PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN HURUF MENGGUNAKAN METODE SCRAMBLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SDN 105320 KUTA JURUNG

Epriyani Br Perangin-Angin[1], Sujarwo[2]
[1,2]PGSD Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
Alamat e-mail : [1]epriyanibrperanginangin@umnaw.ac.id, sujarwo@umna.ac.id

ABSTRACT

This research is a type of research and development with reference to the 4D model which is an extension of Define, Design, Development and Dissemination. The instrument used to collect data was a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative. This research produced a product in the form of a letter board to improve reading skills which was declared suitable for use in class II elementary school. This can be seen based on the results of validation by material experts, media experts and teacher responses. The results of material validation show that the overall assessment of material experts regarding media obtained a percentage of 92%. This percentage includes very valid criteria (very feasible) to be used as a medium to improve the reading skills of second grade elementary school students. The media validation results showed that the overall assessment average was 94%. This percentage includes very valid criteria (very feasible) for improving the reading skills of second grade elementary school students. The practicality and effectiveness of learning media is proven by the accuracy of pronunciation, intonation, fluency, clarity of voice, and complete reading of students when reading the tale of the deer and the badung lizard in front of the class. Validation of reading skills can be seen from the teacher's assessment of getting a score of 96% from 5 statements.

Keywords: Letter Board, Reading Skills

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define (*Pendefinisian*), Design (*Perancangan*), Development* (Pengembangan*) dan Dissemination* (Diseminasi*)*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca dinyatakan layak digunakan di kelas II SD. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan respon guru. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 94%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD. Kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dibuktikan dengan ketepatan pelafalan, intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan membaca utuh siswa saat membaca dongeng sang kancil dan cicak badung didepan kelas. Validasi keterampilan membaca dapat diketahui penilaian oleh guru mendapatkan skor 96% dari 5 pernyataan

Kata Kunci: Papan Huruf, Keterampilan Membaca

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta pancasila pendidikan melibatkan berbagai tingkat, mulai dari pendidikan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi hingga pendidikan informal seperti pengalaman sehari-hari di masyarakat. Alda, R & Hasanah (2023) menyatakan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Selain itu menurut pendapat dari Sihombing & Yarshal, (2023) bahwa pendidikan adalah kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui proses pembelajaran sehingga mampu memenuhi kebutuhan hidupnya. Lestari, Nila (2022) melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi diri sehingga dapat menjadi generasi penerus yang dapat memajukan bangsa.

Pendidikan memiliki tujuan yang luas, termasuk mengembangkan kepribadian, keterampilan , dan potensi peserta didik di dalam dan di luar sekolah. Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak hal, salah satunya adalah sistem pembelajaran. Sukmawarti, dkk. (2022) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Menurut Karina & Sujarwo (2023) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Tujuan pendidikan juga meliputi pembentukan karakter, pengembangan kecerdasan, pembentukan akhlak mulia, dan persiapan peserta didik untuk berperan dalam masyarakat dan negara. Selain itu sujarwo (2016) juga mengungkapkan bahwa pendidikan berisikan serangkaian proses belajar dan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Dalam semua aktivitas belajar di sekolah, membaca merupakan salah satu keterampilan paling dasar yang perlu dikuasai oleh siswa. Keterampilan membaca bagi siswa dipandang sebagai penentu keberhasilannya dalam menjalani aktivitas belajarnya selama di sekolah. Keterampilan membaca merupakan aspek reseptif dalam bahasa tertulis yang tak terpisahkan dari keterampilan berbahasa. Dalam pengembangannya, membaca tidak hanya terkait dengan keterampilan berbicara dan menulis. Di awal pembelajaran, membaca pada tingkat rendah dilakukan secara lisan, seperti saat belajar membaca di kelas II SD dengan membacakan kalimat sederhana dari teks yang serupa. Oleh karena itu, sebagai pendidik, kami mengajarkan murid-murid untuk memulai dengan membaca secara lisan.

Keterampilan membaca memiliki peran yang signifikan karena melalui proses membaca, murid dapat melatih diri mereka dalam memperluas kosa kata, memahami materi pelajaran lainnya, dan menjadi

mahir dalam berbicara serta menulis dalam bahasa. Aufa dkk, (2020). Tingkat keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar (SD) meliputi keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, keterampilan berbahasa (melalui membaca), dan keterampilan berhitung. Dalam konteks ini, bahasa dan keterampilan membaca memegang peran penting dalam kehidupan sosial anak. Membaca tidak hanya terbatas pada penggunaan bahasa lisan, namun juga melibatkan interpretasi gambar, tulisan, dan isyarat.

Dalam ranah pendidikan, keterampilan membaca menjadi fokus utama karena berpengaruh besar pada efektivitas proses belajar-mengajar. Keterampilan membaca siswa secara signifikan mendukung pembelajaran di semua mata pelajaran. Keterampilan membaca yang baik berdampak positif pada keterampilan siswa dalam menangkap materi pelajaran lainnya. Keterampilan membaca merupakan fondasi esensial yang harus dikuasai siswa agar mampu mengikuti segala kegiatan dalam proses Pendidikan. Membaca bukan sekadar memahami huruf yang membentuk kata, namun juga mengartikan kumpulan kata menjadi paragraf yang menghasilkan kesatuan wacana, dan mampu menafsirkan lambang, tanda, atau tulisan secara menyeluruh. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek utama: membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara. Di antara keempat aspek tersebut, keterampilan membaca menjadi hal yang sangat krusial bagi siswa dalam memenuhi tanggung jawabnya sebagai pelajar. Dengan memiliki keterampilan membaca yang baik, siswa dapat mengembangkan karakteristik khusus seperti mengenali huruf-huruf, membaca dengan lancar, memahami beragam informasi, serta memahami isi dari teks yang dibaca.

Pada hasil observasi awal di SD Negeri 105320 Kuta Jurung, diperoleh informasi dari Wali Kelas II, bahwa siswa yang belum lancar membaca banyak mengalami kesulitan-kesulitan yang diakibatkan karena kurangnya keterampilan siwa dalam mengenali huruf. Masih ada beberapa siswa kelas II yang tidak lancar membaca dikarenakan guru kurang melibatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa kelas II tidak lancar dalam membaca. Penggunaan media yang kurang menarik oleh guru kelas II jarang di lakukan untuk menungkatkan keterampilan membaca siswa. Selain itu, pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemui rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik. Saat proses pembelajaran, suara siswa cenderung dari keras menjadi pelan, guru diharuskan mendorong siswa untuk membaca dengan suara yang lebih keras guna memastikan pemahaman yang baik, namun siswa cenderung merasa takut atau malu jika melakukan kesalahan, sehingga membaca dengan suara pelan meski ada bimbingan dari guru. Selain itu siswa sering kurang memperhatikan makna dari setiap kata, sehingga sering terjadi penghilangan atau penambahan huruf karena membaca dengan kecepatan tinggi tanpa memperhatikan tanda baca.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, banyak faktor yang memengaruhi ketercapaian dari tujuan tersebut. Lestari, N. (2022) guru sebagai salah satu dari faktor tersebut memiliki peranan sebagai pengatur jalannya suatu

pembelajaran di kelas. Selanjutnya masih ada guru yang belum menghadirkan media sebagai penunjang pembelajaran, sumber belajar yang digunakan hanya buku teks (buku paket) yang penyajian materi nya terlalu banyak dan kurang menarik. Belum ditemukan media yang mampu menyampaikan informasi secara keseluruhan dan bertahan lama sehingga masih banyak siswa kelas 2 yang belum bisa membaca dengan baik. Sukmawarti dan Hidayat (2021) mengatakan bahwa sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melibatkan penggunaan metode *one by one* dan pendekatan literasi sebelum pembelajaran dimulai. Namun, penggunaan metode *one by one* oleh guru bisa membuat siswa enggan bersuara karena rasa takut, sedangkan upaya literasi sebelum pembelajaran masih sering diabaikan oleh sebagian siswa yang terlihat hanya pura-pura membaca. Sehingga diperlukan inovasi yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan keterampilan membaca, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu untuk memahami suatu bacaan. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas 2 untuk belajar membaca. Nur & Sujarwo, (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media yang peneliti gunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca terhadap hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media papan huruf dengan metode *scramble*. Media papan huruf merupakan media yang berguna untuk mengenalkan huruf-huruf abjad pada peserta didik karna pada media ini peserta didik dikenalkan satu persatu huruf abjad baik huruf kapital maupun huruf kecil. Sampai peserta didik benar-benar mengenal huruf dan memahaminya.

Dengan media ini juga diharapkan peserta didik dapat sambil bermain sehingga pembelajaran menyenangkan, peserta didik dipanggil satu persatu kedepan untuk belajar membaca. Media papan huruf yang peneliti buat menggunakan bahan triplek sebagai alas/*background* dan buah cemara yang dibentuk sebagai huruf. Diharapkan media ini dapat membantu peserta didik mengenal huruf agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan sempurna. Penggunaan media saja tidak cukup sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran diperlukan metode yang tepat agar pembelajaran tercapai dengan baik. Metode yang menurut peneliti sesuai dengan media papan huruf adalah metode *scramble*.

B. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk

baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Sugiyono, (2020). Pengembangan media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II menggunakan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define (*Pendefinisian*), Design (*Perancangan*), Development* (Pengembangan*) dan Dissemination* (Diseminasi*)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD yang berjumlah 15 siswa dengan 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Sedangkan objek penelitian ini adalah media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yang akan dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Data proses pengembangan media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* berupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I.

Dengan menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat validator yaitu dosen terhadap produk yang telah dikembangkan.
Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, maka akan dihasilkan produk akhir. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk kelayakan validasi.

$$\textbf{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}}\ x\ 100\%$$

Menurut Hanim, M. (2022) perhitungan presentase data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut :

$$\mathbf{P} = \frac{\sum x}{n}\ \mathbf{X\ 100\%}$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

n = Jumlah skor maksimal

Tabel1 Kriteria Lembar Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Layak
2	21 - 40 %	Kurang Layak
3	41 - 60 %	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

Sumber : Hanim, M. (2022)

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Setelah seluruh persentase validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa valid/layak media pembelajaran digunakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 105320 Kuta Jurung. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II. Penelitian pengembangan ini

menggunakan model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran). Penelitian ini menghasilkan produk berupa media papan huruf menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) validitas (kelayakan) media papan huruf menggunakan metode *scramble* yang dikembangkan, (2) kepraktisan media papan huruf menggunakan metode *scramble* yang dikembangkan, (3) efektivitas media papan huruf menggunakan metode *scramble* yang dikembangkan, dan (4) peningkatan kemampuan terhadap ketertarikan belajar siswa menggunakan media papan huruf.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan penelitian pengembangan menggunakan model 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan) , *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran). Hasil pengembangan media pembelajaran berupa media papan huruf menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Adapun angket/kuesioner yang digunakan sebagai alat pengumpulan data serta kelengkapan proses penelitian. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan disajikan sebagai berikut :

Deskripsi Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Produk dari penelitian ini berupa media papan huruf menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Desain penelitian ini dilakukan melalui 4 tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (penyebaran) yang diuraikan dibawah ini :

1. *Define* (Pendefinisian)

a. Analisis Kebutuhan

Penelitian ini didasarkan pada kendala yang peneliti temukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di SD Negeri 105320 Kuta Jurung :

1. Rendahnya keterampilan membaca pada siswa kelas II SD.
2. Masih ada beberapa siswa kelas II tidak lancar dalam membaca.
3. Penggunaan media yang menarik oleh guru kelas II jarang di lakukan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.
4. Rendahnya intonasi siswa saat membaca.
5. Siswa kurang memperhatikan makna dari setiap kata yang sedang dibacanya.

2. *Design* (perancangan)

Media papan huruf dipilih menyesuaikan dengan analisis kebutuhan dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan media papan huruf didasarkan atas ketertarikan peneliti pada media papan huruf karena media papan huruf dapat membantu siswa mengingat dan mempelajari informasi baru. papan huruf mudah dibuat dan digunakan. Sebagian besar anak-anak adalah *visual learners* dimana siswa dapat mudah memahami pembelajaran dengan cara melihat, mendengar dan

membaca. Media papan huruf ini dibuat karena dalam semua aktivitas belajar di sekolah, membaca merupakan salah satu keterampilan paling dasar yang perlu dikuasai oleh siswa. Keterampilan membaca bagi siswa dipandang sebagai penentu keberhasilannya dalam menjalani aktivitas belajarnya selama di sekolah. Di awal pembelajaran, membaca pada tingkat rendah dilakukan secara lisan, seperti saat belajar membaca di kelas II SD dengan membacakan kalimat sederhana dari teks yang serupa. Oleh karena itu, sebagai pendidik, peneliti mengajarkan murid-murid untuk memulai dengan membaca secara lisan. Dalam merancang media papan huruf dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pemilihan Format berdasarkan Kriteria

2. Rancangan Awal
   Draft Produk
   Setelah media papan pintar selesai didesain oleh peneliti tahap terakhir baru media tersebut di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar media dibawah berikut ini sebelum divalidasi yaitu :



Gambar 41. Draft Produk

3. *Development* (pengembangan)

Tahap *Development* (pengembangan) papan huruf ini di uji oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 1 guru. Validasi ini digunakan untuk menguji layak atau tidak papan huruf dalam pembelajaran berlangsung. Penilaian masing-masing validator mengacu pada kisi-kisi instrumen penelitian yang diberikan. Pada ahli materi terdapat 4 aspek yang dinilai yaitu 1) kesesuaian materi, 2) kelengkapan materi, 3) kelayakan materi dan 4) kompetensi. Ahli media terdapat 3 aspek penilaian yaitu 1) dilihat dari bentuknya, 2) dilihat dari materinya dan, 3) dilihat dari warnanya. Dan keterampilan membaca yang diisi oleh guru atau disebut dengan respon guru terdapat 5 aspek pernyataan yaitu 1) pelafalan, 2) intonasi, 3) kelancaran, 4) kejelasan suara, dan 5) membaca utuh. Adapun hasil validasi ahli materi, ahli media dan respon guru berikut ini. Berikut data hasil validasi dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5.

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan materi dalam pembelajaran. Ahli materi yakni Ibu Mimi Rosadi, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 3 Juli 2024. Pada hasil validitas (kelayakan) penilaian terhadap media dari segi isi materi terdapat 4 aspek yaitu 1) Kesesuaian Materi, 2) Kelengkapan Materi, 3) Kelayakan Materi, dan 4) Kompetensi.

$$\textbf{Validasi} = \frac{46}{50}\ x\ 100\%$$

Berdasarkan data validasi ahli materi dapat diketahui penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 92% dari 10 pernyataan. Media papan huruf yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli media yakni Bapak Prof. Ahmad Laut Hasibuan selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan pada 2 Juli 2024. Penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran terdapat 3 aspek yaitu 1) Dilihat dari bentuknya, 2) Dilihat dari materinya, dan 3) Dilihat dari warnanya adalah sebagai berikut :

$$\textbf{Validasi} = \frac{47}{50}\ x\ 100\%$$

Berdasarkan data validasi ahli media dapat diketahui penilaian oleh ahli media mendapatkan6 skor 94% dari 10 pernyataan. Media papan huruf yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

c. Validasi Keterampilan Membaca

Validasi keterampilan membaca dilakukan oleh ibu Rosta Maria Sihotang Beliau adalah guru kelas II SDN 105320 Kuta Jurung. Validasi keterampilan membaca dilakukan oleh guru. Validasi keterampilan membaca bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kelancaran siswa saat membaca.. Validasi dilakukan setelah siswa membaca dongeng materi sang kancil dan cicak badung dan mengerjakan soal dipapan huruf sesuai materu yang terkandung didalam dongeng sang kancil dan cicak badung. Validasi dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru.

Untuk mengetahui seberapa valid/layak media papan huruf yang dikembangkan dilakukan perhitungan persentase sebagai berikut :

$$\textbf{Nilai Validasi} = \frac{24}{25}\ x\ 100\%$$

Berdasarkan data validasi keterampilan membaca yang sudah divalidasi dapat diketahui penilaian oleh guru mendapatkan skor 96% dari 5 pernyataan. Media papan huruf yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat meningkatkan keterampilan membaca dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

4. *Dissemination* (penyebaran)

Tahap penyebaran yaitu kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Pada penelitian ini produk yang akan di sebarkan adalah media papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, media akan disebarkan ke siswa dan guru kelas II SD.

Pembahasan

Dalam mengembangkan media papan huruf untuk meningkatkan

keterampilan membaca dilaksanakan dengan menggunakan model 4D yang memiliki empat tahap, yaitu *Define* (Definisi), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Dessemination* (Penyebarluasan). Akhir dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Namun dalam mengembangkan media pembelajaran ini harus diuji kualitasnya seperti kevalidannya, kepraktisan serta keefektifannya. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka data yang diperoleh dari hasil validasi, kepraktisan dan keefektifan akan diketahui jawaban dari rumusan masalah yang diajukan.

Hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa: (1) media papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yang dikembangkan valid, (2) media papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yang dikembangkan praktis, (3) media papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yang dikembangkan efektif, (4) terdapat peningkatan kemampuan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Validitas (Kelayakan) Media Media Papan Huruf

Mengembangkan media papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yaitu dengan menentukan materi yang akan disajikan. Materi yang disajikan berupa dongeng kancil dan cicak badung. Media dirancang sesuai dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi didunia nyata siswa. Contohnya siswa diarahkan membaca dongeng dengan judul kancil dan cicak badung. Setelah selesai membaca siswa di bimbing guru untuk membentuk beberapa kelompok, setelah kelompok terbentuk menjadi 3 bagian siswa diberikan pertanyaan untuk berlomba menjawab pertanyaan di media papan huruf yang telah disediakan. Setelah menjawab pertanyaan dipapan huruf siswa mengerjakan soal test mengenai dongeng sang kancil dan cicak badung.

Berdasarkan hasil validasi media papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yang dikembangkan diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid atau memiliki validitas yang baik. Kemudian, hasil validasi ahli media yang dilaksanakan dapat diketahui penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 92% dari 10 pernyataan. Media papan huruf yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah. Hasil validasi ahli media yang dilaksanakan dapat diketahui penilaian oleh ahli media mendapatkan skor 94% dari 10 pernyataan. Media papan huruf yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Kepraktisan dan Keefektifan Media Papan Huruf

Kepraktisan dan keefektifan terhadap media papan huruf dari segi isi materi terdapat 5 aspek yaitu 1) Pelafan, 2) Intonasi, 3) Kelancaran, 4) Kejelasan Suara dan 5) Membaca Utuh adalah sebagai berikut :

1. Siswa membaca kata dan kalimat dengan lafal huruf tepat mendapatkan “5” skor
2. Siswa membaca kata dan kalimat dengan intonasi tepat mendapatkan “4” skor

3. Siswa membaca kata dan kalimat dengan lancar,tidak terbata-bata dan tidak terdapat pengulangan kata mendapatkan “5” skor
4. Siswa membaca kata dan kalimat dengan sangat jelas dan volume yang keras mendapatkan “5” skor
5. Siswa membaca kata dan kalimat dengan huruf yang sangat lengkap mendapatkan “5” skor

Kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dibuktikan dengan ketepatan pelafalan, intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan membaca utuh siswa saat membaca dongeng sang kancil dan cicak badung didepan kelas. Validasi keterampilan membaca dapat diketahui penilaian oleh guru mendapatkan skor 96% dari 5 pernyataan. Pembelajaran dengan menggunakan media papan huruf mampu membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan semakin bersemangat siswa dalam belajar dan semakin meningkatnya keterampilan membaca siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran). Kemudian produk dari penelitian ini berupa media papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa untuk siswa kelas II SD.
2. Dari hasil validitas kelayakan media papan huruf pada penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 92% dari 10 pernyataan. dari hasil validitas kelayakan media papan huruf pada penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 94% dari 10 pernyataan
3. Pada saat penelitian siswa sangat antusias ketika belajar dengan bantuan media papan huruf dikarenakan baru pertama kali di rasakan dan dialami siswa/siswi kelas II SD Negeri 1053320 Kuta Jurung.

Dari hasil kepraktisan dan keefektifan media papan huruf dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ketermapilan membaca yang penilaiannya dilakukan oleh guru secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 96% dari 5 pernyataan.

DAFTAR PUSTAKA

Alda. R., & Hasanah. (2023). Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Fitri, N.Y & Sukmawarti. 2022. Pengembangan Media Geometri Berbantuan Software Geogebra Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Koordinat Untuk Mempermudah Siswa Kelas V. Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 1. https://irje.org/index.php/irje/article/view/187

Guntur. (2013). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Hadisubroto, (2016). Pembelajaran Terpadu, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2016.

Hasan Maimunah.(2009. PAUD Pendidikan Anak Usia Dini.Yogyakarta: Diva Press.

Lestari. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. Wahana Didaktita, 3(18), 255-269

Lestari, Nila. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di Kelas IV SD

Milawati, dkk. (2021). Media Pembelajaran. CV Tahta Media Group

Mudhlofir, (2019). Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori Ke Praktik).Jakarta:Rajawali Pers.

Prabowo. (2013). Pembelajaran Tematik Terpadu. Malang: Gaya Media.

Rosyid. Dkk. (2019). Ragam Media Pembelajaran. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi

Safira, (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Ii Min 3 Kota Banda Aceh. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.

Sahara, A., & Silalahi, B. R. (2022). Development Of Pop Up Book Media As IPS Learning Media Material Of Cultural Diversity In North Sumatra Grade Iv Elementary School Students.

Saleh. (2023). Media Pembelajaran. Jawa Tengah : : Eureka Media Aksara

Shoffa, S., Holisin, iis, Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. Agrapana Media.

Sihombing & Yarshal. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Word Square Pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku Kelas IV di SD Negeri 103100 Gumbot Kecamatan Dolok. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan. Volume 02 Nomor 3 Juni 2023, pp. 360-375.

Sugiyono. (2017) Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung:Alfabeta.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sumargiyani, & Widayati. (2019). Pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas, September, 145–152.

Nurmairina & Syafira. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Ispring Suite 8 Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas Iv Sdn 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT), 4 (2), 161-172

Karina & Sujarwo. 2023. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849

Safrida Dasopang & Umar Darwis. 2023. Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848

Nur, Ovi Ocvrianda & Sujarwo, Sujarwo (2022). Indonesian Research Journal On Education 2022. 2. 2. 478-485

Fadlan, M., & Melisa, D (2023). Pengembangan video animasi berbantuan doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 4, (2) hal 901-908.

Fadlan, M., & Nurmadiah, P (2023). Pendidikan Karakter. Medan: Merdeka Kreasi

Sujarwo. (2016). Potensi Kecendrungan cara belajar visual terhadap prestasi belajar mahasiswa. Jurnal Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat

Sukmawarti 1, H. 2. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika Sd. Jurnal Matheducation Nusantara, 10-18.