Gambar 17. Kisi-kisi penilaian kevalidan

Instrumen Angket Respon Peserta Didik. Berikut kisi-kisi aspek penilaian kepraktisan media kartu huruf multisensori berdasarkan angket respon peserta didik.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik

| No | Aspek yang dinilai | Jumlah Butir | Nomer Butir Penilaian |
|----|--------------------|--------------|-----------------------|
|----|--------------------|--------------|-----------------------|

| | | | |
|--------------|--------------|----|-------------|
| 1. | Kemudahan | 4 | 1, 4, 8, 9 |
| 2. | Keterbantuan | 4 | 2, 3, 5, 10 |
| 3. | Kemenarikan | 2 | 6, 7 |
| Jumlah Butir | | 10 | |

Instrumen Angket Respon Guru. Berikut kisi-kisi dari instrumen angket guru yang digunakan untuk menilai kepraktisan media kartu huruf multisensori:

Tabel 3. Kisi-kisi angket respon guru

| No | Aspek yang dinilai | Jumlah Butir | Nomer Butir Penilaian |
|--------------|--------------------|--------------|-----------------------|
| 1. | Kemudahan | 3 | 1, 2, 3 |
| 2. | Keterbantuan | 5 | 4, 5, 6, 7, 8 |
| 3. | Kesesuaian Materi | 2 | 9, 10 |
| Jumlah Butir | | 10 | |

Soal *Pretest* dan *Posttest*. Data hasil tes digunakan untuk menilai keterampilan membaca permulaan peserta didik. Berikut kisi-kisi soal pretest dan posttest:

Tabel 4. Kisi-kisi pretest dan posttest:

| IPK | Aspek Membaca Permulaan |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.3.1 Memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah Romawi I, Nomer 1, 2, 3, 4, 5 | Mengenal Huruf Pemahaman simbol bahasa a-z |
| | Pemahaman simbol bahasa vokal a, i, u, e, o Pemahaman simbol bahasa konsonan Pemahaman simbol bahasa konsonan gabung kh, ng, ny, sy |
| 4.3.1 Melafalkan sebuah kata sesuai dengan lambang bunyi vokal dan konsonan kata dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah Romawi II, Nomer 1, 2, 3, 4 | Pemahaman simbol bahasa diftong ai, au, ei, oi |
| | Melafalkan bunyi bahasa Melafalkan bunyi bahasa vokal Melafalkan bunyi bahasa konsonan Melafalkan bunyi bahasa konsonan gabung |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| | Melafalkan bunyi bahasa diftong |
| 3.6.1 Menunjukkan kosakata yang berkaitan dengan bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda dengan benar. 1. Romawi III Nomer 1, 2, 3, 4 2. Romawi IV | 1. Mengenal kata 2. Membaca kata yang terdiri dari 2-4 suku kata |
| 4.6.1 Menyusun kartu huruf multisensori membentuk kosakata berkaitan dengan bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda di lingkungan dan melafalkannya dengan ejaan yang tepat. Romawi V Nomer 1, 2, 3, 4 | Melafalkan kata secara tepat |

Kelima, Memvalidasi Media Kartu Huruf Multisensori. Validasi dilakukan oleh ahli media dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNESA yaitu Dr. Hedratno, M.Hum, yang berkualifikasi S2 Pendidikan Dasar yang juga merupakan dosen senior pengampu rumpun mata kuliah Bahasa Indonesia. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Dwi Umi Saroh, S.Pd, berkualifikasi S1, merupakan guru senior yang berpengalaman menjadi guru SD selama lebih dari 25 tahun.

Berdasarkan data penilaian kartu huruf multisensori yang dilakukan oleh validator materi dan media diperoleh masing-masing skor 68 dari skor maksimal masing-masing 75, maka skor dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase validasi} = \frac{68}{75} \times 100\% = 91\%$$

Hasil persentase validasi materi dan media memiliki persentase yang sama yakni 91% yang bermakna sangat valid. Pada validasi media terdapat saran perbaikan dari ahli media bahwa warna kuning pada kartu huruf multisensori sebaiknya diganti dengan warna yang lebih jelas dan terang.

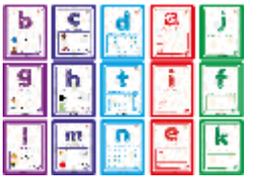
Berikut hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

Gambar 17 Hasil Validasi Media dan Materi

| No. | Aspek yang dinilai | Nomor Butir Penilaian | Skor |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------|
| Ahli Materi | | | |
| 1. | Kompetensi | 1, dan 2 | 9 |
| 2. | Kelayakan Isi | 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15 | 46 |
| 3. | Kesesuaian kartu huruf multisensori dengan metode membaca Orton-Gillingham | 7, 8, dan 9 | 13 |
| Jumlah Butir | | 15 | 68 |
| Ahli Media | | | |
| 1. | Kesesuaian dengan materi | 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 | 26 |
| 2. | Kelayakan Grafika | 7, 8, 9, 10, dan 15 | 24 |
| 3. | Kelayakan Penyajian | 11, 12, 13, dan 14 | 18 |
| Jumlah | | 15 | 68 |

Keenam, Merevisi Kartu Huruf Multisensori. Sesuai dengan saran validator ahli, kartu warna kuning pada kartu huruf multisensor sebaiknya diganti dengan warna yang lebih jelas dan cerah. Maka, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran tersebut sebagai berikut:

Tabel 5. Perbaikan Media

| Sebelum perbaikan | Setelah perbaikan |
|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Tahap selanjut adalah *Utilize Media and Materials*. Sebelum Media pembelajaran kartu huruf

multisensori diujicobakan, peneliti juga membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman penerapan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham.

Sebelum dilakukan ujicoba media pembelajaran kartu huruf multisensori dilakukan proses 5P yaitu: (1) Pratinjau (*preview*), Memastikan media siap untuk di distribusikan, tahapan penggunaan media kartu huruf multisensori sudah sesuai dengan metode membaca Orton-Gillingham, dan RPP sudah sesuai digunakan sebagai pedoman pembelajaran. (2) Menyiapkan (*prepare*). Memastikan media kartu huruf multisensori sudah dicetak sebanyak 10 paket untuk di distribusikan, serta metode dan RPP siap diimplementasikan. (3) Mempersiapkan (*prepare*). Memastikan tata letak ruang kelas nyaman untuk pembelajaran dengan media dan metode yang dikembangkan, serta alat bantu pembelajaran sudah lengkap dan siap digunakan. (4) Mempersiapkan (*prepare*) pembelajar dengan mengecek kesiapan peserta didik seperti kelengkapan alat tulis dan kesiapan diri peserta didik. (5) Menyediakan (*provide*) pengalaman belajar yang nyaman dan aktivitas pembelajaran yang bermakna, sehingga peserta didik dapat memahami konsep membaca permulaan dengan utuh.

Ujicoba dilaksanakan selama lima kali pertemuan ditambah dua kali pertemuan yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*. Alokasi waktu pertemuan 3 x 35 menit. Peneliti dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan mengamati proses pembelajaran.

Selanjut tahap *require learner participation* atau tahap implementasi dengan partisipasi peserta didik. Berikut catatan selama kegiatan implementasi media kartu huruf multisensori dilaksanakan:

Pada pertemuan pertama, peserta didik melakukan *pre-test*. *Pre-test* dilakukan kepada 10 peserta didik. Peserta didik dibagikan lembar *pre-test* satu persatu, peneliti sebagai fasilitator menjelaskan petunjuk pengerjaan *pre-test* sebelum peserta didik mengerjakannya. Soal *pre-test* terdiri dari lima bagian fokus pembelajaran sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat.

Pada pertemuan kedua, peserta didik belajar belajar untuk mengenal huruf dan dikaitkan dengan materi pembelajaran tema 7 subtema 4. Peserta didik diberikan masing-masing kartu huruf multisensori untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan kartu huruf multisensori, peserta didik dikenalkan bentuk dan bunyi huruf-huruf vokal, konsonan, konsonan gabung, dan diftong. Peserta didik belajar mengenal bentuk huruf dengan meraba permukaan kartu huruf multisensori yang bertekstur. Peserta didik juga belajar mengelompokkan benda-benda yang ada pada gambar kartu huruf multisensori berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda.

Pada pertemuan ketiga, peserta didik belajar untuk mengenal kata dan melafalkan bunyi bahasa. Dengan menggunakan kartu huruf multisensori, peserta didik belajar mengenal kosakata benda. Pada kartu huruf multisensori peserta didik juga belajar melengkapi huruf yang hilang dari kosakata benda, setelah itu melafalkan bunyi kosakata benda tersebut dan kemudian peserta didik mengidentifikasi serta menyebutkan kegunaan benda-benda tersebut.

Pada pertemuan keempat, peserta didik belajar menyusun kosakata benda yang ada disekitar dengan menggunakan kartu huruf multisensori. Peserta didik juga belajar mendeskripsikan benda, kegiatan dilakukan dengan memilih dua gambar pada kartu untuk dideskripsikan oleh peserta didik. Selain itu, dengan menggunakan kartu huruf multisensori peserta didik belajar menyocokkan nama benda dengan gambar benda, dan mencari tiga kosakata benda yang ada pada kumpulan huruf dalam kotak yang semuanya berkaitan dengan bentuk, warna, dan ukuran.

Pada pertemuan kelima, peserta didik belajar melafalkan kosakata yang terdiri dari 2-4 suku kata berkaitan dengan jenis-jenis permukaan benda. Peserta didik juga diajak untuk bermain tebak gambar, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Salah satu peserta didik harus menebak gambar benda pada kartu huruf multisensori yang di deskripsikan oleh teman kelompoknya secara bergantian, kemudian peserta didik diminta untuk membacakan kosakata dari benda tersebut.

Pada pertemuan keenam, peserta didik belajar menyusun kosakata benda dengan menggunakan kartu huruf multisensori. Peserta didik juga belajar mengidentifikasi bahan pembuat benda yang ada pada gambar di kartu huruf multisensori dan mengenal aturan penggunaan benda tersebut.

Pertemuan ketujuh, merupakan pertemuan terakhir, pada pertemuan ini peserta didik melakukan posttest untuk mengetahui peningkatan rata-rata keterampilan membaca permulaan peserta didik sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media kartu huruf multisensori. Soal posttest sama dengan soal *pretest*.

Tahap terakhir pada proses pengembangan ini yaitu mengevaluasi dan merevisi yang terdiri dari kegiatan menilai *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk menilai keefektifan media kartu huruf multisensori dengan metode membaca Orton-Gillingham, menilai kepraktisan media kartu huruf multisensori dengan metode membaca Orton-Gillingham, dan mengevaluasi serta merevisi strategi, teknologi, dan media.

Berikut hasil perhitungan *pretest* dan *posttest*:

Table 6. Hasil *Pretest* dan *Posttes*

| N O | NA MA | PRE TES T | POST TEST | POST TEST- PRET EST | SKOR MAKSI MUM- PRETE ST | N- GA IN SK OR |
|-------------|-------|-----------|-----------|---------------------|--------------------------|----------------|
| 1 | AN H | 58 | 91 | 33 | 42 | 0,79 |
| 2 | HS | 63 | 100 | 37 | 37 | 1,00 |
| 3 | MD P | 49 | 74 | 25 | 51 | 0,49 |
| 4 | MA SR | 71 | 100 | 29 | 29 | 1,00 |
| 5 | MA | 47 | 70 | 23 | 53 | 0,43 |
| 6 | MZ | 49 | 76 | 27 | 51 | 0,53 |
| 7 | NFF | 51 | 88 | 37 | 49 | 0,76 |
| 8 | NS | 63 | 100 | 37 | 37 | 1,00 |
| 9 | NM S | 41 | 66 | 25 | 59 | 0,42 |
| 10 | NA A | 60 | 100 | 40 | 40 | 1,00 |
| JUMLAH | | 552 | 865 | | | |
| RATA- RATA | | 55,20 | 86,50 | | | 0,74 |
| KETERA NGAN | | | | | | Tin ggi |

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,74 yang jika berdasarkan Tabel Interpretasi Indeks N-Gain. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu huruf multisensori efektif untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SD Pelita Bangsa Surabaya.

Selanjutnya, untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata nilai pada pretest dan posttest, dengan diperoleh hasil t-hitung 15,91 dan t-tabel 2,26, sehingga harga t-hitung > t-tabel, artinya terdapat peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari penggunaan media kartu huruf multisensori dengan metode membaca Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SD Pelita Bangsa Surabaya

Penilaian kepraktisan media kartu huruf multisensori oleh peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut:

Table 7. Hasil angket peserta didik

| No . | Aspek yang dinilai | Nomer Butir Penilaian | Rata-rata Skor | Total Skor | Rata -rata |
|------|--------------------|-----------------------|----------------|------------|------------|
|------|--------------------|-----------------------|----------------|------------|------------|

| | | | | | |
|--------------|---------------|-------------|---------------|----|-----|
| 1. | Kemudahan | 1, 4, 8, 9 | 10, 8, 10, 10 | 38 | 3,8 |
| 2. | Keterbantua n | 2, 3, 5, 10 | 10, 6, 10, 10 | 36 | 3,6 |
| 3. | Kemenarika n | 6, 7 | 10, 10 | 20 | 2 |
| Jumlah Butir | | 10 | | 94 | 9,4 |

Berdasarkan data penilaian kepraktisan kartu huruf multisensori dari angket respon peserta didik, kemudian dihitung sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{9,4}{10} \times 100 = 94\%$$

Hasil persentase kepraktisan media kartu huruf multisensori memiliki persentase yakni 91% yang bermakna sangat praktis.

Penilaian Angket Respon Guru

Table 8. Hasil angket guru

| No . | Aspek yang dinilai | Nomer Butir Penilaian | Skor | Total Skor |
|--------------|--------------------|-----------------------|---------------|------------|
| 1. | Kemudahan | 1, 2, 3 | 3, 5, 5 | 13 |
| 2. | Keterbantuan | 4, 5, 6, 7, 8 | 4, 5, 4, 3, 4 | 20 |
| 3. | Kesesuaian Materi | 9, 10 | 5, 5 | 10 |
| Jumlah Butir | | 10 | | 43 |

Berdasarkan data penilaian kepraktisan kartu huruf multisensori dari angket respon guru, kemudian dihitung sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{43}{50} \times 100 = 86\%$$

Hasil persentase kepraktisan media kartu huruf multisensori memiliki persentase yakni 86% yang bermakna sangat praktis.

Saran dari guru adalah penerapannya sebaiknya dengan kelompok kecil, agar memudahkan guru dalam mengajar, selain itu peserta didik juga akan bisa menjadi tutor sebaya dan bekerjasama.

Berdasarkan evaluasi tersebut, maka perbaikan yang harus dilakukan adalah terkait dengan Rancangan

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat dengan scenario belajar dalam kelompok kecil.

Pembahasan

Pengembangan media kartu huruf multisensori didasari dari adanya permasalahan pembelajaran membaca permulaan yang masih belum optimal, besarnya jumlah peserta didik yang belum memiliki keterampilan membaca permulaan, serta keterbatasan media pembelajaran membaca permulaan untuk kelas 1 SD Pelita Bangsa Surabaya.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, peneliti menegembangkan media kartu huruf multisensori yang diintegrasikan dengan metode membaca Orton-Gillingham untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran membaca permulaan.

Metode multisensori Orton-Gillingham berfokus pada peserta didik dalam mempelajari huruf-huruf tunggal dan perpaduan huruf-huruf. Huruf tunggal dan bunyinya dipelajari dengan menggunakan teknik penelusuran melalui penggunaan warna dan bunyi oleh peserta didik. Metode ini digunakan pada tingkat yang lebih tinggi dan memiliki sifat sintesis yaitu kata dibagi menjadi unit-unit yang lebih kecil untuk dipelajari, kemudian digabungkan kembali dengan keseluruhan kata (Sayeski et al., 2019:241).

Jean Ayres mengatakan bahwa tiap anak memerlukan terintegrasi rangsangan dari tujuh sensori, yakni pendengaran, penglihatan, perabaan, penciuman, perasa, vestibular, dan proprioseptif (Aziz et al., 2019:40-47). Adanya integrasi stimulasi indera tersebut membuat anak dapat mudah melakukan kegiatan sehari-hari dalam proses pembelajaran. pada konteks pembelajaran membaca, peserta didik diberikan bimbingan untuk mengaitkan bunyi huruf dengan simbol, meraba, serta menuliskan bentuk hurufnya. Sehingga akan terjadi tiga proses yakni melihat bentuk huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan menuliskan bentuk huruf.

Penggunaan kartu huruf multisensori memberikan peserta didik lebih banyak cara untuk memahami informasi baru dengan merangsang indra mereka. Peserta didik mendengar bunyi huruf, suku kata, dan kata-kata sebelum mengucapkannya. Mereka juga memperhatikan gerakan otot saat mereka menelusuri huruf dengan permukaan bertekstur pada kartu. Mereka merasakan permukaan tangan mereka yang teraba bergerak saat mereka menelusuri huruf-huruf pada kartu huruf multisensori.

Penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media untuk pembelajaran membaca permulaan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ASSURE (Heinich et al., 2014). Ada 5

tahapan yang dilakukan yaitu, Pertama, tahap analisis pebelajar (*Analyze Learners*), peserta didik kelas 1 SD Pelita Bangsa adalah mereka yang tidak menempuh jenjang pendidikan TK membuat peserta didik baru mengenal huruf dan membaca di sekolah dasar, orang tua peserta didik yang semuanya bekerja menjadikan guru di sekolah sebagai satu-satunya pendamping belajar. Gaya belajar peserta didik kelas 1 SD Pelita Bangsa sangatlah beragam, seperti auditori, visul, dan kinestetik.

Tahap kedua yaitu penetapan tujuan (*State Objectives*), pada tahap ini penetapan tujuan pembelajaran ditetapkan berdasarkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sedang digunakan oleh SD Pelita Bangsa, sehingga dirumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan KD Bahasa Indonesia 3.3, 4.3, 3.6, dan 3.6 dengan materi pembelajaran Tema 7 Subtema 4 kelas 1 SD.

Tahap ketiga yaitu, memilih metode, media, dan bahan (*Select Methods, Media, and Materials*), berdasarkan analisis karakteristik peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar peserta didik di SD Pelita Bangsa Surabaya, maka dipilihlah metode membaca multisensori yang dapat mengakomodasi seluruh gaya belajar peserta didik, untuk media pembelajaran yang dipilih adalah media kartu huruf multisensori. Kemudian, lakukan perancangan dan membuat materi dalam bentuk media. Format media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa kartu huruf yang bertekstur dan memiliki beragam aktivitas yang dapat merangsang penggunaan sensori peserta didik yang terdiri dari lima bagian kartu, yaitu kartu huruf abjad, huruf vokal, konsonan, konsonan gabung, diftong, dan suku kata. Setelah menentukan format media, selanjutnya peneliti mulai mendesai media kartu huruf multisensori dengan pertimbangan dari hasil analisis tahap sebelumnya.

Setelah desain awal dibuat, selanjutnya dilakukn penyusunan instrument yang digunakan untuk menilai kelayakan media dan materi oleh ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi keduanya mendapatkan hasil persentase 91% yang berdasarkan kriteria kelayakan bermakna sangat valid. Berdasarkan penilaian oleh ahli media, terdapat saran dan masukan yaitu, kartu huruf multisensori yang berwarna kuning sebaiknya diganti dengan warna yang lebih cerah. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan terhadap desain kartu huruf multisensori yang berwarna kuning, dengan diganti berwarna biru muda.

Tahap keempat yaitu, menggunakan media (*Utilize Media and Materials*), pada tahap ini peneliti melakukan proses 5P, yang ditujukan untuk melakukan pengecekan, persiapan dan memastikan semua kebutuhan dan perlengkapan yang akan digunakan dalam tahap implementasi telah tersedia dan siap untuk digunakan dalam kondisi yang baik.

Tahap kelima yaitu, meminta partisipasi peserta didik (*Require Learner Participation*), tahap ini merupakan tahap implementasi penggunaan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham di SD Pelita Bangsa yang beralamat di Jalan Tuwono Rejo III No. 22a Surabaya. Penggunaan kartu huruf multisensori dilakukan kepada 10 peserta didik kelas 1, dilaksanakan selama lima kali pertemuan ditambah dua kali pertemuan yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*. Setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 3 x 35 menit. Setiap pembelajaran dilakukan berpedoman pada RPP yang telah dibuat dengan penggunaan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi dan revisi (*Evaluate and Revise*). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari hasil penilaian kepraktisan media pengembangan diperoleh persentase masing-masing 94% dan 86% berdasarkan kriteria kepraktisan artinya media kartu huruf multisensori dinyatakan sangat praktis. Selanjutnya, berdasarkan perhitungan dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik diperoleh hasil t-hitung 15,91 dan t-tabel 2,26, sehingga harga t-hitung > t-tabel yang artinya terjadi signifikansi nilai dari penggunaan media kartu huruf multisensori. Kemudian, untuk hasil perhitungan N-Gain memperoleh skor 0,74 yang berdasarkan indeks nilai N-Gain dinyatakan efektif. Sedangkan untuk hal yang harus direvisi adalah didasarkan pada saran dari guru terkait dengan teknis mengajar yang sebaiknya dilakukan secara berkelompok kecil agar memudahkan guru sebagai fasilitator. Maka yang harus direvisi adalah scenario dari RPP yang dibuat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu huruf multisensori valid, praktis, dan efektif serta dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pengembangan media kartu huruf multisensori untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

Proses pengembangan media kartu huruf multisensori untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar dilakukan sesuai dengan menggunakan model pengembangan ASSURE melalui enam tahapan yaitu: (1) tahap analisis pembelajar (*Analyze Learners*), (2) penetapan tujuan (*State Objectives*), (3) memilih metode, media, dan bahan (*Select Methods, Media, and Materials*), (4) menggunakan media (*Utilize Media and Materials*), (5) meminta partisipasi peserta didik (*Require Learner Participation*), dan (6) evaluasi dan revisi (*Evaluate and Revise*).

Kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham dinyatakan layak untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar dengan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi keduanya mendapatkan persentase 91% yang artinya media dan materi dinyatakan sangat valid. Kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham dinyatakan praktis untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar dengan hasil persentase masing-masing 86% dan 94% yang artinya media kartu huruf multisensori praktis digunakan.

Dari hasil evaluasi melalui penilaian *pretest* dan *posttest* peserta didik diperoleh hasil t-hitung 15,91 dan t-tabel 2,26, sehingga harga t-hitung > t-tabel, artinya terdapat peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari penggunaan media kartu huruf multisensori dengan metode membaca Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SD Pelita Bangsa Surabaya, serta mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,74 yang berdasarkan indeks berarti media kartu huruf multisensori efektif penggunaannya

Saran

Ada beberapa saran yang diberikan berdasarkan temuan penelitian atau sebagai pengembangan teori baru dan penelitian lanjutan yaitu sebagai berikut: (1) Media kartu huruf multisensori yang dikembangkan dalam pembelajaran membaca permulaan dapat dikembangkan dalam konteks yang berbeda disesuaikan dengan materi yang diajarkan, (2) Media kartu huruf multisensori dapat dikembangkan kembali dengan konteks mata pelajaran yang berbeda, (3) Media kartu huruf multisensori yang dikembangkan pembelajaran membaca permulaan dapat dikembangkan dengan integrasi metode pembelajaran yang berbeda sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelzha, N. S., & Wulandari, M. D. (2022). Pengembangan Media Boxsemart Mengenal Huruf dan Angka bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5700–5707.
- Aziz, A., Jamaris, M., & Sumadi, T. (2019). *Pedoman Pelaksanaan Model Intervensi Berbasis Sensori Integrasi Untuk Siswa Berkesulitan Belajar Usia 7-8 Tahun* (R. Romly (ed.); 1 ed.). Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2020). *Fokus Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Damayanti, M. I., Hendratno, & Subrata, H. (2020). Pengembangan Modul Membaca dan Menulis untuk Perkuliahan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Awal Jurusan SIPGSD UNESA. *Jurnal*

Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 6(1).

R&D (hal. 394). Alfabeta.

- Dewi, R., Puspitasari, E., & Kurnia, R. (2021). Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9600–9609.
- Garmarini, I., Khotimah, K., & Sholihah, Godi Fitriyatus, S. H. (2021). Development of Digital Storytelling To Improve Reading Ability 4-5 Year Old. *Journal On Education, Social Sciences, And Linguistics*, 1(2), 293–303.
- Heinich, R., Molenda, M., Smaldino, S. E., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technologies and Media for Learning* (9 ed.). Pearson.
- Itu, S. K., Ngura, E. T., & Oka, G. P. A. (2021). Pengembangan Media Kartu Lambang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TKK B Negeri Harapan Bangsa Koeloda. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(3), 445–460.
- Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., & Dewi, R. P. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Media Maxima.
- Kusripinah, R. R. E., & Subrata, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis: Literature Review. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 29–38.
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan di SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(1), 44–53. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Nadhifah, K., Yanti, Y. E., & Rosyidi, B. (2021). Pengembangan Media Papan Smart Subtraction Bag Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pgsd Stkip PGRI Banjarmasin*, 3(2), 24–33.
- Robbi'atna, L., & Subrata, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Kebraon 1/436 Surabaya. *JPGSD*, 7(1), 2515–2524.
- Rumidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26, 62–68.
- Sayeski, K. L., Earle, G. A., Davis, R., & Calamari, J. (2019). Orton Gillingham: Who, What, and How. *Teaching Exceptional Children*, 51(3), 240–249. <https://doi.org/10.1177/0040059918816996>.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan*