



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEGARSYIK  
(TEBAK GAMBAR ASYIK) PADA KEMAMPUAN MEMBACA  
SISWA KELAS I DI SDN KRANJI IV BEKASI**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

Nama : Milenia Fitri Nabilla

NIM : 2018820324

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**

**2022**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Skripsi, 20 Agustus 2022

Milenia Fitri Nabilla (2018820324)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEGARSYIK (TEBAK GAMBAR ASYIK) PADA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I DI SDN KRANJI IV BEKASI**

**xv + 153 hal., 14 tabel, 11 lampiran**

**ABSTRAK**

Rendahnya kemampuan membaca siswa disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajarkan membaca menjadi latar belakang dilakukannya penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar dengan mengembangkan media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik). Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Pengembangan ini diuji coba kepada 15 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan uji validasi bahasa mencapai tingkat kevalidan 88%, uji validasi materi mencapai tingkat kevalidan 88%, dan uji validasi media mencapai tingkat kevalidan 98%. Keefektifan produk dalam meningkatkan kemampuan membaca menunjukkan  $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$  dengan rata-rata *pretest* 50,67, *posttest* 85,60 dan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,69 dengan kategori sedang. Berdasarkan data-data tersebut, maka media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) layak dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak terkait seperti guru, siswa, dan peneliti selanjutnya.

**Kata Kunci:** Kemampuan Membaca, Media Pembelajaran, Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik)

Daftar Pustaka 53 (2016 - 2022)

**PERSETUJUAN PEMBIMBING  
PERSYARATAN UNTUK UJIAN SKRIPSI**

**Pembimbing,**



**Lutfi, M.Pd.**

Tanggal: 18 Agustus 2022

**MENGETAHUI**

**KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**Kaprodi,**



**Lativa Qurrotaini, M.Pd.**

Tanggal: 19 Agustus 2022

Nama : Milenia Fitri Nabilla  
Nomor Pokok : 2018820324  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
TEGARSYIK (TEBAK GAMBAR ASYIK) PADA  
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I DI SDN  
KRANJI IV BEKASI**  
Angkatan : 2018/2019

## PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN Kranji IV Bekasi” yang ditulis oleh Milenia Fitri Nabilla Nomor Pokok 2018820324 telah diujikan pada 31 Agustus 2022 diterima dan disahkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Mengesahkan,

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**Dekan,**

**Dr. Iswan, M.Si.**

<b>Panitia Ujian</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
<b>Ismah, M.Si.</b> Ketua	_____	_____
<b>Lativa Qurrotaini, M.Pd.</b> Sekretaris	_____	_____
<b>Lutfi, M.Pd.</b> Pembimbing	_____	_____
<b>Dr. Pratiwi Kartika Sari, M.Pd.</b> Penguji-1	_____	_____
<b>Apri Utami Parta Santi, M.Si.</b> Penguji-2	_____	_____

## **LEMBAR PENGESAHAN**

Diterima dan disahkan oleh Komisi Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menempuh ujian Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Nama : Milenia Fitri Nabilla

Nomor Pokok : 2018820324

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Tegarsyik  
(Tebak Gambar Asyik) pada Kemampuan Membaca  
Siswa Kelas I di SDN Kranji IV Bekasi

Angkatan : 2018/2019

Hari : Rabu

Tanggal : 31 Agustus 2022

\_\_\_\_\_ **Ismah, M.Si.**

Ketua

\_\_\_\_\_ **Lativa Qurrotaini, M.Pd.**

Sekretaris

\_\_\_\_\_ **Dr. Pratiwi Kartika Sari, M.Pd.**

Penguji-1

\_\_\_\_\_ **Apri Utami Parta Santi, M.Si.**

Penguji-2

## PAKTA INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

- a. Nama : Milenia Fitri Nabilla
- b. Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 8 Januari 2000
- c. Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/PGSD
- d. Nomor Pokok : 2018820324
- e. Alamat Rumah : Jl. Beringin 9 RT 002 RW 04 No. 101  
Kranji Bekasi Barat Kota Bekasi 17135
- f. No. HP : 081380372823
- g. Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran  
Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada  
Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di  
SDN Kranji IV Bekasi

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa seluruh dokumen/data yang saya sampaikan dalam skripsi ini adalah benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dokumen/data terdapat indikasi penyimpangan/pemalsuan pada bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pakta integritas ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 Agustus 2022

Mahasiswa yang bersangkutan,



**Milenia Fitri Nabilla**

**PERNYATAAN PERSETUJUAN**  
**PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK PENINGKATAN AKADEMIK**

Sebagai civitas Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Milenia Fitri Nabilla  
No. Pokok : 2018820324  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu Pendidikan menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclussive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEGARSYIK (TEBAK GAMBAR ASYIK) PADA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I DI SDN KRANJI IV BEKASI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan ini hak bebas royalti Fakultas Ilmu Pendidikan berhak menyimpan, menggali media, mengelola dalam bentuk perangkat data (*data base*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di Jakarta,

Pada tanggal 20 Agustus 2022



**Milenia Fitri Nabilla**

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah ya Allah atas rahmat dan kasih-Mu,*

*Karya sederhana ini akhirnya terselesaikan.*

*Skripsi ini aku persembahkan untuk,*

*Mama dan Ayah tercinta yang selalu mendukung dan mendo'akan aku.*

*Teruntuk Mas Tio, saudara kandungku satu-satunya yang tiada henti menyemangati aku  
agar segera lulus.*

*Dan sahabat-sahabat aku yang tidak pernah bosan mendengar keluh kesahku selama  
proses menyelesaikan skripsi ini.*

*Tidak lupa dosen pembimbingku serta dosen-dosen FIP yang dengan baik hati  
meluangkan waktu untuk sharing dan membantu penyelesaian skripsi ini.*

*Terimakasih atas kasih dan cinta yang diberikan.*

*Love you all.*



## MOTTO

*Semua orang punya “waktu” nya masing-masing. Jadi jangan merasa iri dengan keberhasilan orang lain. Cepat atau lambat kalau sudah waktunya, kita pun akan merasakan “keberhasilan” itu.*

Be the best!

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan karunia, rahmat, nikmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat teriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan kepada umatnya yang selalu mengikuti ajarannya.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis ingin menyampaikan permohonan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak dalam penyempurnaan skripsi ini. Namun, skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan yang baik ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah mendukung dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Iswan, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti studi di fakultas ini.
2. Ibu Lativa Qurrotaini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah memberikan dorongan serta arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
3. Bapak Lutfi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah sabar mengarahkan dan meluruskan jalan pikiran penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah.

5. Bapak Lili Gojali, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Kranji IV Kota Bekasi beserta para guru yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian di sekolah ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam rangka penyelesaian studi dan penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, dengan segala ketulusan hati yang bersih dan ikhlas, penulis berdoa semoga segala amal baik yang telah mereka berikan mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

Jakarta, Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PAKTA INTEGRITAS .....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	6
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori.....	11
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	34
D. Hipotesis (Produk yang akan dihasilkan).....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Model Pengembangan.....	38
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Desain Uji Coba .....	42

D.	Subjek Uji Coba .....	44
E.	Instrumen Penelitian .....	44
F.	Uji Coba Produk .....	50
G.	Teknik Analisis Data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>57</b>
A.	Deskripsi Hasil Pengembangan .....	57
B.	Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba .....	71
C.	Kajian Produk Akhir .....	90
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>107</b>
A.	Kesimpulan .....	107
B.	Saran .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>109</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>115</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Skala Likert .....	46
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	49
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Test.....	50
Tabel 3.6 Indeks Penilaian Validitas .....	53
Tabel 3.7 Indeks Penilaian Respon Siswa .....	54
Tabel 3.8 Kategori N-Gain .....	55
Tabel 4.1 Storyboard Media Tegarsyik .....	61
Tabel 4.2 Desain Media Tegarsyik.....	66
Tabel 4.3 Data Siswa.....	70
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Pre-test Post-test .....	85
Tabel 4.5 Hasil Uji T .....	86
Tabel 4.6 Hasil Besar Peningkatan (N-Gain) .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir .....	37
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	39
Gambar 4.1 Silabus Tematik Kelas I SD .....	59
Gambar 4.2 Hasil Produk Akhir Tegarsyik .....	93
Gambar 4.3 Hasil Produk Akhir Catatan Asyik.....	106

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran .....	115
Lampiran 2 Lembar Observasi Pembelajaran .....	116
Lampiran 3 Hasil Analisis Data Validitas dan Respon Siswa .....	117
Lampiran 4 Data Validator .....	122
Lampiran 5 Jawaban Kuesioner Validator.....	124
Lampiran 6 Jawaban Kuesioner Respon Siswa .....	127
Lampiran 7 Foto Kegiatan Penelitian .....	129
Lampiran 8 Surat Menyurat Penelitian.....	131
Lampiran 9 Kartu Bimbingan .....	134
Lampiran 10 Kartu Menyaksikan Sidang.....	135
Lampiran 11 Riwayat Hidup Penulis .....	136



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang harus dilalui oleh setiap anak ketika sudah berusia 7 tahun. Di sekolah dasar, anak-anak diajarkan berbagai aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sekolah dasar merupakan jenjang sekolah terlama dibanding jenjang lainnya, karena di sekolah dasar, anak harus menempuh pendidikannya selama 6 tahun.

Siswa merupakan manusia yang berusaha mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik jenjang pendidikan informal, pendidikan formal, maupun pendidikan nonformal. Siswa pada jenjang sekolah dasar mendapatkan pendidikan sesuai dengan usianya, apalagi siswa kelas rendah yang pada dasarnya masih ingin bermain, karena mereka masih dalam masa kanak-kanak.

Menurut Taseman et al (2021: 139) pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa diantaranya yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut harus dilaksanakan secara bertahap dan berurutan agar hasilnya maksimal. Menyimak merupakan tahap awal dalam berbahasa,

karena menyimak tidak sulit untuk dilakukan, cukup berkonsentrasi pada sesuatu yang didengar dan dilihat.

Setelah siswa mampu menyimak sesuatu, selanjutnya yaitu kemampuan berbicara. Dalam pembelajaran, kemampuan berbicara dapat dilatih dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyajikan hasil kerjanya ke depan kelas dan melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang suatu hal. Kemampuan berbicara juga melatih siswa untuk percaya diri dalam berpendapat.

Kemampuan berbahasa selanjutnya yaitu membaca. Membaca merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang penting, karena dalam kehidupan sehari-hari kita pasti menemukan tulisan yang harus dibaca, entah itu peringatan, pemberitahuan, maupun cerita. Dalam mengajarkan membaca kepada siswa, dibutuhkan kesabaran dan kemampuan, karena sebelum bisa membaca sebuah kata hingga kalimat, tentu mereka harus dikenalkan huruf-huruf.

Kemampuan berbahasa yang terakhir yaitu menulis. Menulis merupakan kegiatan yang membutuhkan konsentrasi dan kesiapan motorik halus seseorang. Siswa yang sudah bisa menulis berarti sudah mampu melakukan ketiga tahap kemampuan berbahasa lainnya. Namun, semua kemampuan berbahasa tersebut baiknya tidak terlalu digegas pada siswa yang belum memasuki usia sekolah dasar (7 tahun), karena akan berdampak buruk pada mentalnya.

Membicarakan tentang kemampuan berbahasa khususnya membaca, Allah SWT berfirman pada Q.S. Al-Alaq/96:1-5 yang berbunyi:

إِقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ [١] خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ [٢] إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَعْلَى

كُرْمٌ [٣] الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ [٤] عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ [٥]

1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan.  
 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. 4) yang mengajar (manusia) perantaraan kalam. 5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. **(Q.S. Al-Alaq/96:1-5)**

Pada ayat tersebut, Allah SWT memerintahkan umatnya untuk membaca. Karena dengan membaca, kita jadi tahu banyak hal yang sebelumnya belum kita ketahui. Apapun bacaan yang kita baca pasti ada maksud dan makna yang dapat kita pahami, oleh karena itu kemampuan membaca sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang.

Membaca adalah aktivitas yang sangat bermanfaat, karena membaca dapat menambah pengetahuan dan membuka wawasan kita. Pembelajaran membaca di sekolah dapat menarik dan menyenangkan jika menggunakan media, apalagi dilakukan sambil bermain. Namun pada kenyataannya, pembelajaran membaca di SDN Kranji IV Bekasi dilakukan secara monoton hanya

menggunakan buku tematik tanpa media tambahan yang dapat membuat siswa bosan.

Media pembelajaran yang dapat membantu anak membaca sangat beragam. Bahan untuk membuat media pembelajaran sebenarnya tidak perlu yang mahal, yang penting sesuai dengan materi ajar dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar, khususnya belajar membaca.

Penelitian yang dilakukan oleh Titis Wahyuni (2020) menunjukkan bahwa media tebak gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Data menunjukkan bahwa skor pada siklus I sebesar 60,87% dan siklus II sebesar 86,96%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media tebak gambar tepat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dibandingkan dengan menggunakan buku tematik.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas I di SDN Kranji IV Bekasi, ternyata masih banyak siswa yang belum lancar membaca. Hal ini disebabkan oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar, khususnya ketika pembelajaran membaca. Untuk itu, sangat diperlukannya inovasi media pembelajaran yang membantu siswa dalam meningkatkan kemampuannya. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik). Media Tegarsyik merupakan media pembelajaran yang dapat

memudahkan siswa dalam mengenal huruf dengan cara menebak gambar-gambar yang tersedia. Selain itu, media Tegarsyik juga melatih siswa untuk menyusun kalimat berdasarkan gambar. Media Tegarsyik terdiri dari 5 level, siswa harus menyelesaikan tiap levelnya dengan baik untuk naik ke level selanjutnya dan dibuktikan dengan catatan asyik untuk mengetahui keberhasilan tiap tingkatan level. Dengan begitu, siswa akan terasa seperti bukan sedang belajar, melainkan bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan bentuk judul Pengembangan Media Pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah ini dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dalam belajar membaca.
2. Kurangnya inovasi media dalam pembelajaran membaca.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam membaca.
4. Penerapan strategi dalam pembelajaran membaca masih bersifat konvensional.
5. Konsentrasi siswa kurang saat belajar membaca.
6. Media dalam belajar membaca kurang menarik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya batasan agar peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi?
3. Apakah media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi efektif digunakan?

### **E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I SD, dengan spesifikasi:

1. Media pembelajaran Tegarsyik berwujud seperti buku yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengenal huruf hingga menyusun kalimat sederhana berdasarkan gambar.
2. Media ini didesain menggunakan aplikasi *Canva*, dan dicetak menggunakan kertas laminasi *glossy* dengan ukuran A4.
3. Media ini terdiri dari 5 level, dari pengenalan abjad (di level awal) hingga penyusunan kalimat berdasarkan gambar (di level akhir).
4. Untuk mengetahui keberhasilan tiap level, yaitu dengan mencatat pada catatan asyik.
5. Catatan asyik dicetak dengan kertas HVS gsm 260 ukuran 15 cm x 10 cm.
6. Selain untuk melatih siswa membaca, media ini juga melatih motorik halus siswa yaitu dengan menggunting gambar dan menempel pada kotak kosong sesuai dengan namanya.

## **F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Tujuan Umum
    - 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.

- 2) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.

b. Tujuan Khusus

- 1) Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.
- 2) Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan yang dilihat dari dua dimensi, yaitu:

a. Teoritis

- 1) Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I SD.



- 2) Untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran Tegarsyik sebagai inovasi media pada kemampuan membaca siswa kelas I SD.

b. Praktis

- 1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi siswa, yaitu siswa lebih tertarik dalam belajar membaca, karena guru menggunakan media pembelajaran yang berbeda, dan media ini juga mengajak siswa belajar sambil bermain. Manfaat lain yang didapatkan yaitu siswa dapat membaca dengan lancar.

- 2) Bagi Guru

Kegunaan media Tegarsyik ini bagi guru yaitu dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam mengajarkan membaca kepada siswa. Dengan begitu, guru tidak hanya fokus pada buku tematik saja dan menggunakan metode ceramah yang dinilai kurang efisien. Dengan terciptanya media pembelajaran ini, guru diharapkan dapat lebih mengasah kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang dijelaskan.

- 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu penunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat menggunakannya ketika akan mengajarkan membaca kepada siswa. Penelitian ini dapat memberi ide untuk sekolah dalam rangka perbaikan metode mengajar yang menyenangkan, sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat meningkat.

#### 4) Bagi Peneliti

Dapat membuka wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif.

#### 5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran membaca, yaitu media Tegarsyik untuk lebih dikembangkan lagi, agar dapat banyak menghasilkan media pembelajaran inovatif lainnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Kemampuan Membaca**

###### **a. Definisi Kemampuan Membaca**

Menurut Suparlan (2021: 2) membaca adalah terjemahan dari simbol atau gambar dan suara yang disusun menjadi kata-kata untuk dipahami maknanya. Membaca merupakan modal utama yang harus dikuasai oleh setiap siswa. Dengan kemampuan membaca, siswa bisa mempelajari ilmu secara mandiri, dapat mengemukakan gagasannya, dan dapat mengekspresikan diri.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Safitri et al (2021: 2986) membaca merupakan kemampuan berbahasa yang membantu siswa dalam mencari makna dari sebuah tulisan. Aktivitas membaca juga akan memperkaya ide gagasan yang kreatif dan inovatif, dan menambah kosakata.

Menurut Dafit & Mustika (2021: 4890) membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting, khususnya pada siswa SD ketika memahami materi pembelajaran. Karena membaca akan membuat pembacanya mendapatkan banyak informasi.

Sedangkan menurut Almadiliana et al (2021: 58) membaca adalah kemampuan yang penting untuk memperoleh informasi dari media cetak. Kemampuan membaca harus dilewati melalui proses yang tidak sedikit, yaitu membaca tulisan yang ada di buku, kemudian memahami bacaan tersebut sedikit demi sedikit hingga akhirnya siswa dapat mengambil kesimpulan dari bacaan yang dibaca secara utuh.

Menurut Harras dalam Salsabila et al (2020: 340) membaca adalah kegiatan yang berasal dari pengalaman yang dilakukan dengan sadar, pemahaman, dan dengan tujuan untuk memaknai isi bacaan yang ditentukan oleh pembacanya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai definisi kemampuan membaca, peneliti menyatakan bahwa membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang, karena membaca adalah cara untuk mendapatkan informasi. Selain itu, membaca juga dapat membuat kita jadi lebih mengetahui banyak hal, bahkan bukan sekedar tahu melainkan memahami sesuatu dengan baik.

## b. Tujuan Membaca

Menurut Meo et al (2021: 278) tujuan dari membaca yaitu untuk memperkaya pengalaman dalam hidup, pengetahuan, dan beragam informasi lainnya yang berguna untuk kehidupan. Selain itu, membaca juga dapat memperluas wawasan, memperbanyak aktivitas anak yaitu menentukan kata, menemukan kosakata baru, serta dapat mempertinggi daya pikir anak.

Sedangkan menurut Suparlan (2021: 8) membaca memiliki tujuan yaitu: 1) mendapatkan kesenangan, 2) dapat menyempurnakan ketika membaca nyaring, 3) mendapatkan pengetahuan yang baru, 4) dapat menghubungkan informasi baru dengan yang sudah diketahui, 5) mendapatkan informasi yang digunakan untuk laporan, 6) mencegah prediksi tidak baik, 7) mengimplementasikan informasi yang telah didapat dari sebuah tulisan.

Wardani dalam Teni (2019: 15) tujuan membaca adalah supaya siswa dapat mengenal huruf sebagai lambang bahasa, kemudian mereka dapat menyuarakannya dengan intonasi yang wajar. Jika sudah mampu melakukan hal tersebut, ia akan bertahap untuk memahami isi bacaan yang dibaca.

Berdasarkan yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyatakan bahwa tujuan dari membaca adalah agar siswa dapat mengenal berbagai huruf sebagai simbol bahasa untuk berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Selain itu, membaca juga bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembacanya, memperluas wawasan, dan untuk mendapatkan kesenangan, karena membaca dapat dijadikan sebagai hobi untuk mengisi waktu luang.

c. Jenis-jenis Membaca

Menurut Nuraidi dalam Suparlan (2021: 8-9) membaca memiliki dua jenis, yaitu membaca hening (dalam hati) dan membaca nyaring. Membaca hening (dalam hati) merupakan membaca yang dilakukan secara sunyi tanpa bunyi. Membaca ini dimaksudkan agar si pembaca dapat memahami bacaan yang dibaca secara lebih dalam. Sedangkan membaca nyaring adalah jenis membaca dengan teknik menyuarakan bunyi huruf secara nyaring. Dalam melakukan membaca nyaring, diperlukan nada serta intonasi pelafalan huruf yang benar, karena membaca nyaring disuarakan. Membaca nyaring biasanya cocok dilakukan ketika membaca puisi, cerita, dan menyiarkan berita.

Menurut Taseman et al (2021: 139) salah satu jenis membaca yaitu membaca permulaan. Pada jenis ini, siswa

baru menginjak langkah awal dalam belajar membaca, yaitu dikenalkan bentuk huruf dan cara penyebutannya yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu lainnya.

Menurut Dalman dalam Utami et al (2021: 156) jenis-jenis membaca yaitu: 1) membaca dengan suara nyaring, 2) membaca sunyi (dalam hati), 3) membaca awal (permulaan), 4) membaca pemahaman. Keempat jenis tersebut tentu dilakukan secara bertahap dan berurutan hingga siswa mampu memahami tulisan yang dibaca.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyatakan bahwa jenis-jenis pada kemampuan membaca yaitu: membaca permulaan, membaca senyap, membaca nyaring, dan membaca pemahaman. Semua jenis tersebut bertujuan untuk membantu si pembaca dalam mencapai pemahaman terhadap apa yang dibaca.

## **2. Hakikat Media Pembelajaran**

### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang dipergunakan oleh setiap pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Menurut Atsani (2020: 84-85) media adalah apapun yang digunakan sebagai penghubung dalam menyalurkan pesan dari guru kepada

siswa untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Annisah (2014: 2-3) media pembelajaran yaitu segala alat bantu pada proses pembelajaran yang berfungsi untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam materi, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Karo-Karo et al (2018: 93) media pendidikan merupakan sebuah alat pelengkap antara guru dan siswa dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran. Menurut Novita & Sundari (2020: 718) media merupakan sesuatu yang berada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Untuk itu, media pembelajaran sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Hasan et al (2016: 4) berkata bahwa media adalah suatu cara untuk menyalurkan pesan pada saat kegiatan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Arifudin et al (2021: 10) guru harus mampu menerapkan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Media menurut Kurniawati & Koeswanti (2021: 1047) adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai penyambung antara guru dan siswa dalam menjelaskan materi pembelajaran di kelas.



Berdasarkan definisi yang telah diungkapkan, peneliti menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua benda yang digunakan sebagai penghubung dalam menyampaikan sebuah pesan, yakni materi ajar dengan cara yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Untuk itu, menurut Kemp & Dauton dalam Zahwa & Syafi'i (2022: 67) media pembelajaran mempunyai banyak manfaat. Manfaat yang didapat dari penggunaan media dalam pembelajaran yaitu: 1) Materi dapat disampaikan dengan bahasa baku, 2) Suasana belajar jadi menarik dan menyenangkan, 3) Pembelajaran menjadi lebih efektif, 4) Dapat menghemat waktu untuk menjelaskan materi, 5) Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dan 6) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi.

Sedangkan menurut Alzanah & Dewi (2022: 129) media pembelajaran memiliki fungsi, yaitu untuk memperjelas materi ajar yang disampaikan guru, sebagai sumber belajar yang berbeda bagi siswa, dan sebagai sumber informasi yang berbentuk konkret untuk siswa.

Menurut Adzan et al (2021: 95) media pembelajaran mempunyai manfaat yaitu: 1) sebagai penjelas pesan supaya tidak verbalistik, 2) untuk menghemat waktu dalam menerangkan materi, 3) dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, 4) dapat menyamakan persepsi dalam memahami materi.

Menurut Harefa & Tansil Laia (2021: 331) manfaat media pembelajaran adalah untuk memudahkan guru ketika menerangkan materi yang sifatnya kompleks dan sulit dipahami siswa, agar dapat tersampaikan dengan baik dan siswa jadi mengenal objek yang sedang dibahas. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat siswa tertarik dan aktif untuk belajar di kelas, karena sumber belajar yang digunakan guru tidak hanya buku pelajaran, melainkan lebih menarik yakni berisi gambar, teks, animasi, dan lain sebagainya yang dikemas dengan berbagai warna semenarik mungkin.

Menurut Rasagama dalam Yudha & Sundari (2021: 543) manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, membuat siswa paham akan makna dari materi ajar, siswa menjadi tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas

dengan berbagai aktivitas, yaitu menyimak, mempraktikkan, serta memerankan.

Berdasarkan ungkapan para ahli di atas mengenai manfaat media pembelajaran, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat bagi guru dan siswa, yakni: 1) guru terbantu ketika menjelaskan materi, tidak perlu berbicara panjang lebar, 2) menghemat waktu dalam menjelaskan materi, 3) mengubah peran guru menjadi fasilitator, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, 4) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, 5) persepsi siswa dalam memahami materi menjadi sama, 6) siswa lebih mudah paham dengan materi yang dijelaskan, 7) suasana belajar menjadi hidup dan menyenangkan, dan 8) sebagai sumber informasi yang konkret bagi siswa, karena dapat melihat dan menyentuh objek secara langsung.

#### c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran sebaiknya tidak dilupakan oleh guru, karena media sangat penting. Media yang digunakan tidak harus yang mahal, tetapi harus disesuaikan dengan kondisi, karakteristik siswa, dan materi yang akan diajarkan. Dengan adanya media pembelajaran, materi ajar dapat terkemas dalam satu wadah sehingga proses pembelajaran lebih efektif. Menurut Arsyad dalam Adi

(2016: 77) media pembelajaran perlu dipilih dengan kriteria, yakni: 1) Sesuai dengan tujuan instruksional, yakni afektif, kognitif dan psikomotor, 2) Mendukung fakta, konsep, dan prinsip dari materi ajar, 3) Bersifat fleksibel, praktis, luas, dan tahan lama, 4) Dapat digunakan dengan mudah, 5) Mampu memfasilitasi siswa dari perbedaan karakteristik dan gaya belajarnya, 6) Sesuai dengan teknis pembelajaran tertentu.

Menurut Purba (2021: 50) media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan kriteria tertentu, guna mengefektifkan penggunaan media tersebut. Kriteria yang dimaksud yaitu: 1) tepat dengan tujuan pembelajaran, 2) mendukung isi materi pembelajaran, 3) bahan untuk membuat media mudah didapat, 4) media yang dihasilkan bervariasi, 5) mudah digunakan, 6) dapat menghemat waktu, dan 7) sesuai dengan tingkat berpikir siswa, sehingga materi mudah dipahami.

Menurut Khumaidah & Nu'man (2021: 95) inilah media pembelajaran yang tepat juga ada kaidahnya, yaitu: 1) harus sesuai dan tepat dalam mencapai efektivitas pembelajaran, 2) relevan dengan tujuan pembelajaran, materi ajar, karakteristik siswa, dan waktu, 3) harus efisien, artinya media lebih baik yang murah dan sederhana, namun bisa membantu dalam mentransfer ilmu yang diajarkan, 4) mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, 5) sesuai dengan konteks

(kehidupan sehari-hari), untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Berdasarkan pendapat yang telah diungkapkan di atas, peneliti menyatakan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: 1) harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) tidak perlu mahal, sederhana pun tak apa yang penting bisa membuat siswa paham akan materi yang diajarkan, 3) sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa, alokasi waktu, dan materi ajar, 4) mudah digunakan, 5) bersifat fleksibel dan tahan lama.

### **3. Hakikat Media Tebak Gambar**

#### **a. Definisi Media Tebak Gambar**

Menurut Arsyad dalam Sari (2022: 751) media tebak gambar merupakan sebuah permainan berupa kartu berisi gambar yang terdiri dari gambar hewan, benda, dan lainnya serta menggunakan ukuran yang disesuaikan dengan jumlah pemain agar dapat menstimulasi siswa untuk belajar. Menurut Astuti dalam Dwiredy & Qalbi (2021: 115) permainan tebak gambar adalah permainan yang membuat siswa senang karena menggunakan barang tiruan sebagai objeknya, dan dituangkan ke dalam kertas kemudian dimainkan dengan cara menebak gambar yang tersedia.

Sedangkan menurut Mirnawati (2020: 103) media gambar merupakan media yang disajikan dalam bentuk dua dimensi dengan menggunakan macam-macam gambar untuk dijadikan sebagai objek, misalnya terkait dengan benda di sekitar, tempat, dan lain sebagainya. Media gambar dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuannya mengenai kebahasaan, kesenian, kreativitas dalam bercerita, berdrama, dan membantu siswa untuk bisa selalu mengingat isi materi yang diajarkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dinyatakan bahwa media tebak gambar adalah salah satu permainan yang dapat merangsang siswa untuk belajar sambil bermain, karena permainan ini menyenangkan bagi siswa, menggunakan berbagai macam gambar hewan, benda, buah, dan lain sebagainya sebagai objek yang diamati, kemudian dimainkan dengan cara menebak gambar tersebut.

#### b. Jenis-jenis Media Tebak Gambar

Permainan tebak gambar ada banyak jenisnya. Menurut Merrell & Guildnerr dalam Zwagery (2021: 61) ada permainan dengan nama tebak aku yang dikhususkan dalam pembelajaran sosial emosional melalui pengenalan emosi. Permainan ini melatih siswa untuk memahami emosi dan perasaan orang lain. Jika anak sudah paham tentang dasar-

dasar emosi, kecil kemungkinannya mereka mengalami permasalahan emosional.

Selain itu, ada juga permainan tebak kata. Menurut Yunarti (2022: 115) bermain tebak kata merupakan salah satu kegiatan latihan membaca dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini memusatkan siswa sebagai objek karena masing-masing mereka mempraktekkan sendiri, sehingga ada pengalaman yang berkesan dalam ingatan mereka.

Ada juga media tebak angka bergambar. Menurut Rohimah et al (2021: 67) media tebak angka bergambar adalah media berwujud tiga dimensi berupa kartu berukuran cukup besar yang dikhususkan untuk mengenalkan angka kepada siswa. Media bergambar memiliki pengaruh yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena media bergambar dapat membuat pembelajaran jadi kontekstual, yaitu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan ungkapan di atas, peneliti menyatakan bahwa jenis-jenis media tebak gambar ternyata ada banyak, dan masing-masing memiliki tujuan yang berbeda tergantung kebutuhan siswa. Pada dasarnya, siswa kelas rendah memang perlu diberikan media yang menyenangkan, agar mereka memiliki minat yang tinggi untuk belajar.

### c. Kelebihan Media Tebak Gambar

Setiap media pembelajaran, pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Sadiman dkk dalam Lestari et al (2021: 273) kelebihan media tebak gambar yaitu: 1) Bersifat konkret dan realita, 2) Dapat mengatasi waktu, 3) Dapat memfokuskan pengamatan, 4) Memperjelas masalah, 5) Mempermudah siswa dalam memahami maksud dari masalah, dan 6) Fleksibel.

Pendapat lain yaitu Dian dalam Kristiana et al (2021: 34) kelebihan dari media gambar yaitu sifatnya yang nyata, dapat mengatasi waktu dan keterbatasan ruang, memfokuskan pengamatan, masalah yang disajikan jelas untuk ditemukan, dan harga pembuatannya terjangkau.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Sukma dalam Agusrita et al (2020: 606) bahwa kelebihan dari media gambar adalah siswa bisa mengeluarkan idenya sesuai dengan gambar yang tersedia. Selain itu, media gambar juga bersifat konkret, jadi siswa bisa paham mengenai tema yang digunakan dengan melihat gambar tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyatakan bahwa media tebak gambar memiliki banyak kelebihan bagi penggunanya, yaitu 1) bersifat konkret yang dapat membuat siswa belajar dari pengalamannya, karena



dapat menyentuh secara langsung, 2) dapat menghemat waktu dalam menjelaskan materi, 3) pengguna jadi lebih fokus pada pengamatannya, 4) fleksibel, karena mudah dibawa-bawa, 5) permasalahan dapat ditemukan, karena hanya dengan melihat gambar, kemudian menebak gambar tersebut dengan benar, 6) dan yang terpenting, harga pembuatannya terjangkau.

d. Kekurangan Media Tebak Gambar

Menurut Sadiman dkk dalam Lestari et al (2021: 273) sedangkan kekurangan media tebak gambar yaitu: 1) Hanya terfokus dengan indera penglihatan, 2) Kurang efektif jika tebak gambar terlalu kompleks, 3) Ukurannya kurang sesuai untuk kelompok skala besar, 4) Sulit dicari karena berkenaan dengan sejarah masa lalu.

Menurut Mirnawati (2020: 104-105) media gambar juga memiliki kekurangan seperti: 1) Ukurannya yang terkadang kecil, walaupun bisa diperbesar pasti akan butuh biaya yang cukup besar pula, 2) Wujudnya dua dimensi sehingga sulit menggambarkan yang sesungguhnya, 3) Gambar tidak dapat bergerak, 4) Variasi warna bisa menimbulkan tanggapan yang berbeda, 5) Jika gambar terlalu kompleks, justru membuat pembelajaran jadi kurang efektif.

Rahadi dalam Pahrin (2021: 20) juga mengatakan bahwa kelemahan atau kekurangan media gambar adalah: 1) Hanya menekankan pada indera penglihatan, 2) Ukuran media terbatas, 3) Gambar diinterpretasikan secara subjektif, 4) Jika gambar terlalu kecil, kurang efektif digunakan pada pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti menyatakan bahwa kekurangan dari media gambar, yaitu hanya berwujud dua dimensi, terfokus pada indera penglihatan saja, ukurannya terbatas, dan jika gambar yang digunakan terlalu kompleks atau padat justru akan menjadikan pembelajaran menjadi kurang efektif.

#### **4. Hakikat Pembelajaran yang Asyik**

##### **a. Definisi Pembelajaran yang Asyik**

Menurut Wahyu dkk dalam Sunarti (2021: 36) pembelajaran yang asyik adalah pembelajaran yang membuat siswa ingin belajar dengan tidak adanya paksaan dari siapapun, dan dapat membuat siswa senang saat melakukan proses pembelajaran karena digunakannya media atau permainan. Sedangkan menurut Rahmawati (2021: 173) pembelajaran yang menyenangkan/asyik yaitu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa dengan menggunakan cara yang tepat untuk membuat

siswa termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Mayangsari dalam Rafikasari et al (2021: 3235) menyenangkan atau asyik berarti pembelajaran dengan suasana belajar yang membuat siswa senang, sehingga siswa dapat memfokuskan perhatiannya untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Jika siswa sudah fokus dalam belajar, maka tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas mengenai definisi pembelajaran yang asyik/menyenangkan, peneliti dapat menyatakan bahwa pembelajaran yang asyik yaitu kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa dengan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membuat siswa fokus, bersemangat serta termotivasi untuk mengikuti serangkaian proses pembelajaran yang berlangsung.

b. Indikator Pembelajaran yang Asyik/Menyenangkan

Menurut Trinova dalam Mulyawati & Purnomo (2021: 27) pembelajaran yang menyenangkan memiliki indikator yaitu: 1) siswa fokus pada penjelasan guru, berkonsentrasi, dan guru berhasil menarik minat siswa untuk belajar. 2) siswa jadi

berani untuk mencoba hal baru dan berani bertanya ketika masih belum mengerti.

Menurut Rahmawati (2021: 173) ada beberapa indikator yang dikatakan penting agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, yaitu: 1) siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. 2) siswa memiliki motivasi yang tinggi saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Namun, menurut Mulyasa dalam Rafikasari et al (2021: 3235) faktor penentu terciptanya pembelajaran yang menyenangkan adalah guru, karena seorang gurulah yang menjadi pemimpin di kelas. Untuk bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tentu guru harus menguasai berbagai keterampilan mengajar sebagai dasar dalam melakukan pengajaran. Terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan berarti guru tersebut telah berhasil melaksanakan profesinya dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai indikator pembelajaran yang asyik/menyenangkan, peneliti menyatakan bahwa terciptanya pembelajaran yang asyik yaitu karena seorang guru telah pandai membuat siswanya fokus pada pembelajaran, membuat siswa lebih termotivasi dan semangat mengikuti proses pembelajaran, dan guru bersama-sama dengan siswa terlibat secara aktif berinteraksi,

rasa ingin tahu siswa tinggi, sehingga membuat siswa tidak malu untuk bertanya.

## **5. Hakikat Pengembangan**

### **a. Definisi Pengembangan**

Menurut Setyosari dalam Ohy et al (2021: 530) pengembangan adalah suatu kegiatan dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan yang sudah terbukti keefektifannya guna meningkatkan fungsi dari teknologi yang sudah ada ataupun menciptakan teknologi baru. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Sukmadinata dalam Prananda et al (2020: 41) bahwa pengembangan merupakan langkah untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada sebelumnya atau sekedar menyempurnakannya dan dapat dipertanggung jawabkan keefektifannya. Menurut Sugiyono (2019: 754) pengembangan adalah metode penelitian ilmiah untuk melakukan penelitian, perancangan, produksi, serta menguji validitas dari produk yang sudah diciptakan.

Berdasarkan teori yang diungkapkan para ahli di atas, peneliti dapat menyatakan bahwa pengembangan merupakan cara atau langkah yang bisa dilakukan dalam penelitian guna menghasilkan produk baru atau hanya menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya agar lebih efektif saat digunakan dalam pembelajaran.

## b. Model-model Pengembangan

Menurut Amali dalam Maydiantoro (2019: 1) ada berbagai macam model pengembangan yang bisa dijadikan acuan dalam metode *Research and Development* (RnD), diantaranya yaitu:

### 1) Model Borg & Gall

Model ini menggunakan alur penelitian air terjun atau *waterfall* dengan 10 tahapan, yaitu (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan, (5) penyempurnaan produk awal, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) implementasi.

Kelebihan model ini yaitu dapat menghasilkan produk dengan nilai yang tinggi dan proses pembaruan produk dapat berlangsung secara *continue*. Sedangkan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama, karena model ini sangat kompleks.

### 2) Model 4D

Model pengembangan dinamakan 4D karena model ini memiliki empat tahap dengan huruf awal D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Kelebihan dari model ini yaitu hanya membutuhkan waktu sebentar dalam melakukannya, karena model ini tidak terlalu kompleks. Sedangkan kekurangannya adalah model ini hanya sampai tahap penyebaran produk, tidak adanya evaluasi produk untuk melihat kualitas produk yang dikembangkan.

### 3) Model ADDIE

Model ini memiliki lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model ini digunakan untuk pengembangan yang sederhana dan mudah dipahami. Hamzah (2020: 33-34) menjabarkan tiap tahapan pada model ADDIE, yaitu:

#### a) *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan menganalisis tugas. Tahap analisis ini merupakan proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dipelajari siswa. Hasil dari analisis yaitu berupa karakteristik siswa, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas secara rinci berdasarkan kebutuhan.

b) *Design* (Perancangan)

Di tahap ini, yang dilakukan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik, menyusun tes berdasarkan tujuan, dan menentukan strategi atau media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

c) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini yaitu mewujudkan desain menjadi bentuk nyata dengan membuat dan merevisi bahan yang akan digunakan, serta memilih media yang tepat guna tercapainya tujuan pembelajaran. Langkah penting dalam tahap ini yaitu menguji kualitas produk sebelum diimplementasi.

d) *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini adalah tahap penerapan sistem pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya. Berarti, di tahap ini semua yang sudah dikembangkan siap diuji coba kepada siswa.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir pada model ADDIE. Di tahap ini untuk melihat keberhasilan sistem pembelajaran yang dikembangkan, sesuai harapan atau tidak. Evaluasi sebenarnya bisa dilakukan pada



empat tahap sebelumnya (evaluasi formatif) untuk revisi. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memberikan penilaian pada sistem pembelajaran yang dibuat.

Kelebihan model ini adalah tidak membutuhkan waktu yang lama, karena model pengembangan ini sederhana namun tahapannya lengkap dan jelas, serta di setiap langkah terdapat revisi agar produk yang dikembangkan dapat lebih berkualitas.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai model-model pengembangan, peneliti menyatakan bahwa ada 3 macam model yang bisa dilakukan dalam penelitian R&D, yaitu model Borg & Gall, model 4D, dan model ADDIE. Masing-masing model tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan, namun bisa diterapkan sesuai kebutuhan penelitian.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Terdapat penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Dian Puspita, Ajeng Amelia Ningrum, dan Muhamad Muslihudin (2022) tentang pengembangan aplikasi media pembelajaran tebak gambar flora dan fauna berbasis android pada SDN 01 Tias Bangun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis android ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 01 Tias Bangun.

Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Muhamad Erfan, Vivi Rachmatul Hidayati, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, dan Muhamad Makki (2022) tentang pengembangan *game* android tebak gambar bendera negara sebagai media pembelajaran subtema globalisasi dan manfaatnya. Penelitian ini menghasilkan produk berupa *game* edukasi yang layak digunakan dengan hasil persentase 81% dari ahli media, 83% dari ahli materi, dan 78% berdasarkan respon siswa.

Penelitian ketiga yang relevan dengan penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Arinda Widi Antari (2021) tentang pengembangan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis android pada materi sistem hormon kelas XI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini layak diuji coba. Skor rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi yaitu 3,45 dengan kategori baik.

### **C. Kerangka Berpikir**

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan oleh pembaca untuk mendapatkan informasi melalui tulisan. Kemampuan membaca sangat penting dan perlu dikuasai oleh setiap siswa di sekolah. Dalam mengajarkan membaca kepada siswa perlu adanya kesabaran dan kemampuan guru, karena dalam

belajar membaca siswa butuh konsentrasi yang bagus agar dapat mengingat jenis-jenis huruf dan disatukan menjadi sebuah kata hingga kalimat.

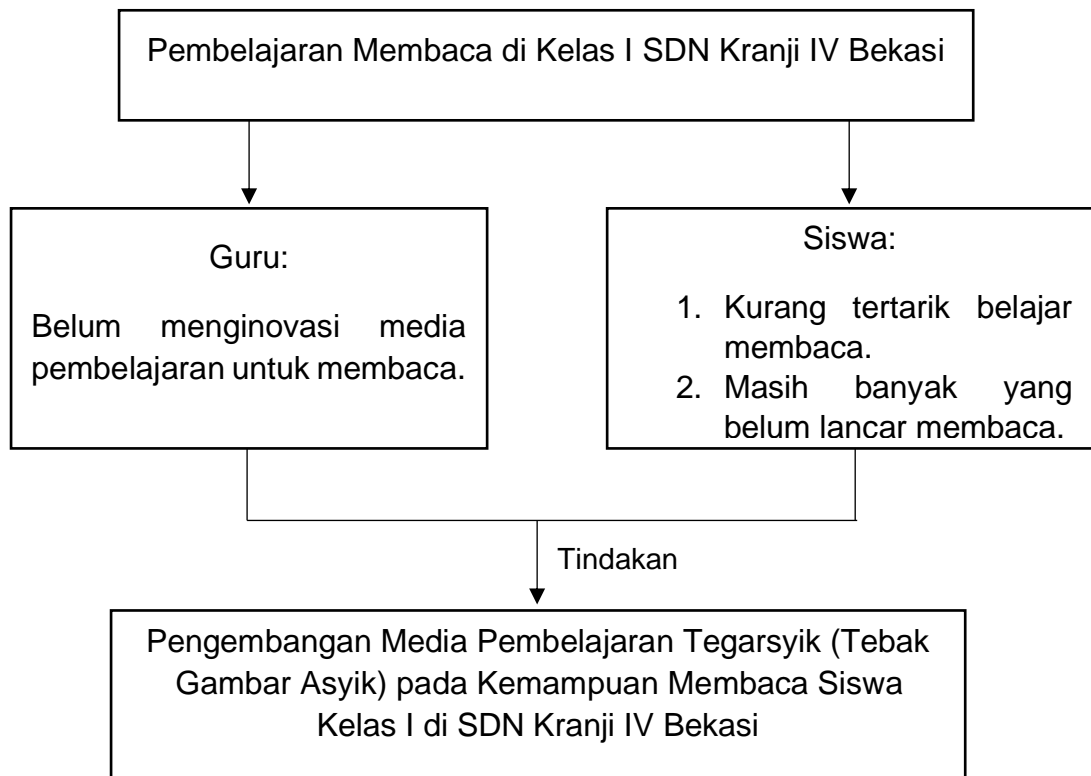
Namun, tidak semua siswa dapat membaca dengan lancar. Masih sering ditemukan siswa yang kesulitan dalam membaca. Menurut Meo et al (2021: 279) siswa yang mengalami kesulitan membaca disebabkan oleh guru yang tidak memperhatikan siswanya, maka kesulitan tersebut semakin parah dan berdampak pada prestasi belajarnya karena sulit mengikuti rangkaian proses pembelajaran.

Penyebab lain kesulitan membaca pada siswa yaitu kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan dalam belajar membaca. Siswa kelas I SD masih berada pada tahapan operasional konkret, maka adanya media pembelajaran sangat dibutuhkan. Zahwa & Syafi'i (2022: 63) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi sehingga minat seseorang dapat tumbuh dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tentu harus memahami kondisi siswanya. Dengan begitu, guru akan dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa, agar mereka dapat memahami materi dengan mudah.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, ditemukan adanya guru kelas I yang masih menggunakan media pembelajaran seperti buku tematik dan menjelaskan materi dengan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan juga sulit memahami materi pembelajaran, apalagi siswa yang dimaksud adalah siswa kelas I yang hasratnya masih ingin bermain. Dalam kondisi ini, guru harus bisa menginovasi media pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah media Tegarsyik. Media ini prinsipnya yaitu mengajak siswa belajar membaca sambil bermain. Dengan begitu, siswa akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dari uraian di atas, terlihat bahwa akan diterapkannya media baru yaitu Tegarsyik untuk mempermudah siswa dalam belajar membaca.

Berikut ini adalah gambar kerangka berpikir dari pengembangan media Tegarsyik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis (Produk yang akan dihasilkan)**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, hipotesis dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I SD layak digunakan.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

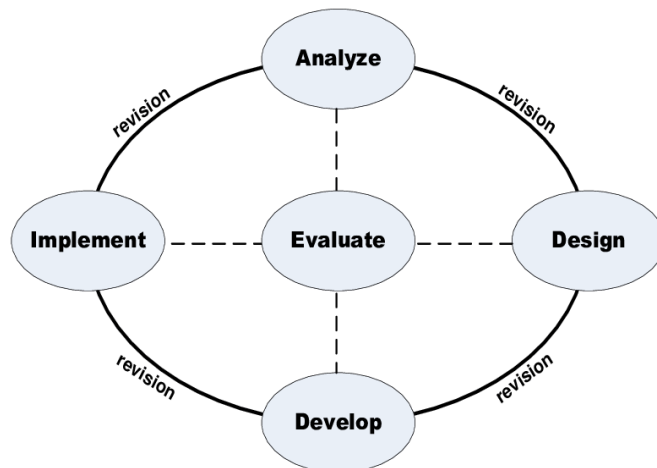
Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Setiawan et al (2021: 113), metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan produk tertentu dan bisa dipertanggung jawabkan keefektifannya. Seperti yang disebutkan oleh Saputro (2017: 8) bahwa metode *Research and Development* adalah metode yang akan menghasilkan produk pada bidang tertentu, produk yang dimaksud bisa berupa model pembelajaran, buku, ataupun *software*.

Menurut Sugiyono (2019: 753), penelitian dan pengembangan berfungsi untuk menguji produk yang telah ada dan mengembangkan produk yang dalam arti luas dapat berupa meng-*upgrade* produk yang sudah ada, sehingga menjadi lebih efektif untuk digunakan dan atau bisa juga menciptakan produk baru yang belum ada sebelumnya.

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah usaha yang digunakan

untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE digunakan untuk merancang sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dimengerti.



**Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE**  
(Ranasiwi et al, 2021: 601)

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Menurut Sugiyono (2019: 766) analisis merupakan kegiatan awal yang dilakukan terhadap situasi di lingkungan agar dapat ditemukannya produk yang perlu dibuat atau dikembangkan. Analisis yang dilakukan di sini yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan siswa kelas I untuk mengetahui permasalahan yang mendasari pembelajaran membaca. Dalam hal ini dianalisis bahwa dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran untuk belajar membaca. Data yang berhubungan dengan analisis siswa didapat dengan mengkaji teori, melakukan wawancara kepada guru kelas I, dan mengamati langsung proses pembelajaran.

b. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi objek penelitian. Analisis ini meliputi tingkat kemampuan siswa, latar belakang pengetahuan, dan perkembangan kognitif siswa.

c. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum meliputi analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sesuai dengan kurikulum yang digunakan,



yaitu kurikulum 2013. Analisis ini perlu dilakukan untuk mengetahui kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu pada materi membaca permulaan.

## 2. *Design* (Perancangan)

Di tahap perancangan ini, dirumuskan tujuan pembelajaran yaitu mampu membangun minat siswa untuk belajar membaca, dan membuat siswa lancar membaca. Untuk bisa mencapai tujuan tersebut, maka dirancang sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa membaca dengan lancar. Hasil rancangan masih bersifat konseptual dan menjadi dasar tahap pengembangan.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, konsep yang sudah dibuat sebelumnya direalisasikan menjadi produk nyata yang siap diimplementasikan. Dalam tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran Tegarsyik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Selain itu, di tahap ini pula dibuat instrumen penelitian untuk mengukur tingkat kevalidan dan efektivitas produk. Instrumen penelitian yang dibuat yaitu kuesioner validator, lembar observasi pembelajaran, dan tes hasil belajar.

Pengembangan diawali dengan membuat *storyboard* media, dan mengedit media sesuai kebutuhan. Kemudian dilakukan validasi oleh dosen ahli untuk mengetahui kualitas produk sebelum diimplementasikan. Hasil validasinya yaitu data untuk mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran, serta saran dari validator. Jika media sudah divalidasi, kemudian direvisi sesuai saran dari para validator.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya adalah implementasi dalam situasi nyata. Uji coba produk dilakukan pada 15 orang siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan, diukur dengan tes hasil belajar siswa.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Di tahap ini, dilakukan evaluasi terkait dengan pengembangan media pembelajaran Tegarsyik. Dalam hal ini, peneliti melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi

### **C. Desain Uji Coba**

Desain uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah tahap awal dalam proses pengembangan produk. Kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan observasi dan merancang bahan ajar.

### 2. Tahap Uji Validitas dan Evaluasi

Langkah-langkah dalam tahap ini yaitu:

#### a) Validasi Ahli

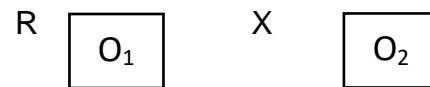
Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa, materi, dan media. Para ahli tersebut memberikan nilai terhadap produk. Hasil dari validasi ahli digunakan untuk perbaikan produk.

#### b) Uji Coba Produk

Setelah divalidasi, produk diuji coba kepada siswa kelas I sebanyak 15 orang.

### 3. Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran Tegarsyik dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Uji tersebut dilakukan dengan cara membandingkan sebelum dan sesudah digunakannya media. Uji ini menggunakan model desain eksperimen *one group pretest-posttest design*. Desain tersebut yaitu:



Keterangan:

$O_1$  = Nilai awal tes

$O_2$  = Nilai setelah perlakuan

X = Perlakuan

#### **D. Subjek Uji Coba**

Yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu 15 orang siswa kelas I yang dipilih dengan memperhatikan kriteria tertentu, yaitu siswa yang belum bisa membaca dengan lancar. Subjek uji coba lapangan pada penelitian ini peneliti memilih siswa kelas I SDN Kranji IV Kota Bekasi. Alasan memilih sekolah ini, karena masih banyak siswa yang belum bisa membaca dan belum diterapkannya media pembelajaran berupa permainan edukasi untuk belajar membaca. Dan alasan memilih kelas I, karena materi membaca permulaan terdapat di kelas I sesuai dengan Kompetensi Dasar.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019: 181) instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur variabel yang sedang diamati. Teknik

pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner untuk ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan tes untuk siswa kelas I SDN Kranji IV Bekasi untuk mengetahui efektivitas media yang dibuat.

Kuesioner validasi diisi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi yang memvalidasi materi dalam media Tegarsyik yaitu dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Jakarta, yaitu bapak Muttaqillah. Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator ahli materi karena latar belakang pendidikan beliau sesuai dengan materi yang digunakan pada media Tegarsyik, yaitu Bahasa Indonesia tentang membaca permulaan kelas I SD, agar isi materinya sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013.

Ahli bahasa yang memvalidasi kebahasaan pada media Tegarsyik yaitu ibu Erni. Alasan memilih beliau sebagai validator ahli bahasa karena *background* pendidikan beliau yaitu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, sesuai dengan mata pelajaran yang peneliti gunakan pada media Tegarsyik yaitu bahasa Indonesia, agar sesuai dengan struktur kebahasaan bahasa Indonesia.

Ahli media yang menilai media Tegarsyik merupakan salah satu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

yaitu ibu Sriyanti Rahmatunnisa. Peneliti memilih beliau sebagai validator ahli media karena latar belakang beliau adalah dosen PG-PAUD dan sesuai dengan media yang peneliti kembangkan yaitu untuk siswa kelas I SD, agar media tersebut dapat menarik minat siswa untuk ikut serta dalam permainan.

Selanjutnya, media Tegarsyik diuji kevalidannya dengan menggunakan instrumen penelitian guna mengetahui validitas dari para ahli. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penilaian dengan menggunakan skala likert. Menurut Sumartini et al (2020: 31) skala likert adalah salah satu alat pengukuran yang sering digunakan dalam penelitian untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang mengenai variabel penelitian.

Instrumen penelitian dengan skala likert dibuat dalam bentuk daftar *checklist*, dimana validator menilai dengan cara memberi tanda centang (√) pada daftar yang telah tersedia sesuai dengan penilaian yang tepat.

**Tabel 3.1 Skor Skala Likert**

<b>SINGKATAN</b>	<b>KETERANGAN</b>	<b>SKOR</b>
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3

TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2019: 168)

Instrumen kuesioner ini akan terbagi menjadi tiga, yaitu instrumen untuk ahli materi, instrumen untuk ahli bahasa, dan instrumen untuk ahli media. Ketiga kuesioner tersebut dinilai berdasarkan kesimpulan dari validator.

#### 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Instrumen kesesuaian isi materi pada media Tegarsyik diisi oleh ahli materi yang merupakan salah satu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	1, 2
		Kejelasan materi	3
		Keakuratan konsep	4
2.	Penyajian Materi	Kemenarikan penyajian materi	5, 6
3.	Pembelajaran	Kemenarikan judul	7

		Materi relevan dengan kondisi siswa	8, 9, 10
--	--	-------------------------------------	----------

(Dimodifikasi dari Ranasiwi et al., 2021: 602)

## 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

Instrumen mengenai kebahasaan pada media Tegarsyik diisi oleh salah satu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta sekaligus guru SMAN 62 Jakarta dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Bahasa dan Ejaan	Kesesuaian ejaan dengan PUEBI	1
		Bahasa komunikatif	8
		Pemilihan kata yang tepat	9
		Bahasa mudah dipahami	3, 5
		Kejelasan struktur kalimat	10
2.	Konsistensi	Konsisten dalam penggunaan simbol	4
3.	Kesesuaian Tingkat Perkembangan Siswa	Bahasa yang digunakan menarik	7
		Kesesuaian dengan tingkat intelektual siswa	2
		Bahasa tidak mengandung unsur kekerasan	6



(Dimodifikasi dari Ranasiwi et al., 2021: 603)

### 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Instrumen kelayakan media diisi oleh ahli media, yaitu salah satu dosen PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Instrumennya berupa kuesioner dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kemanfaatan	Menarik perhatian siswa	1, 2
		Kepraktisan dalam penggunaan	3, 4
		Kesesuaian dengan prinsip pembelajaran	5, 6
2.	Prinsip Media	Kesesuaian bahan dengan tingkat usia siswa	7, 8
		Menyenangkan bagi siswa	9, 10
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	11
3.	Tampilan Media	Kesederhanaan desain	12, 13, 14

		Kejelasan tulisan	15, 16
		Kesesuaian gambar dan warna	17, 18

(Dimodifikasi dari Nurfitriana, 2021: 36)

#### 4. Kisi-kisi Instrumen Evaluasi *Test*

Setelah produk diuji coba, selanjutnya siswa diminta untuk mengisi tes tertulis guna mengukur tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Instrumen dibuat dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi *Test***

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Asosiasi	Ketepatan lafal/pengucapan	1
2.	Berpikir	Pemahaman isi bacaan	2, 3, 4, 5
3.	Pengalaman	Kelancaran dalam membaca	6
4.	Belajar	Metode pembelajaran	7, 8, 9
5.	Perseptual	Kejelasan suara	10

(Dimodifikasi dari Rafifah. Y Salsabila et al., 2020: 341)

#### **F. Uji Coba Produk**

Produk diuji coba agar terlihat sejauh mana media pembelajaran Tegarsyik dapat membantu siswa dalam mengenal huruf guna

meningkatkan kemampuan membaca. Dilakukannya uji coba produk juga untuk mengetahui kelayakan produk dan pendapat responden terhadap media pembelajaran Tegarsyik ketika digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Uji coba ini dilakukan setelah melewati tahap revisi-revisi desain oleh para validator dan setelah diperbaiki kesalahannya oleh peneliti. Uji coba dilakukan pada 15 orang siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi.

Setelah diuji coba, responden diberikan tes untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran Tegarsyik dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mendapatkan informasi apakah media Tegarsyik ini dapat membuat pembelajaran membaca jadi lebih efektif dan efisien.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Deskriptif**

#### **a. Analisis Data Validitas**

Menurut Sugiyono (2019: 241) statistik deskriptif adalah perhitungan statistik untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan semua data yang sudah dikumpulkan. Analisis ini menggunakan kuesioner untuk memberikan kritik dan saran

dari validator. Hasil analisisnya berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif itu didapat dari kuesioner yang diisi oleh validator dengan skala likert. Dan data kualitatif itu didapat dari saran perbaikan yang diberikan validator. Penskoran skala likert sudah tertera pada tabel 3.2.

Skor yang telah diperoleh dari jawaban validator, akan diakumulasikan ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus. Menurut Hanafi dalam Meishanti & Ardiansyah (2021: 151) rumus yang dipergunakan untuk menghitung kevalidan hasil penilaian yaitu:

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

Keterangan:

P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal

100 = Konstanta

Hasilnya dalam bentuk persen (%) dengan indeks penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Indeks Penilaian Validitas**

<b>Indeks</b>	<b>Penilaian</b>
0 – 20%	Sangat Tidak Valid
21 – 40%	Tidak Valid
41 – 60%	Cukup Valid
61 – 80%	Valid
81 – 100%	Sangat Valid

Widagdo et al (2021: 66)

## b. Analisis Data Respon Siswa

Setelah skor berupa angka didapat, selanjutnya diolah menjadi bentuk persentase dengan menggunakan rumus. Menurut Akbar dalam Handayani (2021: 86) rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besar Persentase

TSe = Jumlah total jawaban responden

TSh = Jumlah total skor maksimal

100 = Bilangan konstanta

Hasil persentase yang telah didapat akan diklasifikasi sesuai kualifikasi penilaian respon siswa menurut Aisyah et al dalam Hamidah & Wulandari (2021: 114), yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Indeks Penilaian Respon Siswa**

Persentase	Tingkat Respon Siswa
$\geq 85\%$	Sangat Positif
$70\% < x \leq 85\%$	Positif
$50\% < x \leq 70\%$	Kurang Positif
$< 50\%$	Tidak Positif

## 2. Analisis Hasil Tes

Analisis ini digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa dan menentukan efektivitas penggunaan media pembelajaran Tegarsyik. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa dilakukan dengan menghitung data nilai indeks kedua data (*pretest-posttest*) dengan rumus *N-gain* menurut Meltzer dalam Handayani (2021: 88) yaitu:

$$\text{Indeks gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kategori skor dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.8 Kategori *N-Gain*

Besarnya Daya Pembeda	Interpretasi
$NG > 0,7$	Tinggi
$0,3 < NG < 0,7$	Sedang
$NG < 0,3$	Rendah

a. Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah data tersebut normal atau tidak. Data yang normal adalah salah satu uji parametrik. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Saphiro-Wilk* dengan bantuan *software SPSS 25 for windows* dengan signifikansi 0,05. Jika taraf signifikansi  $> 0,05$  maka data tersebut dinyatakan normal, namun jika taraf signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak normal. Rumus hipotesisnya yaitu:

$H_0$  : data berdistribusi normal

$H_1$  : data tidak berdistribusi normal

Jika hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji t. Jika hasilnya tidak normal, maka dilanjutkan uji non parametrik.

b. Uji t sampel berpasangan

Penelitian ini menggunakan uji t dua sampel berpasangan untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata dengan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Rumus yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

Adapun pedoman ketentuan uji t *paired* berdasarkan nilai signifikansi menurut Santoso dalam Handayani (2021: 90) yaitu sebagai berikut:

- a. Jika signifikan < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.
- b. Jika signifikan > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi model ADDIE. Peneliti memilih model ADDIE karena model pengembangan ini cocok untuk merancang pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. Tahapan yang dilakukan pada pengembangan ini ada lima tahapan, yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian dan pengembangan ini melibatkan tiga orang ahli untuk memvalidasi produk sebelum diuji coba, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media.

Uji coba produk dilakukan di SDN Kranji IV, Kecamatan Bekasi Barat, Kota Bekasi. Uji coba produk dilakukan kepada 15 orang siswa. Berikut ini adalah penjelasan secara rinci dari tiap tahapan pengembangan media pembelajaran Tegarsyik sesuai dengan model pengembangan ADDIE:

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

##### a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan wawancara dengan guru kelas I, terlihat bahwa pembelajaran membaca di kelas dilakukan hanya menggunakan buku tematik tanpa adanya media tambahan, sehingga siswa merasa kurang bersemangat dan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena sebagian besar dari mereka belum bisa membaca.

Pembelajaran membaca sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, karena membaca merupakan keterampilan utama dalam pembelajaran, jika sudah bisa membaca maka keterampilan lainnya akan mengikuti. Untuk itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran Tegarsyik agar siswa dapat terbantu dalam belajar membaca dengan cara yang menyenangkan.

#### **b. Analisis Karakteristik Siswa**

Berdasarkan observasi peneliti, siswa kelas I sebagian besar belum lancar membaca. Mereka masih mengeja huruf satu per satu ketika membaca. Saat pembelajaran membaca, tidak sedikit dari mereka yang sibuk sendiri, karena mereka merasa bosan dan tidak bersemangat untuk belajar membaca. Tidak ada manusia yang tidak pintar, begitu pula siswa di kelas I SDN Kranji IV Bekasi. Mereka pintar, hanya saja kurang stimulasi dari guru di kelas.

### c. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang dipergunakan untuk pembelajaran di SDN Kranji IV Bekasi yaitu kurikulum 2013. Berikut adalah silabus yang mencakup materi membaca permulaan:

#### Gambar 4.1 Silabus Tematik Kelas I SD

##### SILABUS TEMATIK KELAS I

**Tema 7** : Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku  
**Subtema 4** : Bentuk, Warna, Ukuran, dan Permukaan Benda  
**Semester** : II (Dua)

##### KOMPETENSI INTI:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Bahasa Indonesia	<p>3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.6 Menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan Bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana.</p>	<p>3.6.1 Mengidentifikasi kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar.</p> <p>4.6.1 Menuliskan kosakata mengenai berbagai jenis benda dengan ejaan yang tepat.</p>	Berbagai jenis benda di lingkungan sekitar	<p>Mempasangkan gambar benda sesuai namanya.</p> <p>Bermain tebak gambar benda, hewan, dan buah.</p> <p>Menyusun kata menjadi kalimat yang tepat berdasarkan gambar.</p>

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Media Tegarsyik dirancang dengan tahapan sebagai berikut:

### a. Konsep

Hasil dari analisis di atas digunakan untuk membuat konsep media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran Tegarsyik. Media ini berisi materi membaca

permulaan, yaitu dimulai dari pengenalan abjad, membaca 2 suku kata, membaca 3 suku kata, bermain tebak gambar (hewan, buah, dan benda), serta menyusun kalimat berdasarkan gambar. Media Tegarsyik dibuat dengan desain yang menarik agar dapat membuat siswa semangat untuk belajar membaca.

b. Desain Media Tegarsyik

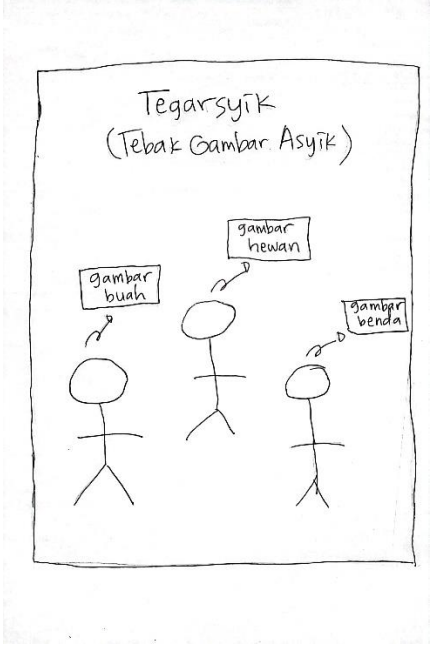

Tahap awal yang dilakukan dalam mendesain media Tegarsyik yaitu dengan membuat *storyboard* atau rancangan awal media. Kedua yaitu pengeditan media dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Media diedit agar tampilannya lebih menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Dan ketiga yaitu pencetakan media Tegarsyik menggunakan kertas laminasi *glossy* dengan ukuran A4, serta pencetakan catatan asyik dengan ukuran 15 cm x 10 cm menggunakan kertas HVS gsm 260.

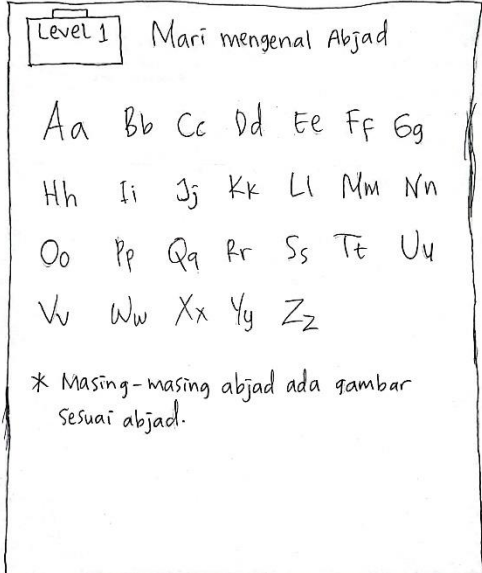
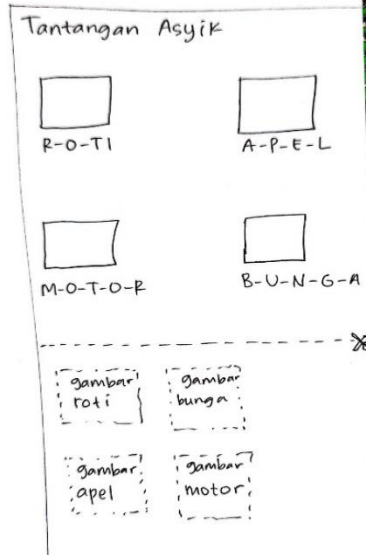
**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**





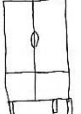



a. Pembuatan media pembelajaran Tegarsyik





1) Rancangan awal atau *storyboard* Tegarsyik

Tabel 4.1 Storyboard Media Tegarsyik

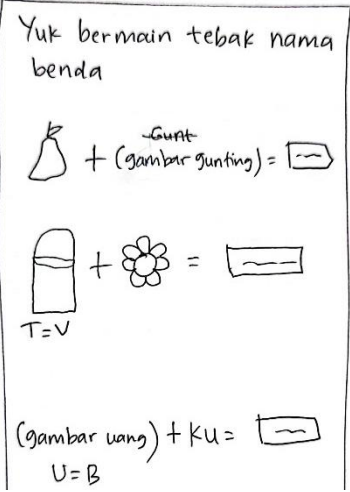
No	Gambar	Keterangan
1.		Cover depan media pembelajaran Tegarsyik
2.		Cover belakang media Tegarsyik

3.	 <p>Level 1 Mari mengenal Abjad</p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg  Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu  Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>* Masing-masing abjad ada gambar sesuai abjad.</p>	Pengenalan abjad
4.	 <p>Tantangan Asyik</p> <p>R-O-T-I      A-P-E-L  M-O-T-O-R      B-U-N-G-A</p> <p>gambar roti      gambar bunga  gambar apel      gambar motor</p>	Tantangan di level 1 (menggunting dan menempel gambar sesuai nama)

5.	<p>Level 2 Mari Membaca 2 suku kata</p> <p>A-ku  Ka-mu </p> <p>Bu-ku  Bo-La </p>	Membaca 2 suku kata
6.	<p>Tantangan Asyik</p> <p>(gambar mobil)</p> <p>M □ B □ □</p> <p>(gambar daun)</p> <p>□ A □ □</p> <p>(gambar gelas)</p> <p>□ E □ □ □</p>	Tantangan di level 2 (melengkapi kotak kosong)
7.	<p>Level 3 Mari Membaca 3 suku kata</p> <p>LE-MA-RI  PE-RA-HU </p> <p>PE-PA-YA  CE-MA-RA </p>	Membaca 3 suku kata

8.	<p>Tantangan Asyik</p> <p>(gambar komodo)</p> <p>K □ □ □ □ □</p> <p>(gambar delima)</p> <p>□ □ □ □ □</p> <p>(gambar garuda)</p> <p>□ □ □ □ □</p>	Tantangan di level 3 (melengkapi kotak yang kosong)										
9.	<p>Level 4</p> <p>Yuk bermain tebak nama hewan</p> <p>S + (gambar Api) = □ □ □ □</p> <p>Ber + (gambar uang) = □ □ □ □</p> <p>U + (gambar orang lari) = □ □ □ □</p> <p>M +  = □ □ □ □</p> <p>K + (gambar anggur) + U = □ □ □ □</p>	Bermain tebak nama hewan										
10.	<p>Yuk bermain tebak nama buah</p> <p>N + <table border="1" data-bbox="810 1503 890 1547"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> </table> = □ □ □ □</p> <p> T = M = □ □ □ □</p> <p> + AN = □ □ □ □</p> <p> E = I = □ □ □ □</p>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bermain tebak nama buah
1	2	3	4	5								
6	7	8	9	10								



11.	<p>Yuk bermain tebak nama benda</p> 	Bermain tebak nama benda
12.	<p>level 5 Mari Menyusun Kalimat berdasarkan gambar</p> <p>(gambar anak sedang nyapu)</p> <p>Aku lantai menyapu ... ..</p> <p>(gambar anak sedang baca)</p> <p>buku Aku membaca ... ..</p>	Menyusun kalimat berdasarkan gambar

## 2) Pengeditan media pembelajaran Tegarsyik

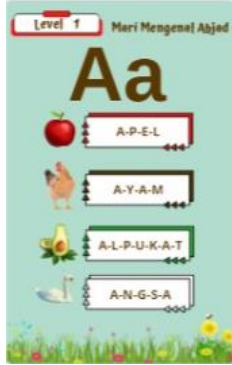

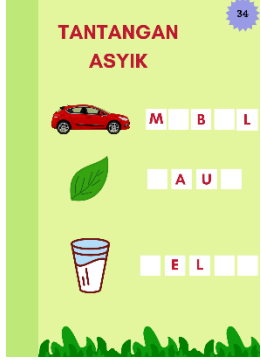

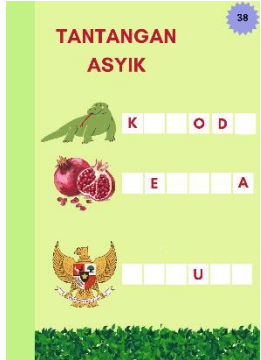
Media Tegarsyik diedit menggunakan aplikasi *Canva* dengan tujuan agar tampilan media berupa buku ini menjadi lebih menarik perhatian siswa untuk belajar membaca dan disesuaikan dengan materi membaca permulaan.

Pengeditan ini dilakukan dengan mengikuti *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Di tahap ini,

peneliti mengedit cover media, isi materi, dan catatan asyik yang akan dicetak.

**Tabel 4.2 Desain Media Tegarsyik**

No	Gambar Media Pembelajaran Tegarsyik	
1.	<p data-bbox="639 633 831 667">Cover Depan</p> 	<p data-bbox="1002 633 1230 667">Cover Belakang</p> 
2.	<p data-bbox="639 1160 863 1193">Kata Pengantar</p> 	<p data-bbox="1002 1160 1134 1193">Daftar Isi</p> 

3.	<p>Pengenalan Abjad</p> 	<p>Tantangan Level 1</p> 
4.	<p>Membaca 2 Suku Kata</p> 	<p>Tantangan Level 2</p> 
5.	<p>Membaca 3 Suku Kata</p> 	<p>Tantangan Level 3</p> 

6.	Bermain Tebak Gambar (Level 4)	Menyusun Kalimat (Level 5)
7.	Catatan Asyik (Laki-laki)	Catatan Asyik (Perempuan)

### 3) Pencetakan media pembelajaran Tegarsyik

Tahap yang dilakukan setelah mengedit, yaitu pencetakan produk. Media pembelajaran Tegarsyik dicetak dengan ukuran A4 kertas laminasi *glossy*. Sedangkan catatan asyik dicetak menggunakan kertas HVS gsm 260 ukuran 15 cm x 10 cm sebanyak 15 lembar.

#### b. Validasi

Tahap validasi dilakukan setelah produk selesai dibuat. Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu dengan menunjukkan produk yang telah dikembangkan, kemudian

masing-masing ahli diberi lembar kuesioner untuk menilai seberapa valid media Tegarsyik dan memberikan saran perbaikan pada produk tersebut. Berikut ini penjabaran penilaian dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media:

#### 1) Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi, terdapat beberapa saran dari ahli bahasa, yaitu terkait dengan kebahasaan, penulisan yang baik dan benar, penggunaan ejaan yang tepat, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Dan peneliti melakukan perbaikan menyesuaikan dengan saran dari validator.

#### 2) Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian, terdapat beberapa saran dari validator, yaitu terkait dengan kedalaman materi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Dan peneliti melakukan perbaikan dengan menyesuaikan saran yang diberikan oleh validator.

#### 3) Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian, terdapat beberapa saran dari ahli media, yaitu terkait dengan kelengkapan simbol-simbol dan kesesuaian produk dengan tingkat perkembangan siswa. Dan peneliti melakukan sedikit

perbaikan dengan menyesuaikan saran yang diberikan oleh validator.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melewati tahap validasi, selanjutnya yaitu pengimplementasian produk. Media Tegarsyik diuji coba kepada 15 orang siswa. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media Tegarsyik pada kemampuan membaca. Berikut ini hasil persentase dari jawaban kuesioner yang diisi:

**Tabel 4.3 Data Siswa**

No.	Responden	Persentase (%)
1.	B1	87%
2.	B2	
3.	B3	
4.	B4	
5.	B5	
6.	B6	
7.	B7	
8.	B8	
9.	B9	
10.	B10	
11.	B11	
12.	B12	
13.	B13	
14.	B14	
15.	B15	

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE. Tahap ini melihat hasil dari tahap-tahap

sebelumnya yang sudah didapat pada media pembelajaran Tegarsyik. Di tahap ini terlihat bahwa media pembelajaran Tegarsyik sudah sesuai dengan harapan, namun ada sedikit perbaikan dari validator agar media Tegarsyik memiliki kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

## B. Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Tegarsyik pada kemampuan membaca siswa kelas I SD. Adapun data diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh para validator dan responden.

### 1. Analisis Data Hasil Validasi

#### a. Analisis data hasil validasi ahli bahasa

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa terlihat pada perhitungan berikut:

Hasil perhitungan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Keterangan:

P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$  = Jumlah skor maksimal

100 = Konstanta

Validasi bahasa terhadap media pembelajaran Tegarsyik dilakukan oleh dosen yang ahli di bidangnya, yaitu salah satu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta sekaligus guru di SMAN 62 Jakarta. Berikut ini penjabaran dari hasil validasi tersebut:

- 1) Menggunakan ejaan yang baik dan benar sesuai dengan PUEBI mendapatkan persentase 100% dengan keterangan sangat valid. Artinya, bahasa-bahasa yang digunakan dalam media Tegarsyik sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
- 2) Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa mendapatkan persentase 40% dengan keterangan tidak valid. Artinya, ada yang perlu diubah agar bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.
- 3) Kesederhanaan penggunaan bahasa mendapatkan persentase 80% dengan keterangan valid. Artinya, bahasa yang digunakan memiliki tingkat sederhana.
- 4) Konsisten dalam penggunaan simbol mendapatkan persentase 80% dengan keterangan valid. Artinya, simbol-



simbol yang terdapat pada media Tegarsyik konsisten keberadaannya.

- 5) Bahasa yang digunakan mudah dipahami mendapatkan persentase 80% dengan keterangan valid. Artinya, siswa mudah paham dengan maksud kalimat yang terdapat pada media Tegarsyik.
- 6) Penggunaan bahasa/kalimat tidak mengandung unsur kekerasan mendapatkan persentase 100% dengan keterangan sangat valid. Artinya, bahasa yang digunakan aman karena tidak mengandung unsur kekerasan.
- 7) Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mendapatkan persentase 100% dengan keterangan sangat valid. Artinya, bahasa yang digunakan dalam media Tegarsyik memiliki kemenarikan yang khas.
- 8) Bahasa yang digunakan komunikatif mendapatkan persentase 100% dengan keterangan sangat valid. Artinya, bahasa yang digunakan dalam media Tegarsyik komunikatif.
- 9) Ketepatan dalam pemilihan kata mendapatkan persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, kata-kata yang terdapat dalam media Tegarsyik sudah tepat.
- 10) Kejelasan struktur kalimat mendapatkan persentase 100% dengan keterangan sangat valid. Artinya, struktur kalimat yang digunakan sudah jelas.

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil penilaian secara keseluruhan dari validator ahli bahasa memperoleh nilai 88%. Sesuai dengan indeks penilaian validitas, maka persentase tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Artinya, media Tegarsyik mengandung bahasa yang baik sesuai dengan kaidah kebahasaan.

b. Analisis data hasil validasi ahli materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi terlihat pada perhitungan berikut:

Hasil perhitungan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Keterangan:

P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal

100 = Konstanta

Validasi materi terhadap media pembelajaran Tegarsyik dilakukan oleh dosen yang ahli di bidangnya, yaitu salah satu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas

Muhammadiyah Jakarta. Berikut ini penjabaran dari hasil validasi tersebut:

- 1) Materi sesuai dengan kompetensi dasar memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Artinya, materi dalam media Tegarsyik sudah sesuai dengan kompetensi dasar.
- 2) Materi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai memperoleh persentase 80% dengan kategori valid. Artinya, materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- 3) Materi jelas dan mudah dipahami memperoleh persentase 80% dengan kategori valid. Artinya, materi ajar dalam media Tegarsyik jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- 4) Materi yang disajikan sesuai dengan konsep (tebak gambar) memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, materi dalam media Tegarsyik sudah sesuai dengan konsep tebak gambar.
- 5) Materi dapat menarik minat siswa untuk belajar membaca memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, materi dapat menarik minat siswa untuk belajar membaca dengan cara yang menyenangkan.
- 6) Materi dapat membuat siswa jadi senang membaca memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori valid.

Artinya, materi yang disajikan dalam media Tegarsyik dapat membuat siswa menjadi gemar membaca.

- 7) Judul pada media menarik dan menggambarkan isi materi memperoleh persentase 80% dengan kategori valid. Artinya, materi sudah terkemas dengan menarik pada judul media.
- 8) Materi cocok digunakan untuk siswa kelas I SD memperoleh persentase 80% dengan kategori valid. Artinya, materi yang disajikan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas I SD.
- 9) Materi dapat disampaikan di kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, materi bersifat fleksibel karena dapat disampaikan pada lingkup kecil maupun besar.
- 10) Materi cocok digunakan untuk siswa yang belum lancar membaca memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa yang belum lancar membaca.

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil penilaian secara keseluruhan dari validator ahli materi memperoleh nilai 88%. Sesuai dengan indeks penilaian validitas, maka persentase tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Artinya, media Tegarsyik berisi materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan

dapat menarik minat siswa untuk belajar membaca dengan cara yang menyenangkan.

c. Analisis data hasil validasi ahli media

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media terlihat pada perhitungan berikut:

Hasil perhitungan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{89}{90} \times 100\% = 98\%$$

Keterangan:

P = Besar Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal

100 = Konstanta

Validasi media terhadap media pembelajaran Tegarsyik dilakukan oleh dosen yang ahli di bidangnya, yaitu salah satu dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah Jakarta, karena media yang dikembangkan ditujukan untuk siswa kelas I SD. Berikut ini penjabaran dari hasil validasi tersebut:

- 1) Tampilan media dapat menarik perhatian siswa memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media Tegarsyik membawa kesan yang indah dan dapat menarik minat siswa untuk belajar membaca.
- 2) Media dapat membuat siswa berkonsentrasi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media sangat membantu siswa untuk berkonsentrasi ketika belajar membaca.
- 3) Media mempermudah siswa mengenal huruf memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, siswa sangat terbantu untuk mengenal huruf.
- 4) Media mudah digunakan memperoleh persentase 100% kategori sangat valid. Artinya, media sangat mudah digunakan.
- 5) Media sesuai dengan prinsip pembelajaran yang ingin dicapai memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media Tegarsyik sudah sesuai dengan prinsip pembelajaran yang hendak dicapai.
- 6) Media mendukung isi pembelajaran memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, isi pembelajaran membaca sudah termuat dalam media Tegarsyik.

- 7) Media menggunakan bahan yang aman untuk siswa memperoleh nilai persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media sangat aman bagi siswa.
- 8) Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa memperoleh nilai persentase 80% dengan kategori valid. Artinya, media sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
- 9) Media menyenangkan bagi siswa memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media dapat membuat siswa senang belajar membaca.
- 10) Media dapat digunakan secara individu maupun kelompok memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media bersifat fleksibel karena dapat digunakan dalam lingkup kecil maupun besar.
- 11) Media sesuai dengan tujuan pembelajaran memperoleh nilai persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media Tegarsyik sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuat.
- 12) Tampilan media tidak berlebihan memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media Tegarsyik sederhana namun menarik.

- 13) Desain media menarik perhatian siswa memperoleh nilai persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, desain media Tegarsyik mampu menarik perhatian siswa.
- 14) Media didesain dengan rapi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media Tegarsyik tersusun secara sistematis dan rapi.
- 15) Ukuran media sesuai dengan jumlah pemain memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, ukuran media sesuai dengan pemain atau yang menggunakan.
- 16) Huruf yang digunakan ukurannya sesuai dan mudah dibaca memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, tulisan yang ada di media Tegarsyik sesuai dengan ukuran medianya sehingga mudah dibaca.
- 17) Penempatan gambar pada media tepat memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, gambar-gambar yang terdapat dalam media Tegarsyik tertata dengan rapi sesuai tempatnya.
- 18) Warna yang digunakan menarik perhatian siswa memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Artinya, media Tegarsyik memiliki warna-warna yang cantik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakan media ini.



Berdasarkan perhitungan di atas, maka keseluruhan nilai dari validator ahli media sebesar 98%. Jika disesuaikan dengan indeks penilaian validitas, maka persentase tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk kualitasnya baik karena hanya memerlukan sedikit revisi dengan menyesuaikan saran validator.

## 2. Analisis Data Hasil Respon Siswa

Analisis data respon siswa dilakukan kepada 15 orang siswa. Berikut ini adalah hasil penilaian respon siswa, dapat dilihat pada perhitungan berikut:

Hasil perhitungan:

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \longrightarrow P = \frac{654}{750} \times 100\% = 87\%$$

Keterangan:

P = Besar Persentase

TSe = Jumlah total jawaban responden

TSh = Jumlah total skor maksimal

100 = Bilangan konstanta

Data hasil penilaian respon siswa di atas, dapat dijabarkan secara rinci berikut ini:

- 1) Pernyataan bahwa media ini mudah digunakan, memperoleh persentase 85% dari 15 responden. Dari penilaian tersebut, terlihat bahwa media Tegarsyik mudah digunakan oleh siswa kelas I SD.
- 2) Pada pernyataan bahwa saya senang menggunakan media ini, memperoleh persentase 92% dari 15 responden. Dari penilaian tersebut, terlihat bahwa media Tegarsyik menyenangkan bagi siswa.
- 3) Pernyataan saya jadi senang belajar membaca, memperoleh persentase 86% dari 15 responden. Dari penilaian tersebut, terlihat bahwa media Tegarsyik mampu membuat siswa senang belajar membaca.
- 4) Pernyataan bahwa media ini membuat saya semangat belajar membaca, memperoleh persentase 84% dari 15 responden. Dari penilaian tersebut, terlihat bahwa media Tegarsyik dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar membaca.
- 5) Pada pernyataan bahwa media ini memudahkan saya dalam memahami materi, memperoleh persentase 85% dari 15 responden. Dari penilaian tersebut, terlihat bahwa media ini mampu mempermudah siswa untuk memahami materi.
- 6) Pernyataan bahwa saya tertarik untuk terus belajar membaca, memperoleh persentase 84% dari 15 responden. Dari penilaian

tersebut, terlihat bahwa media Tegarsyik mampu menarik minat siswa untuk gemar membaca.

- 7) Pernyataan bahwa saya ingin menggunakan media ini secara terus-menerus untuk belajar membaca, memperoleh persentase 85% dari 15 responden. Dari penilaian tersebut, terlihat bahwa media Tegarsyik sangat nyaman dan menyenangkan untuk digunakan pada pembelajaran membaca.
- 8) Pernyataan bahwa media ini melatih saya untuk menebak sebuah gambar, memperoleh persentase 90% dari 15 responden. Dari penilaian tersebut, terlihat bahwa media Tegarsyik juga berfungsi untuk melatih siswa menebak gambar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- 9) Pernyataan bahwa media ini disajikan dengan lengkap beserta cara bermain, memperoleh persentase 90% dari 15 responden. Dari penilaian tersebut, terlihat bahwa media ini tersusun dengan lengkap beserta panduan penggunaan.
- 10) Pernyataan bahwa tampilan media ini menarik perhatian saya untuk belajar membaca, memperoleh persentase 88% dari 15 responden. Dari penilaian tersebut, terlihat bahwa tampilan media Tegarsyik berhasil memikat perhatian siswa untuk belajar membaca.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka total penilaian memperoleh 87%. Jika disesuaikan dengan indeks

penilaian respon siswa, maka respon siswa dengan persentase tersebut dikategorikan sangat positif.

### 3. Analisis Data Keefektifan

Untuk mengukur efektivitas produk terhadap kemampuan membaca, peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa. *Pre-test* diberikan sebelum siswa menggunakan media Tegarsyik untuk membaca. Setelah siswa menggunakan media Tegarsyik, peneliti memberikan *post-test* untuk melihat perbedaan dan peningkatan kemampuan membaca sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut.

Untuk mengetahui perbedaan signifikansi antara *pre-test* dan *post-test*, maka dilakukan uji signifikansi perbedaan rata-rata menggunakan uji t. Berikut tahapan dalam melakukan uji perbedaan rata-rata sebagai berikut:

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau tidak. Rumus hipotesis uji normalitas yaitu sebagai berikut:

$H_0$  : data berdistribusi normal

$H_1$  : data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas ini menggunakan taraf signifikan 0,05 (5%) dengan ketentuan sebagai berikut:

$H_0$  ditolak jika taraf signifikan  $\leq 0,05$

$H_0$  diterima jika taraf signifikan  $\geq 0,05$

Hasil perhitungan uji normalitas data dengan bantuan *SPSS 25 for windows* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test Post-test***

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor pretest-	pretest	.107	15	.200*	.981	15	.974
posttest	posttest	.142	15	.200*	.948	15	.497

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, uji normalitas data dapat dilihat pada kolom signifikan *Kolmogorov-Smirnov* yang menunjukkan hasil *pre-test* sebesar 0,200 dengan makna  $H_0$  diterima karena  $\geq 0,05$  atau  $H_0$  dinyatakan berdistribusi normal. Begitu pula dengan kolom signifikan *post-test* yang menunjukkan hasil sebesar 0,200 dengan makna  $H_0$  diterima karena  $\geq 0,05$  atau  $H_0$  dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka selanjutnya yaitu dilakukan uji parametrik uji-t untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*.

## b) Uji T

Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 25 for windows* dengan rumusan sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ : tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tegarsyik.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ : terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tegarsyik.

Untuk mengetahui apakah perbedaan dua rata-rata tersebut signifikan, maka bisa menggunakan taraf signifikansi 0,05 (5%) dengan ketentuan:

$H_0$  ditolak jika signifikan  $\geq 0,05$

$H_1$  diterima jika signifikan  $\leq 0,05$

Hasil perhitungan uji-t media pembelajaran Tegarsyik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.5 Hasil Uji T**

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	50.67	15	15.787	4.076
	Post test	85.60	15	4.867	1.257

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	15	.402	.138

### Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-34.933	14.533	3.752	-42.981	-26.885	-9.310	14	.000

Dilihat dari tabel *paired sample test* terlihat bahwa  $t_{hitung} = -9.310$ . Hasil tersebut memiliki nilai negatif sehingga  $t_{tabel}$  juga menyesuaikan menjadi negatif, karena hasil negatif atau positif hanya untuk menunjukkan arah pengujian hipotesis bukan untuk menunjukkan jumlah, sehingga dapat dikatakan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan angka signifikan  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tegarsyik.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tegarsyik, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Tegarsyik yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I.

#### 4. Analisis Uji Data Besar Peningkatan Kemampuan Membaca

Untuk mengetahui besar peningkatan kemampuan membaca, dilakukan pengolahan data nilai indeks gain dari kedua data (*pretest-posttest*) tersebut. Berikut hasil perhitungan *N-Gain* nya:

**Tabel 4.6 Hasil Besar Peningkatan (*N-Gain*)**

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-Gain</i>
Rata-rata	50,67	85,60	0,69

Pada tabel di atas, menunjukkan skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,69. Dalam kualifikasi skor *N-Gain* angka tersebut masuk ke dalam kategori sedang. Berdasarkan data *N-Gain* tersebut, dapat disimpulkan besar peningkatan kemampuan membaca sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tegarsyik sebesar 0,69 dengan kategori sedang.



Analisis data yang telah dilakukan yaitu analisis validitas, respon siswa, keefektifan, dan besar peningkatan kemampuan membaca dapat dirinci sebagai berikut:

- a) Hasil analisis validasi bahasa sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Tegarsyik memiliki kualifikasi yang baik dari segi bahasa yang digunakan dan tidak memerlukan revisi besar, melainkan hanya revisi kecil dengan menyesuaikan saran dari validator.
- b) Hasil analisis validasi materi sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Tegarsyik memiliki kualifikasi yang baik dari segi struktur media dan kedalaman materi yang digunakan dan tidak memerlukan revisi besar, melainkan hanya revisi kecil dengan menyesuaikan saran dari validator.
- c) Hasil analisis validasi media sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Tegarsyik memiliki kualifikasi yang baik dari segi tampilan dan tata letak grafis dan tidak memerlukan revisi besar, melainkan hanya revisi kecil dengan menyesuaikan saran dari validator.
- d) Hasil analisis respon siswa sebesar 87% dengan kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Tegarsyik memiliki kualifikasi yang baik dari segi manfaat dan kemenarikan serta tidak memerlukan revisi besar.

- e) Terdapat perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata *pre-test* adalah 50,67 dan rata-rata *post-test* adalah 85,60. Melihat rata-rata *post-test* lebih besar dari rata-rata *pre-test* dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tegarsyik.
- f) Hasil uji t *paired* menunjukkan  $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$  dengan arti terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan kemampuan membaca antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tegarsyik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN Kranji IV Bekasi.
- g) Besar peningkatan kemampuan membaca menunjukkan skor sebesar 0,69 dengan kategori sedang.

Berdasarkan hasil analisis validitas, respon siswa, dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Tegarsyik layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN Kranji IV Bekasi.

### **C. Kajian Produk Akhir**

Bagian ini adalah penjabaran pengembangan produk yaitu media pembelajaran Tegarsyik dari awal hingga akhir. Berikut ini penjabarannya:

## 1. Validasi Produk

Produk divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Kevalidan produk didapat berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh validator yang mencakup beberapa aspek di dalamnya. Ahli bahasa memvalidasi bagian kebahasaan yang terdapat pada media pembelajaran Tegarsyik agar bahasa yang digunakan terstruktur dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Ahli materi memvalidasi isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran Tegarsyik agar materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum 2013. Dan ahli media memvalidasi bagian tampilan serta desain dari media Tegarsyik agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar membaca. Berdasarkan penilaian tersebut, hasil validitasnya yaitu sebagai berikut:

- a. Validasi ahli bahasa 88% (sangat valid)
- b. Validasi ahli materi 88% (sangat valid)
- c. Validasi ahli media 98% (sangat valid)

Penilaian tersebut tidak lepas dari saran dan perbaikan para validator, agar media pembelajaran Tegarsyik lebih berkualitas. Saran dari validator tersebut yaitu:

- a. Saran dari ahli bahasa yaitu terkait dengan kebahasaan, penulisan yang baik dan benar, penggunaan ejaan yang

tepat, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

- b. Saran dari ahli materi yaitu tentang kedalaman materi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- c. Saran dari ahli media yaitu tentang kelengkapan simbol-simbol dan kesesuaian produk dengan tingkat perkembangan siswa.

## 2. Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Tegarsyik, produk diuji coba kepada 15 orang siswa. Dalam hal ini, setelah siswa menggunakan produk, selanjutnya siswa diberi kuesioner untuk melihat bagaimana respon mereka terhadap media pembelajaran Tegarsyik yang dikembangkan. Penilaian tersebut memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat positif.

Penilaian tersebut tidak lepas juga dari pendapat siswa mengenai media pembelajaran Tegarsyik, guna memperbaiki kesalahan yang ada.

## 3. Keefektifan Produk

Keefektifan produk diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan melihat perbedaan rata-rata kedua tes. Uji tes ini dilakukan oleh siswa. Hasil rata-rata *pre-test* sebesar 50,67 dan hasil *post-test* sebesar 85,60 dengan  $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ . Dari

hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Tegarsyik efektif untuk digunakan karena terdapat perbedaan kemampuan membaca yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tegarsyik. Adapun peningkatan kemampuan membaca sebesar 0,69 dengan kategori sedang.

Berdasarkan hasil penilaian di atas, akhirnya peneliti dapat mengevaluasi produk dengan menyempurnakan isi, kebahasaan, hingga tampilan dan ukuran media pembelajaran Tegarsyik sesuai dengan saran perbaikan yang dari para validator. Berikut ini hasil akhir dari media pembelajaran Tegarsyik:

**Gambar 4.2 Hasil Produk Akhir Tegarsyik**





iii

### Petunjuk Penggunaan Media

- Media ini terdiri dari 5 level.
- Pada level 1, perhatikan huruf yang besar di atas, dan lihat juga gambarnya, karena setiap gambar berawalan huruf tersebut.
- Pada level 2, bacalah tiap 2 suku kata dengan melihat gambar.
- Level 3, bacalah tiap 3 suku kata dengan melihat gambar.
- Pada level 4, amati gambarnya dan sambungkan dengan huruf yang ada untuk menebak nama hewan dan buah.
- Dan pada level 5, susunlah kata berdasarkan gambar dengan menuliskan angka pada lingkaran kosong.
- Jika sudah melewati setiap level, hasilnya akan ditulis pada catatan asyik.

1

### Level 1 Mari Mengenal Abjad

# Aa



A-P-E-L



A-Y-A-M



A-L-P-U-K-A-T



A-N-G-S-A

2

# Bb



B-U-K-U



B-A-L-O-N



B-E-B-E-K



B-O-N-E-K-A

3

# Cc



C-A-B-A-I



C-A-P-U-N-G



C-E-R-I



C-E-R-M-I-N

4

# Dd



D-U-R-I-A-N



D-A-D-U



D-A-U-N



D-O-M-B-A

5

# Ee



E-M-B-E-R



E-L-A-N-G

6

# Ff




F-O-T-O



F-I-L-M

7

# Gg



G-A-J-A-H



G-U-N-U-N-G



G-A-N-T-U-N-G-A-N



G-A-Y-U-N-G

8

# Hh



H-A-R-I-M-A-U



H-E-L-M



H-I-D-U-N-G



H-A-N-D-U-K



9

# Ii



I-K-A-N



I-T-I-K



I-K-A-T  
P-I-N-G-G-A-N-G



10

# Jj



J-E-R-U-K



J-E-R-A-P-A-H



J-E-N-D-E-L-A



J-A-M



11

# Kk



K-U-C-I-N-G



K-U-L-K-A-S



K-U-R-S-I



K-E-L-A-P-A





12

# LI



L-E-M-A-R-I



L-E-C-I



L-A-M-P-U



L-U-M-B-A  
L-U-M-B-A



13

# Mm



M-E-J-A



M-O-B-I-L



M-A-N-G-G-A



M-O-N-Y-E-T



14

# Nn



N-A-N-A-S



N-A-N-G-K-A



N-A-M-P-A-N



N-Y-A-M-U-K



15

# Oo



O-M-B-A-K



O-T-A-K



O-T-O-T



16

# Pp



P-I-S-A-N-G



P-A-N-D-A



P-A-Y-U-N-G



P-E-N-S-I-L



17

# Qq



Q-U-R-'A-N



18

# Rr



R-A-M-B-U-T-A-N



R-U-S-A



R-A-K-E-T



R-A-D-I-O



19

# Ss



S-E-M-A-N-G-K-A



S-I-S-I-R



S-E-P-A-T-U



S-A-P-U



20

# Tt



T-O-P-I



T-I-K-U-S



T-I-M-U-N



T-A-S



21

# Uu



U-N-T-A



U-A-N-G



U-B-I



22

# Vv



V-A-S  
B-U-N-G-A



V-I-D-E-O



23

# Ww



W-O-R-T-E-L



W-A-S-T-A-F-E-L



W-A-F-E-R



24

# Xx



X-I-L-O-F-O-N



25

# Yy



Y-O-Y-O



Y-O-G-U-R-T

26

# Zz



Z-E-B-R-A



Z-I-G-Z-A-G



27

## TANTANGAN ASYIK



A-P-E-L



B-U-N-G-A



B-U-R-U-N-G



M-O-T-O-R

28

Lembar untuk  
Menggunting



29

Level 2

Mari Membaca 2 Suku Kata

A-BU



I-BU



A-KU



KA-MU



BU-KU



BA-CA



30



JA-RI



GI-GI



MA-TA



ME-JA



DA-DU



DA-SI

31



BO-LA



BA-JU



BO-TOL



BE-CAK

32

## TANTANGAN ASYIK



M	B	L
---	---	---



A	U
---	---



E	L		
---	---	--	--

33

**Level 3**

Mari Membaca 3 Suku Kata

WA-NI-TA



CE-LA-NA



SE-PE-DA



SE-PA-TU



KE-RE-TA



LE-MA-RI



34

KE-LA-PA



BO-NE-KA



PO-LI-SI



GU-RI-TA




PE-RA-HU




PE-TA-NI




35




KA-ME-RA



ME-NA-RI



PE-PA-YA



CE-MA-RA

36

## TANTANGAN ASYIK



K   O D



E    A



U


37

Level 4


### Yuk Bermain Tebak Nama Hewan

S


+




=




BER



=




K



U

=



38



+



=





+

G

=




U & G

=



39


### Yuk Bermain Tebak Nama Buah




+

ON

=





N



+


=



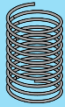





T = M



=



40

 E = i = 

 + AN = 

 + AN = 

41

**Level 5** Mari menyusun kalimat berdasarkan gambar



buku    Aku    membaca



Aku    lantai    menyapu

42



sakit    sedang    Mika



membuang    sampah    Andi

43



hujan    Bermain    menyenangkan    itu



mencuci    Lisa    piring    sedang



44



Rina memasak membantu ibu

○ ○ ○ ○



makan Keluargaku bersama sedang

○ ○ ○ ○

45



pasar Ibu sayur di membeli

○ ○ ○ ○ ○



bersih Kantin rapih dan sekolahku

○ ○ ○ ○ ○

Sekilas  
Tentang Buku



Buku  
Tegarsyik

Buku ini dibuat sebagai media pembelajaran tambahan untuk membantu siswa khususnya pada kelas I SD yang kesulitan dalam belajar membaca. Permainan tebak gambar dalam buku ini dapat membantu siswa dalam perkembangan kemampuan membaca.



Penulis  
Milenia Fitri Nabilla

Gambar 4.3 Hasil Produk Akhir Catatan Asyik

The image displays two identical note cards side-by-side. The left card has a light blue background, and the right card has a light pink background. Both cards feature a cartoon panda illustration at the bottom. The text on each card reads: "CATATAN ASYIK", "TEGARSYIK", and "(TEBAK GAMBAR ASYIK)". To the right of the text is a "Nama:" label followed by a small colored square (blue for the left card, pink for the right card) and five horizontal lines for writing.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Kranji IV Bekasi, hasilnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) untuk kemampuan membaca dalam bentuk cetak. Media ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) valid untuk digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Kevalidan tersebut dibuktikan pada hasil validitas dari tiga ahli. Hasil validitas ahli bahasa memperoleh 88%, validitas ahli materi memperoleh 88%, dan validitas ahli media memperoleh 98%.
3. Keefektifan produk dilihat dari hasil *pretest-posttest* dengan perolehan rata-rata *pretest* sebesar 50,67 dan *posttest* sebesar

85,60 dengan hasil uji t *paired* menunjukkan  $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ .

4. Besar peningkatan kemampuan membaca dengan perhitungan *N-Gain* menunjukkan angka sebesar 0,69 dengan kategori sedang.

## **B. Saran**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Tegarsyik ini masih ada kekurangan dan perlu perbaikan berkelanjutan, agar media ini dapat lebih memiliki kualitas yang baik untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti memberikan saran kepada siswa agar dapat lebih semangat lagi dalam belajar membaca apalagi dengan hadirnya media tambahan. Untuk guru, sebaiknya lebih menginovasi media pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan. Untuk sekolah, lebih memfasilitasi sarana dan prasarana mengajar yang memadai agar mutu sekolah dapat meningkat. Dan untuk peneliti selanjutnya, agar lebih mengembangkan produk menjadi lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Y. kuncoro. (2016). Media pembelajaran berbasis multiple intelligence siswa. *Prosiding Seminar Nasional "Menjadi Guru Inspirator", April*, 73–82.
- Adzan, N. K., Pamungkas, B., Juwita, D., Rahman, A., & Riyanda. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(1), 93–102.
- Agusrita, Arief, D., Bagaskara, R. S., & Yunita, R. (2020). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 604–609. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.408>
- Almadiliana, Saputra, H. H., & Setiawan, H. (2021). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* 1(2), 57–65.
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas. *Jurnal Ikraith-Humaniora* 6(2), 126–135.
- Annisah, S. (2014). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tarbawiyah*, 11, 1–15.
- Arifudin, O., Setiawati, E., Chasanah, D., Jalal, N., Ma'arif, M., Suwenti, R., Yenni, Y., Puspitasari, D., Aprina, A., Rahmawati, H., Rahmat, A., & Dewi, N. W. R. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Widina Bhakti Persada Bandung. <https://doi.org/10.0/CSS/ALL.CSS>
- Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1, 82–93.
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889–4903. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I6.1565>
- Dwiredy, M., & Qalbi, Z. (2021). Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 1(2), 108–118. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/31070>
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi "Quizizz." *Efisiensi:*

*Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105–124.  
<https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>

- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Handayani, J. A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terintegrasi Pro Environmental Behavior Untuk Meningkatkan Pengetahuan Lingkungan Hidup Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta (tidak dipublikasikan).
- Harefa, D., & Tansil Laia, H. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327–338.  
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.329-338.2021>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwar, A. ., Rahmat, A., Masdiana, & Indra. (2016). Media Pembelajaran. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).
- Karo-Karo, Rasyid, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII, 91–96.
- Khumaidah, S., & Nu'man, M. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Pai Pada Masa Pandemi Covid-19. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 4(1), 90-101.  
<http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/2389/1602>
- Kristiana, E., Afifulloh, M., & Anggraheni, I. (2021). Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Membaca Gambar Di Kelompok A Ra Ibnu Hajar Muharto Malang. *Jurnal Dewantara*, 2(2), 30–40.  
<http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/7833>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052.  
<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I2.843>
- Lestari, L., Armariena, D. N., & Rizhardi, R. (2021). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 05 Mendo Barat. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, V(2), 269–279.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.

- Meishanti, O. P. Y., & Ardiansyah, P. (2021). Pengembangan Media Whiteboard Animation Berbasis Reading, Questioning, and Answering (RQA) Materi Sistem Peredaran Darah. *BIO-EDU Jurnal Pendidikan Biologi*. <https://jurnal.unimor.ac.id/JBE/article/view/1163/643>
- Meo, A., Wau, M. P., & Lawe, Y. U. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sdi Bobawa Kecamatan Golewa Selatan Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 277–287. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Mirnawati. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 98–112. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Jurnal Pgsd Stkip Pgrj Banjarmasin*, 3(2), 25–32. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurfitriana, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sd Negeri Kayuringin Jaya XIX*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta (tidak dipublikasikan).
- Ohy, M., Manoppo, C. T. M., & Parinsi, M. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X Tkj Smk. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(No.5). <https://ejournal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/2880/1331>
- Pahrin, R. (2021). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif pada Siswa Kelas IV SDN 28 Kota Selatan Kota Gorontalo. *DIKMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(1), 11–22.
- Prananda, G., Wardana, A., & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha%0APengembangan>
- Purba, N. A. (2021). Media Pembelajaran Sebagai Salah Satu Penunjang Profesionalisme Guru Di Sekolah. Skylandsea Profesional. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Teknologi*, 1(1), 48-51. <https://jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/28/33>

- Rafikasari, F., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Djazilan, S. (2021). Keefektifan Pembelajaran Agama Islam melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3232–3241.  
<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1314>
- Rahmawati, E. (2021). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education SocialLaaRoibaJournal*, 4(1), 171–178.  
<https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Ranasiwi, I. N., Mujiono, & Hakim, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dongeng Bergambar Untuk Keterampilan Berbahasa Reseptif Berbasis Articulate Storyline Pada Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD Unikama*, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang 5 November 2021.
- Rohimah, S., Elawati, & Ashshidiqi, A. (2021). Stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Bermain Tebak Angka Bergambar di PAUD TP. Harapan Insani Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Jendela Bunda*, 9(1), 64-73.
- Safitri, T. M., Susiani, T. S., & Suhartono, S. (2021). Hubungan antara Minat Membaca dan Keterampilan Menulis Narasi Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2985–2992.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1029>
- Salsabila, Rafifah. Y, Lestrasi, S., & Budiarti, M. (2020). Analisis kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 339–344.  
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1590>
- Salsabila, Rafifah Yumna, Lestari, S., & Budiarti, M. (2020). Analisis kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2(0), 339–344.  
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1590>
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Pressindo.
- Sari, I. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 2656–5862.  
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2771/http>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif,*



*Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*). Bandung: Alfabeta.

- Sumartini, Harahap, K. S., & Sthevany. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Di Perusahaan Pembekuan Tuna X. *Aurelia Journal*, 2(1), 29–38.
- Sunarti. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Matematika Gasing di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1).29-38.  
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/2023>
- Suparlan, S. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Taseman, Akhmad, Puspita, A., & Sari, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Bahrul Ulum Surabaya. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 138-147.  
<http://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/508/378>
- Teni, E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 4(1), 15-22.  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m/article/view/37791>
- Utami, T. T., Mantasiah, R., & Rijal, S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Jawaban Dalam Keterampilan Membaca Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language*, 2(1), 104-109.  
<http://103.76.50.195/phonologie/article/view/21996>
- Widagdo, B. W., Handayani, M., & Suharto, A. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Peserta Didik Pada Proses Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Pengukuran Skala Likert. *Jurnal ESIT (E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi)*, 15(2), 63-70.  
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ESIT/article/view/13062>
- Yudha, J. R., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing*, 3(2), 538-545.  
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOTING/article/view/2561/1677>
- Yunarti. (2022). Metode Bermain Tebak Kata Guna Meningkatkan Aspek Bahasa Dalam Kemampuan Membaca Awal Dengan Teknik Tujuh-Tujuh. *Jurnal Pakar Guru: Pembelajaran Dan Karya Guru*, 2(1), 113–121.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal*

*Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.  
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/view/3963>

Zwagery, R. V. (2021). Permainan “Tebak Aku” untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 59–65.  
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.10061>

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Silabus Pembelajaran

#### SILABUS TEMATIK KELAS I

**Tema 7** : Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku

**Subtema 4** : Bentuk, Warna, Ukuran, dan Permukaan

**Benda**

**Semester** : II (Dua)

#### KOMPETENSI INTI:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Bahasa Indonesia	<p>3.6 <u>Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.</u></p> <p>4.6 <u>Menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan Bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana.</u></p>	<p>3.6.1 <u>Mengidentifikasi kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar.</u></p> <p>4.6.1 <u>Menuliskan kosakata mengenai berbagai jenis benda dengan ejaan yang tepat.</u></p>	Berbagai jenis benda di lingkungan sekitar	<p>Memasangkan gambar benda sesuai namanya.</p> <p>Bermain tebak gambar benda, hewan, dan buah.</p> <p>Menyusun kata menjadi kalimat yang tepat berdasarkan gambar.</p>

## Lampiran 2 Lembar Observasi Pembelajaran

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN DI SDN KRANJI IV BEKASI**  
**TAHUN AJARAN 2022/2023**

**Nama Observer** : Milenia Fitri Nabilla

**Tanggal** : Juli-Agustus 2022

**Topik Pengamatan** :

No	Pernyataan	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa	√		Sebelum pembelajaran dimulai, guru selalu mengucapkan salam kemudian mengecek kehadiran siswa.
2	Guru menjelaskan materi dengan memancing siswa agar aktif di kelas	√		Guru memulai menjelaskan materi dengan bertanya pada siswa berkaitan dengan materi yang akan dibahas.
3	Guru menggunakan metode pembelajaran yang baik		√	Metode pembelajaran yang digunakan guru yaitu hanya metode ceramah.
4	Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu		√	Belum adanya media pembelajaran tambahan dalam menjelaskan materi.
5	Guru menerapkan variasi dalam mengajar		√	Guru menjelaskan materi hanya dengan duduk di tempat.

6	Bahasa yang digunakan guru selama pembelajaran adalah Bahasa Indonesia	√		Guru sudah menggunakan Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran.
7	Siswa semangat mengikuti pembelajaran		√	Masih banyak siswa yang kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.
8	Siswa memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi	√		Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi
9	Siswa aktif bertanya		√	Siswa malu untuk bertanya
10	Siswa mampu membaca dengan lancar		√	Masih banyak siswa yang belum lancar membaca, bahkan ada yang belum kenal huruf.

### Lampiran 3 Hasil Analisis Data Validitas dan Respon Siswa

#### - Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor		(% )	Tingkat Kevalidan
		X	Xi		
1	Menggunakan ejaan yang baik dan benar sesuai dengan PUEBI	5	5	100%	Sangat Valid
2	Bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	2	5	40%	Tidak Valid
3	Kesederhanaan penggunaan bahasa	4	5	80%	Valid
4	Konsisten dalam penggunaan simbol	4	5	80%	Valid
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5	80%	Valid

6	Penggunaan bahasa/kalimat tidak mengandung unsur kekerasan	5	5	100%	Sangat Valid
7	Kemenaarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
8	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5	100%	Sangat Valid
9	Ketepatan dalam pemilihan kata	5	5	100%	Sangat Valid
10	Kejelasan struktur kalimat	5	5	100%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Valid</b>

- Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor		(% )	Tingkat Kevalidan
		X	Xi		
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	4	5	80%	Valid
2	Materi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai	4	5	80%	Valid
3	Materi jelas dan mudah dipahami	4	5	80%	Valid
4	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep (tebak gambar)	5	5	100%	Sangat Valid
5	Materi dapat menarik minat siswa untuk belajar membaca	5	5	100%	Sangat Valid
6	Materi dapat membuat siswa jadi senang membaca	4	5	80%	Valid
7.	Judul pada media menarik dan menggambarkan isi materi	4	5	80%	Valid

8.	Materi cocok digunakan untuk siswa kelas I SD	4	5	80%	Valid
9.	Materi dapat disampaikan di kelompok kecil dan kelompok besar	5	5	100%	Sangat Valid
10.	Materi cocok digunakan untuk siswa yang belum lancar membaca	5	5	100%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Valid</b>

- Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor		(%)	Tingkat Kevalidan
		X	Xi		
1	Media menarik perhatian siswa	5	5	100%	Sangat Valid
2	Media dapat membuat siswa berkonsentrasi	5	5	100%	Sangat Valid
3	Media mempermudah siswa mengenal huruf	5	5	100%	Sangat Valid
4	Media mudah digunakan	5	5	100%	Sangat Valid
5	Media sesuai dengan prinsip pembelajaran yang ingin dicapai	5	5	100%	Sangat Valid
6	Media mendukung isi pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Media menggunakan bahan yang aman untuk siswa	5	5	100%	Sangat Valid
8.	Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	5	80%	Valid
9.	Media menyenangkan bagi siswa	5	5	100%	Sangat Valid

10.	Media dapat digunakan secara individu maupun kelompok	5	5	100%	Sangat Valid
11.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
12.	Tampilan media tidak berlebihan	5	5	100%	Sangat Valid
13.	Desain media menarik perhatian siswa	5	5	100%	Sangat Valid
14.	Media didesain dengan rapih	5	5	100%	Sangat Valid
15.	Ukuran media sesuai dengan jumlah pemain	5	5	100%	Sangat Valid
16.	Huruf yang digunakan ukurannya sesuai dan mudah dibaca	5	5	100%	Sangat Valid
17.	Penempatan gambar pada media tepat	5	5	100%	Sangat Valid
18.	Warna yang digunakan menarik perhatian siswa	5	5	100%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>89</b>	<b>90</b>	<b>98%</b>	<b>Sangat Valid</b>

- Hasil Respon Siswa

Indikator	Responden (1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15)	TSe	TSh	(%)	Keterangan
Media ini mudah digunakan	45444 55444 45444	64	75	85%	Positif
Saya senang menggunakan media ini	55444 55554 55454	69	75	92%	Sangat Positif
Saya jadi senang belajar membaca	45444 54445 45544	65	75	86%	Sangat Positif



Media ini membuat saya semangat belajar membaca	45444 55444 44444	63	75	84%	Positif
Media ini memudahkan saya dalam memahami materi	44444 54455 44454	64	75	85%	Positif
Saya tertarik untuk terus belajar membaca	44444 44554 54444	63	75	84%	Positif
Saya ingin menggunakan media ini secara terus-menerus untuk belajar membaca	44444 45445 44455	64	75	85%	Positif
Media ini melatih saya untuk menebak sebuah gambar	44444 44555 55555	68	75	90%	Sangat Positif
Media ini disajikan dengan lengkap beserta cara bermain	55455 44455 54445	68	75	90%	Sangat Positif
Tampilan media ini menarik perhatian saya untuk	54545 55444 44445	66	75	88%	Sangat Positif

belajar membaca					
<b>Jumlah</b>		<b>654</b>	<b>750</b>	<b>87%</b>	<b>Sangat Positif</b>

## Lampiran 4 Data Validator

- Ahli Bahasa

<b>Nama</b>	Dr. Erni, M.Pd
<b>NIP</b>	19680824 2014122002
<b>Instansi</b>	SMAN 62 Jakarta
<b>Pendidikan Terakhir</b>	S2
<b>Alamat</b>	Jatiwaringin, Jakarta Timur
<b>Saran Perbaikan</b>	Level 4 terlalu tinggi untuk kognitif anak kelas 1 SD. Sarannya, diubah atau dihilangkan saja.
<b>Persentase Penilaian</b>	88%

- Ahli Materi

<b>Nama</b>	Drs. Muttaqillah, M.Pd
<b>NIDN</b>	8860750017
<b>Instansi</b>	Universitas Muhammadiyah Jakarta
<b>Pendidikan Terakhir</b>	S2
<b>Alamat</b>	Jakarta
<b>Saran Perbaikan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Level 4 diberi gambar pada jawaban, agar memudahkan siswa untuk menebaknya.</li> <li>- Setiap awal paragraf posisinya harus menjorok ke dalam.</li> </ul>
<b>Persentase Penilaian</b>	88%

- Ahli Media

<b>Nama</b>	Dra. Sriyanti Rahmatunnisa, M.Pd
<b>NIDN</b>	0315125902
<b>Instansi</b>	Universitas Muhammadiyah Jakarta
<b>Pendidikan Terakhir</b>	S2
<b>Alamat</b>	Margahayu, Bekasi Timur
<b>Saran Perbaikan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada bagian tantangan di level 1, sebaiknya diberi pola untuk menggunting.</li> <li>- Di level 4, seharusnya ditambah tanda sama dengan (=) untuk menuliskan jawaban.</li> <li>- Di level 5, sebaiknya perintah membuat kalimat diubah menjadi menyusun kalimat.</li> </ul>
<b>Persentase Penilaian</b>	98%

## Lampiran 5 Jawaban Kuesioner Validator

## - Ahli Bahasa

## KUESIONER VALIDASI AHLI BAHASA

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEGARSYIK (TEBAK GAMBAR ASYIK) PADA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I DI SDN KRANJI IV BEKASI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) Pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN Kranji IV Bekasi

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Membaca Permulaan

Kompetensi Dasar : 3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.6 Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana

Peneliti : Milenia Fitri Nabilla

Dosen Pembimbing : Lutfi, M.Pd

Instansi : FIP / Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Jakarta

## A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar instrumen penilaian diisi oleh Ahli Bahasa.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian Ibu terhadap media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik).
3. Gunakan indikator penilaian sebagai pedoman penilaian Sangat Setuju (SS) = Skor 5, Setuju (S) = Skor 4, Kurang Setuju (KS) = Skor 3, Tidak Setuju (TS) = Skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = Skor 1.
4. Apabila penilaian Ibu adalah TS atau STS, maka mohon beri saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik).
5. Sebelum melakukan penilaian, Ibu dimohon untuk mengisi identitas terlebih dahulu.

## IDENTITAS

Nama : Dr. Emi, M.Pd.

NIDN/N.I.P. 196808292019122002

Instansi : SMAN 62 Jakarta

## B. Tabel Penilaian

No	Indikator	Nilai				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Menggunakan ejaan yang baik dan benar sesuai dengan PUEBI	✓				
2	Bahasa sesuai dengan perkembangan siswa		✓		✓	
3	Kesederhanaan penggunaan bahasa		✓			
4	Konsisten dalam penggunaan simbol		✓			
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
6	Penggunaan bahasa/kalimat tidak mengandung unsur kekerasan	✓				
7	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	✓				
8	Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
9	Ketepatan dalam pemilihan kata	✓				
10	Kejelasan struktur kalimat	✓				

## PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang bahasa pada media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik)?

Level 4 terlalu tinggi untuk kognitif anak kelas 1 SD. Saran dilain atau diganti atau dihilangkan

2. Ibu dimohon untuk memberikan tanda *checklist* (✓) untuk kesimpulan terhadap media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada materi membaca permulaan.

Kesimpulan:

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	✓
Media dapat digunakan tanpa revisi	

Jakarta, 23 Juni 2022

Ahli Bahasa

Dr. Emi, M.Pd.

NIDN. 196808292019122002

## - Ahli Materi

### A. Petunjuk Pengisian

- Lembar instrumen penilaian diisi oleh Ahli Materi.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian Bapak terhadap media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik).
- Gunakan indikator penilaian sebagai pedoman penilaian Sangat Setuju (SS) = Skor 5, Setuju (S) = Skor 4, Kurang Setuju (KS) = Skor 3, Tidak Setuju (TS) = Skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = Skor 1.
- Apabila penilaian Bapak adalah TS atau STS, maka mohon beri saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik).
- Sebelum melakukan penilaian, Bapak dimohon untuk mengisi identitas terlebih dahulu.

#### IDENTITAS

Nama : Drs. Muttaqillah, M.Pd  
 NIDN : 8860750017  
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Jakarta

### B. Tabel Penilaian

No	Indikator	Nilai				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
2	Materi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai		✓			
3	Materi jelas dan mudah dipahami		✓			
4	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep (tebak gambar)	✓				
5	Materi dapat menarik minat siswa untuk belajar membaca	✓				
6	Materi dapat membuat siswa jadi senang membaca		✓			
7	Judul pada media menarik dan menggambarkan isi materi		✓			
8	Materi cocok digunakan untuk siswa kelas I SD		✓			
9	Materi dapat disampaikan di kelompok kecil dan kelompok besar	✓				
10	Materi cocok digunakan untuk siswa yang belum lancar membaca	✓				

### PERTANYAAN PENDUKUNG

- Adakah saran pengembangan atau harapan tentang materi pada media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik)?  
 - Level 4 diberi gambar pada jawaban, agar memudahkan siswa untuk menebaknya.  
 - Setiap awal paragraf posisinya harus menjorok ke dalam.
- Bapak dimohon untuk memberikan tanda *checklist* (✓) untuk kesimpulan terhadap media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada materi membaca permulaan.  
 Kesimpulan:

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	✓
Media dapat digunakan tanpa revisi	

Jakarta, 25 Juni 2022

Ahli Materi,



Drs. Muttaqillah, M.Pd  
 NIDN. 8860750017

## - Ahli Media

## KUESIONER VALIDASI AHLI MEDIA

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEGARSYIK (TEBAK GAMBAR ASYIK) PADA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I DI SDN KRANJI IV BEKASI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) Pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN Kranji IV Bekasi

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Membaca Permulaan

Kompetensi Dasar : 3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.6 Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana

Peneliti : Milenia Fitri Nabilla

Dosen Pembimbing : Lutfi, M.Pd

Instansi : FIP / Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Jakarta

## A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar instrumen penilaian diisi oleh Ahli Media.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik).
3. Gunakan indikator penilaian sebagai pedoman penilaian Sangat Setuju (SS) = Skor 5, Setuju (S) = Skor 4, Kurang Setuju (KS) = Skor 3, Tidak Setuju (TS) = Skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = Skor 1.
4. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah TS atau STS, maka mohon beri saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik).
5. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas terlebih dahulu.

## IDENTITAS

Nama : Dra. Sriyanti Rahmatunnisa, M.Pd

NIDN : 0315125902

Instansi : FIP / UMI

## B. Tabel Penilaian

Aspek	No	Indikator	Nilai				
			SS	S	KS	TS	STS
Kemanfaatan	1	Media menarik perhatian siswa	✓				
	2	Media dapat membuat siswa berkonsentrasi	✓				
	3	Media mempermudah siswa mengenal huruf	✓				
	4	Media mudah digunakan	✓				
	5	Media sesuai dengan prinsip pembelajaran yang ingin dicapai	✓				
	6	Media mendukung isi pembelajaran	✓				
Prinsip Media	7	Media menggunakan bahan yang aman untuk siswa	✓				
	8	Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓			
	9	Media menyenangkan	✓				

		bagi siswa					
	10	Media dapat digunakan secara Individu maupun kelompok	✓				
	11	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
Tampilan Media	12	Tampilan media tidak berlebihan	✓				
	13	Desain media menarik perhatian siswa	✓				
	14	Media didesain dengan rapih	✓				
	15	Ukuran media sesuai dengan jumlah pemain	✓				
	16	Huruf yang digunakan ukurannya sesuai dan mudah dibaca	✓				
	17	Penempatan gambar pada media tepat	✓				
	18	Warna yang digunakan menarik perhatian siswa	✓				

## PERTANYAAN PENDUKUNG

- Adakah saran pengembangan atau harapan tentang media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada materi membaca permulaan? Pada bagian tantangan di level 1, sebaiknya diberi pola untuk menggunting. Di level 4 seharusnya ditambahkan tanda (=) untuk menuliskan jawaban. Di lv. 5 sebaiknya diubah jadi menyusun kalimat.
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda *checklist* (✓) untuk kesimpulan terhadap media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada materi membaca permulaan.

Kesimpulan:

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	✓
Media dapat digunakan tanpa revisi	

Jakarta, 27 Juni 2022

Ahli Media,



NIDN. 0315125902

## Lampiran 6 Jawaban Kuesioner Respon Siswa

### KUESIONER VALIDASI RESPON SISWA

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEGARSYIK (TEBAK GAMBAR ASYIK) PADA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I DI SDN KRANJI IV BEKASI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) Pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN Kranji IV Bekasi

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Membaca Permulaan

Kompetensi Dasar : 3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.6 Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana

Peneliti : Milenia Fitri Nabilla

Dosen Pembimbing : Lutfi, M.Pd

Instansi : FIP / Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Jakarta

#### A. Petunjuk Pengisian

- Lembar instrumen penilaian diisi oleh Siswa.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian kamu terhadap media pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik).
- Gunakan indikator penilaian sebagai pedoman penilaian Sangat Setuju (SS) = Skor 5, Setuju (S) = Skor 4, Kurang Setuju (KS) = Skor 3, Tidak Setuju (TS) = Skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = Skor 1.
- Sebelum melakukan penilaian, dimohon untuk mengisi identitas terlebih dahulu.

#### IDENTITAS

Nama : Sakhwa

Kelas : 1b

## B. Tabel Penilaian

Aspek	No	Indikator	Nilai				
			SS	S	KS	TS	STS
Penggunaan Media	1	Media ini mudah digunakan		✓			
	2	Saya senang menggunakan media ini		✓			
	3	Saya jadi senang belajar membaca		✓			
	4	Media ini membuat saya semangat belajar membaca		✓			
Reaksi Pemakaian	5	Media ini memudahkan saya dalam memahami materi		✓			
	6	Saya tertarik untuk terus belajar membaca		✓			
	7	Saya ingin menggunakan media ini secara terus-menerus untuk belajar membaca		✓			
Penyajian	8	Media ini melatih saya untuk menebak		✓			

		sebuah gambar					
	9	Media ini disajikan dengan lengkap beserta cara bermain	✓				
	10	Tampilan media ini menarik perhatian saya untuk belajar membaca		✓			



### Lampiran 7 Foto Kegiatan Penelitian

- Izin penelitian dengan kepala sekolah SDN Kranji IV Bekasi



- Kondisi SDN Kranji IV Bekasi



### Uji Coba Kepada Siswa



## Lampiran 8 Surat Menyurat Penelitian

- Surat Permohonan Penelitian



Nomor : 38/F.8-UMJ/VII/2022  
 Sifat : Penting  
 Perihal : Permohonan Penelitian

14 Juli 2022

Kepada Yth.,  
 Bapak/ Ibu Kepala Sekolah  
 SDN Kranji IV Bekasi  
 di  
 Tempat

*Assalamu 'alaikum wr. Wb.*

*Semoga Allah SWT melindungi dan memberi keberkahan kepada kita semua dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.*

Bersama ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa/i kami, atas nama:

Nama : Milenia Fitri Nabilla  
 No. Pokok : 2018820324  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN Kranji IV Bekasi

saat ini sedang melaksanakan tugas akhir (skripsi). Sehubungan dengan hal di atas, kami mohon agar kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i tersebut untuk mengadakan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.


Demikian, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

*Wabillahitaufiq walhidayah  
 Wassalamu 'alaikum wr.wb.*

Dekan,  
  
 Dr. Iswan, M.Si

## - Surat Validasi

22 Juni 2022



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kh. Ahmad Dahlan Cireundeu, Cipulat 15419 Telpn (021) 7442028 Fax (021) 7442330  
 Website: www.fipumj.ac.id E-mail: fip@umj.ac.id

---

Nomor : 32/F.8-UMJ/VII/2022  
 Sifat : Penting  
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.,  
 1. Dr. Emi, M.Pd  
 2. Drs. Muttaqillah, M.Pd  
 3. Dra. Sriyanti Rahmatunnisa, M.Pd

di  
 Tempat

*Assalamu'alaikum wr. Wb.*

*Semoga Allah SWT melindungi dan memberi keberkahan kepada kita semua dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.*

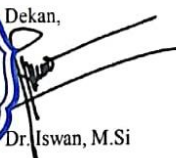
Bersama ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa/i kami, atas nama:


Nama : MILENIA FITRI NABILLA  
 No. Pokok : 2018820324  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN Kranji IV Bekasi

saat ini sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir (skripsi). Sehubungan dengan hal di atas, kami mohon agar kiranya Bapak/Ibu berkenan menjadi Validator untuk penyelesaian skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

*Wabillahiitaufiq walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum wr.wb.*

  
 Dekan,  
 Dr. Iswan, M.Si



## - Surat Balasan Sekolah

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI KRANJI IV BEKASI***Alamat: Jl. Pemuda Gg. H. Thalib, Kel.Kranji, Kec.Bekasi Barat, 17135***SURAT KETERANGAN**

Nomor: 434/055/SDN04KR/07/2022

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, Nomor: 38/F.8-UMJ/VII/2022, perihal izin Mengadakan Penelitian tertanggal 14 Juli 2022, maka Kepala Sekolah Dasar Negeri Kranji IV Bekasi dengan ini menyatakan nama mahasiswa di bawah ini:

Nama : **Milenia Fitri Nabilla**  
Nomor Pokok : 2018820324  
Program Studi S1 : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

benar telah mengadakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Kranji IV Bekasi pada tanggal 14 Juli 2022 s/d 29 Juli 2022 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Tegarsyik (Tebak Gambar Asyik) Pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN Kranji IV Bekasi**".


Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bekasi, 27 Juli 2022

Kepala SDN Kranji IV Bekasi,


**LILI GOJALI, S.Pd.****NIP. 19680617 198303 2 001**

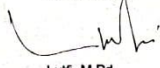
## Lampiran 9 Kartu Bimbingan

  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**


Nama / No. Pokok : MILENIA FITRI NABILLA  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEGARSIYIK (TEBAK GAMBAR ASYIK) PADA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I DI SDN KRANJI IV BEKASI  
 Masa Bimbingan : 02 Juni 2022 s.d 02 Desember 2022  
 Pembimbing : Lutfi, M.Pd.

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	25 Des 2021	Pengajuan Judul	A
2.	29 Jan 2022	Bab I	A
3.	4 Feb 2022	Revisi bab I	A
4.	11 Feb 2022	Bab II dan III	A
5.	25 Feb 2022	Revisi bab II dan III	A
6.	22 Mar 2022	ACC sempro	A
7.	10 Juni 2022	Diskusi & revisi setelah sempro	A
8.	19 Juni 2022	Bab IV & instrumen validasi	A
9.	7 Agustus 2022	Bab V	A
10.	18 Agustus 2022	Silahkan kaptan silang skripsi!	A

Mengetahui,  
 Ketua Prodi  
  
Lativa Qurrotaini, M.Pd.

DITETAPKAN DI : JAKARTA  
 PADA TANGGAL :  
 Pembimbing  
  
Lutfi, M.Pd.  
 NIP.

## Lampiran 10 Kartu Menyaksikan Sidang



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KH. Ahmad Dahlan Cirebon - Ciputat, 15419, Telp. 7442028  
 Website: <http://www.fipumj.ac.id> Email: [fip@umj.ac.id](mailto:fip@umj.ac.id)

---


**KARTU MENYAKSIKAN UJIAN SKRIPSI**

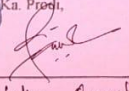
Nama : Milenia Fitri Nabilla

NIM : 2018820324

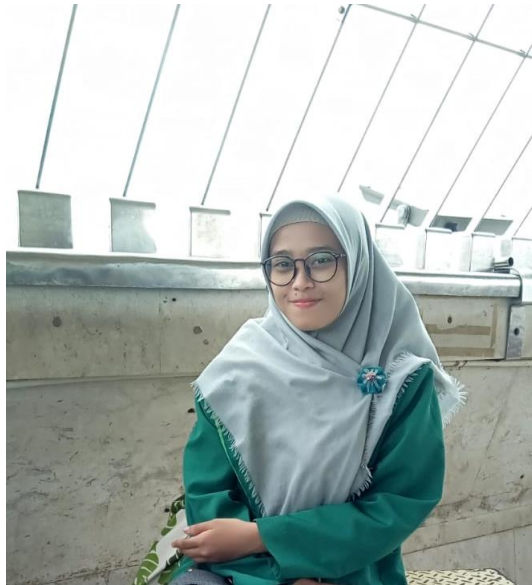
Prodi : PGSD

No.	Hari/Tanggal	Nama Peserta Ujian	Judul Skripsi	Paraf Ketua Sidang
1	Sabtu, 4-9-2021	Bella Yurinda	Analisis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Profesional dalam Pembelajaran Mtksp	
2	Sabtu, 4-9-2021	Istian Nur Faizah	Penerapan Karakter Religius melalui shalat Dhuha Kelas S di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Ridha.	
3	Sabtu, 4-9-2021	Sutinnah	Kecerdasan Naturalis dan Intention To Act terhadap Responsible Environmental Behavior siswa sekolah Dasar.	
4	Sabtu, 4-9-2021	Liza Fitriani	Pengaruh Penggunaan Media Sosial Bagi Proses Belajar siswa sekolah Dasar di Masa Pandemi.	
5	Sabtu, 4-9-2021	Sofi Sofhal Jamil	Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer terhadap kemampuan Pemahaman Peserta Didik kelas IV Pada Model IPA SDN Pangkalanjati 2	
6	Sabtu, 4-9-2021	Novrizal Aulia.R	Pengaruh Pembelajaran Al-Islam Ke-muhammadiyah dan Bahasa Arab (ISMUBA) terhadap Karakter Peduli sosial	
7	Kamis, 3-2-2022	Amelia Zulfita	Pengaruh Pembelajaran E-Learning Berbasis WhatsApp terhadap Karakter Disiplin Siswa.	
8	Kamis, 3-2-2022	Mimah	Hubungan Efektivitas Pembelajaran E-learning terhadap Kemandirian Peserta Didik.	
9	Sabtu, 19-2-2022	Ayu Syarifah	Optimalisasi Bimbingan Pemahaman Belajar Anak ADHD di Sekolah Taman Desa Skudai Johor Bahru.	
10	Sabtu, 19-2-2022	Andini Nadia.S	Pengembangan Media Pembelajaran Muca Sund (Multilanguage Card Sundanese Edition) dalam kemampuan Literasi Dasar Bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar SDN 01 Cisantana	



Mengetahui,  
 Ka. Prodi,  
  
 Lajmi Qurrobbin

## Lampiran 11 Riwayat Hidup Penulis

**RIWAYAT HIDUP PENULIS****Data Diri**

Nama : Milenia Fitri Nabilla

Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 8 Januari 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Status Perkawinan : Belum Kawin

Agama : Islam

Alamat : Jl. Beringin 9 RT 002 RW 04 No. 101, Kranji,  
Bekasi Barat, Kota Bekasi, 17135

No. Telp : 081380372823

Email : [nabillamilenia08@gmail.com](mailto:nabillamilenia08@gmail.com)



**Riwayat Keluarga**

1. Orang Tua : a. Ayah : Suparto  
b. Ibu : Parmiyati
2. Kakak Kandung : Martio Mugi Pratomo

**Riwayat Pendidikan**

1. TK Muslimat 1 Bekasi, tamat tahun 2006
2. SD Negeri Kranji 1 Bekasi, tamat tahun 2012
3. SMP Negeri 4 Bekasi, tamat tahun 2015
4. SMK Negeri 1 Bekasi, tamat tahun 2018
5. Diterima di Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, tahun 2018

**Riwayat Pekerjaan**

1. Mengajar di TK Amara Rachma Bekasi sejak 2019 sampai 2021
2. Menjadi guru les privat SD, tahun 2022
3. Mengajar di SDIT Insan Madani Utama Bekasi sejak Juli 2022