

Pengembangan Media Prisma Kata Bergambar

by Ayu Dyah

Submission date: 06-Apr-2022 11:36AM (UTC-0400)

Submission ID: 1803455639

File name: 2021-APRIL-PENGEMBANGAN_PRISMA_KATA_BERGAMBAR-Primed.pdf (936.88K)

Word count: 2367

Character count: 14667

PENGEMBANGAN PRISMA KATA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Indri Indah Safitri¹, Wuli Oktiningrum²
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: indriindahsafitri5@gmail.com¹, wulie.okti@unira.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran prisma kata bergambar yang valid digunakan dalam pembelajaran materi Bahasa Indonesia, serta untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui implementasi media pembelajaran prisma kata bergambar. Agar pembelajaran semakin efektif dan efisien serta mampu meningkatkan antusias dalam proses belajar mengajar, dan tidak membuat siswa bosan saat proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran ini dapat mendukung pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian jenis RnD (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan adalah benda hidup dan tak hidup di sekitarku. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Borg & Gall yang memiliki 10 tahapan akan tetapi diseminasi tidak dilakukan karena keterbatasan biaya dan waktu. Kemampuan membaca diukur dengan hasil *pretest* dan *posttest* sedangkan respon siswa diukur melalui data hasil wawancara kepada siswa kelas I di SD Negeri 1 Randugading. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PRISKABAR valid diperoleh persentase 95%. Respon siswa juga meningkat, hal ini dilihat dari hasil wawancara terhadap siswa terkait penggunaan media PRISKABAR. Serta untuk hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh persentase 84% yang menunjukkan kemampuan membaca siswa meningkat dengan materi benda hidup dan tak hidup. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disarankan bagi pihak sekolah maupun guru untuk memaksimalkan dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar mengajar.

Kata kunci: Media Bergambar, Kemampuan Membaca.

Abstract: This study aims to produce pictorial word prism learning media that are valid for use in Indonesian language learning materials, as well as to improve students' reading skills through the implementation of pictorial word prism learning media. In order for learning to be more effective and efficient and able to increase enthusiasm in the teaching and learning process, and not to bore students during the learning process, the existence of this learning media can support learning. In this study, researchers used RnD (*Research and Development*) type research. Products that are developed are living and non-living things around me. This study uses the Borg & Gall development research which has 10 stages but dissemination is not carried out due to limited costs and time. Reading ability was measured by the results of the *pretest* and *posttest*, while the students' responses were measured through interview data. The results showed that the valid PRISKABAR learning media obtained a percentage of 95%. Student responses have also increased, this can be seen from the results of interviews with students related to the use of PRISKABAR media. As well as for the *pretest* and *posttest* results obtained a percentage of 84% which shows the students' reading ability increases with living and non-living material. Based on the results of this study, it can be suggested for schools and teachers to maximize and optimize the use of learning media as a medium to support the teaching and learning process.

Keywords: Media, picture, Reading Ability.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan hal dasar yang sangat penting dan tidak bisa dilewatkan oleh siswa sehingga membaca merupakan kemampuan awal dalam pendidikan. Pentingnya membaca dituangkan dalam UU No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 5 bahwa kemampuan dan kegemaran membaca, menulis, kecakapan berhitung serta kemampuan berkomunikasi adalah hal dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Selain itu, membaca merupakan alat untuk mengkomunikasikan pesan menjadi suatu makna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas I di SDN I Randugading menunjukkan bahwa metode ceramah yang digunakan dalam pembelajaran lebih banyak. Menurut Usman (2002:34) dengan metode ceramah adalah teknik penyampaian pesan pengajaran yang sudah lazim disampaikan oleh para guru di sekolah. Selain itu permasalahan yang ditemukan penggunaan media pembelajaran tidak maksimal karena hanya berupa media poster abjad untuk melatih kemampuan membaca. Siswa kelas I lebih tertarik dengan benda-benda yang berwarna dan mereka masih memiliki karakter yang suka bermain, sehingga perlu adanya media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar serta sebagai media edukasi.

Meninjau dari permasalahan dalam pembelajaran membaca tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran sehingga mampu menarik antusias belajar peserta didik. Pembelajaran membaca pada kelas I sekolah dasar harus sesuai dengan perkembangan peserta didik. Siswa kelas I dalam tahap bersenang-senang atau bermain. Mengacu pada kondisi tersebut maka sangat diperlukan media pembelajaran. Media yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran sekaligus dapat digunakan sebagai sarana bermain (Kasihani, 2007: 19).

Media tersebut menggunakan prisma yang memiliki potongan-potongan huruf yang digunakan siswa dalam berlatih membaca dan membentuk suatu kata. Siswa dapat menggunakan media tersebut dengan cara menyusun potongan-potongan huruf menjadi kata. Kegiatan ini melatih siswa dalam menghafal huruf, memahami bentuk huruf dan berlatih kata dengan puzzle huruf tersebut. Media kartu kata bergambar merupakan media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca (Muhammad Fauzil, 2004: 71), berpengaruh positif terhadap hasil belajar di sekolah dasar (Arsyad, 2002: 26), serta dapat meningkatkan motivasi belajar membaca siswa di kelas (Sudjana dan Rivai, 2002: 7).

Berdasarkan temuan masalah yang telah dipaparkan maka yang akan dilakukan penelitian yaitu membuat "***Pengembangan Media PRISKABAR (Prisma Kata dan Gambar) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD.***"

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sukmadinata (2016: 164) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian yang dikembangkan dengan sepuluh tahap pelaksanaan mengacu pada teori Borg dan Gall (Sugiyono, 2010: 409) menjadi sembilan tahapan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap pelaksanaan teori Borg dan Gall (Sugiyono, 2010: 409).

Desain validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah validasi ahli materi dan validasi ahli media. Subjek penelitian adalah kelas I SDN 1 Randugading dengan jumlah 5 siswa, terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Uji coba pada penelitian ini dilakukan menjadi dua tahap yaitu uji coba perorangan dan uji coba terbatas. Uji coba perorangan dilakukan oleh 5 siswa dan uji coba terbatas dilakukan dengan 6 siswa.

Teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam uji coba yaitu: observasi, dokumentasi, wawancara, tes hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam uji coba, yaitu: soal tes, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), angket keterlaksanaan tindakan guru dan aktivitas siswa, dan wawancara siswa.

Indikator keberhasilan yang dijadikan tolak ukur tentang pencapaian hasil yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media ini sebagai berikut: (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun dengan menggunakan media pembelajaran PRISKABAR dinyatakan berhasil bila nilai lembar penelitian RPP mencapai nilai 75 dengan kategori baik. (2) peningkatan hasil belajar sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media, dengan peningkatan jumlah siswa yang memenuhi penilaian yang mencapai KKM 75. (3) peningkatan hasil belajar diperoleh dari tes tulis *pretest dan posttest* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. (4) Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak yang mengalami peningkatan kemampuan membaca menggunakan media Prisma Kata Bergambar sebesar $\geq 80\%$ atau dengan kriteria baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah PRISKABAR untuk media pembelajaran. Media tiga dimensi yang terdiri dari prisma yang berukuran 35 cm x 13 cm x 15 cm, kartu gambar yang dibuat dari *art paper* ukuran 10 cm x 5 cm, serta kartu huruf dari bahan *art cartoon* yang berukuran 6,3 cm x 4,1 cm. Setelah desain PRISKABAR selesai selanjutnya memvalidasikan media kepada ahli media, dapat dilihat hasil validasi terhadap ahli media Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media dan Validasi Materi

Validasi Ahli	Validasi Ahli Media	Validasi Ahli Materi
Persentase Skor	95%	94%
Keterangan	Sangat layak	Sangat layak

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Melalui alat media pembelajaran edukatif yang dikembangkan diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Tahap uji coba peneliti melakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba perorangan dan uji coba terbatas pada uji coba perorangan melibatkan 5 siswa mendapatkan persentase peningkatan 60% yaitu termasuk kategori “layak”. Tahap uji coba terbatas dilakukan di lingkungan peneliti yang subjek uji coba adalah siswa SD Negeri 1 Randugading. Siswa dalam uji coba terdapat 6 siswa kelas I SD Negeri I Randugading.

Rekapitulasi hasil uji coba perorangan dan uji coba terbatas hasil belajar kognitif siswa serta hasil kemampuan membaca siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Dan Kemampuan Membaca Pada Uji Perorangan

Uji Perorangan		
	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>
Hasil kognitif	64%	82%
Kemampuan membaca	63%	90%

Sumber data : Data yang diolah peneliti

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Dan Kemampuan Membaca Pada Uji Terbatas

Uji Terbatas		
	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>
Hasil kognitif	64%	84%
Kemampuan membaca	53%	80%

Sumber data : Data yang diolah peneliti



Revisi produk berdasarkan data validasi ahli media dan ahli materi, terdapat beberapa revisi media PRISKABAR untuk perbaikan. Hasil revisi sebagai berikut atas saran dari ahli media sebagai berikut:

Tabel 4. Kritik dan Saran Validator

No	Aspek yang dinilai	Komentar Validator
1	Kemenarikan desain warna prisma kata bergambar	Warna untuk prisma kata bergambar sebaiknya diwarnai dengan warna yang bervariasi sehingga lebih menarik.
2	Ukuran tulisan buku panduan	Ukuran tulisan untuk panduan penggunaan media diperbesar dengan ukuran standar.
3	Nama penulis buku panduan	Di sampul buku panduan penggunaan sebaiknya ditambahkan nama penyusun.

Berikut ini adalah hasil revisi media PRISKABAR yang sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 5. Gambar Hasil Validasi Media PRISKABAR

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		

Tabel 6. Gambar Hasil Revisi Buku Panduan

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		

Tabel 7. Gambar Hasil Revisi Kartu Huruf

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah PRISKABAR untuk media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Melalui alat media pembelajaran edukatif yang dikembangkan diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2009:16) situasi atau kondisi tertentu pada seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main”.

Media Prisma Kata Bergambar dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Siswa dapat menggunakan media sebagai sumber belajar serta sarana sebagai bermain bersama teman. Siswa merasa bahwa dirinya sedang bermain bukan belajar, padahal hakikatnya mereka belajar sambil bermain menggunakan media prisma kata bergambar. Media pembelajaran dikembangkan dengan baik agar mampu mendukung proses pembelajaran. Media Prisma Kata Bergambar telah memenuhi syarat dalam pengembangan media pembelajaran layak menurut Sudjana dan Rivai (2011:4) yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung terhadap isi bahan mata pelajaran, kemudahan dan ketrampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakan.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk diuji menggunakan instrumen angket yang didalamnya terdapat catatan komentar, kritik dan saran. Penilaian angket diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi serta untuk subjek uji coba produk adalah siswa SD Negeri I Randugading.

Tahap uji coba peneliti melakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba perorangan dan uji coba terbatas pada uji coba perorangan melibatkan 5 siswa mendapatkan persentase peningkatan 60% yaitu termasuk kategori “layak”. Respon dari subjek uji coba, antara lain: mereka sangat tertari, menyukai media pembelajaran untuk berlatih membaca serta mereka menggunakan media sebagai alat bermain. Pada saat awal 2 dari 5 siswa terlihat bingung melihat media yang belum pernah mereka temui. Sedangkan 3 diantaranya sudah bisa menggunakan media tersebut. Mereka saling berinteraksi dalam menggunakan media walaupun terkadang mereka tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan menggunakan media tersebut.

Tahap uji coba terbatas dilakukan dilingkungan peneliti yang subjek uji coba adalah siswa SD Negeri 1 Randugading. Siswa dalam uji coba terdapat 6 siswa kelas I SD Negeri I Randugading. Hasil persentase peningkatan dalam uji coba ini sebesar 66% dengan kategori “layak”. Siswa pada awal diberikan soal *pretest* yaitu untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan materi dan media Prisma Kata Bergambar. Tiga siswa dalam menjawab banyak kesalahan yang disebabkan belum adanya penjelasan materi yang diterima. Selebihnya mereka yang memang memiliki kemampuan tinggi. Setelah siswa mendapatkan *pretest* siswa mendengarkan penjelasan materi serta bagaimana penggunaan media untuk berlatih membaca. Di akhir siswa diberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi dan peningkatan belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat diambil sebuah kesimpulan: (1) Hasil validator mendapatkan persentase 95% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil uji coba produk terbatas mendapatkan hasil yakni 84%. Hal ini dapat dikatakan media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. (2) Hasil dari uji coba produk yang telah dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai rata-rata 84 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PRISKABAR mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Selain itu siswa menjadi tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran. Uji kemampuan membaca siswa diperoleh nilai rata-rata pada *posttest* yaitu 83, yang menunjukkan perbedaan signifikan dari sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media.

Saran dalam penelitian ini yaitu : (1) Bagi lembaga, diharapkan sebagai salah satu bentuk referensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam suatu pembelajaran, mengoptimalkan

proses proses belajar mengajar, dan meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. (2) Bagi pembaca, diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang berbagai penelitian yang salah satunya RnD (*Research and Development*) dan meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan media. (3) Bagi peneliti, selanjutnya harus dapat membuat media lebih inovasi dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Undang-Undang No 19 Tahun 2005 Standar Nasional Pendidikan.
- Usman, M. Basyiruddin (2002). *Metodologi Pembelajaran Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, cet. ke-1

Pengembangan Media Prisma Kata Bergambar

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	1%
2	mulok.library.um.ac.id Internet Source	1%
3	tdcorrige.com Internet Source	1%
4	Hesti Yuni Ayu Lestari, Riyadi Riyadi, Siti Kamsiyati, Vita Purnamasari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Muatan Lokal Keanekaragaman Motif Batik Ngawi sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	1%
5	es.scribd.com Internet Source	1%
6	Nino Indrianto, Kurniawati. "Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember",	1%

JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020

Publication

7	dispendik.surabaya.go.id Internet Source	1 %
8	ejournal.ust.ac.id Internet Source	1 %
9	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
10	zombiedoc.com Internet Source	1 %
11	Wakhidati Nurrohmah Putri. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah", LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature, 2017 Publication	1 %
12	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	1 %
14	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
15	Mochammad Taufan, Luthfiyati Nurafifah. "Appy Pie integrated mobile learning: Design and feasibility to help the 3D geometry	1 %

learning process in the time of Covid 19
pandemic", Math Didactic: Jurnal Pendidikan
Matematika, 2021

Publication

16

www.iklangratiz.com

Internet Source

1 %

17

Serly Olivia Prasmadani, Supri Wahyudi
Utomo, Nur Wahyuning Sulistyowati Nur.
"Media Fun Accounting Berbasis Ular Tangga
Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar
Materi Akuntansi Jurnal Khusus", JAK (Jurnal
Akuntansi) Kajian Ilmiah Akuntansi, 2021

Publication

1 %

18

dspace.gazi.edu.tr

Internet Source

1 %

19

journal.unnes.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Pengembangan Media Prisma Kata Bergambar

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7