

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SUKU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Prisca Ayu Wulandari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(prisca.19226@mhs.unesa.ac.id)

Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih M.Pd.,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(wahyuik.unesa@yahoo.co.id)

Abstrak

Penelitian dan pengembangan media Kartu Suku Kata bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan, melakukan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan kemampuan Membaca permulaan di sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini melibatkan lima tahapan yang berbeda dalam prosesnya dari model ADDIE yakni analisis, perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas I sekolah dasar yang berjumlah 18 siswa. Pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa instrumen wawancara dan instrumen validasi. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yakni uji validasi media memperoleh persentase sebesar 68,75%. Hasil uji validasi materi sebesar 85%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media Kartu Suku Kata sangat valid dan praktis untuk digunakan pada media pembelajaran mengenali Suku Kata siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media Kartu Suku Kata, Mengenali Suku Kata.

Abstract

Research and development of Syllable Card media aims to explain the development process, to test the validity, practicality, and effectiveness of Syllable Card media to improve early reading skills in elementary schools. This research and development involves five different stages in the process of the ADDIE model namely analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The subjects used in this study were 18 students of grade I elementary school. In this study using instruments in the form of interview instruments and validation instruments. The results obtained in this study, namely the media validation test, obtained a percentage of 68.75%. The results of the material validation test were 85%. From these results it shows that the syllable card media is very valid and practical to use in learning media to recognize syllables for first grade elementary school students.

Keywords: development, Syllable Card media, Recognizing Syllables.

PENDAHULUAN

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut terkait dan saling menunjang satu sama lain. Setiap keterampilan erat sekali hubungannya dengan ketiga ketrampilan yang lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang kronologis dan hirarkis, yaitu mula-

mula belajar menyimak, lalu berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis.

Sementara membaca menurut Santrock (2011: 90) adalah kemampuan untuk memahami wacana tertulis. Membaca yang baik menurut Santrock apabila seseorang telah menguasai aturan bahasa dasar yaitu fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik sehingga menurut Santrock seorang anak yang merespon kartu kata belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan membaca. Merujuk pendapat Santrock dapat disimpulkan bahwa membaca adalah

kemampuan memahami suatu wacana tertulis dan akan menjadi lebih baik bila menguasai fonologi, morfologi dan sintaksis. Bukan hanya membaca saja yang ada pada ruang lingkup bahasa Indonesia, terdapat juga keterampilan menyimak, berbicara, dan yang terakhir adalah menulis.

Selain keterampilan membaca keterampilan menulis juga sangat penting dalam kelas rendah ini, yang mana telah tertulis pada peraturan pendidikan yang berbunyi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan menyebutkan kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran pada aspek menulis pada siswa sekolah dasar yaitu siswa dapat melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, parafrase, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun (Arjoso, 2006)

Meskipun membaca dan menulis merupakan dasar akademis yang penting ternyata peserta didik sekolah dasar belum mampu menguasainya terutama di kelas rendah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22 Oktober 2022 di SDN Ngagelrejo 1/396 Surabaya kelas 1 di temukan masalah utama dalam pembelajaran. Terutama dalam kemampuan membaca permulaan. dari 28 peserta didik kelas 1 ada 18 siswa yang lemah kemampuan nya dalam membaca permulaan di lihat dari hasil belajar peserta didik tersebut. Sedangkan 10 peserta didik lainnya sudah bisa dikatakan berhasil dalam kemampuan membacanya. Faktor yang menyebabkan kelemahan tersebut adalah siswa belum bisa membaca persuku kata yang yang telah terterah

dalam bacaan. Ada juga yang mana mereka belum bisa membedakan huruf nya.

Membaca dan menulis biasa nya di satukan atau di sebut dengan kemampuan literasi. Literasi sendiri memiliki arti yang dalam bahasa Inggrisnya *Literacy* berasal dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan system system tulisan dan konvensi konvensi yang menyertainya. Kendatipun demikian literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Lebih lanjut Literasi merupakan kemampuan yang terkait dengan kemampuan membaca menulis menyimak dan berbicara.

Keterampilan membaca pada anak usia dasar, dibagi menjadi dua yakni membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca permulaan merupakan keterampilan tahap awal pada kelas rendah, sebagai landasan siswa memiliki kemampuan untuk membaca. Di kelas 1 sendiri membaca lebih di kenalkan pada permulaan awal seperti mengenal huruf, mengenal kosa kata, symbol dan lambang. Pada proses ini siswa kelas rendah sangat membutuhkan dampingan guru dan orang tua dalam proses pembelajaran anak anak kelas rendah lebih cenderung senang menggunakan media yang kreatif dan interaktif. Maka pengertian media adalah Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah,perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi,atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,keterampilan,atau sikap. Dalam pengertian ini,guru,buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara

lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat gambar, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual. (Arsyad, 2011). Media biasanya ada yang berbentuk non cetak maupun cetak. Media cetak ini seperti media kartu suku kata.

Pengertian dari media kartu suku kata adalah media yang terbuat dari kertas yang meneberbentuk potongan potongan kotak. Di dalam kotak tersebut terdapat beberapa suku kata yang akan di pelajari oleh peserta didik tersebut. Media kartu suku kata ini merupakan media yang cocok untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hal ini di dukung oleh penelitian Pahlavi pada tahun 2021 yang mana menyatakan media kartu ini cocok digunakan. Kelebihan dari media kartu suku kata ini adalah merupakan media yang sangat praktis digunakan dan media ini dapat melatih peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis nya dalam menyusun kartu tersebut sehingga membentuk sebuah kata. Pembaruan atau novelty dari penelitian ini adalah dari segi bentuk media dan juga dari segi tingkat keberhasilannya.

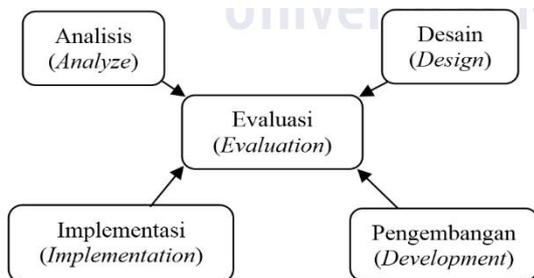
yang digunakan untuk mengembangkan produk, dan setelah produk selesai dikembangkan akan dilakukan pengujian untuk menentukan keberhasilan dan kelakyakan penggunaan produk tersebut. Model ini kebanyakan digunakan ketika mengembangkan suatu produk pembelajaran termasuk media pembelajaran. Dalam penelitian ini dikembangkan produk berupa media. Produk media yang dikembangkan berupa media Kartu Suku Kata Berikut adalah tahapan yang dilakukan pada model ADDIE:

Pada tahap yang pertama ini yaitu melakukan analisis. Tahap analisis merupakan sebuah tahapan yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi penemuan permasalahan yang terjadi atau penentuan jenis kebutuhan yang dibutuhkan pada saat kegiatan pembelajaran atau di luar pembelajaran baik itu dari peserta didik maupun pendidik. Tahapan tersebut yakni melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis karakter peserta didik. Tahapan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan observasi di kelas maupun luar kelas. Selain itu dapat juga dilakukan dengan wawancara. Peneliti melakukan kegiatan observasi di sekolah dan wawancara dengan beberapa guru. Kegiatan observasi dan wawancara tersebut bertujuan untuk mengkaji lebih mendalam mengenai karakter peduli sesama siswa serta kebutuhannya. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut peneliti akan menemukan permasalahan yang dialami oleh pendidik dan peserta didik mengenai karakter peduli sesama. Kemudian peneliti dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan menentukan kebutuhan yang sesuai untuk pendidik dan peserta didik dalam sebuah pembelajaran. Pada tahap observasi dan wawancara ini peneliti melakukan di Sd Tahfidz Al – Wafa Sidoarjo.

Pada tahap yang kedua ini yaitu melakukan sebuah perencanaan. Perencanaan tersebut mengacu pada hasil identifikasi dari tahap pertama yaitu analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan proses perancangan produk media yakni pemilihan Tema, penyesuaian Kata – Kata , perancangan story board, pembuatan ilustrasi, serta penentuan materi yang sesuai Untuk Kemampuan Membaca permulaan. Hasil analisis materi tersebut digunakan sebagai acuan dalam pengimplementasian media Kartu Suku Kata dalam penggunaan materi karakter peduli sesama. Peneliti juga melakukan perencanaan kegiatan pembelajaran, pemilihan kompetensi bahan ajar, merancang awal pembelajaran, dan menentukan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.. Pada tahap ini, peneliti juga harus mempertimbangkan tenaga, waktu dan biaya dalam pengembangan media tersebut. Hal itu dikarenakan untuk memperhatikan keefektifan dan keefisienan media yang dikembangkan. Dari seluruh informasi tersebut juga

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian *Research and Development* (RnD). Sugiono (2016) menjelaskan bahwa penelitian *Research and*



Development (RnD) merupakan sebuah metode penelitian

dapat dijadikan acuan peneliti dalam mempertimbangkan rancangan produk yang diharapkan.

Pada tahap yang ketiga ini yaitu melakukan sebuah pengembangan. Pengembangan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran. Awal dari tahap ini yaitu mewujudkan atau merealisasikan sebuah desain atau perencanaan yang dilakukan di tahap kedua. Setelah terealisasi akan dilakukan validasi produk oleh ahli media dan materi yang dirasa menguasai atau ahli dalam bidang tersebut. Validasi tersebut bertujuan untuk menilai produk yang dikembangkan apakah media tersebut layak digunakan atau tidak pada materi Pengenalan Suku Kata. Tahap selanjutnya yakni evaluasi. Evaluasi mengacu pada validasi dari ketiga ahli tersebut yakni ahli media dan ahli materi. Peneliti akan memperoleh masukan beserta saran. Masukan beserta saran tersebut dapat digunakan oleh peneliti dalam memperbaiki produk yang dikembangkan agar lebih baik dari sebelumnya.

Pada tahap yang keempat ini yaitu melakukan pengimplementasian sebuah produk yang berupa media. Rahmat Arofah (2019:37) menyatakan bahwa tujuan utama dari tahap ini adalah: 1) untuk membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran. 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk menghadapi persoalan yang dialami oleh siswa. 3) Kemampuan siswa menjadi lebih meningkat. Media yang telah dikembangkan diimplementasikan secara nyata pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pengimplementasian media tersebut sesuai dengan bahan ajar, modul ajar serta kegiatan pembelajaran yang telah dibuat. Dalam hal ini dilakukan pada siswa kelas 1 sekolah dasar materi Bahasa Indonesia bab 7 tentang Mengenal Kosa Kata. Pada tahap pengimplementasian ini menggunakan perangkat pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Langkah-langkah yang digunakan pada saat pembuatan perangkat pembelajaran diantaranya adalah: 1) Pencantuman identitas perangkat, 2) Perumusan tujuan pembelajaran, 3) Penentuan materi serta metode pembelajaran, 4) Penetapan kegiatan pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan, dan 5) Penentuan penilaian atau evaluasi. Pengimplementasian media dilakukan pada proses pembelajaran siswa kelas I SD Tahfidz Al – Wafa Sidoarjo

Pada tahap kelima ini yaitu melakukan pengevaluasian dari media yang sudah dikembangkan. Tahap yang pertama yaitu melakukan evaluasi dari uji validasi ahli media dan ahli materi. Dari hasil kedua uji validasi tersebut dapat dilakukan perbaikan media yang telah dikembangkan. Sedangkan tahap yang kedua yakni evaluasi lapangan dengan kelompok skala besar. Hal ini mengacu pada hasil observasi dan wawancara dari seluruh siswa kelas I SD Tahfidz Al – Wafa Sidoarjo. Dari respon dan pendapat seluruh siswa tersebut peneliti

akan mengetahui kelebihan dan kekurangan media cerita gambar tersebut. Dari kekurangan media tersebut dijadikan acuan dalam memperbaiki media sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih berkualitas.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa. Siswa berperan sebagai pengguna media Kartu Suku Kata yang dikembangkan oleh peneliti secara langsung. Subjek uji coba ini dilakukan pada skala Besar yakni seluruh siswa kelas I SD Tahfidz Al – Wafa Sidoarjo.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran validator ahli media, ahli materi serta respon dari peserta didik mengenai media Kartu Suku Kata Selain itu, diperoleh dari hasil wawancara terhadap guru dan observasi terhadap siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sedangkan Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan hasil pre test dan post tes peserta didik.

Pada penelitian dan pengembangan ini memerlukan hasil data. Data-data tersebut bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan sebuah media yang dikembangkan. Dalam penelitian dan pengembangan media Kartu Suku Kata ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, yakni: 1) instrumen validasi, 2) instrumen *post test* dan *pre test*, 3) instrumen wawancara, dan 4) instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Pada hasil analisis data hasil validasi, produk media yang dikembangkan dapat dikatakan layak apabila hasil skor kevalidan media dari ahli materi, bahasa, dan media telah mencukupi kriteria maksimal. Hasil skor tersebut diolah dan dihitung menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan kategori skala likert dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1 kategori skala likert pada kevalidan media yang dikembangkan

Skor	Keterangan
5	Sangat valid
4	Valid
3	Cukup
2	Kurang valid
1	Tidak valid

(Sugiyono, 2015)

Setelah data dihitung dengan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya data akan dianalisis dengan tabel kriteria kevalidan. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan sebuah media yang telah dikembangkan. Berikut adalah tabel kriteria kevalidan media yang dikembangkan:

Tabel 2 kriteria kevalidan produk media yang dikembangkan

Presentase	Keterangan
0,00%-20,00%	Sangat tidak valid
21,00%-40,00%	Tidak valid
41,00%-60,00%	Kurang valid
61,00%-80,00%	Valid
81,00%-100,00%	Sangat valid

(Riduwan, 2014:11)

Pada analisis data hasil angket dihitung dengan menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan kategori skala likert dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3 kategori skala likert pada kepraktisan media yang dikembangkan

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Tidak baik

(Sugiyono, 2015)

Setelah data dihitung dengan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya data akan dianalisis dengan tabel kriteria kepraktisan. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan sebuah media yang telah dikembangkan. Berikut adalah tabel kriteria kepraktisan media yang dikembangkan:

Tabel 4 kriteria kepraktisan produk media yang dikembangkan

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

(Sugiyono: 2015)

Pada analisis data dari hasil *pre test* dan *post test* dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 78}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

(Purwoko, 2001)

Setelah data dihitung dengan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya data akan dianalisis dengan tabel kriteria keefektifan. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan media tersebut. Berikut adalah tabel kriteria keefektifan media yang dikembangkan:

Tabel 5 kriteria keefektifan media yang dikembangkan

Nilai (%)	Keterangan
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat kurang

Setelah data dianalisis dengan tabel keefektifan, selanjutnya data akan dianalisis dengan menggunakan N-gain. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan atau penurunan dari hasil pre test dan post test. Berikut adalah rumus analisis N-gain:

$$g > = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah hasil N-gain diperoleh, selanjutnya nilai siswa akan dihitung dengan menggunakan kategori N-gain pada tabel dibawah ini:

Tabel 6 kategori N-gain pada produk yang dikembangkan

Nilai Gain	Interpretasi
-1,00 ≤ g ≤ 0,00	Terjadi penurunan
g = 0,00	Tidak terjadi penurunan
0,0 < g < 0,30	Rendah
0,30 ≤ g < 0,70	Sedang
0,70 ≤ g < 1,00	Tinggi

(Sundayan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan kemampuan Membaca permulaan kelas I sekolah dasar. Pada proses pengembangan media sudah melakukan uji validasi dari kedua ahli (media dan materi) dan diperbaiki berdasarkan saran dan masukan kedua validator tersebut. Selain itu, juga dilakukan uji coba pada peserta didik kelas I SD Tahfidz Al – Wafa Sidoarjo. Setelah melakukan uji validasi dan uji coba, maka media Kartu Suku Kata dinyatakan layak digunakan jika memenuhi kategori kelayakan. Berikut adalah penjelasan proses 5 tahapan ADDIE:

Tahap analisis dilakukan analisis untuk mengidentifikasi penemuan permasalahan yang terjadi serta kebutuhan yang dibutuhkan pada saat kegiatan pembelajaran. Berikut beberapa tahapan dalam analisis:

Pada tahap analisis kebutuhan siswa, peneliti melakukan observasi siswa mengenai kemampuan membaca permulaan dan wawancara kepada salah satu guru kelas yakni guru kelas I SD Tahfidz Al- Wafa Sidoarjo. untuk pengumpulan informasi. Berdasarkan hasil observasi kepada siswa SD Tahfidz Al- Wafa

Sidoarjo ditemukan bahwa beberapa siswa masih kurang Memiliki Kemampuan dalam membacanya, dalam pembelajaran pendidik juga masih menggunakan metode ceramah saja. Pendidik tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Pada tahap analisis kurikulum yakni di SD Tahfidz Al – Wafa Sidoarjo menggunakan kurikulum merdeka pada fase A (kelas I) dan fase B (kelas IV) sehingga media ini mengacu pada materi yang dimuat dalam kurikulum merdeka materi Bahasa Indonesia pada kelas I.

Tahap desain yakni melakukan sebuah perancangan produk yang akan dikembangkan berupa produk media Kartu suku kata. Rancangan awal media berupa pembuatan tabel dengan desain awal gambar.

Berikut adalah rancangan awal dari produk media Kartu Suku Kata.

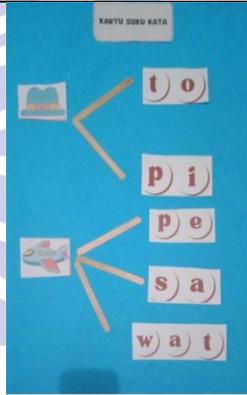
Tabel 7 rancangan awal media Kartu Suku Kata

No	Rancangan Awal	Keterangan
1.	Pemilihan bahan	Pemilihan bahan ini seperti untuk alasnya, dan komponen komponen lainnya
2.	Pemilihan tema	- Buah –buahan - Alat transportasi - Benda - Hewan
3.	Pemilihan jenis Huruf	Huruf yang digunakan untuk desain Kartu Suku Kata nya.
4.	Ukuran Media	Untuk ukuran alasnya berukuran persegi panjang, kemudian untuk kartu suku kata nya berukuran persegi.

Tahap pengembangan yakni dilakukan sebuah pengembangan media yang telah dirancang berdasarkan dari tahap analisis dan desain.

Berikut adalah rancangan media Kartu suku kata yang sudah jadi:

Tabel 8 Tampilan Desain Media Kartu Suku Kata

No.	Gambar	Keterangan
1.		Berikut Merupakan contoh gambar dari kartu suku kata yang mana gambar ini merupakan benda nya.
2.		Untuk pemilihan huruf digunakan huruf kecil bukan huruf capital. Untuk kartunya digunakan persuku kata.
3.		Sterofom ini digunakan sebagai alas dari kartu suku kata. Prosedur penggunaan media kartu suku kata ini adalah : 1. susun kartu suku kata nya sesuai dengan nama benda yang berada di samping. 2. kemudian baca hasil dari susunan yang telah kamu susun dengan keras.

Pada tahap ini dilakukan dua uji validasi, yakni validasi pada ahli media dan ahli materi. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui validitas pada media

Kartu Suku Kata dengan lembar validasi yang dikembangkan:

Berikut adalah data uji validasi media dari ahli media:

Tabel 9 hasil validasi media

No.	Spesifikasi	Nilai
1.	Ukuran Kartu Suku Kata Sesuai dengan Kebutuhan	3
2.	Ukuran Huruf yang digunakan sesuai dengan letak Sterofoamnya	3
3.	Desain Alas yang digunakan dari bahan yang layak	3
4.	Warna yang digunakan tidak berlebihan	3
5.	Tidak menggunakan kombinasi jenis huruf yang terlalu banyak	3
6.	Kreatif	4
7.	Tampilan kartu suku kata menarik	3
Total Keseluruhan		22

Jumlah skor yang diperoleh adalah 22 dari total keseluruhan 65. Selanjutnya akan dilakukan perhitungan persentase media sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{65} \times 100\%$$

$$P = 68,75\%$$

Tabel 10 hasil validasi materi.

No.	Spesifikasi	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	4
2.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis	4
3.	Materi mudah di mengerti	4
4.	Materi mampu memotifasi belajar	4
5.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	4
6.	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah di pahami	4
7.	Kalimat yang digunakan tidak menunjukan arti ganda	4

8.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia	3
9.	Sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	3
10.	Contoh soal dengan kegiatan belajar sesuai	4
11.	Soal di akhir latihan pembelajaran sesuai dengan materi	3
12.	Daftar Pustaka	3
13.	Dapat menarik minat belajar siswa	3
14.	Dapat membantu siswa dalam belajar mandiri	4
Total Keseluruhan		51

Jumlah skor yang diperoleh adalah 51 dari total keseluruhan 60. Selanjutnya akan dilakukan perhitungan persentase media sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{60} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Tahap implementasi yakni dilakukan sebuah uji coba skala Besar pada siswa kelas 1 SD Tahfidz Al- Wafa Sidoarjo, yang berjumlah 18 siswa. Uji coba tersebut dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2023. Uji coba tersebut digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media Kartu Suku Kata. Uji coba untuk mengetahui kepraktisan media diperoleh dari respon hasil wawancara peserta didik dan pendidik yang mengajar di kelas I. Sedangkan uji coba keefektifan media diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* peserta didik.

Dari hasil wawancara dengan peserta didik dan pendidik kelas I memperoleh informasi bahwasanya media Kartu Suku Kata sangat cocok diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “ Mengenal Suku Kata dalam kehidupan sehari – hari”

Hasil keefektifan media Kartu Suku Kata diperoleh dari hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran saat penggunaan media. Hasil belajar tersebut diperoleh dari *pre test* dan *post test* yang telah dikerjakan oleh peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Berikut merupakan hasil perolehan nilai *pre test* dan *post test* peserta didik kelas I SDN Tahfidz Al- Wafa Sidoarjo:

Tabel 11 hasil perolehan nilai *pre test* dan *post test*

No.	Nama	Nilai		N-Gain
		Pre Test	Post Test	
1.	Shafiya	50	100	1
2.	Ghani	90	100	1
3.	Keisha	70	80	0,3
4.	Dirga	70	90	0,6
5.	Shihab	70	100	1
6.	Dafina	50	90	0,8
7.	Itfina	60	100	1
8.	Khanza	50	90	0,8

9.	Fatan	60	100	1
10.	Dijah	85	100	1
11.	Dewa	60	100	1
12.	Azizan	40	100	1
13.	Difta	80	100	1
14.	Rio	80	100	1
15.	Rasya	50	85	0,7
16.	Arkan	70	100	1
17.	Furqon	40	100	1
18.	Falyn	50	100	1
Rata - Rata		62,5	96,3	16,2

Siswa yang mendapatkan nilai *post test* di atas 78 berjumlah 18 siswa. sedangkan siswa yang mendapatkan nilai *post test* di bawah 78 berjumlah 0 siswa.

Selanjutnya akan dihitung persentase keefektifan media ceria bersama menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang mendapatkan nilai} \geq 78}{\sum \text{Siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{18} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase media Kartu suku kata di atas memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori (sangat efektif).

Tahap evaluasi yakni untuk mengetahui kelayakan media Kartu Suku kata Pada tahap evaluasi tersebut diperoleh dari validasi media dan validasi materi, serta pengimplementasian media Kartu Suku Kata. Berikut adalah hasil dari beberapa tahapan evaluasi;

Pada tahap validasi media memperoleh beberapa masukan dan saran dari validator. Saran dan masukan tersebut yakni penggunaan Warna yang belum menarik dan penggunaan huruf kapital.

Pada tahap validasi perangkat, memperoleh beberapa masukan dan saran dari validator. Saran dan masukan tersebut yakni modul ajar yang tidak sesuai dengan kurikulum merdeka serta penambahan materi pada bahan ajar.

Pada tahap uji coba, memperoleh masukan dan saran dari guru yakni penggunaan kata yang tidak sesuai dengan KBBI serta penulisan kata tidak baku.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Tahfidz Al – Wafa Sidoarjo pada peserta didik kelas I diperoleh hasil bahwasanya media Kartu Suku Kata layak digunakan. Terdapat tiga kriteria kelayakan media yang digunakan yakni diperoleh dari nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang dapat menegaskan media Kartu Suku Kata sebagai media pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media Kartu Suku kata ini melalui proses pengembangan yang sesuai dengan prosedur lima tahapan ADDIE, yakni *analyze, development, design, implementation, serta evaluation*.

Adapun data kevalidan diperoleh dari dua hasil validasi yakni validasi media dan materi. Proses validasi ini sangat penting dalam tahapan pengembangan media karena untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang akan digunakan. Dari hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 68,75% dengan kategori (sangat valid). Validasi materi memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori (sangat valid). Selain itu, diperoleh saran dan masukan dari kedua validator agar media Kartu suku kata lebih layak digunakan.

Selanjutnya data kepraktisan media Kartu Suku kata diperoleh dari hasil wawancara peserta didik,serta hasil wawancara pendidik. Dari hasil angket peserta didik diketahui bahwasanya media Kartu Suku Kata dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik serta kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Sudjana dan Rivai dalam Diyah (2020:19) yakni mengenai manfaat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Manfaat media pembelajaran juga lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, dari hasil wawancara peserta didik juga dapat menjadikan mereka belajar secara mandiri dan menjadikan kelas lebih semangat karena mereka berfikir bagaimana cara menyusun kata kata yang pas untuk gambar tersebut. Dari segi tampilan media kartu suku kata, peserta didik juga sangat tertarik karena gambar tampilan yang berwarna dan menarik, penggunaan jenis *font* yang sesuai, serta bahasa yang digunakan mudah dipahami.

Hasil wawancara dengan pendidik kelas I yang bernama Ibu Shofiya, S.Pd. diketahui bahwasanya media Kartu suku Kata selain digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suprayitno, Abdi dkk (2019:105) mengenai inovasi media dengan teks dan gambar akan meningkatkan literasi siswa. Media dengan teks dan

gambar dapat berupa cerita gambar. Dengan begitu, media kartu suku kata dapat meningkatkan literasi siswa.

Selanjutnya data keefektifan media cerita bersama diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada peserta didik kelas I SD Thafidz Al- Wafa Sidoarjo yang berjumlah 18 peserta didik. Lembar *pre test* diberikan kepada peserta didik sebelum penggunaan media Kartu suku kata. Sedangkan lembar *post test* diberikan kepada peserta didik setelah penggunaan Kartu suku kata. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum adanya media Kartu suku kata dan peningkatan kemampuan peserta didik setelah adanya media Kartu suku kata. Terjadi peningkatan pada rata-rata *pre test* dan *post test* seluruh peserta didik. Rata-rata *pre test* memperoleh nilai sebesar 62,5. Sedangkan rata-rata *post test* memperoleh nilai sebesar 96,3. Selanjutnya pada analisis *n-gain* memperoleh nilai 16,2. Hasil *n-gain* tersebut berada pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$ dengan kategori sedang (Sundayan, 2015).

Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas I SD Thafidz Al – Wafa Sidoarjo pada materi Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan menunjukkan bahwa media kartu suku kata memenuhi kriteria kelayakan. Kriteria kelayakan peningkatan pada hasil *pre test* dan *post test* walaupun tergolong tinggi, akan tetapi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, penggunaan media Kartu Suku Kata juga mudah karena berukuran sedang seperti papan kecil pada umumnya. Peserta didik akan lebih jelas ketika mengamati gambar dan menyusun kata kata nya sesuai dengan arahan guru. Tampilan media Kartu suku kata juga didesain semenarik mungkin. Warna yang digunakan sesuai dengan karakter anak agar siswa lebih tertarik dengan media tersebut..

Dari respon peserta didik mengenai media Kartu suku kata juga sangat baik. Peserta didik ketika dibacakan tata cara penggunaan media tersebut sangat antusias. Mereka berbondong – bonding juga antusias dalam menyusun suku kata dari gambar yang di tempelkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai penelitian pengembangan media Kartu suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran kelas I sekolah dasar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu suku kata menunjukkan hasil yang baik dan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dalam pembelajaran.

Pada proses pengembangan media dapat menggunakan lima tahapan, yakni 1) *analyze* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), dan 5) *Evaluation* (evaluasi). Dengan demikian untuk mengembangkan media cerita bersama ini menggunakan lima tahapan dari model ADDIE.

Sesuai dengan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan hasil wawancara peserta didik dan guru. Dari ahli media memperoleh persentase sebesar 68,75% dengan kategori (sangat valid). Ahli materi memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori (sangat valid). Dengan demikian media Kartu suku kata memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan pengembangan media Kartu suku kata yang telah dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Aku ingin tahu”, maka diberikan saran sebagai berikut: 1)Media Kartu suku kata dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran khususnya pembelajaran mengenai sikap Peningkatan kemampuan membaca permulaan kelas I kare sudah teruji kelayakannya. 2)Pada media Kartu suku kata terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti selanjutnya agar media ini menjadi lebih inovatif dan lengkap. 3).Dalam kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting yakni sebagai penyampai materi dan fasilitator. Oleh karena itu, media cerita bersama dapat dijadikan guru sebagai penunjang pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat mewakili informasi-informasi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Arjoso. (2006). No Titleسلطنه عمان. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.

Arsyad, A. (2011). *Azhar Arsyad, Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.3. 3.

Pahlavi, I. K. A. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan

- menggunakan media puzzle huruf untuk siswa kelas i. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9*, 2(9), 161–175.
- Romdhon, A. (2011). Penggunaan Media Charta Dan Strategi Pembelajaran Peta Konsep (Concept Mapping) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok. *IAIN Walisongo*, 7–31.
<http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/2188/>
- Arief S Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Usman M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.33
- Ahmad Sabri, 2005, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta: Quantum Teaching
- Abdul Syukur; Starlita; Hasimsyah; Abdul Arief; Kasman Nosa. (2005). *Ensiklopedi umum untuk pelajar / penulis, Abdul Syukur ... [et al.] ; editor bahasa, Starlita ... [et al.] ; editor ilustrasi, Hasimsyah ; ilustrator, Abdul Arief, Kasman Nosa.* Jakarta :: Ichtiar Baru Van Hoeve,
- Azhar Arsyad, ; Asfah Rahman. (2015.). *Media pembelajaran/ Azhar Arsyad ; editor, Asfah Rahman.* Jakarta :: Raja Grafindo Persada.
- Angkowo R. dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo
- Fatah Syukur, H. , Mohammad Nor Ichwan. (2008). *Teknologi pendidikan / H. Fatah Syukur ; editor, Mohammad Nor Ichwan.* Semarang :: Rasail Media Group
- Sujana, Nana; Rivai, Ahmad. (). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya) / oleh Nana Sudjana, Ahmad Rivai.* Bandung :: Sinar Baru,.Arjoso. (2006). No Title *سلطنه عمان*. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Arsyad, A. (2011). *Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.3. 3.*
- Pahlavi, I. K. A. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan menggunakan media puzzle huruf untuk siswa kelas i. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9*, 2(9), 161–175.
- Romdhon, A. (2011). Penggunaan Media Charta Dan Strategi Pembelajaran Peta Konsep (Concept Mapping) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok. *IAIN Walisongo*, 7–31.
<http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/2188/>