

**PENGEMBANGAN MEDIA *CLEVER SPIN* UNTUK PEMBELAJARAN
MENGENAL HURUF DENGAN METODE SAS
KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Valina

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
valina19017@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan media *clever spin* bertujuan mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang dikembangkan. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan pendekatan ADDIE terdiri lima. Tingkat kevalidan diketahui dari hasil uji validasi media dengan kriteria sangat valid sebesar 98%, dan hasil validasi materi memperoleh hasil 90% kriteria sangat valid. Melalui angket respon diketahui tingkat kepraktisan guru mendapatkan hasil 83,33% sedangkan angket respon siswa mendapat hasil 88% kriteria sangat praktis. Sedangkan mengetahui keefektifan media didapatkan hasil uji coba pre-test serta post-test yang diuji cobakan pada 28 siswa kelas 1 Sekolah Dasar dengan rumus *N-gain* diperoleh nilai 0,5 kriteria sedang dan jika bentuk persentase diperoleh nilai >76% kriteria efektif berdasarkan hasil nilai sebelum dan setelah menggunakan media. Dari hasil tersebut disimpulkan media pembelajaran *clever spin* dengan metode SAS dikatakan valid, praktis serta efektif diterapkan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran pengenalan huruf.

Kata Kunci: pengembangan, media *clever spin*, mengenal huruf, metode SAS, Sekolah Dasar

Abstract

The development of *clever spin* media aims to determine the level of validity, practicality, and effectiveness that has been developed. This research includes research and development (Research and Development) using the ADDIE approach consisting of five. The level of validity is known from the results of the media validation test with very valid criteria of 98%, and the results of the material validation obtain 90% of very valid criteria. Through the response questionnaire, it was found that the practicality level of the teacher got 83.33% results, while the student response questionnaire got 88% results, very practical criteria. While knowing the effectiveness of the media, the results of the pre-test and post-test trials were tested on 28 grade 1 elementary school students with the *N-gain* formula, a value of 0.5 was obtained. values before and after using the media. From these results it was concluded that the *clever spin* learning media with the SAS method was said to be valid, practical and effective in being applied to grade 1 elementary school students who had difficulties in learning letter recognition.

Keywords: *development, clever spin media, letter recognition, SAS method, Elementary School*

PENDAHULUAN

Bahasa salah satu sarana komunikasi paling penting untuk proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Menurut Waraningsih (2014), bahasa merupakan media untuk menyampaikan gagasan pesan kepada orang lain dalam menciptakan interaksi satu sama lain. Melalui bahasa akan terjalin suatu interaksi antar guru dengan siswa lewat adanya komunikasi selama proses pembelajaran berjalan. Keterampilan berbahasa harus dikuasai siswa salah satunya ialah membaca. Kegiatan membaca adalah kegiatan untuk mencari suatu informasi melalui bacaan dalam buku. Melalui proses kegiatan membaca siswa mampu mencerna ilmu pengetahuan yang ada di dalam buku.

Kegiatan membaca juga selalu ada dalam proses pembelajaran yang diterapkan setiap hari. Dalam hal ini, sangat diperlukan penguasaan bahasa dalam kegiatan membaca oleh siswa. Tanpa adanya kegiatan membaca siswa tidak dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang luas sehingga rendahnya minat membaca pada siswa yang berdampak negatif pada satuan pendidikan di Indonesia khususnya sekolah dasar.

Donny & Isra, 2022 (dalam viva.co.id) menjelaskan bahwa berdasarkan data UNESCO (United Nations Education, Scientific and Cultural Organization) Indonesia di tahun 2016 berada pada peringkat 60 dari 61 negara dunia, selain itu minat baca pada masyarakat Indonesia cukup rendah dengan hasil survey penelitian yaitu 0,001%, atau 1 dari 1000 orang Indonesia yang selalu membaca. Pendapat ini dipertegas oleh Presiden Direktur Big Bad Wolf Indonesia dalam press conference Big Bad Wolf Indonesia di kawasan Menteng Jakarta Pusat, Kamis, 17 November 2022 mengungkapkan bahwa “Minat baca Indonesia pada tahun 2016 hingga saat ini belum berubah”.

Hal tersebut didukung dalam kegiatan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di tahun 2019, mengadakan penelitian yaitu Indonesian National Assessment Programme (INAP), Penelitian ini bertujuan untuk menguji perolehan persentase nilai kemampuan matematika, sains, dan membaca siswa. Dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa 6,06% siswa Indonesia mempunyai kemampuan membaca baik, sedangkan 47,11% dikategorikan cukup dan 46,83% memiliki kemampuan membaca kurang. Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa literasi membaca di kalangan pelajar Indonesia relatif lemah.

Hal tersebut juga didukung oleh Ariyanti, 2014 (Liza Zulianingsih, dkk : 2020) bahwa membaca merupakan hal penting bagi siswa, karena membaca mempermudah untuk siswa mempelajari dan menguasai ilmu pengetahuan

lainnya. Sedangkan menurut Shalatsi Havis, dkk. 2021 Melalui membaca siswa dapat memperoleh pengetahuan serta wawasan baru dalam meningkatkan kecerdasan. Oleh karena itu, siswa sangat perlu menguasai kemampuan membaca untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang dibaca melalui pengenalan huruf dan pelafalannya.

Dalam penelitian Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum, (2017) bahwa mengenalkan huruf merupakan proses perkembangan terhadap siswa untuk mengetahui serta mengenalkan lambang – lambang dari sebuah huruf. Kemampuan mengenalkan huruf merupakan pengetahuan awal siswa untuk mengasah keterampilan berbahasa dan kemampuan membaca. Kemampuan mengenalkan huruf terlihat sangat sederhana dan mudah tetapi kemampuan ini perlu dikuasai oleh siswa, karena tanpa kemampuan tersebut siswa akan lebih sulit berkomunikasi serta memahami ilmu pengetahuan yang diberikan guru yang menjadikan siswa lebih lambat dalam mencerna proses pembelajaran. Oleh sebab itu, setiap siswa memiliki perkembangan kemampuan belajar dengan komposisi yang berbeda yaitu cepat dan lambat.

Pendapat tersebut dipertegas oleh Mustikawati (2015) bahwa kemampuan belajar siswa dalam membaca permulaan berbeda-beda. Contoh dari siswa kurang mahir dalam kemampuan membaca permulaan yaitu kurang mampu mengenal huruf, memahami huruf serta membedakan huruf. Penjelasan tersebut didukung oleh pandangan Rahmawati (2017) tanda kurang berkembangnya kemampuan siswa membaca permulaan yaitu: 1) belum mengenal huruf, 2) sukar bedakan huruf satu sama lain, 3) keraguan terhadap bacaan huruf yang dibaca benar atau salah, dan 4) kurang mengetahui makna arti kata dari kalimat yang dibaca. Laely (2013) menyatakan bahwa penyebab utama kurang berkembangnya kemampuan membaca permulaan siswa yaitu kurangnya motivasi atau media pembelajaran yang diberikan guru pada proses pembelajaran .

Berdasarkan fenomena di atas serta kegiatan pra penelitian yang dilakukan melalui observasi pada Sekolah Dasar Surabaya ditemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu pada perkembangan kemampuan membaca siswa utamanya pada kelas 1 saat ini menurun. Karakteristik pada kemampuan membaca setiap siswa memiliki perbedaan satu dengan lainnya. Hal ini dilihat melalui hasil nilai belajar nilai Bahasa Indonesia di SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya. Dengan perolehan hasil nilai belajar siswa, guru mampu mengetahui karakteristik setiap siswa. Berikut merupakan diagram gambar rata – rata nilai Bahasa Indonesia kelas 1G pada tahun 2022 – 2023 :



Gambar 1. Rata – rata nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1G SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya tahun 2022 – 2023

Pada diagram gambar di atas menunjukkan nilai Bahasa Indonesia rata – rata siswa kelas 1G di SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya tahun 2022 – 2023 dengan rata – rata nilai siswa pada penilaian harian 1 memperoleh 91,7, sedangkan pada penilaian harian 2 memperoleh nilai rata – rata 82,4. Kemudian pada nilai rata – rata penilaian pts semester 1 memperoleh nilai 92,7 dan penilaian pts semester 2 memperoleh nilai rata – rata 84. Dapat disimpulkan bahwa rata – rata perolehan nilai kelas 1G pelajaran Bahasa Indonesia mengalami penurunan. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan mutu pendidikan di Indonesia masih perlu ditingkatkan dari segi pembelajaran di kelas yang dapat berpengaruh terhadap perolehan nilai belajar siswa.

Melihat kondisi seperti ini, guru dipandang kurang dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, sehingga guru diharapkan mampu membangkitkan minat siswa melalui proses pembelajaran dengan situasi menyenangkan serta mendorong siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaannya. Selain itu, guru kelas 1 Sekolah Dasar di Surabaya mengatakan bahwa siswa kelas 1 memiliki kendala dalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) Rendahnya kemampuan membaca siswa karena mayoritas siswa masih sangat gemar bermain di dalam kelas sehingga tidak bisa fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 2) Kurangnya metode pembelajaran yang guru gunakan dalam proses pembelajaran serta penggunaan metode ceramah yang terlalu sering diterapkan sehingga pembelajaran terasa membosankan karena siswa hanya memperhatikan serta mendengarkan guru ceramah di depan kelas.
- 3) Kurangnya media interaktif yang bisa dioperasikan dalam proses pembelajaran. Oleh sebabnya, di SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya masih banyak siswa yang kurang mahir dalam membaca utamanya pada kelas 1. Solusi yang dapat diberikan adalah perlunya media

pembelajaran interaktif yang menarik dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dalam peningkatan hasil perolehan belajar kelas 1 dalam pengenalan huruf terhadap kemampuan membacanya melalui media yang dikembangkan.

Media adalah alat penyampaian gagasan pesan melalui pengirim pada penerima, yang merangsang pikiran, menarik perhatian, serta membantu mengembangkan minat kebahasaannya. Sedangkan pembelajaran merupakan proses memperoleh materi dan ilmu pengetahuan, penguasaan dan pembentukan sikap serta minat siswa dengan adanya bantuan dari guru, atau bisa dikatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses membantu siswa untuk menyelesaikan proses pembelajaran bersama guru dengan baik. Menurut Rusidiyah (2016:124) Media pembelajaran adalah penyalur ide pesan oleh guru pada siswa saat proses pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki dampak penting dalam membantu siswa memahami materi. Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan proses yang terlihat, terasa, serta terdengar melalui panca indera disalurkan dari guru (pengirim) kepada siswa (penerima) melalui informasi untuk menggugah pikiran, menarik perhatian, dan membantu mengembangkan minat kebahasaannya dalam pembelajaran efektif di kelas.

Penelitian ini untuk mengembangkan media *clever spin* yang diklasifikasikan sebagai media visual atau media terlihat. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran ini di depan kelas sebagai alat pengenalan huruf di sekolah dasar utamanya untuk siswa kelas 1 pada kurikulum merdeka Bab 5 (Teman Baru), Tema (Bersikap Baik Terhadap Teman). Media ini tidak membuat suasana pembelajaran menjadi tegang dan membosankan bagi siswa kelas 1, media ini sudah dikemas menjadi suasana bermain dan belajar, sehingga diharapkan siswa semakin tertarik dan aktif mengikuti proses pembelajaran bersama guru.

Media *clever spin* juga memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) pembuatan dan penerapan media lebih mudah, siswa dapat mengakses media kapan saja. 2) adanya huruf – huruf yang memiliki perpaduan warna yang berwarna – warni untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa bisa fokus dan mudah mengingat pembelajaran yang sedang berlangsung. 3) media ini dirancang melalui proses pembelajaran dan metode menarik agar siswa terampil. 4) mengetahui cara melatih keaktifan siswa supaya berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran. Adanya media *clever spin* ini dapat memperluas sumber pengetahuan dan informasi dalam pengembangan media, selain itu juga sebagai kontribusi untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas menjadi lebih mudah serta menjadi pendorong siswa untuk berpartisipasi aktif saat pembelajaran.

Pada proses pengembangan media guru memerlukan penerapan metode pembelajaran yang tepat pada materi pembelajaran dalam pengembangan media yaitu mengenalkan huruf terhadap kemampuan membaca permulaan yang mudah dipahami siswa serta memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang kesulitan membaca permulaan. Metode yang cocok yaitu dengan menerapkan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik). Metode SAS merupakan pendekatan alternatif pada pembelajaran yang diterapkan untuk kemampuan membaca awal. Penggunaan metode SAS dimulai dengan menjelaskan struktur kalimat keseluruhan, menganalisis keseluruhan kalimat dan kembali ke kalimat semula. Metode SAS sangat sesuai diterapkan guna meningkatkan tujuan dari pembelajaran utamanya bagi kelas 1 Sekolah Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca permulaan. Metode SAS terbilang tepat karena penerapannya mampu meningkatkan kemandirian belajar serta meningkatkan hasil dari belajar siswa.

Penelitian dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Pada proses uji coba dengan skala kecil mengambil sampel kelas 1G di SDN Ngagelrejo I /396 Surabaya yang berada di Jalan Ngagel Mulyo No. 35, Ngagelrejo, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur sebagai subjek penelitian. Subjek penelitian ini memberi respon pada media *clever spin* dengan angket serta hasil pre-test post-test. Berdasarkan hasil perolehan observasi pra penelitian dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dilakukan penelitian berjudul : “Pengembangan Media *Clever Spin* Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Vokal dan Huruf Konsonan Dengan Metode SAS Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”.

Tujuan penelitian ini ialah menghasilkan media *clever spin* dengan valid, praktis, serta efektif dalam pembelajaran mengenal huruf vokal dan huruf konsonan dengan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Jenis pengembangan penelitian adalah metode ilmiah untuk merancang, membuat serta menguji kevalidan produk dihasilkan dalam penelitian (Sugiyono, 2021:754). Sedangkan menurut Mulyatiningsih (2012: 161), Tujuan dari penelitian pengembangan adalah memproduksi produk baru berkualitas tinggi yang diperoleh pada proses pengembangan. Penelitian menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design Development, Implementation, Evaluation*). Pendekatan ADDIE memiliki 5 tahapan sebagai berikut; tahapan analisis, tahapan perencanaan,

tahapan pengembangan, tahapan implementasi, dan tahapan evaluasi.



Bagan 1. Modifikasi Konsep Model Pengembangan R&D Dengan Pendekatan ADDIE

Tahap awal pendekatan ADDIE merupakan tahapan analisis. Tahapan analisis digunakan mengumpulkan informasi serta menganalisis masalah melalui kegiatan observasi pra penelitian yang terjadi secara langsung di lapangan. Kegiatan observasi pra penelitian ini dilakukan di SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya. Adapun 3 tahapan analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, menganalisis kurikulum yang berlaku dan ditetapkan di SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya yaitu menggunakan kurikulum merdeka yang fleksibel serta fokus pada konten materi esensial, pengembangan karakter serta kompetensi siswa. Identifikasi ini meliputi tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP) yang di capai pada materi pengenalan huruf dalam kemampuan membaca permulaan kelas 1 Sekolah Dasar.

Analisis kedua adalah analisis karakter siswa yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan siswa kelas 1 Sekolah Dasar meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Memiliki karakteristik yang masih berpikir abstrak dan membutuhkan segala sesuatu yang konkret. Siswa kelas 1 sekolah dasar juga mempunyai antusias tinggi dengan hal – hal baru. Hasil analisis ini digunakan untuk bahan menentukan produk pengembangan. Pada hal ini, penelitian mengembangkan media pembelajaran yang dirancang menarik dan terhadap isi materi dengan aneka macam huruf serta suku kata di dalamnya agar siswa kelas 1 dapat belajar mengenal huruf secara mudah serta menyenangkan.

Analisis ketiga adalah analisis materi sesuai kebutuhan siswa, analisis materi yang digunakan siswa kelas 1 sekolah dasar yaitu materi pelajaran Bahasa Indonesia fase A kelas 1 pada bab 5 (teman baru) dengan tema (bersikap baik terhadap teman) semester 2 kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil analisis, terlihat materi yang diajarkan kepada siswa kelas 1 sekolah dasar adalah menyimak dan menanggapi bacaan cerita, mengenalkan tanda titik akhir kalimat, membaca serta menulis kata – kata yang berawalan huruf “m”. Materi tersebut dirancang serta disajikan menggunakan media *clever spin*.

Tahap perancangan adalah tahapan untuk merancang sebuah penelitian yang dilakukan. Dalam tahap perancangan penelitian pengembangan media *clever spin* meliputi hal – hal sebagai berikut; Merancang media *clever spin*, pengembangan media pada penelitian ini yaitu media *clever spin* atau media roda berputar yang berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 40 cm, tinggi 100 cm, tebal 9 mm dilapisi dengan kertas stiker berwarna serta didalamnya terdapat lingkaran kecil dengan berukuran diameter 30 cm dilapisi dengan kertas stiker berwarna yang menarik dan mencolok berisikan 7 huruf konsonan dan 5 huruf vokal. Media *clever spin* dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP) yang ada. Karakteristik pada siswa digunakan untuk menentukan warna, gambar, dan huruf dalam pengembangan media. Tujuannya yaitu menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar mengenal huruf terhadap kemampuan membaca permulaan dengan adanya pengembangan media.

Yang kedua adalah perancangan lembar validasi media serta materi, membuat rancangan lembar validasi media serta materi untuk menilai dari kevalidan produk pengembangan. Lembar validasi media diberikan pada dosen ahli media untuk menilai dari kevalidan media yang akan dikembangkan, dan lembar validasi materi diberikan pada dosen ahli materi untuk menilai dari kevalidan materi yang digunakan.

Yang ketiga adalah merancang lembar respon angket guru dan siswa, merancang lembar angket respon untuk guru dan siswa, tujuannya menilai kepraktisan produk pengembangan. Lembar pertama adalah lembar angket respon guru untuk menilai kepraktisan media dan kesesuaian materi yang digunakan untuk pembelajaran. Sedangkan, lembar kedua yaitu lembar angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa ketika menggunakan media. Lembar angket memiliki dua pilihan kemungkinan jawaban yaitu adalah “ya” dan “tidak”. Lembar angket ini dimaksudkan sebagai alat evaluasi dan acuan perbaikan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Yang terakhir yaitu merancang lembar tes, merancang lembar tes yaitu meliputi lembar uji coba pre-test dan post-test diberikan pada siswa, tujuannya yaitu untuk mengukur keefektifan dari pengembangan produk. Uji coba ini mengetahui pemahaman siswa sebelum dan setelah produk diterapkan. Pre-test akan dilakukan sebelum penerapan produk untuk mengetahui pemahaman siswa diawal sebelum penerapan produk. Sedangkan post-test dilakukan sesudah penerapan produk untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi dan media yang dikembangkan. Lembar uji coba pre-test berisi 5 soal esai dan post-test ini berisi 20 soal pilihan ganda di dalamnya terdapat soal mengenai huruf vokal dan

konsonan yang telah disesuaikan dengan materi pada media.

Tahap pengembangan yaitu tahapan ketiga pendekatan ADDIE. Tahap ini meliputi pengembangan produk yang sudah dirancang serta direalisasikan sebuah media *clever spin*. Proses pengembangan media *clever spin* dengan menyusun materi dari literature yang berbeda. Materi yang dimasukkan ke dalam produk disesuaikan pada tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP) yang telah ditentukan. Sesudah pengembangan produk direalisasikan, langkah berikutnya yaitu melakukan uji validitas. Oleh karena itu, diperlukan adanya lembar validasi yang diisi ahli media untuk menguji kevalidan media dan ahli materi untuk menguji kevalidan materi guna untuk mengetahui kelayakan media pada pengembangan penelitian yang dilakukan. Uji validitas akan dilakukan sebanyak 2 kali sebagai perbaikan masukan kritik dan saran oleh dosen ahli yang menjadi acuan perbaikan produk sebelum diterapkan kepada siswa.

Tahap Implementasi adalah tahapan penerapan media dalam proses pembelajaran siswa kelas 1 Sekolah Dasar untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas produk. Pada tahap implementasi ini dilakukan percobaan pengembangan media *clever spin*. Dalam pengembangan media ini diterapkan pada uji coba dengan skala kecil yang melibatkan 28 siswa dari 13 siswa laki – laki dan 15 siswa perempuan kelas 1 SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya. Uji coba dilakukan pada jam pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Peneliti mengajarkan cara penggunaan media *clever spin* serta siswa mengisi beberapa pertanyaan yang terdapat di lembar post-test untuk mengetahui pemahaman siswa setelah dilakukannya penerapan media, kemudian setelah selesai proses pengimplementasian media guru dan siswa mengisi lembar angket yang sudah disiapkan peneliti untuk memberi penilaian serta tanggapan media yang dikembangkan.

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir paling penting yang bertujuan untuk dilakukannya perbaikan serta penyempurnaan media pembelajaran yang didapatkan dari kekurangan pada saat dilakukannya pengaplikasian media pada proses pembelajaran yang telah selesai melalui data yang dikumpulkan serta dianalisis melalui uji lapangan pendahuluan. Tahap ini dilakukan menilai proses serta kelayakan media yaitu meliputi saran, tanggapan, atau masukan terdapat pada hasil lembar validasi media dan materi, kepraktisan media diperoleh melalui hasil respon angket guru serta siswa, sedangkan keefektifan media dapat diperoleh melalui posttest yang sudah dikerjakan oleh siswa.

Penelitian pengembangan media ini akan diterapkan di SDN Ngagelrejo I/396 Jalan Ngagel Mulyo No. 35, Ngagelrejo, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Rencana penelitian akan dilaksanakan di

semester genap bulan April 2023. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 1G di SDN Ngagelrejo I / 396 Surabaya dengan uji coba skala kecil dengan 28 siswa dari 13 siswa laki – laki dan 15 siswa perempuan.

Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif didapatkan melalui proses pengembangan media *clever spin* pada tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Selain itu, melalui hasil penilaian pada revisi produk media berupa saran, tanggapan, masukan ahli materi serta media. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui hasil perolehan nilai validasi yang dikonversi pada kriteria tingkat pencapaian kevalidan produk media. Data juga didapatkan melalui perhitungan hasil respon angket guru serta siswa, dan melalui hasil perolehan nilai uji coba pre-test yang dilakukan sebelum penerapan dan nilai uji post-test dilakukan setelah media digunakan pada pembelajaran di kelas 1.

Teknik pengumpulan yang digunakan mengumpulkan data dari pengembangan media yang diteliti. Instrumen yang digunakan untuk menilai kevalidan berupa lembar validasi media serta materi, instrumen untuk menilai kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan siswa, dan instrumen untuk menilai keefektifan diperoleh dari hasil nilai pre-test dan post-test.

Teknik analisis data hasil validasi dengan penggunaan rumus penilaian skala Likert yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Valid
2.	4	Valid
3.	3	Kurang Valid
4.	2	Tidak Valid
5.	1	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan perhitungan skor total yang diperoleh dari nilai validasi media *clever spin* dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : nilai akhir

$\sum R$: jumlah skor hasil penelitian

N : jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015 : 134)

Berdasarkan perolehan nilai maka dapat dilihat kevalidan pada pengembangan media *clever spin* dengan

menggunakan tabel kriteria menurut Riduwan, 2013 : 18 sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	0% - 20%	Tidak valid	Perlu revisi total
2.	21% - 40%	Kurang valid	Perlu revisi
3.	41% - 60%	Cukup valid	Perlu revisi
4.	61% - 80%	Valid	Perlu sedikit direvisi
5.	81% - 100%	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi

Dapat disimpulkan berdasarkan tabel kriteria kevalidan pada pengembangan media *clever spin*, termasuk kategori valid jika memiliki nilai rata – rata lebih dari 61%.

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru serta siswa dengan penggunaan skala Guttman Riduwan, 2013 : 17 yaitu :

Tabel 3. Penilaian Skala Guttman

Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

Berdasarkan penjumlahan dari skor poin yang diperoleh perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil nilai pada perhitungan yang didapat diketahui kepraktisan pengembangan media *clever spin* dengan memperhatikan tabel kriteria menurut Riduwan, 2013 : 18 sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	0% - 20%	Tidak valid	Perlu revisi total
2.	21% - 40%	Kurang valid	Perlu revisi
3.	41% - 60%	Cukup valid	Perlu revisi
4.	61% - 80%	Valid	Perlu sedikit direvisi
5.	81% - 100%	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi

Pengembangan pada media *clever spin*, dikatakan pada kategori valid apabila nilai rata – rata lebih dari 61%.

Untuk mengetahui keefektifan media didapatkan melalui hasil nilai uji coba pre-test sebelum penerapan dan post-test setelah penerapan media disesuaikan dengan materi di dalamnya. Analisis keefektifan media *clever spin*

didasarkan pada hasil uji coba menurut Sugiyono, (2018:74) yang di modifikasi :

Tabel 5. One-Group Pretest - Posttest Design

	O_1	X	O_2
Keterangan :			
O_1 - nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)			
O_2 - nilai post-test (setelah diberi perlakuan)			
X = treatment (perlakuan)			

Pendekatan menggunakan analisis Normalized Gain (*N-Gain*) digunakan untuk mengetahui pemahaman peningkatan nilai hasil siswa. Dengan rumus perhitungan *N-gain* menurut Wahab dkk, 2021 yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Skor post test} - \text{skor pre test}}{\sum \text{Skor maksimal} - \text{skor pre test}}$$

Hasil persentase *N-Gain* yang telah diperoleh selanjutnya dimasukkan dalam tabel kriteria *N-Gain* yaitu :

Tabel 6. Kriteria Efektivitas *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Pembagian kategori pada perolehan *N-Gain* ke bentuk persentase yang mengacu dalam tabel berikut :

Tabel 7. Kriteria *N-Gain* Dalam Bentuk Persentase

Kriteria	Persentase
Tidak efektif	< 40%
Kurang efektif	40% - 55%
Cukup efektif	56% - 75%
efektif	> 76%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan media *clever spin* dalam mengenal huruf pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Dalam pengembangan ini, media telah melewati uji validasi serta dilakukan perbaikan sesuai pada saran serta masukan dosen ahli media dan ahli materi. Selain uji

validasi, media ini telah diuji cobakan terhadap siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Selanjutnya siswa kelas 1 diberi lembar soal post test guna evaluasi terhadap kemampuan siswa sesudah dilakukan penerapan media. Setelah dilakukan uji validasi, pengimplementasian, serta uji coba pre-test dan post-test pengembangan media *clever spin* dinyatakan valid, praktis dan efektif. Pengembangan media *clever spin* dengan pendekatan ADDIE yang terdapat 5 tahapan berikut :

Tahap analisis yaitu analisis kurikulum yang digunakan di SDN Ngagelrejo I/ 396 menggunakan kurikulum merdeka lebih fleksibel serta berfokus terhadap materi esensial, pengembangan karakter dan kompetensi siswa. Materi pembelajaran yang terdapat pada bab 5 (teman baru) dengan tema (bersikap baik terhadap teman) semester 2. Identifikasi ini meliputi tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP) yang di capai pada materi pengenalan huruf terhadap kemampuan membaca permulaan kelas 1 Sekolah Dasar berikut :

Tujuan pembelajaran :

Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang sikap baik kepada teman, siswa dapat mengenali tanda titik pada akhir kalimat serta membaca dan menulis kata – kata yang diawali dengan huruf “m”.

Capaian pembelajaran :

Membaca :

1. Siswa mampu bersikap menjadi pembaca yang menunjukkan minat terhadap teks bacaan dengan cara melafalkan suku kata.
2. Siswa mampu membaca kata – kata yang dikenali sehari – hari dengan fasih.
3. Siswa mampu memahami informasi dari bacaan yang disajikan.
4. Siswa mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca dengan bantuan media *clever spin*.

Menulis :

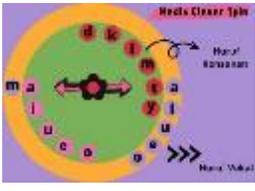
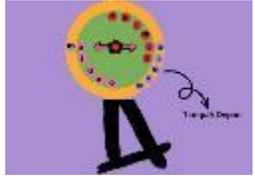
Siswa mampu menuliskan kata sederhana dari sebuah teks bacaan.

Tahap kedua yaitu analisis karakteristik pada siswa bertujuan mengidentifikasi permasalahan siswa kelas 1 Sekolah Dasar meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan karakteristik berpikir abstrak dan membutuhkan segala sesuatu yang konkret. Siswa kelas 1 sekolah dasar juga mempunyai antusias tinggi dengan hal – hal baru. Hasil analisis ini dapat digunakan untuk menentukan produk yang dikembangkan serta disesuaikan dengan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam hal ini, penelitian mengembangkan media pembelajaran yang dirancang menarik dan terhadap isi materi dengan aneka macam huruf serta suku kata di dalamnya agar siswa kelas 1 dapat belajar mengenal huruf dengan mudah serta menyenangkan.

Tahap analisis ketiga adalah analisis materi sesuai kebutuhan siswa, analisis materi yang digunakan siswa kelas 1 Sekolah Dasar yaitu materi mata pelajaran Bahasa Indonesia fase A kelas 1 pada bab 5 (teman baru) dengan tema (bersikap baik terhadap teman) semester 2 kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil analisis, terlihat bahwa materi yang diajarkan pada siswa kelas 1 sekolah dasar yaitu tentang menyimak dan menanggapi bacaan cerita, mengetahui tanda titik akhir kalimat, membaca dan menulis kata – kata berawalan dengan huruf “m”. Materi tersebut dirancang serta disajikan menggunakan media *clever spin*.

Tahap perancangan, dalam tahap ini media *clever spin* diselaraskan dengan karakteristik kebutuhan siswa kelas 1 Sekolah Dasar dan disetarakan dengan materi. Isi dari materi pengembangan Bahasa Indonesia fase A kelas 1 pada bab 5 (teman baru) dengan tema (bersikap baik terhadap teman) semester 2 kurikulum merdeka dengan berpedoman pada tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Media digunakan pada materi yang mengacu di bab dan tema yang ditentukan dan berorientasi pada kemampuan mengenal huruf siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Tampilan fisik media *clever spin* dikembangkan dengan desain yang menarik dan berwarna – warni dengan adanya huruf vokal serta huruf konsonan di dalam nya menggunakan ukuran yang pas sehingga mudah untuk dibaca baik dari jarak pandang dekat maupun jarak pandang jauh. Adapun rancangan media *clever spin* sebagai berikut:

Tabel 8. Rancangan Media *Clever Spin*

No.	Desain Gambar	Keterangan
1.		<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat lingkaran pertama berukuran diameter 40 cm dengan cat pylox berwarna kuning berisi huruf konsonan “m” dan huruf vokal “a,i,u,e,o”. - Terdapat lingkaran kedua berukuran 30 cm dengan cat pylox berwarna hijau berisi huruf konsonan “d,k,l,m,t,y” dan huruf vokal “a,i,u,e,o”. - Terdapat arah panah kiri dan kanan yang menunjukkan titik henti media <i>clever spin</i>.
2.		<ul style="list-style-type: none"> - Ketebalan triplek pada diameter lingkaran pertama berukuran 3 mm, dan pada diameter lingkaran kedua juga berukuran 3 mm.
3.		<ul style="list-style-type: none"> - Pada bagian penyangga terdapat kayu dengan tinggi 100 cm dan tumpuan dasar penyangga berukuran panjang 20 x 20 cm - Pada bagian media tampak belakang dengan alat

	<p>penyangga kayu dikaitkan menggunakan baut dan paku</p>
--	---

Tahap perancangan kedua adalah merancang lembar validasi materi dan media. Lembar validasi dirancang untuk menilai kevalidan produk yang akan dikembangkan. Pada lembar validasi media diberi pada dosen ahli media untuk menilai kevalidan media yang akan dikembangkan, dan lembar validasi materi diberikan pada dosen ahli materi untuk menilai kevalidan materi yang diberikan.

Tahap perancangan ketiga adalah merancang lembar angket respon untuk guru dan siswa, tujuannya adalah menilai kepraktisan produk pengembangan. Lembar pertama adalah lembar angket respon guru yang diberikan pada guru untuk menilai kepraktisan media dan kesesuaian materi yang digunakan untuk pembelajaran. Sedangkan, lembar kedua yaitu lembar angket respon siswa yang diberi pada siswa untuk mengetahui respon siswa ketika memakai media pembelajaran. Lembar angket memiliki dua pilihan kemungkinan jawaban yaitu adalah “ya” dan “tidak”. Lembar angket ini dimaksudkan sebagai alat evaluasi dan acuan perbaikan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Tahap perancangan yang keempat yaitu merancang lembar tes meliputi lembar uji coba pre-test dan post-test untuk diberikan kepada siswa, tujuannya yaitu untuk mengukur keefektifan produk pengembangan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan setelah produk diterapkan. Pre-test akan dilakukan sebelum penerapan produk untuk mengetahui pemahaman siswa diawal sebelum penerapan. Sedangkan post-test dilakukan sesudah penerapan produk untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi dan media yang dikembangkan. Lembar uji coba pre-test berisi 5 soal esai dan post-test berisi 20 soal pilihan ganda di dalamnya terdapat soal mengenai huruf vokal dan konsonan yang telah disesuaikan dengan materi pada media.

Tahap pengembangan yaitu meliputi pengembangan produk yang sudah dirancang serta direalisasikan menjadi sebuah media *clever spin*. Proses pengembangan media *clever spin* dengan menyusun materi dari literature yang berbeda. Materi yang dimasukkan ke dalam produk disesuaikan pada tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP) yang telah ditentukan. Sesudah pengembangan produk direalisasikan, langkah berikutnya yaitu melakukan uji validasi. Oleh karena itu, diperlukan adanya lembar validasi yang diisi oleh ahli media untuk pengujian kevalidan media dan ahli materi untuk menguji kevalidan materi guna untuk mengetahui kelayakan media pada pengembangan penelitian yang dilakukan. Validator

media ialah Bapak Ricky Setiawan S.Pd.SD.,M.Ed. dan validator materi ialah Bapak Dr. Hendratno, M.Hum. Perolehan nilai validator media ialah 98% dan validator materi yaitu 90% yang dapat diartikan bahwa media *clever spin* layak dipakai pada pembelajaran mengenal huruf kelas 1 Sekolah Dasar.

Tahap implementasi, tahap ini dilakukan uji coba media yang dikembangkan. Sebelum dilakukan uji coba pada tanggal 23 Mei 2023 siswa diberi soal pre-test dengan 5 soal esai yang harus dikerjakan guna mengetahui pengetahuan awal pada siswa. Tahap uji coba media dilakukan pada tanggal 24 Mei 2023 dengan 28 siswa terdiri dari 13 siswa laki – laki dan 15 siswa perempuan. Uji coba dilaksanakan di SDN Ngagelrejo I/ 396 Surabaya. Setelah uji coba dilakukan siswa diberi soal post-test dengan soal 20 soal pilihan ganda yang harus dikerjakan guna mengetahui efektivitas kemampuan siswa sesudah diterapkan media. Sesudah mengisi post-test, siswa dan guru diberikan lembar angket respon untuk kepraktisan media dengan penilaian serta respon terhadap media *clever spin*. Lembar angket respon siswa dan guru berisi 8 pertanyaan positif dan 4 pertanyaan negatif.

Tabel 9. Implementasi Uji Coba Media

NO.	Gambar	Keterangan
1.		1. Pengambilan data pretest siswa 2. Menganalisis test kemampuan
		membaca siswa di awal untuk dikelompokkan menjadi kelompok mahir, cakap, masih berkembang, dan butuh bimbingan

2.		1. Mengenalkan dan menjelaskan kepada siswa penggunaan media <i>clever spin</i> 2. Siswa belajar menggunakan media <i>clever spin</i> secara berkelompok
3.		1. Siswa mengerjakan soal post-test
4.		1. Siswa dan guru mengerjakan lembar angket respon penilaian media <i>clever spin</i>

Tahap evaluasi adalah tahapan terakhir penelitian. Tahapan evaluasi terdiri dari 3 kegiatan diantaranya evaluasi serta perbaikan media oleh para ahli, guru, dan siswa serta evaluasi nilai perbandingan hasil pre-test dan post-test dilakukan sesudah uji coba penerapan media. Sesudah uji coba dilakukan, hasil data diperoleh dan dinilai menggunakan instrumen penilaian yang telah ditentukan sesuai dengan hasil belajar siswa.

1. Validasi Media Oleh Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Ricky Setiawan S.Pd.SD.,M.Ed. selaku dosen validasi media dan dosen mata kuliah pengembangan media prodi PGSD. Validasi media dilakukan pada 23 Mei 2023. Lembar validasi media berisi 10 butir pertanyaan penilaian yaitu :

Tabel 10. Validasi Media Oleh Ahli

No.	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1.	Tampilan	Bentuk media yang menarik dan sesuai	5
2.		Pemilihan ukuran huruf tepat dan mudah dibaca	5
3.		Warna media menarik	5
4.		Media praktis	5
5.	Kelayakan Penyajian	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas	4
6.		Media menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran secara langsung	5
7.		Manfaat media dalam pembelajaran	5
8.		Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	5
9.	Efektivitas Media	Media dapat menambah motivasi belajar siswa	5
10.		Peningkatan pengetahuan siswa melalui media	5
Jumlah Skor			49

Penjumlahan perolehan skor hasil validasi media yaitu 49. Perhitungan kevalidan media dengan penggunaan rumus sebagai berikut :

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

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Persentase di atas menunjukkan media dari segi fisik dinyatakan sangat valid dengan hasil 98% melalui beberapa saran serta masukan.

Berikutnya, perbaikan oleh desain dari media *clever spin* yang dikembangkan untuk perbaikan kekurangan desain media yang disesuaikan oleh saran validator. Berikut yaitu perbaikan berdasarkan saran serta masukan oleh validator :

Tabel 11. Revisi Media Clever Spin

Saran	Desain Awal	Perbaikan
Menambahkan petunjuk penggunaan media dan nama media sesuai dengan masukan yang diberikan		
		
		
		

2. Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Validasi materi media *clever spin* dilakukan bersama Bapak Dr. Hendratno, M.Hum. selaku dosen validasi materi dan dosen mata kuliah bahasa Indonesia prodi PGSD. Validasi materi dilakukan 22 Mei 2023. Lembar validasi materi berisi 10 butir pertanyaan penilaian yaitu :

Tabel 12. Validasi Materi Oleh Ahli

No.	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1.	Relevansi Dengan	Keterkaitan materi dengan kurikulum	5
2.	Modul Ajar	Keterkaitan materi dengan pencapaian tujuan pembelajaran (TP)	5
3.		Keterkaitan materi dengan	5

		kebutuhan siswa	
4.	Konsistensi Modul Ajar	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP) berdasarkan fase	4
5.		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	4
6.		Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP)	5
7.	Kecakupan Modul Ajar	Ketepatan pemilihan jenis materi	4
8.		Ketepatan ruang lingkup materi	4
9.		Ketepatan penggunaan fakta, konsep, prinsip dan prosedur	4
10.	Penyajian Modul Ajar	Ketepatan penyajian urutan materi	5

Jumlah perolehan skor hasil validasi materi ialah 45. Perhitungan kevalidan materi menggunakan rumus di bawah ini :

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Melalui hasil validasi materi, diperoleh perhitungan hasil yaitu 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan pada media *clever spin* dikatakan sangat valid. Saran dari validator ialah sebaiknya penulisan ejaan yang salah lebih diperhatikan.

3. Hasil Angket Respon Guru

Hasil respon angket guru diperoleh dari lembar instrumen angket ketika uji coba dilakukan. Hal tersebut bertujuan mengetahui kepraktisan pada media *clever spin* yang dikembangkan. Lembar instrumen angket guru berisi 12 butir pertanyaan penilaian :

Tabel 13. Hasil Angket Respon Guru

No.	Pertanyaan	Skor Respon Guru	
		YA	TIDAK
1.	Apakah bentuk media <i>clever spin</i> menarik ?	1	
2.	Apakah pemilihan kombinasi warna pada media dapat menarik?	1	
3.	Apakah tulisan pada media terlihat jelas?	1	
4.	Apakah kualitas gambar dan tulisan baik dan jelas?	1	
5.	Apakah penyampaian materi dilakukan secara menarik dan unik?	1	
6.	Apakah penyajian materi jelas?	1	
7.	Apakah penggunaan bahasa sulit dipahami?		0
8.	Apakah media memudahkan pengguna	1	

		untuk memahami materi?	
9.	Apakah media mudah digunakan?	1	
10.	Apakah media tidak aman bagi pengguna?		0
11.	Apakah media mampu membuat pengguna merasa tertarik?	1	
12.	Apakah media dapat memotivasi belajar pengguna?	1	
Jumlah Skor			10

Hasil dari respon guru diperoleh nilai dengan perhitungan rumus di bawah ini :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil penelitian}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{10}{12} \times 100\%$$

$$= 83,33 \%$$

Dari hasil repon guru, memperoleh hasil perhitungan ialah 83,33%. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis untuk pembelajaran.

4. Hasil Angket Respon Siswa

Hasil respon siswa dari lembar instrumen angket yang diberikan untuk siswa setelah penerapan dilakukan. Pengisian lembar instrumen tersebut bertujuan mengetahui kepraktisan pada media *clever spin* yang dikembangkan. Lembar instrumen angket guru terdapat 12 butir pertanyaan penilaian yaitu :

Tabel 14. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Jumlah Siswa yang Merespon	
		YA	TIDAK
1.	Apakah bentuk media <i>clever spin</i> menarik ?	28	
2.	Apakah pemilihan kombinasi warna pada media dapat menarik?	28	
3.	Apakah tulisan pada media terlihat jelas?	28	
4.	Apakah kualitas gambar dan tulisan baik dan jelas?	28	
5.	Apakah penyampaian materi dilakukan secara menarik dan unik?	28	
6.	Apakah penyajian materi jelas?	28	
7.	Apakah penggunaan bahasa sulit dipahami?		8
8.	Apakah media memudahkan pengguna untuk memahami materi?	28	
9.	Apakah media mudah digunakan?	28	
10.	Apakah media tidak aman bagi pengguna?		8
11.	Apakah media mampu membuat pengguna merasa tertarik?	28	
12.	Apakah media dapat memotivasi belajar pengguna?	28	
Jumlah Skor			296

Hasil respon dari 28 siswa dapat diperoleh dengan menggunakan rumus yaitu :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil penelitian}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$p = \frac{296}{336} \times 100\% \\ = 88 \%$$

Melalui hasil respon siswa didapatkan perolehan hasil perhitungan yaitu 88%. Dapat disimpulkan bahwa media *clever spin* yang dikembangkan adalah sangat praktis.

Sesudah mengisi lembar instrumen angket, siswa mengerjakan soal post-test yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Soal yang terdapat pada post-test telah disesuaikan dengan materi dalam media.

Hasil perbandingan pre-test dan post-test diperoleh melalui perhitungan dengan penggunaan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\sum \text{Skor maksimal} - \text{Skor pre test}}$$

$$P = \frac{2750 - 2700}{2800 - 2700}$$

$$P = \frac{50}{100} \\ = 0,5$$

Adapun tabel hasil pre-test dan post-test yang dilakukan siswa SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya yaitu :

Tabel 15. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

No.	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	AHMAD IQBAL T	100	100
2	AIDA FITRIANA	100	90
3	AINUR ROFIQ	80	100
4	AISHA NURIA A	100	100
5	AISYACALIA AYUDIA L	100	95
6	AISHA PUTRI R D	100	100
7	CELLO PANDU S	100	100
8	DARELL ABBIYYA H	80	100
9	EL NINO A P	100	100
10	FLORENCIA LIAN E	80	100
11	HIESKHIA INGGRID A	100	95
12	JINGGA LIBRA A	100	95
13	KENZIE ABIYYU B	100	100
14	KEYSA AZZAHRA O	100	100
15	KHALIFAH IKHLAS S	100	100
16	MOHAMMAD ADITYA G	100	95
17	MOCH. FACHRILLA H	100	100
18	MUHAMMAD RAFA AK	80	100
19	MUHAMMAD RASYA A K	100	100
20	MUHAMMAD RAYHAN N	100	100
21	NUR HIKMATIL E A	100	100
22	OKTAVIA IKHSAN N	100	100
23	PUTRI AYU D	100	90
24	RAISA NUR S	100	100
25	RANIA ANNISA S	100	100
26	ROWDHOTUL JANNAH P	100	90
27	RUNAKO ADAM A	80	100
28	SHAKILLA ORLIN PUTRI	100	100
Jumlah		2700	2750
Rata-rata		1364	1389
N-gain (g) = $\frac{2750 - 2700}{2800 - 2700} = \frac{50}{100} = 0,5$		0,5	

Hasil perhitungan yang diperoleh siswa SDN Ngagelrejo I/ 396 Surabaya diperoleh hasil *N-gain* 0,5 dengan berkategori interpretasi sedang. Disimpulkan bahwa setelah dilakukan implementasi, media dikategorikan efektif untuk pembelajaran kelas 1 Sekolah Dasar.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *clever spin* untuk mengenal huruf vokal dan konsonan dengan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Media *clever spin* menggunakan tahapan dengan pendekatan ADDIE yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Berdasarkan hasil analisis pada saat pra penelitian diketahui bahwa masih rendah kemampuan membaca siswa dengan perolehan nilai belajar Bahasa Indonesia yang mengalami penurunan, kurangnya metode pembelajaran, serta kurangnya media interaktif yang dioperasionalkan pada pembelajaran. Sehingga menyebabkan pembelajaran tampak monoton dan kurang bervariasi menjadikan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran. Menurut Amanullah, 2020, media pembelajaran yang belum bervariasi dan menggunakan model kontekstual membuat siswa menjadi mudah bosan. Pembelajaran yang menyenangkan harus memiliki perpaduan metode, model serta media pembelajaran yang berkaitan serta dirancang lebih inovatif. Menurut Rusidiyah (2016:124) Media pembelajaran yaitu perantara untuk menyalurkan ide pesan dari guru pada siswa melalui proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Anggita, dkk., 2022).

Pada tingkat Sekolah Dasar siswa memiliki tingkat perkembangan yang senang melakukan kegiatan, masih senang bermain, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa Sekolah Dasar sangat tertarik dengan hal yang menyenangkan. Oleh karena itu, banyak sekali guru yang menciptakan permainan sebagai sumber belajar. Menurut Komariyah, 2010, penambahan permainan dalam pembelajaran memiliki dua aspek positif yaitu aspek kemenarikan dan aspek mendidik. Dengan adanya penambahan permainan dalam pembelajaran akan melatih siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi siswa pada saat belajar akan muncul ketika suasana belajar yang dirasakan menyenangkan. Jika siswa merasa senang maka proses pembelajaran akan efektif. Karena itu, kemampuan guru sangat diperlukan dalam merancang pembelajaran yang variatif untuk diterapkan di kelas supaya tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Efektivitas pada pembelajaran dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Anggita, dkk., 2022).

Media pembelajaran *clever spin* dikembangkan dengan menggunakan kurikulum merdeka yang telah diterapkan di SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya. Materi yang digunakan yaitu materi pelajaran Bahasa Indonesia fase A kelas 1 pada bab 5 (teman baru) dengan tema (bersikap baik terhadap teman) semester 2. Materi yang digunakan ini telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Tampilan media pembelajaran *clever spin* telah sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai belajar sambil bermain sehingga media ini dirancang semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Menurut Nita Syahputri, 2018 sifat dasar siswa sekolah dasar adalah masih ingin bermain – main sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif yang menjadi pendorong siswa berperan aktif. Isi pada media telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta capaian pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

Media pembelajaran *clever spin* yaitu media dengan didesain seperti roda putar yang berbentuk lingkaran dan bisa diputar ke kiri dan kanan, di dalam media tersebut berisi huruf vokal dan huruf konsonan. Pembuatan desain dengan menggunakan aplikasi canva dengan memanfaatkan berbagai fitur yang telah ada. Dalam pembuatan media *clever spin* dipilih dengan warna yang berwarna – warni sehingga dapat menarik perhatian siswa. Desain huruf di print dengan kertas stiker. Lapisan pada bagian lingkaran besar dan lingkaran kecil menggunakan stiker dengan warna yang berbeda. Penyangga yang digunakan yaitu menggunakan kayu yang sudah diberi cat. Pada bawah media terdapat petunjuk penggunaan yang telah disertakan. Nama media diletakkan pada lingkaran besar dengan menggunakan lem G. Isi dalam media *clever spin* dibuat agar siswa menjadi terampil serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Nuzulia, dkk., 2020, manfaat dari penggunaan media spingame atau roda berputar dapat membentuk siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan siswa dapat berperan aktif, sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa.

Pengembangan produk awal media *clever spin* telah dinilai dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi,

kemudian dikembangkan sesuai penilaian yang diperoleh. Media *clever spin* memperoleh hasil validasi media sebesar 98%, sedangkan perolehan hasil validasi materi sebesar 90%. Dari hasil validasi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media *clever spin* termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduwan, 2013:18 yang menyatakan bahwa kriteria kevalidan dengan tingkat pencapaian 81% - 100% termasuk dalam kategori sangat valid. Setelah uji validasi, selanjutnya dilakukan uji coba penggunaan media yang sudah direvisi dan divalidasi.

Media ini diuji cobakan pada skala besar dengan mengambil 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki – laki dan 15 siswa perempuan dari kelas 1 SDN Ngagelrejo I/396 Surabaya. Setelah uji coba media, selanjutnya dilakukan penilaian untuk mengetahui keefektifan media melalui pre-test yang dilakukan sebelum penerapan dan post-test setelah penerapan media. Hasil post-test yang dilakukan siswa memperoleh nilai sebesar 2750. Sedangkan hasil pre-test memperoleh nilai sebesar 2700. Dari hasil pre-test dan post-test tersebut didapatkan perbandingan dengan nilai *N- gain* sebesar 0,5 dan berkategori sedang. Menurut Wahab dkk, 2021 pendekatan dengan analisis Normalized Gain (*N- gain*) jika perolehan nilai $0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$ dikategorikan sedang. Selama uji coba dilakukan siswa sangat antusias dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan uji coba media dikategorikan efektif untuk pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan dengan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Subakti, 2020, menyatakan bahwa pembelajaran muatan Bahasa Indonesia menggunakan spinning wheel dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Media pembelajaran *clever spin* yang telah dikembangkan mendapatkan respon yang positif dan telah teruji secara praktis. Dapat diketahui dari hasil angket respon guru diperoleh nilai sebesar 83,33% dan hasil angket respon siswa diperoleh nilai sebesar 88%. Menurut Riduwan, 2013:18 dengan modifikasi peneliti, kriteria kepraktisan dengan perolehan nilai 81% - 100% dinyatakan sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media *clever spin* pada pembelajaran mengenal huruf vokal dan huruf konsonan dengan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar sangat praktis digunakan.

Namun meskipun telah diperoleh hasil yang positif, disisi lain ada beberapa kendala selama proses pelaksanaan penelitian. Beberapa kendala tersebut yaitu terdapat siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi maupun proses pembelajaran karena asik mengobrol sehingga tidak fokus pada pembelajaran yang diberikan serta mengganggu proses diskusi kelompok lain.

Hal ini sebaiknya dapat diantisipasi dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang siswa agar proses pembelajaran dengan media pembelajaran *clever spin* untuk pembelajaran mengenal huruf vokal dan huruf konsonan dengan metode SAS dapat berjalan maksimal dan dalam kegiatan diskusi kelompok semua anggota juga dapat berpartisipasi aktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui dan disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *clever spin* untuk pembelajaran mengenal huruf vokal dan huruf konsonan dengan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar sangat valid, efektif dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran pengenalan huruf. Dapat dilihat dari antusias siswa yang besar selama pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *clever spin*. Siswa juga lebih mudah dalam mengenali huruf pada media tersebut serta menyusun kata sederhana dengan tepat. Hal tersebut sangat sesuai dengan manfaat media menurut Syarif Hidayat, 2017 ialah dengan adanya media pembelajaran akan lebih jelas, mudah serta menarik minat perhatian siswa, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media *clever spin* untuk pembelajaran mengenal huruf vokal dan huruf konsonan dengan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran ini materi dapat tersampaikan dengan mudah dan menyenangkan.

Pengembangan media *clever spin* untuk pembelajaran mengenal huruf vokal dan huruf konsonan dengan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Telah terlaksana sesuai dengan tahapan dengan menggunakan pendekatan ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Media pembelajaran *clever spin* telah melewati uji validasi dengan mendapatkan perolehan hasil validasi media sebesar 98%, dan hasil validasi materi diperoleh persentase 90%, sehingga berkategori sangat valid.

Pengembangan media *clever spin* dalam mengenal huruf vokal dan konsonan menggunakan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar juga dinilai efektif. Hal tersebut didasarkan pada perbedaan rata – rata nilai sebelum dan sesudah penerapan media, dimana rata-rata hasil nilai sesudah penerapan lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan media. Selain itu, hasil tersebut juga dibuktikan dengan hasil yang diperoleh menggunakan rumus *N-gain* didapatkan nilai sebesar 0,5

berkategori sedang yang berarti sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media *clever spin* untuk pembelajaran mengenal huruf vokal dan huruf konsonan dengan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar mendapatkan respon yang positif dan telah teruji secara praktis. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket respon guru diperoleh persentase 83,33% sedangkan hasil angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 88% berkategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media *clever spin* yang telah dikembangkan sangat valid, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan menggunakan metode SAS pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan mengenalkan huruf vokal dan huruf konsonan, hendaknya guru menggunakan metode pembelajaran SAS agar dapat merangsang siswa membaca lambat untuk berpartisipasi aktif dengan disajikan secara berulang-ulang sehingga siswa lebih mudah mencerna materi dan tidak mudah lupa .
2. Dalam pengimplementasian pengembangan media pembelajaran *clever spin* siswa dan guru diharapkan dapat memanfaatkan secara maksimal untuk proses pembelajaran
3. Pengembangan media pembelajaran *clever spin* masih banyak kekurangan dari segi fisik maupun penerapan. Oleh sebab itu, diharapkan pada pengembang media selanjutnya untuk dapat mengembangkan media *clever spin* dengan lebih leluasa memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i1.765>

- Kemedikbud. (2019). *Hasil Indonesia Nasional Assesment Programme*. Retrieved from <https://pusmenjar.kemdikbud.go.id/inap-sd/>
- Laely, I. N. (2021). Pengembangan Media KUSUKA untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jpgsd, 09(08)*, 3145–3154.
- Laely, K. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, 7(2)*, 1–20. <https://doi.org/10.21009/JPUD.072>
- Mudlofir Rusidiyah E F, A. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik. In Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. PT Raja Grafindo.
- Mustikawati, R. (2015). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Nayu Barat III Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha, 2(1)*.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 1(1)*, 51–66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Riduwan. (2013). *Dasar - Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, R. (2017). Strategi Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Media Kata Bergambar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(3)*, 259–270. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1159>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Tri Lestari Waraningsih. (2014). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Nganglik Sleman (2014). *Journal of Chemical Information and Modeling, 01(01)*, 38–39.
- UNESCO. (2022, November Jumat). Retrieved from VIVA.co.id: <https://www.viva.co.id/amp/gaya-hidup/inspirasi-unik/1545379-unesco-minat-baca-buku-di-indonesia-urutan-ke-60-dari-61-negara?page=2>
- Zulianingsih, L., Khan, R. I., & Yulianto, D. (2020). Media putaran kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA, 6(2)*, 115–122. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/627>