

C17_Moh. Irawan Zain

by Moh. Irawan Zain Moh. Irawan Zain

Submission date: 16-Jun-2023 11:16PM (UTC-0500)

Submission ID: 2117650130

File name: C17_PENGEMBAGANGAN MEDIA KARTU.pdf (224.89K)

Word count: 4532

Character count: 28637



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU GAMBAR BERBANTUAN TEKNIK SCRAMBEL DALAM MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS III SDN 5 DANGER TAHUN AJARAN 2022/2023

Miskan Yunanda^{1*}, I Nyoman Karma², Moh. Irawan Zain³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

e-mail: miskanyunanda5@gmail.com, nyomankarma6@gmail.com, irawanzain_fkip@unram.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya peserta didik yang belum mampu membaca permulaan dengan optimal dan belum adanya media yang dapat menunjang permasalahan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa media yaitu pengembangan media kartu gambar berbantuan Teknik Scrambel pada materi membaca permulaan siswa kelas III SDN 5 Danger tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 9 orang dengan kelompok kecil beranggotakan 3 orang serta guru kelas SDN 5 Danger. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode wawancara, lembar angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan skala likert dalam mendapatkan skor dengan skor penilaian yang digunakan yaitu 1-4. Hasil dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran kartu gambar berbantuan teknik scramble dalam membaca permulaan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap penelitian, yaitu analisis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Selain itu media kartu gambar berbantuan teknik scramble dalam membaca permulaan dinyatakan layak untuk digunakan dengan nilai presentase 72,5% dengan kategori baik atau menarik digunakan. Persentase dari validasi ahli materi diperoleh nilai presentase 90% dengan kategori sangat baik atau sangat menarik digunakan.

Kata-kata Kunci: media kartu gambar, teknik *scrambel*, membaca permulaan siswa

DEVELOPMENT OF PICTURE CARD MEDIA ASSISTED BY SCRAMBLE TECHNIC IN ELEMENTARY READING FOR GRADE III STUDENTS OF SDN 5 DANGER IN THE 2022/2023 ACADEMIC YEAR

Abstract: The background of this research is to present the students who have not read optimally year because of media that cannot support students' problems. The purpose of this study is to produce in the form of media, namely the development of picture card media assisted by the scramble Technique in the reading material of beginning grade III students of SDN 5 Danger in the 2022/2023 school year. This type of research is development research. The subjects in this study were third grade students totaling 9 people with small groups of 3 members and SDN 5 Danger class teachers. The methods used in data collection are interview methods, questionnaire sheets and documentation. The data analysis technique was carried out using a Likert scale in getting a score with the assessment score used, namely 1-4. The results in this study are picture card learning media assisted by scramble techniques in beginning reading developed using the ADDIE model which consists of several research stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. In addition, the picture card media assisted by scramble technique in beginning reading is declared effective to use with a percentage value of 72.5% with a good or effective category to use. The percentage of material expert validation obtained a percentage value of 90% with a very good or very effective category to use.

Keywords: picture card media, scramble technique, student beginning reading

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa anak merupakan hal yang sangat penting

dikembangkan karena dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Saadah & Hidayah, 2013). Peserta didik harus memiliki

kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam ranah keaksaraan yaitu meliputi: mengenal dan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (A-Z), memahami bunyi dengan bentuk huruf, mengenal suara hewan atau benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna dan menirukan (menulis dan mengucapkan) huruf, mengerti suara huruf awal dari kata.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa peserta didik masih belum terampil membaca dengan optimal atau belum mampu dalam membaca permulaan. Tidak hanya itu ketersediaan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar masih sangat kurang, bahkan hanya menggunakan media cetak buku dan media seadanya untuk proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkannya suatu media yang dapat menunjang pembelajaran khususnya dalam pembelajaran membaca seperti media kartu gambar. Menurut (Maulina, 2018) media kartu bergambar yang menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

Adapaun pernyataan yang disampaikan oleh (Rumidjan et al., 2017) media kartu kata bergambar adalah kartu belajar yang menarik, karena untuk mengingat dan menghafal lebih cepat dan pada dasarnya untuk membantu anak belajar mengingat dan menghafal.

Berikut spesifikasi media kartu gambar dengan tehnik *Scrambel* dalam membaca permulaan yang dikembangkan:

1. Warna latar media kartu bergambar menggunakan warna coklat muda Sebanyak 1 buah dan 9 buah untuk dengan warna biru muda, hijau dan pink
2. Materi pada media kartu gambar disusun secara runtun isi yang ada pada media kartu gambar dalam membaca permulaan disesuaikan dengan materi buku tematik tema 7 tentang perkembangan teknologi sub tema 3 dan 4 berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

3. Media kartu gambar di buat sebanyak (10 buah),
4. Media Kartu Gambar Berbantuan Teknik *Scrambel* dalam Membaca Permulaan diberikan penjelasan yang sesuai, sehingga siswa bisa melihat contoh gambarnya dan penjelasannya dengan jelas di papan tulis.
5. Media kartu gambar yang akan dibuat berukuran 73 x 47 cm (1 buah) 39 x 22 cm (9 buah).
6. Jenis alat dan bahan yang digunakan yaitu kertas A4 warna putih, kertas manila berwarna, kertas jagung, kertas karton, gunting, silet/cuter, penggaris, lem lukol, doble tip, tusuk gigi, laptop/komputer.

Selanjutnya media yang dikembangkan berupa kartu gambar yang berisikan gambar-gambar yang nyata atau konkret maupun kata-kata, diselingi dengan teknik *scramble* sebuah permainan perlombaan menyusun kartu huruf yang sudah di kacaukan letaknya yang akan disusun menjadi suatu kalimat yang bermakna, hal tersebut sebagai pendukung berjalannya proses pembelajaran di kelas dan dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca khususnya membaca permulaan.

karakteristik atau indikator media kartu gambar yang menarik untuk digunakan dalam media pembelajaran untuk membaca permulaan menurut (Safitri, 2018) sebagai berikut :

1. Berisi gambar dan kata-kata
2. Media visual diam
3. Bahan ajar cetak
4. Menekankan pada persepsi indra penglihatan.

Association of education communication technology (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan/informasi (Suparman, 2015). Sedangkan menurut National education association (NEA) media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengarkan, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektivitas program intruksional (Falahudin, 2014).

Menurut (Dymond & Boeke, 2012)

Scrambel adalah salah satu permainan bahasa. Teknik *Scrambel* sering digunakan oleh anak-anak sebagai permainan yang pada dasarnya merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemilikan kosakata dan huruf yang tersedia. *Scrambel* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan pemikiran kosa kata. *Scrambel* adalah salah satu dari permainan bahasa. Pada dasarnya permainan bahasa mempunyai tujuan ganda yaitu supaya memperoleh kegembiraan, dan untuk melatih keterampilan bahasa tertentu (Susanti et al., 2021);(Kusuma et al., 2021). Permainan bahasa digunakan oleh guru supaya pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam menerima pelajaran. Banyak permainan bahasa yang sering digunakan dalam pembelajaran, misalnya bisik berantai, perintah bersyarat, sambung suku, rantai kata, rantai huruf, rantai paragraf, dan sebagainya (Wang et al., 2021);(Susanti et al., 2021).

Membaca permulaan merupakan tahapan awal sebelum seseorang dapat membaca, dimana pada tahap ini anak-anak baru pertama kali mengenal huruf. Hal ini sejalan dengan pendapat (Anggraeni & Alfian, 2020) menyatakan dalam membaca permulaan, seseorang dapat belajar membaca dimulai mengenal huruf, mengeja huruf menjadi suku kata. Senada dengan pendapat (Janawati, 2020) yang menyatakan bahwa dalam membaca permulaan memiliki tujuan untuk mengenal huruf, membaca kata dan kalimat dengan lancar dan tepat.

Membaca permulaan menurut Susanto (Halimatussa'diyah & -, 2018), adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah titik program ini merupakan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak, bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran. Menurut (Ariyati, 2015) kemampuan membaca permulaan adalah keterampilan yang berkembang secara alamiah, spontan, dengan kekuatan sendiri sesuai perkembangan anak usia dini dalam mengenal, memahami, menerima, menerapkan, mengevaluasi dan menciptakan kembali literasi yang didapat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut (Sugiyono, 2020) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji kemenarikan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan dikelas III SDN 5 Danger, Desa Danger Kec. Masbagik Kabupaten Lombok Timur dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Subjek pada penelitian ini adalah dari 21 siswa kelas III SDN 5 Danger menggunakan sebanyak 9 siswa dan guru kelas. sedangkan objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran kartu gambar berbantuan tehnik *Scrambel* dalam membaca permulaan dengan materi buku tematik tema 7 tentang perkembangan teknologi, subtema 3 dan 4 (pembelajaran 1) tentang perkembangan teknologi komunikasi dan perkembangan teknologi transportasi berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode pengumpulan data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Prosedur pengembangan Media Kartu Gambar Berbantuan Teknik *scrambel* pada Materi Membaca Permulaan ini diambil dari prosedur model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Pada Penelitian ini instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara, lembar angket validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon siswa kelas III, dan dokumentasi. Lembar angket digunakan untuk mengetahui menarik atau tidaknya media yang dikembangkan oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Angket tersebut menggunakan skala likert, dengan 4 alternatif jawaban sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup Baik

Skor 1 = Kurang Baik

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri, karena penilitilah yang akan melakukan, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2020).

Instrumen penelitian dalam penelitian

ini berupa pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pedoman wawancara merupakan alat yang digunakan dalam melakukan wawancara untuk memperoleh informasi dari informan yaitu guru kelas yang berbentuk tanya jawab secara langsung mengenai strategi guru dalam mengembangkan keterampilan membaca peserta didik. Adapun dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa berupa profile sekolah, jumlah guru dan siswa serta langkah-langkah penerapan strategi. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi dan pendapat seseorang. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari deskripsi komentar, tanggapan, kritikan, dan saran dari validator ahli dan guru terhadap media kartu gambar dengan teknik *scramble* dalam membaca permulaan yang telah dikembangkan sehingga dapat dijadikan bahan revisi sehingga layak digunakan. deskripsi diisi dalam kolom pada lembar validasi ahli dan guru. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan angket respon siswa. Fungsi perhitungan untuk mengetahui nilai akhir untuk kelayakan media.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert dalam mendapatkan skor dengan skor penilaian yang digunakan yaitu 1-4. Skor setiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rerata Nilai Sikap Per Aspek

Tingkat Pencapaian (skor)	Skor	Interpretasi
81% - 100%	4	Sangat menarik
61% - 80%	3	Menarik
41% - 60%	2	Cukup Menarik
0% - 40%	1	Kurang Menarik

Untuk dapat memberikan penilaian dari data yang diperoleh seperti penilaian media, materi, membaca permulaan dan respon siswa kemudian data diubah dalam bentuk tabel untuk menentukan hasil penelitian yang dikonversikan skala tingkat pencapaiannya

sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Setiap Alternatif Jawaban Siswa

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Tidak Baik Sekali

Tabel 3. Kualifikasi Tingkat Kemenarikan Berdasarkan Persentase Ahli Media dan Materi

Tingkat Pencapaian (skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
0% - 40%	Kurang Menarik

Tabel 4. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Siswa

Tingkat Pencapaian (skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat mudah
61% - 80%	Mudah
41% - 60%	Sulit
0% - 40%	Sangat Sulit

Tabel tersebut menjelaskan bahwa dalam menghitung validasi media diperlukan rumus presentasi yang kemudian nilainya dapat dilihat dalam interval dan kriteria pada table tersebut. Table tersebut digunakan sebagai acuan dalam penilaian data yang dihasilkan daari proses validasi ahli media, validasi ahli materi serta respon guru. Table persentase kelayakan media yang digunakan merupakan persentase kemenarikan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk hasil penelitian ini berupa Media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan materi buku tematik tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 dan 3 (perkembangan teknologi transportasi dan perkembangan teknologi komunikasi berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan Media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan materi buku tematik tema 7 perkembangan teknologi ini, telah dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Analysis (analisis)

Tahap analisis yang dilakukan terdiri dari dua tahap, kegiatan utama yaitu menganalisis adanya masalah-masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran disekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan didalam kelas. Setelah itu dilanjutkan dengan menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran. Analisis dilakukan dengan mengobservasi siswa di kelas III SDN 05 Danger. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, siswa masih kurang aktif dan semangat dalam proses pembelajaran, serta masih kurang memperhatikan guru dikarenakan pada saat proses pembelajaran diajarkan hanya menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media yang berupa Media kartu gambar yang dapat membantu kesulitan siswa serta meningkatkan semangat dan fokus siswa dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang diterima mampu menjadi pembelajaran yang bermakna dan dapat meminimalisir rasa bosan pada siswa ketika mengikuti pembelajaran didalam kelas.

Maka hasil analisis menunjukkan perlunya mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa yaitu media berupa "Media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan" yang dimana dapat membantu kesulitan siswa dan membuat siswa tidak merasa jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran, menjadi lebih aktif dan proses pembelajaran menjadi menarik dan bermakna.

Design (perancangan)

Tahapan ini peneliti sudah mempersiapkan alat untuk merancang bentuk dari konsep produk media yang telah dikembangkan, dimana desain dari media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan ini disesuaikan dengan materi buku tematik tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 dan 4 (perkembangan teknologi transportasi dan perkembangan teknologi komunikasi

berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. dan untuk mendesain media ini peneliti menggunakan aplikasi *microsoft word*. dengan ukuran media yang telah dikembangkan yaitu 73 x 47 cm (1 buah) dan 39 x 22 cm (9 buah) dengan menggunakan bahan kertas *hvs A4* warna putih, kertas manila warna hijau pink, coklat dan karton tebal. Berikut adalah rancangan media kartu gambar yang dikembangkan:



Gambar 1. design kata

> Mobil ayah sedang parkir di halaman rumah
> Mobil avanza ayah sedang parkir di halaman rumah
> Mobil avanza berwarna silver milik ayah sedang parkir di halaman rumah
> andi bersama ayah dan ibu sedang menonton berita di televisi
> andi bersama orang tua sedang menonton tv
> andi dan keluarganya sedang menonton televisi
> budi sedang mencari informasi lewat komputer

Gambar 2. design kalimat

Struktur media kartu gambar ini terdiri dari beberapa komponen-komponen mulai dari gambar-gambar perkembangan teknologi komunikasi dan perkembangan teknologi transportasi yang di susun secara runtun. Media ini tersusun atas berbagai macam gambar-gambar, kata, dan contoh kalimat yang disesuaikan dengan materi.

Development (Pengembangan)

Langkah ketiga yaitu development atau mengembangkan media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan dan juga dilakukan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi untuk memperbaiki media yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini peneliti mengembangkan media yang sudah ada atau media penelitian terdahulu sebagai berikut:



Gambar 3. Pengembangan Media

perbedaan antara media terdahulu dan yang dikembangkan adalah:

- a) pada media sebelumnya hanya menggunakan kertas A4 saja dan terdapat keterangan nama.
- b) Merupakan jenis penelitian PTK
- c) Menggunakan teknik *scrambel* kata
- d) Hasil penelitiannya melalui media gambar terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan nilai rata-rata kumulatif siklus I mencapai 62,31 dalam kategori cukup. Pada siklus II nilai rata-rata kumulatif siklus I mencapai 62,31 dalam kategori cukup. Pada siklus II nilai rata-rata kumulatif 77,92 dalam kategori baik, nilai rata-rata tersebut mengalami peningkatan sebesar 15,61 atau 25,05%. Peningkatan hasil tes juga diikuti oleh perubahan perilaku siswa kelas I SD Negeri 3 Grogol Kecamatan Gunungjati, Kabupaten Cirebon.
- e) Sedangkan media yang dikembangkan memiliki lebih inovasi lebih baru mulai dari banyak warna, dialapisi dengan kardus tebal dan terdapat keterangan nama namun dalam kondisi acak potongan-potongan kartu hurup disesuaikan dengan tujuan pembelajaran) dengan materi buku tematik kelas 3 tema 7 perkembangan teknologi sub tema 3 dan 4 (perkembangan teknologi transportasi dan perkembangan teknologi komunikasi. Berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- f) Jenis penelitian R&D (pengembangan)
- g) Hasil penelitian mulai dari validasi ahli materi tahap pertama yang dilakukan dengan guru kelas III memperoleh rata-rata presentase sebesar 89% dengan kategori "sangat menarik". hasil validasi ahli materi tahap II diperoleh nilai 92% "sangat menarik"., hasil respon siswa pada uji coba tahap dua memperoleh 92% dengan kategori "sangat baik". sehingga

bisa dikatakan sudah memenuhi KKM dan tingkat ketercapaian dalam inidilakor membaca permulaan.

- h) Menggunakan teknik *scrambel* kata dan *scrambel* kalimat dengan tujuan menyusun kartu-kartu hurup dari gambar menjadi kata, dari kata menjadi kalimat.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media kartu gambar berbantuan teknik *scrambel* dalam membaca permulaan yang telah direvisi dan dinyatakan menarik oleh ahli media maupun materi akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas III SDN 05 Danger. Tahap ini dilakukan menggunakan uji coba kelompok kecil dengan uji coba secara bertahap uji coba secara bertahap, tahap pertama berjumlah 6 peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing 3 orang peserta didik dan tahap kedua berjumlah 9 peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing 3 orang peserta didik.

Evaluation (Evaluasi)

Data-data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi dan dari hasil uji coba lapangan siswa. hasil validasi dosen ahli media memperoleh 72,5% dengan katogeri "menarik". hasil validasi ahli materi tahap pertama yang dilakukan dengan guru kelas III memperoleh rata-rata presentase sebesar 89% dengan kategori "sangat menarik". hasil validasi ahli materi tahap II diperoleh nilai 92%, hasil respon siswa pada uji coba tahap dua memperoleh 92% dengan kategori "sangat baik.

Pembahasan

Desain Pengembangan Media Media Kartu Gambar tersebut dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis* (evaluasi), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Analysis (analisis)

Pada tahap analisis ini, ditemukan permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan

belajar mengajar yaitu ketersediaan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar masih sangat kurang.

Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru bagaimana dalam menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang tepat dengan memanfaatkan waktu yang singkat. Selain itu banyak siswa yang belum terampil membaca dengan optimal hal ini perlu diperhatikan secara khusus guna untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sehingga membangun suasana yang menyenangkan dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Solusinya dengan mengembangkan Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media akan mempengaruhi kualitas belajar, partisipasi aktif serta hasil belajar peserta didik (Kustandi & Sutjipto, 2011). Media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, mengombinasikan komunikasi verbal dengan media pembelajaran menjadikan siswa tidak bosan serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi dan lain-lain.

Design (Perancangan)

Selanjutnya pada tahap kedua adalah mendesain produk media kartu gambar, pada tahap ini peneliti merancang desain media kartu gambar. Kartu bergambar adalah kartu yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang, kartu kata bergambar dapat dipergunakan untuk mengenalkan berbagai macam gambar, huruf abjad dan kosakata kepada anak dengan menggunakan gambar-gambar sebagai simbolnya (Mardhani, 2017).

Proses merancang atau mendesain media kartu gambar menggunakan aplikasi Microsoft Word. desain media didasari berdasarkan tema, untuk warna pada kartu huruf menggunakan warna warni agar terlihat lebih bervariasi, untuk mempermudah pengembangan media kartu

gambar berbantuan teknik scramble dalam membaca permulaan ini dikatakan sangat menarik untuk digunakan. karena dirancang untuk siswa kelas III SDN 5 Danger.

Development (Pengembangan)

Tahap ini mewujudkan rancangan desain media pembelajaran. media kartu gambar yang dikembangkan berdasarkan media sebelumnya pada penelitian terdahulu, untuk itu semua hal yang telah dikembangkan pada tahap perancangan berupa kerangka awal akan direalisasikan dan ditata ulang menjadi media kartu gambar berbantuan teknik scramble dalam membaca permulaan untuk membantu proses belajar mengajar dikelas III SDN 5 Danger.

Produk yang telah dikembangkan telah di uji melalui tahap validasi yang dilakukan oleh validator (ahli media dan ahli materi). tahapan ini penting dilakukan agar produk yang dihasilkan sesuai standar dan menarik digunakan. tujuan melakukan validasi media pembelajaran adalah untuk mengetahui dan memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang memiliki isi yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, (Magdalena et al., 2021).

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi yaitu uji coba terhadap peserta didik setelah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Media kartu gambar diuji coba kepada siswa kelas III SDN 5 Danger setelah melakukan revisi dan dinyatakan valid atau menarik oleh ahli media dan ahli materi.

Uji coba dilakukan secara bertahap, uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 1-3 orang siswa, uji coba kelompok sedang dengan menguji cobakan produk pada kelompok yang terdiri dari 10-15 orang siswa, adapun teori yang disampaikan oleh (Sari & Syamsi, 2015) yang menyatakan bahwa uji coba kelompok kecil (small group tryout) merupakan suatu uji coba produk yang melibatkan 8-15 subjek.

Berdasarkan teori tersebut maka dilakukan uji coba secara bertahap, tahap pertama berjumlah 6 peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing 3 orang, dan tahap kedua berjumlah 9 peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing 3 orang dengan tujuan mendapatkan tanggapan dari peserta didik terhadap media kartu gambar berbantuan teknik scramble

dalam membaca permulaan. tahap implementasi ini juga sekaligus melihat dan menilai sejauh mana perkembangan peserta didik dalam membaca permulaan

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama peserta didik diperoleh total skor 82% dengan kategori "sangat baik", dan tahap kedua memperoleh skor 92% dengan kategori "sangat baik".

Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli media, validasi ahli materi dan tanggapan peserta didik kelas III SDN 5 Danger sebagai pengguna media serta subjek uji coba lapangan bahwa media kartu gambar berbantuan teknik scramble dalam membaca permulaan yang telah dikembangkan dinyatakan "menarik" sebagai media pembelajaran membaca permulaan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dikatakan sudah menarik karena berdasarkan apa yang telah di sampaikan oleh (Rahyubi, 2014), bahwa penggunaan media pembelajaran secara menarik turut mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Desain media pembelajaran kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu mulai dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Media juga sudah melalui tahapan validasi ahli media dan validasi ahli materi.
- 2) Media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan yang telah dikembangkan dinyatakan "menarik" untuk digunakan dalam pembelajaran, pada validasi ahli media diperoleh nilai presentase 72,5% dengan

kategori menarik digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, sedangkan validasi ahli materi diperoleh nilai presentase 90% dengan kategori sangat menarik digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Sehingga dinyatakan bahwa penggunaan media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan ini, siswa kelas III lebih mudah memahami, lebih lancar dalam pembelajaran membaca permulaan karena sudah memenuhi KKM dan permebdikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini khususnya dalam membaca permulaan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan membutuhkan perhatian lebih dalam beberapa hal, yaitu 1). Memberikan judul pada media, 2). pada tahap ke 2 dalam proses pembelajaran harus diperjelas dengan membuat buku pedoman petunjuk yang memuat memuat (materi Pembelajaran, Keterangan Media, alat dan bahan, cara pembuatan media, petunjuk penggunaan media
- 2) Pengembangan media media kartu gambar berbantuan teknik *scramble* dalam membaca permulaan perlu memperhatikan ukuran dan kemudahan dalam penggunaan untuk peserta didik kelas rendah.
- 3) Perlu pengembangan lebih lanjut media kartu gambar ini khususnya mengangkat kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., & Alfian, Y. (2020). *Membaca Permulaan Dengan Team Games Tournament (TGT)*. CV. Qiara Media.
- Ariyati, T. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30595/dinamika.v7i1.918>
- Dymond, J., & Boeke, J. (2012). The Saccharomyces cerevisiae SCRaMbLE

- system and genome minimization. *Bioengineered*, 3(3), 170–173. <https://doi.org/10.4161/bbug.19543>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, 1(4), 7.
- Halimatussadiyah, F., & -, F. (2018). Pengembangan Media Big Bok Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B PAUD Tanwirul Qulub Tahun Ajaran 2016/2017. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v8i2.10534>
- Janawati. (2020). *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Ubud, Gianyar, Bali*. Surya Dewata.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Kusuma, W. E., Husniati, H., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Metode Paired Story Telling terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 50–56.
- Magdalena, I., Iestari, P. I., & Nugrahanti, I. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Kenampakan Alam (IPS) Pada Siswa Kelas IV MI Al Gaotsiyah Kali Deres. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 190–198.
- Mardhani, A. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan Smk Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maulina, I. (2018). Peningkatan kemampuan membaca anak penyandang tuna rungu dengan media kartu bergambar di kelas P2/A TKLB-B Dharma Asih. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 13–17. <https://doi.org/10.2940.pena2018.71.221>
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Nusa Media Ujungberung.
- Rumidjan, R., Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62–68. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>
- Saadah, V., & Hidayah, N. (2013). Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Empathy*, 1(1), 39–52.
- Safitri, A. N. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Pada Anak di TK*. UNS.
- Sari, I. P., & Syamsi, K. (2015). Development Thematic-Integratif Textbooks Based on Discipline And. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 73–83. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4070>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfa Beta.
- Suparman. (2015). Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Media Permainan Kartu. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Susanti, T. C., Saputra, H. H., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Metode Artikulasi Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 28 Cakranegara. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(1), 44–49.
- Wang, X., Guan, N., & Yang, J. (2021). Image encryption algorithm with random scrambling based on one-dimensional logistic self-embedding chaotic map. *Chaos, Solitons & Fractals*, 150, 111117. <https://doi.org/10.1016/j.chaos.2021.111117>

C17_Moh. Irawan Zain

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ www.scilit.net

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On