

PENGEMBANGAN MEDIA PASUKAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Aqmarina Husnul Bayti¹, Nadya Syafwa Salsabila², Nina Anggraini³

¹PGSD Universitas PGRI Palembang, ²PGSD Universitas PGRI Palembang,

³PGSD Universitas PGRI Palembang

¹aqmarinahusnulbayti03@gmail.com, ²salsabilandy123@gmail.com,

³anggraininina2706@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop innovative learning media in the form of PASUKAN (Real Word Board) to improve the reading ability of first grade elementary school students. The background of this study is the low early reading ability of students, which is caused by the lack of learning media that is in accordance with student characteristics. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects of the study were first grade students of SD Negeri 79 Palembang. Product validation was carried out by media experts, material experts, and practitioners, with an average result of 93.6%, which is categorized as very feasible. Furthermore, product trials were carried out through several stages, namely one-to-one, small group, and field test, with an average result of 96.9%. The validation results show that the PASUKAN media is categorized as very feasible to use. Thus, it can be concluded that the PASUKAN learning media is effective and feasible to use in early reading learning for first grade elementary school students.

Keywords: Media PASUKAN, reading ability, grade 1 elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata) guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca awal siswa, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 79 Palembang. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi, dengan hasil rata-rata sebesar 93,6%, yang dikategorikan sangat layak. Selanjutnya, uji coba produk dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu one-to-one, small group, dan field test, dengan hasil rata-rata sebesar 96,9%. Hasil validasi menunjukkan bahwa media PASUKAN masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran PASUKAN efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran membaca awal bagi siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: Media PASUKAN, kemampuan membaca, kelas 1 sekolah dasar

A. Pendahuluan

Salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh siswa sekolah dasar, terutama mereka yang berada di kelas awal, adalah membaca. Membaca tidak dapat dipisahkan dari keterampilan bahasa lainnya seperti berbicara, menulis, dan mendengarkan. Kemampuan membaca awal merupakan langkah dalam proses belajar membaca bagi siswa Sekolah Dasar. Dasar utama untuk memahami semua mata pelajaran adalah membaca. Dalam tahap awal ini, siswa harus mengembangkan kemampuan membaca, yang menunjukkan bahwa mereka dapat melafalkan simbol-simbol tulisan, sehingga menimbulkan suara yang dapat dipahami, meskipun mereka belum sepenuhnya mengerti arti dari simbol-simbol itu. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 79 Palembang diketahui bahwa masih kurangnya pengetahuan siswa terhadap keterampilan membaca yang disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang menarik

dan inovatif. Hal ini membuat mereka sulit untuk memahami materi terutama dalam membedakan huruf dan merangkai kata sederhana, serta menunjukkan sikap yang kurang semangat, seperti mengantuk dan bersikap pasif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Wahyu et al., 2024).

Oleh karena itu pentingnya untuk meningkatkan kemampuan membaca awal bagi siswa, adapun menurut Rahman (2021) belajar membaca membantu siswa berperilaku lebih baik dalam berbagai hal, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal ini penting karena diharapkan para siswa dapat memahami tujuan pendidikan melalui membaca dan diharapkan siswa menjadi pembaca yang mahir agar kegiatan belajar berjalan dengan lancar (Parawansa et al., 2022).

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kemampuan membaca awal siswa dan agar siswa tidak merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran membaca maka di perlukannya sebuah media atau alat

pembelajaran yang di gunakan oleh guru sebagai sarana pembelajaran (Krisdiana et al., 2023). Nasser (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan di kelas. Selain itu, media menyediakan sistem pendukung untuk pembelajaran, ketersediaan media pendidikan dapat memfasilitasi pembelajaran dan mempermudah siswa dalam mempresentasikan materi (Wahyu et al., 2024).

Adapun penelitian sebelumnya yang relevan yaitu Menurut Wiryokusumo (2021), mengungkapkan bahwa media pembelajaran papan kosakata dapat digunakan untuk membantu siswa menjadi pembaca yang lebih baik, mengajari mereka cara membentuk kata dari huruf-huruf, dan memberikan aktivitas belajar alternatif yang mendorong partisipasi siswa di kelas (Sulastri et al., 2023). Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata) yang digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran membaca

untuk siswa kelas 1 SD. PASUKAN adalah akronim dari Papan Susun Kata Nyata, yaitu media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk membantu siswa kelas I SD dalam meningkatkan kemampuan membaca. Media ini dikembangkan untuk menstimulasi keterampilan membaca permulaan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa media PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata). Media ini dibuat untuk membantu proses pembelajaran membaca, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Diharapkan dengan adanya media ini, siswa akan lebih mudah memahami materi, memperluas kosakata, dan lebih termotivasi untuk belajar membaca (Elfin Purnama Sari¹, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 dengan menggunakan media PASUKAN di Sekolah Dasar. Jenis metode penelitian yang di gunakan pada penelitian ini yaitu metode *Research*

and *Development* (R&D) dengan model ADDIE, model penelitian dan pengembangan ini telah muncul sebagai pilihan utama untuk menciptakan teknologi baru. Salah satu pakar penelitian dan pengembangan, Ulrich & Eppinger (2012), mengungkapkan pendapatnya bahwa penelitian dan pengembangan merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah penelitian dengan menciptakan konsep produk (Waruwu, 2024).

Penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek pada penelitian ini meliputi siswa kelas I SD Negeri 79 Palembang sebanyak 28 siswa, guru kelas (ahli praktisi), ahli materi, dan ahli media. Dalam penelitian ini jenis data yang diambil adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi untuk mengumpulkan data tentang validitas media PASUKAN oleh para ahli, sedangkan angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap media PASUKAN, dalam

hal ini angket respon pengguna yaitu diperoleh dari siswa melalui uji coba *one to one* dan *small grup*. Sedangkan lembar penilaian hasil belajar siswa digunakan untuk melihat efektivitas media PASUKAN terhadap hasil belajar siswa, instrumen efektivitas berupa field test.

Angket, dokumentasi, dan wawancara adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Kemudian, analisis kepraktisan media, analisis keefektifan media, dan analisis validasi media digunakan sebagai metode analisis data. Analisis data digunakan untuk mengetahui kelayakan media PASUKAN dengan menghitung persentase hasil yang diperoleh dari tes ahli media, ahli materi dan respon siswa yaitu:

$$JS = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

JS: Jumlah skor

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$: jumlah skor tertinggi

Persentase itu kemudian dikelompokkan untuk menetapkan tingkat kelayakan dari produk yang dibuat. Skor antara 81% dan 100% dikategorikan sebagai Sangat

Layak, yang berarti dapat digunakan tanpa revisi. Skor antara 61% dan 80% menunjukkan bahwa produk dapat digunakan dengan sedikit penyesuaian dan dapat dikategorikan layak. Sebuah produk dikategorikan sebagai Cukup Layak jika mendapat skor 41% hingga 60%, yang berarti produk tersebut dapat digunakan namun perlu beberapa perbaikan. Penyesuaian besar diperlukan jika produk menerima skor antara 21% hingga 40%, yang menunjukkan bahwa produk tersebut kurang layak. Kategori Sangat Kurang Layak memiliki skor terendah antara 1% dan 20%, yang berarti bahwa produk tersebut tidak dapat digunakan sampai ada modifikasi yang signifikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil akhirnya adalah media pembelajaran yang disebut PASUKAN (Papan susun Kata Nyata) yang digunakan di 304ahasa304an 304ahasa Indonesia, khususnya untuk membaca dan belajar. Tahapan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation,

Evaluation) diikuti selama tahap penelitian materi pembelajaran PASUKAN:

Analysis (Analisis)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat kekurangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam proses belajar mengajar di kelas 1 SD Negeri 79 Palembang. Dari analisis kebutuhan yang dilakukan, terungkap bahwa siswa membutuhkan media yang sesuai untuk penggunaan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu jenis media yang layak untuk dikembangkan adalah media PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata).

Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang media PASUKAN(Papan Susun Kata Nyata) yang di kombinasikan dengan *flashcard* bergambar sesuai dengan kualitas siswa kelas 1 sekolah dasar dalam pelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk membaca dan belajar. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun konsep dan desain dari materi pembelajaran yang akan dibuat, yang merupakan langkah pertama dalam proses desain. Media

pembelajaran berbasis papan yang dinamakan PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata) ini dibuat khusus untuk membantu siswa dalam menyusun kata. Sudut kanan atas papan ini memiliki saku yang dapat digunakan untuk menyimpan kartu bergambar. Selain itu, papan juga diberi perekat yang memungkinkan siswa menempelkan kartu huruf secara fleksibel. Kemudian terdapat kotak penyimpanan Untuk memudahkan guru dan siswa dalam menyimpan semua komponen media dengan aman dan rapi. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang mencakup rincian lengkap tentang cara menggunakan media, dan langkah-langkah kegiatan. Media ini sekarang lebih layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan diantisipasi bahwa hal ini akan meningkatkan keterlibatan dan efektivitas siswa.



Gambar 1. Media PASUKAN

Development (Pengembangan)

Tahapan ini dilakukan setelah media PASUKAN yang di kombinasikan dengan *flashcard* bergambar pertama selesai. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media PASUKAN yang valid, praktis, efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Kelayakan Media PASUKAN

Data validasi dari uji coba produk media PASUKAN dalam keterampilan membaca siswa disajikan untuk menilai kelayakan dan ketepatan media PASUKAN yang dibuat oleh penulis. Hasil validasi yang diperoleh berupa nilai persentase, kritik, serta saran yang menjadi dasar dalam merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media yang memperoleh skor 63 dari skor maksimal 65, dengan persentase sebesar 96,92%, dikategorikan "Sangat Layak". Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 58 dari skor maksimal 60, dengan persentase sebesar 96,67% yang juga termasuk kategori "Sangat Layak". Sementara itu, validasi dari praktisi pembelajaran memperoleh skor 35 dari maksimal 40, dengan persentase 87,5% dan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan

keseluruhan hasil validasi, media dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca awal di kelas 1 SD.

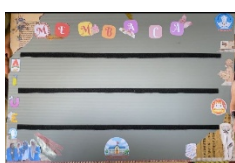
Tabel 1. Persentase Validasi Ahli

validator	Persentase	Kategori
Murjainah, M.Pd	96,9%	Sangat Layak
Fifi Lastari M.Pd	96,7%	Sangat Layak
Nurmila Rafeah, S.Pd	87,5%	Sangat Layak
Jumlah	280,8%	
Rata-rata	93,6%	Sangat Layak

b. Revisi

Setelah produk yang dikembangkan melalui proses validasi dan memperoleh penilaian dari para validator atau ahli di bidangnya, langkah selanjutnya adalah melakukan penyempurnaan melalui perbaikan dan revisi. Proses ini dilakukan dengan mengacu pada masukan yang diberikan, baik berupa saran maupun kritik konstruktif dari para ahli, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan serta standar yang ditetapkan.

Sebelum revisi



Sesudah revisi



Gambar 2. Media PASUKAN

c. Kepraktisan Media PASUKAN

Media pembelajaran PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata) yang telah diperbarui dan divalidasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi kemudian dipraktikkan melalui tahap uji coba (Siti Nurhasanah, 2022). Pengumpulan data untuk evaluasi kepraktisan dilakukan melalui uji coba perorangan(*One To One*) yang melibatkan 3 orang siswa yang memperoleh skor 100% sehingga masuk dalam kategori sangat praktis, dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok kecil(*Small Group*) yang melibatkan 6 orang siswa yang juga memperoleh persentase 100% sehingga masuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil dari uji coba yang telah dilakukan terhadap kepraktisan media PASUKAN, skor rata-rata yang dicapai adalah 100%. Hasil pembelajaran yang dicapai oleh para peserta didik terlihat sangat baik, karena mereka menunjukkan pemahaman yang jelas dalam menggunakan media PASUKAN. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media PASUKAN sangat cocok untuk siswa kelas 1 di SDN 79 Palembang.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Respon Siswa

Instrumen Angket	Hasil Uji Coba	Kategori
One To one	100%	Sangat Praktis
Small Group	100%	Sangat Praktis
Rata-rata	100%	Sangat Praktis

Implementation (Implementasi)

Setelah media PASUKAN yang dikombinasikan dengan *flashcard* bergambar dinyatakan layak oleh validator (tim ahli). Tahap selanjutnya adalah Pengujian dari media pembelajaran yang telah dikembangkan (Istiningsih, S, et al. 2021). Pada tahap uji coba ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dikelas sebenarnya, pertemuan pertama yaitu dilaksanakan dengan menggunakan media PASUKAN yang sesuai dengan standar kebutuhan siswa tanpa melakukan tes. Pertemuan kedua dilaksanakan dengan menggunakan media dan melakukan *field test* untuk mengetahui efektifitas media PASUKAN.

Tabel 3. Hasil Olah Data Tahap Field Test

Responden	Skor (%)	Kategori
H	90%	Sangat Efektif
R	100%	Sangat Efektif
M	90%	Sangat Efektif
R	100%	Sangat Efektif
W	80%	Efektif

S	100%	Sangat Efektif
D	100%	Sangat Efektif
M	100%	Sangat Efektif
M	90%	Sangat Efektif
M	100%	Sangat Efektif
A	80%	Efektif
F	80%	Efektif
D	80%	Efektif
W	70%	Efektif
Rata-rata	90,7%	Sangat Efektif

Dengan rata-rata skor 90,7%, media PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata) dianggap sangat efektif dalam pembelajaran di kelas 1 SDN 79 Palembang, menurut temuan analisis pengolahan data uji coba pada tahap *field test* dalam Tabel 3.



Gambar 3. Proses Penerapan Media Pasukan ke Siswa



Gambar 4. Proses Siswa mengerjakan *Small Group* & *One To One*



Gambar 4. Proses Siswa Mengerjakan *Field Test*

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam proses pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahapan ini menghasilkan analisis terhadap data dari penelitian yang dikumpulkan yaitu kelayakan media, kepraktisan media, dan keefektifan dari media PASUKAN dalam kemampuan membaca awal pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I SDN 79 Palembang. Berdasarkan hasil penelitian, media PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata) telah melalui beberapa tahapan evaluasi, dari validator termasuk ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi(guru kelas), menghasilkan skor rata-rata 93,6%, dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan melalui angket *One To One* dan *Small Group* untuk mengukur respon siswa yang memperoleh rata-rata sebesar 100%, dengan kategori sangat praktis. Tahap akhir melibatkan evaluasi lapangan untuk menilai efektivitas

media yaitu *field test*, yang memperoleh skor rata-rata 90,7% dengan kategori sangat efektif.

Pembahasan

Analysis (Analisis)

Menurut Istiningsih dkk. (2021: 118), langkah analisis dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis kebutuhan dan analisis kinerja. Analisis kinerja merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media. Penggunaan media pembelajaran di kelas masih belum maksimal, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru. Media yang sederhana dan kurang beragam sering digunakan dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Ridwan et al., 2023). Media pembelajaran adalah alat bantu yang mempermudah kegiatan belajar mengajar, demikian menurut Anggraeni (2018:41). Belajar akan menjadi menyenangkan apabila dilakukan dalam suasana kelas yang tidak menekan, aman, serta mampu mengembangkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan materi

pembelajaran yang tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga membuat materi lebih mudah dipahami. Artinya, materi yang konkret, menarik, dan menyenangkan harus dibuat untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas satu sekolah dasar. Untuk meningkatkan antusiasme anak-anak dalam belajar bahasa Indonesia, khususnya di bidang membaca permulaan, maka diciptakanlah media PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata).

Penggunaan media pembelajaran di kelas masih belum maksimal, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru. temuan ini sejalan dengan penelitian (Sulastri et al., 2023) bahwa dalam peroses pembelajaran guru hanya menggunakan media yang kurang bervariasi dimana guru hanya menggunakan media buku teks dan papan tulis di mana hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam belajar

Design (Desain)

Tahap design yaitu perancangan mengenai media pembelajran yang telah dianalisis dan diperlukan untuk siswa dalam peroses pembelajaran

(Ridwan et al., 2023). Media pembelajaran tersebut berupa media PASUKAN dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa yang kombinasikan dengan flshcard bergambar. Pemilihan desain ini mempertimbangkan bahwa siswa kelas satu masih dalam tahap berpikir konkret, sehingga media berbasis manipulatif, seperti mengurutkan huruf dari gambar, lebih mudah dipahami. Selain itu, menyertakan ilustrasi warna-warni pada kartu-kartu tersebut dapat membuat pembelajaran membaca permulaan menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa. Baik guru maupun siswa dapat dengan mudah menggunakan media ini, yang dibuat dengan menggunakan pendekatan desain yang terorganisir dan berdasarkan kebutuhan. Media ini dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok. Aspek-aspek seperti daya tahan, keamanan, dan kegunaan di ruang kelas juga diperhitungkan saat memilih bahan.

Pemilihan desain ini mempertimbangkan bahwa siswa kelas satu masih dalam tahap berpikir konkret, sehingga media berbasis manipulatif, seperti mengurutkan huruf dari gambar, lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan

temuan (Masitoh et al., 2023). Yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Selain itu, (Nali, 2021). Menekankan pentingnya desain media yang melibatkan visualisasi huruf dan gambar untuk membantu siswa dalam mengenali dan memahami huruf dengan lebih baik.

Development (Pengembangan)

Desain media pembelajaran yang telah dibuat pada tahap sebelumnya mulai diwujudkan dalam bentuk produk awal pada tahap pengembangan. Media PASUKAN yang dikombinasikan dengan flash bergambar dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas satu sekolah dasar. Uji coba implementasi merupakan bagian dari tahap pengembangan (Ridwan et al., 2023). Suhendrianto (2017: 79) menyatakan bahwa tujuan uji coba produk sebelum disebarluaskan adalah untuk mengumpulkan data yang dapat menjadi landasan penyempurnaan guna mencapai tingkat validitas dan kelayakan media PASUKAN.

Validasi informasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli

praktisi. Dari evaluasi keseluruhan oleh ahli media, diperoleh skor sebesar 96,9% yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak. Penilaian dari ahli materi menghasilkan angka 96,7%, juga dengan predikat sangat layak, sementara penilaian dari praktisi memperoleh nilai 87,5%. Data yang tersedia mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil kuesioner, sedangkan data kualitatif terdiri dari masukan dan kritik untuk revisi media PASUKAN.

Kritik dan rekomendasi dari ahli: Ahli media merekomendasikan untuk menyertakan kotak penyimpanan untuk kartu flash bergambar beserta petunjuk penggunaan untuk menjaga agar kartu flash tetap terorganisir dan memudahkan penggunaan media PASUKAN. Menurut ahli materi Huruf vokal pada kartu flashcard harus diduplikasi atau di gandakan, sehingga beberapa individu atau kelompok dalam kelas dapat menggunakannya pada saat yang bersamaan. Untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media PASUKAN, ahli praktisi (guru kelas) merekomendasikan untuk menempatkan saku pada media PASUKAN. Oleh sebab itu, dapat

disimpulkan bahwa flashcard adalah alat pembelajaran yang efisien yang memiliki dua sisi, di mana salah satu sisi memuat gambar, kata-kata, atau simbol, sedangkan sisi yang lainnya berisi penjelasan, definisi, jawaban, atau informasi yang dapat membantu mengingat atau mengarahkan siswa kepada hal-hal yang relevan dengan gambar yang terdapat pada kartu tersebut (Wahyu et al., 2024).

Implementation (Implementasi)

Setelah fase pengembangan, langkah berikutnya adalah implementasi atau pelaksanaan. Pada tahap ini, semua desain media yang telah melalui proses revisi ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi (Istiningsih, S, et al. 2021). Pada Media pembelajaran yang telah dibuat diuji dalam lingkungan kelas yang nyata. Siswa diberikan kesempatan untuk mencoba produk media PASUKAN dalam proses uji coba yang mencakup one to one, small group, dan field test. Hasil uji coba kelompok persentase respon siswa pada tahap one to one yaitu: 100% , pada tahap small group yaitu: 100% dan pada tahap field test yaitu: 90.7% dengan memperoleh nilai rata-rata dari instrumen angket dan field test

nya yaitu 96,9% yang artinya media PASUKAN sangat praktis.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam model ADDIE. Langkah ini dilakukan untuk menilai reaksi siswa terhadap media PASUKAN yang telah dirancang (Sulastri et al., 2023). Uji coba untuk media pembelajaran Pasukan menunjukkan bahwa rata-rata penilaian oleh para ahli mencapai 93,6%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Angka tersebut menandakan bahwa media Pasukan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari para ahli dan respon siswa dari pengguna, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PASUKAN (Papan Susun Kata Nyata) sangat layak untuk dikembangkan. Ini sejalan dengan pendapat Magdalena (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai dukungan dalam proses belajar di kelas. Kelebihan media ini terletak pada desain yang menarik, penyampaian yang interaktif, serta kemudahan penggunaannya, yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

memotivasi siswa, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian (Zuhfa et al., 2023). Bahwa media Papan Kata dikatakan Sangat Layak dalam aspek kelayakan, kepraktisan, keefektifan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kemampuan membaca permulaan siswa di kelas 1.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, media pembelajaran PASUKAN yang dikombinasikan dengan flashcard bergambar dinyatakan layak, praktis, dan efektif. Validitas media dibuktikan melalui hasil validasi dari ahli media sebesar 96,9%, ahli materi sebesar 96,7%, dan praktisi/guru kelas sebesar 87,5%, dengan rata-rata 93,6% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kepraktisan media ditunjukkan melalui uji coba one-to-one dan small group yang masing-masing memperoleh hasil 100% dalam kategori sangat praktis. Sedangkan efektivitas media dibuktikan melalui hasil uji coba pada tahap field test yang mencapai 90,7%, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca

awal siswa kelas I SDN 79 Palembang. Dengan demikian, media PASUKAN layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Andini, A. N. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1-11.
- Anggraeni, P & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*. 6(2), Oktober 2018.
- Dalimunthe, N., & Dwi, D. F. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Papan Susun Kata Pada Tema 5 Subtema 1 Membaca Menulis Permulaan di Kelas I SDN 067257*. 03, 1–13.
- Gunawan, M. T. R. (2023). Peningkatan Minat Belajar Anak Pada Pembelajaran Sains Melalui Metode Eksperimen pada Anak TK B di RA Qurrata A'yun. *IZZAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 31–37.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

- sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(2), 235–245.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- Krisdiana, M., Jamaludin, U., Studi, P., Dasar, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL*. 10, 341–354.
- Magdalena, I. (2021). Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Masitoh, I., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1839–1851. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5669>
- Nali, M. K. (2021). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Bokong 2. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 92–107. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i2.5898>
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 1: 100–109.
- Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18>
- Putri M, murjainah, & Prasrihamni, J. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p1-8>
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Ridwan, M., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal*

- Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 184–191.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1095>
- Sari, E. P., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka*, 6(1), 118–126.
- Siti Nurhasanah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84.
- Subhan, M., Saputra, R., & Sari, T. I. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran flash card dalam kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas I SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo. *Jurnal Bastra*, 8(4), 589–598.
<https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.215>
- Suhendrianto, A. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw.
- Sulastri, D., Rohana, S., Intiana, H., & Erfan, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) pada Kemampuan Membaca Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3).<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Wahyu, C., Uin, H., Gunung, S., & Bandung, D. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (IIPEN)*, 3(Meningkatkan Kemampuan Membaca), 1–15.
- wardani FA, Koeswanti HD, J. (2024). *Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan model pembelajaran*. 09.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wiryokusumo. (2021). Pengaruh Scrabble Versus Petualangan Maharaja Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 117.
<https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.42169>
- Zuhfa, A., Mudzanatun, & M. Yusuf Setya Wardana. (2023). Pengembangan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri Prampelan 1 Sayung Semester Genap Tahun 2022/2023. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*,

9(2), 5434–5441.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1259>