

Pengembangan Media Kotsuka (Kotak Susun Kata) Terhadap Keterampilan Membaca Siswa MI Almaarif 08 Watugede Singosari

Ni'mah Duanti

Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'had Aly Al-Hikam
Malang Antiniranti30@gmail.com

ABSTRACT

With the help of learning media, students get a real picture of the material, vocabularies of animate and inanimate objects and train first graders to read and write things that were initially considered difficult to become easy. This research focuses on thematic learning that focuses on literacy of grade I Madrasah Ibtidaiyah students by making a development product, namely Kotsuka (Word Order Box) for literacy class I MI, the objectives are (1) to find out how the concept of media development, namely, Kotsuka (Box Arrangement) Words) vocabulary material for living and inanimate objects (2) Knowing how students' learning outcomes on the Kotsuka media (Word Arrangement Box) for early grade I MI reading.

This study uses research and development steps from the ADDIE model with qualitative and quantitative data types. The data in this study were needs analysis documents, teacher and student handbooks, design development, which were validated from the results of the validation questionnaires from material experts and media experts, as well as the results of student responses. Sources of data are class I educators and class I students at MI Almaarif 08 Watugede by taking 28 samples of students who in terms of reading ability are still lacking. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation guidelines.

ABSTRAK

Dengan bantuan media pembelajaran, siswa mendapatkan gambaran nyata dari materi, kosa kata benda hidup dan benda mati serta melatih siswa kelas satu untuk membaca dan menulis hal-hal yang awalnya dianggap sulit menjadi mudah. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran tematik yang berfokus pada literasi siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah dengan membuat sebuah produk pengembangan yaitu Kotsuka (Kotak Urutan Kata) untuk literasi kelas I MI, tujuannya adalah (1) untuk mengetahui bagaimana Konsep pengembangan media yaitu , Kotsuka (Kotak Penyusunan Kata) materi kosa kata benda hidup dan benda mati (2) Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada media Kotsuka (Kotak Penyusunan Kata) untuk membaca awal kelas I MI.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari model ADDIE dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data dalam penelitian ini adalah dokumen analisis kebutuhan, buku pegangan guru dan siswa, pengembangan desain, yang divalidasi dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media, serta hasil respon siswa. Sumber data berupa pendidik kelas I dan peserta didik kelas I MI Almaarif 08 Watugede dengan pengambilan 28 sampel peserta didik yang dalam hal

membaca dari segi kemampuannya masih kurang. Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Kotsuka, Keterampilan Membaca

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam pembangunan negara-negara beradab. Seiring dengan perubahan pendidikan yang pesat dari tahun ke tahun, sebagai acuan bagi pendidikan yang baik di Indonesia, pemerintah menyelenggarakan Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan harus dimaknai sebagai wadah dimana peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya melalui spiritualitas keagamaan, pembentukan karakter, disiplin diri, pembentukan akhlak mulia, dan pengembangan kompetensi yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.

Dalam dunia pendidikan khususnya pada kelas bawah Madrasah Ibtidayah tidak terlepas dari berbagai permasalahan di sekolah. Dalam pengalaman saya PPL dan PKM, saya telah menemukan masalah yang cukup umum di kelas 1 MI. Antara lain, banyak siswa yang masih belum bisa membaca, bahkan ada yang belum bisa menghafal konsep huruf. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang paling utama adalah kurangnya perhatian orang tua terhadap pembelajaran anaknya di rumah, antara lain pengenalan konsep huruf, ejaan huruf, dan kurangnya dukungan media pembelajaran di sekolah. Hal ini mengganggu pembelajaran mata pelajaran pada kurikulum 2013 dan tidak berjalan dengan baik. Masalah ini tidak hanya terjadi di satu sekolah saja, tetapi tentunya di beberapa sekolah lain yang mengalami masalah tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui kegiatan observasi pada tanggal 26 Februari 2022 dengan guru wali kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah 08 Watugede diperoleh permasalahan dan hambatan pada kelas 1, dalam satu kelas yang berjumlah 28 siswa diperoleh sebanyak 10 siswa yang belum mampu menghafal sebuah huruf bacaan sehingga menyebabkan kemampuan membaca kurang. Selain itu faktor kendala-kendala siswa tidak bisa membaca adalah kurangnya perhatian dan motivasi dari orangtua. Sebelumnya sudah

dilakukan dengan les tambahan jam pelajaran bagi peserta didik kelas 1 MI yang tidak bisa membaca suatu inovasi yang sudah baik namun, agar pembelajaran lebih bermakna dan berkesan perlu peningkatan media ajar yang baru dan bervariasi. Setelah peneliti melakukan kegiatan observasi, dan wawancara yang diperoleh dari beberapa permasalahan yang cukup penting pada kelas 1 MI yang didapat model dan media yang diterapkan kurang ampuh serta media yang masih sangat minim dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang belajar siswa kurang memadai. Sebelumnya pembelajaran di kelas 1 tersebut, khususnya pada materi membaca sudah menggunakan media yang seadanya yaitu berupa media bahan ajar cetak buku berupa ejaan-ejaan kata sederhana untuk belajar membaca. Namun, kurangnya keragaman media mencegah upaya ini berhasil, lebih cenderung mengalami kebosanan dan kantuk.

Berdasarkan analisis kebutuhan peneliti sepakat dengan guru kelas 1 untuk mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada, namun produk yang dikembangkan dan dimodifikasi oleh peneliti yaitu, "Pengembangan media pemahaman bacaan Kotsuka (Kotak Susun Kata)" MI Almaarif 08 Watugede Siswa". Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran Kotsuka yang cocok untuk pembelajaran bahan bacaan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah. Juga digunakan untuk pembelajaran.

Peneliti memilih pengembangan media ini karena menyesuaikan kebutuhan yang dimana lebih dibutuhkan serta memiliki pengaruh yang sangat besar dalam menunjang proses pembelajaran. Maka dari itu diharapkan media "KOTSUKA (Kotak Susun Kata)" dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Model penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.¹ Metode penelitian ini merupakan metode yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model

¹ Mulyatiningsih, Endang. 2014. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta

yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysys*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa model ADDIE bersifat sistematis dan interaktif dapat dilihat dalam setiap tahapan-tahapan yang tersusun, serta kelebihan dari model ADDIE ini disetiap tahapannya dilakukan evaluasi formatif sehingga hasil yang diperoleh dapat berjalan dengan maksimal. Selain itu model ADDIE memberikan kesempatan luas kepada peneliti untuk berkonsultasi dengan beberapa ahli diantaranya: Ahli media, dan ahli pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan layak untuk digunakan serta memiliki kualitas yang baik.

Populasi

Penelitian Uji coba dilakukan di MI Almaarif 08 Watugede, yang beralamat di Jl. Masjid No.97 Watugede Singosari, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini akan dilakukan dengan sasaran utamanya adalah siswa kelas 1 pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebanyak 30 orang, dibagi dua kelompok, yaitu kelompok kecil yang terdiri dari 28 siswa dan kelompok uji ahli sebanyak 2 ahli. Adapun secara lebih rinci adalah sebagai berikut.

Tahapan Uji Coba	Jumlah Sampel	Karateristik Sampel	Proses, Orientasi, dan Hasil Uji Coba
Uji Ahli	2 Orang	Tenaga Ahli : bidang studi, ahli media	<i>Expert Judgement</i> , kuesioner, dan ketepatan media.
Kelompok kecil	28 Orang	Pemakai produk: siswa, jumlah terbatas	Kesesuaian produk dengan pemakai.

Teknik Pengumpulan Data

Teknologi pengumpulan data adalah suatu metode untuk mengumpulkan informasi penting sebanyak-banyaknya yang diperlukan peneliti untuk memecahkan masalah yang dihadapi guru dan sekolah sebagai subjek penelitian, dan informasi untuk keperluan analisis dalam penelitian. Teknik yang digunakan untuk

mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: Kegiatan ini akan mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran tematik di kelas dan bagaimana kegiatan pembelajaran membaca yang dilakukan ketika siswa kelas satu pulang sekolah, yaitu pelajaran membaca di kelas 1. mengamati apa yang Pengamatan ini bertujuan untuk menemukan masalah dan permasalahan, solusi yang dibutuhkan.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mencari dan mengungkap informasi definitif tentang pemahaman membaca siswa kelas satu MI dalam pembelajaran tematik. Guru kelas satu diwawancarai tentang proses pembelajaran, ketersediaan media dan data berupa hasil ulangan harian. Wawancara berikut dilakukan setelah produk media diuji kelayakannya.

3 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab². Dalam penelitian pengembangan media Kozuka ini, peneliti menggunakan kuesioner dengan menggunakan skala Guttman dan Likert. Alternatif tanggapan pada skala Likert yaitu sangat baik (SB), baik (B), buruk (K) dan sangat buruk (SK) digunakan untuk validasi dan skala Guttman digunakan untuk mengisi hasil analisis. Menghasilkan survei siswa dan tanggapan guru dalam menanggapi penggunaan media yang dibuat. Untuk memaksimalkan hasil penelitian pengembangan, perlu dilakukan kegiatan validasi secara tegas.

4 Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data dalam kegiatan penelitian yang dilakukan selama proses pembelajaran. Sebuah dokumen dapat berupa foto atau ditulis oleh seseorang. Oleh karena itu, dalam uraian ini peneliti menggunakan teknik penelitian data dengan menggunakan dokumen fotografi dalam mengimplementasikan hasil produk media yang dihasilkan. Sebagai bukti kuat untuk memperoleh data dan penelitian yang relevan.

² Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D , Bandung: Alfabeta, 2012, hal. 142

LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN

1. Analisis (*Analysis*)

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kinerja: Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran
- b. Analisis siswa: Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya.
- c. Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran: Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.
- d. Analisis tujuan pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa.

2. Desain (*Design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran
- b. Merancang skenario pembelajaran
- c. Pemilihan kompetensi bahan ajar
- d. Pemilihan kompetensi bahan ajar
- e. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran
- f. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam melakukan

langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah :

- a. Memproduksi atau merevisi bahan ajar
- b. Memilih bahan ajar terbaik

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar. Tujuan utama dalam langkah implemtasi antara lain:

- a. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembejaran
- c. Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu :

- a. Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan
- b. Peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran
- c. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa melalui kegiatan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

TEKNIK ANALISIS

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat dipahami dengan mudah dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini untuk memperoleh hasil data peneliti menggunakan data secara kualitatif dan kuantitatif. Berikut penjelasan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif yang akan digunakan oleh peneliti :

1. Data Kualitatif

Kualitatif merupakan teknik analisis data yang bersifat induktif dan lebih

memiliki makna dari pada generalisasi.³Penelitian data kualitatif diperoleh berupa wawancara, dan respon wali kelas terhadap observasi awal yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Februari 2022 data diperoleh untuk dijadikan sebagai dasar mengembangkan media pembelajaran untuk membaca pada kelas 1 MI.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Teknik analisis ini dilakukan dengan melakukan beberapa penyebaran angket dari para ahli serta respon siswa. Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data menggunakan skala Likert, dimana setiap angka pada skala disertai kriteria untuk memudahkan penilai yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang). Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media Kotsuka (Kotak Susun Kata). Adapun skoring perhitungan Skala Likert adalah sebagai berikut :

Data kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
C (Cukup)	2
K (Kurang)	1

Sumber: Usman dan Akbar (2011)

Perhitungan persentase dari data yang telah didapat diolah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : persentase nilai yang dicari

$\sum x$: jumlah jawaban dari validator

n: jumlah nilai maksimal

Setelah persen nilai ditemukan, selanjutnya menentukan kriteria validasi media yang ada pada tabel berikut:

³ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2012.

Tabel 3.2 Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keputusan
80-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
66-79%	Baik	Layak, perlu direvisi
56-65%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
40-55%	Kurang	Tidak layak, perlu direvisi
<39%	Sangat kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

mber : Arikunto, 2013: 281 dengan modifikasi peneliti)

Berdasarkan tabel diatas, suatu pengembangan media pembelajaran dapat di katakan valid dan layak apabila hasil dari kualifikasi diperoleh skor lebih 66 % . Jika rata-rata skor yang di peroleh kurang dari 66 % maka pengembangan media dapat di nyatakan tidak valid atau masuk dalam kategori “Kurang” dan “Sangat kurang” dan harus melakukan revisi.

HASIL PENELITIAN

Data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang akan di analisis secara deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Permasalahan yang terdapat pada kelas I di MI Almaarif 08 Watugede ialah terkait proses membaca berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas. Hal tersebut mencakup pendapat pendidik terhadap media pembelajaran yang ada, ketersediaan media pembelajaran di sekolah, pengalaman pendidik dalam menggunakan media pembelajaran, serta media yang dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran di kelas I khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Membaca Permulaan.

b. Analisis Karakteristik Siswa dan Kondisi Belajar Di Kelas

Pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran tematik di Kelas I menunjukkan bahwa semua siswa hampir secara konsisten sangat aktif. Hal ini dikarenakan jumlah siswa di Kelas I sangat banyak karena keterbatasan sarana dan prasarana yang ada. Dari hasil analisis kebutuhan (wawancara), kendala yang dihadapi pendidik saat ini adalah (1) Kendala dalam pembelajaran di kelas, ada beberapa seperti tidak semua siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran; (2) Disebabkan oleh faktor-faktor seperti bahan bacaan awal yang disediakan sekolah hanya terdiri dari ejaan dan ejaan. Oleh karena itu, pembelajaran membaca sejak dini menghilangkan perubahan dan mempengaruhi perkembangan hasil belajar siswa. (3) Keterbatasan media pembelajaran yang disediakan sekolah, oleh karena itu untuk mengatasi kendala yang dihadapi pendidik dan peserta didik, perlu dikembangkan media Kotsuka (Kotak Susun Kata). Proses belajar yang menyenangkan melalui bermain dan belajar.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Desain Produk

a. Pengembangan Materi

Materi yang akan disajikan pendidik melalui penggunaan media *Kotsuka* (*Kotak Susun Kata*) adalah materi yang ditekankan pada membaca permulaan. Berikut adalah paparan materi pada konten media pembelajaran yang akan dikembangkan:

1. Nama Media : *Kotsuka* (*Kotak Susun Kata*)
2. Kelas / Semester : I (satu) / 2 (dua)
3. Materi/ Mapel : Kosa kata benda hidup dan tidak hidup di sekitar kita

b. Pengembangan Desain

Pengembangan desain dilakukan setelah menentukan cakupan materi tematik yaitu materi membaca permulaan. Adapun langkah-langkah dalam mendesain media *Kotsuka* (*Kotak Susun Kata*) meliputi :

1. Mendesain Kotak Kotsuka

Pada bagian kotak ini, merupakan bagian yang difungsikan selain sebagai tempat menyimpan media digunakan untuk alat bantu media papan tulis yang bisa dibawa kemana saja. Papan yang didesain menyatu dengan kotak tempat penyimpanan media kotsuka yang berupa papan berwarna sangat praktis digunakan pada kegiatan pembelajaran berlangsung selain didalam ruangan bisa digunakan di luar ruangan. Papan berwarna ini terbuat dari 100 % full bahan dari kayu triplek dilapisi dengan bahan hpl berbentuk persegi panjang sedang yang terletak pada bagian tutup penyimpanan dari media puzzle berukuran 100 x 50 cm.

2. Mendesain Konten Materi yang Ada pada Media Kotsuka

Setelah menentukan bentuk papan dari media *Kotsuka*, selanjutnya menyiapkan desain lembaran potongan kayu yang difungsikan sebagai kepingan huruf dan gambar berukuran 10 x 10 cm. Adapun materi membaca sebuah kosa kata benda hidup dan tidak hidup yang akan di muat dalam ke lima papan meliputi tema hewan didarat, tema hewan dilaut, tema tumbuhan, tema benda tidak hidup dilingkungan sekolah, dan tema benda tidak hidup di lingkungan rumah.

3. Tahap *development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, perancangan dan analisis desain media Kotsuka sudah ditentukan kompetensi dasar dan materi serta kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut sudah di uraikan penjelasannya pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain. Berikut langkah-langkah pembuatan media yang kemudian dilakukan langkah validasi desain.

1) Langkah- langkah pembuatan media

Media Kotsuka adalah inovasi pengembangan media yang memiliki bentuk seperti koper yang bisa dibawa kemana saja kemudian dilapisi dengan lapisan hpl didalamnya terdapat potongan kepingan huruf yang bisa disusun menjadi sebuah kata. Kepingan- kepingan puzzle terbuat dari kayu berukuran 10 x 10 cm dilapisi dengan kertas stiker yang sudah didesain tulisan huruf dan gambarnya serta memuat materi untuk membaca permulaan.

2) Langkah- langkah Validasi Desain

Pengembangan media *Kotsuka* dapat digunakan di dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kosa kata benda hidup dan tidak hidup di lingkungan sekitar di kelas I MI Almaarif 08 Watugede setelah dilakukan beberapa tahap validasi. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media di kelas I. Berikut adalah data hasil kelayakan dari validasi produk media *Kotsuka*.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu Bpk Muh.Rodhi Zamzami, M.Pd.I yang memiliki kemampuan di bidang materi terkait penyajian konten materi pada media yang dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua kali yakni tahap sebelum dan sesudah revisi, dengan membawa rancangan media yang sudah dibuat. Tahap sebelum revisi dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2022 dan tahap sesudah revisi pada tanggal 15 Agustus 2022. Penilaian hasil validasi ahli materi terhadap media *Kotsuka* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Penilaian oleh Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Materi	
	a) Media berisi materi yang dapat melatih siswa untuk belajar membaca dengan bermain	4
	b) Medis berisi materi sesuai dengan KD dan indikator yang dicapai	2
	c) Relevansi dengan kompetensi dasar	2
	d) Relevansi dengsn indikator	2
	e) Materi membaca permulaan sesuai metode SAS	2
	f) Kesesuaian antara tingkat konsep abstraksi dengan kognitif peserta didik	3
	g) Kebenaran konsep materi ditinjau dari segi keilmuan	4

h) Isi materi pembelajaran sesuai dengan media yang di rancang	4
i) Materi memuat beberapa mata pelajaran saling terkait/ terpadu	4
j) Materi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari- hari	4
k) Materi saling berkaitan antar mata pelajaran	4
l) Materi disajikan secara holistic	4
2. Bahasa	
a) Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti siswa	4
b) Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	4
Total	47
Prosentase tingkat pencapaian (%)	84%

Berdasarkan Tabel 4.2 dari segi kedalaman materi, kesesuaian antara tingkat kesulitan dan konsep abstraksi dengan perkembangan kognitif peserta didik, kebenaran konsep materi, dan pemahaman materi yang disajikan dalam media memperoleh skor 4 dengan kriteria cukup baik, hal ini dikarenakan kurangnya konsistensi materi di setiap media, belum tersedianya buku panduan penggunaan bagi pendidik dan kurangnya variasi gambar pada media yang dikembangkan. Analisis data penilaian ahli materi menunjukkan hasil prosentase 84%.. Sesuai dengan hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, maka media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan kepada peserta didik.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen media pembelajaran, yaitu Bapak Zaedun Naim, M.Pd.I yang memiliki kemampuan dalam bidang ahli media pembelajaran terkait konten, tampilan, bahasa dan penggunaan media. Tahap pelaksanaan validasi dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2022 dengan membawa rancangan media yang sudah dibuat. Peneliti menunjukkan cara

penggunaan media *Kotsuka*, kemudian ahli media memberikan penilaian dan saran guna menyempurnakan kualitas media *Kotsuka*. Berikut hasil dari rekapitulasi penilaiannya:

Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Penilaian oleh Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang di nilai	Skor			
		4	3	2	1
1.	Aspek konten isi				
	a) Media berisi materi membaca permulaan	4			
	b) Media dan materi saling berkaitan	4			
	c) Media mendorong siswa untuk bekerjasama		3		
	d) Media menimbulkan minat siswa		3		
	e) Media meningkatkan motivasi belajar siswa		3		
2.	Aspek tampilan				
	a) Ketepatan pemilihan jenis huruf	4			
	b) Ketepatan ukuran huruf	4			
	c) Penempatan huruf mudah dibaca	4			
	d) Ketepatan ukuran gambar dan huruf	4			
3.	Aspek kelayakan media				
	a) Media dapat digunakan dalam jangka waktu lama	4			
	b) Media sangat praktis	4			
	c) Media mudah dibawa kemana saja	4			
	d) Media sangat mudah digunakan untuk kelas I		3		
	e) Media tidak membutuhkan ruang dan waktu yang sangat luas	4			
	f) Media memudahkan siswa untuk belajar membaca		3		
Total		55			
Prosentase tingkat pencapaian (%)		92 %			

Berdasarkan Tabel 4.3 dari segi konten, tampilan, dan kelayakan media mendapat skor rata rata 4 dengan kriteria baik. Analisis data penilaian ahli media menunjukkan hasil prosentase 92% dengan kriteria baik. Sesuai dengan hasil penilaian kelayakan media oleh ahli media, maka media yang

dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan kepada peserta didik tanpa revisi. Saran yang didapatkan ialah dengan melengkapi sebuah buku panduan.

4. Tahap implementation (implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk media yang telah divalidasi kemudian diuji cobakan di MI Almaarif 08 Watugede pada siswa kelas I MI yang berjumlah 28 siswa. Selama kegiatan implementasi berlangsung, peneliti membuat catatan- catatan kecil yang berkaitan dengan media jika ditemui kelemahan akan dikaji ulang dan dijadikan acuan pada tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Setelah kegiatan implementasi media selesai, diberikan sebuah angket respon yang ditujukan kepada seluruh siswa berupa 8 butir pertanyaan dengan menggunakan metode wawancara yang di dampingi oleh peneliti secara bergantian. Berikut hasil respon peserta didik didapatkan hasil yang penjabarannya pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap media Kotsuka

	Aspek penelitian	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa media mudah digunakan	26	2
2.	Saya merasa media menarik	25	3
3.	Saya merasa penjelasan dari guru mudah dipahami	25	3
4.	Melalui media saya belajar membaca dengan semangat	28	0
5.	Melalui media saya bisa belajar membaca dengan media kotsuka	26	2
6.	Media Kotsuka dapat menambah wawasan tentang perbedaan benda hidup dan tak hidup	28	0
7.	Saya dapat menyelesaikan permainan pada media kotsuka dengan benar	23	5
8.	Saya lebih bersemangat belajar membaca menggunakan media Kotsuka	28	0
Total		209	15
Jumlah skor maksimal		224	

5. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Setelah melakukan uji coba, tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap produk yang merupakan tahap akhir. Selama sebelum, dan sesudah proses uji coba berlangsung saran dan masukan dari beberapa ahli, dan guru, serta siswa ditampung untuk digunakan sebagai perbaikan atau revisi terhadap produk media Kotsuka yang dikembangkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, pertama-tama peneliti menganalisis dari hasil respon siswa pada waktu pelaksanaan uji coba produk diperoleh hasil prosentase 93,30% dengan kategori sangat valid tidak perlu direvisi.

Kemudian peneliti mengolah data berupa skor angket dari para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Diperoleh skor dari ahli materi dengan prosentase 84% kategori baik, validasi angket dari ahli materi dilakukan di STAI Ma'had Aly Al Hikam Malang oleh Bpk Muh.Rodhi Zamzami, M.Pd.I. dengan beberapa catatan perbaikan model pembelajaran disesuaikan dengan langkah pemanfaatan media & tujuan pembelajaran, dan media berisi materi yang lebih ditekankan untuk membaca permulaan sesuai dengan judul. Dengan demikian diperoleh kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran sesuai saran. Dari hasil validasi media diperoleh skor prosentase 92% oleh Bapak Zaedun Naim, M.Pd.I yang dilakukan bertempat di STAI Ma'had Aly Al Hikam Malang. Dengan kategori Baik tidak perlu direvisi.

PEMBAHASAN

1. Kelayakan media Kotsuka

Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Kozuka terdiri dari lima tahap sesuai model ADDIE, yang dikembangkan secara sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Lima fase model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pelaksanaan tahap analisis dihasilkan dari kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan analisis dilakukan dari observasi, wawancara, dan hasil kegiatan pengumpulan

data dengan menggunakan pedoman yang terdokumentasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menyesuaikan desain media yang akan dikembangkan dengan relevansi materi terkait kompetensi dasar, indikator dan tujuan yang terdapat dalam buku pedoman guru dan buku siswa. Setelah diperoleh hasil pengumpulan data dari reduksi data, dibuatlah rancangan desain media dan hasilnya dikonsultasikan dengan ahli (validator). Hasil evaluasi validator kemudian menentukan bagaimana pengembangan media yang dilakukan diterapkan atau tidak diterapkan pada siswa. Jika hal ini tidak memungkinkan, produk media direvisi dengan beberapa saran dari beberapa ahli.

Berdasarkan penilaian ahli materi terkait pengembangan media *Kotsuka* didapatkan skor dengan prosentase 93,30%, skor ahli materi 84 % dan ahli media dengan skor 92% dimana dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Kotsuka* memiliki kualitas yang sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran materi kosa kata benda hidup dan tidak hidup untuk membaca permulaan.

2. Penerapan Media Kotsuka

Setelah melalui tahap validasi dari beberapa ahli dan hasilnya menyatakan bahwa media layak untuk di terapkan kepada peserta didik. Tahap berikutnya ialah melaksanakan uji coba produk pada tanggal 14 Maret 2022 di MI Almaarif 08 Watugede, dengan skala kecil yang dimana di bagi menjadi 7 kelompok kecil beranggotakan antara 4 anak. Terbukti dengan hasil uji coba pada angket respon peserta didik di kelas secara keseluruhan mendapat prosentase skor mencapai 93.30%, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Media Kotsuka* dapat menunjang proses pembelajaran tematik materi kosa kata benda hidup dan tidak hidup untuk membaca permulaan serta membuat peserta didik antusias dengan memiliki keinginan yang tinggi untuk terus belajar membaca permulaan melalui media bermain puzzle huruf dan gambar. Pada dasarnya, peserta didik merasa antusias ketika pendidik menghadirkan media, mengingat sifat peserta didik pada usia sekolah dasar yang aktif dan selalu ingin mencari tahu. Sehingga kehadiran media pembelajaran menjadi sangat penting untuk mewujudkan kegiatan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar, serta memudahkan peserta didik dalam memahami kegiatan membaca permulaan secara lebih konkret. Dengan adanya media, peserta didik akan menjadi lebih antusias, proses pembelajaran lancar dan hasil belajar yang diharapkan pun menjadi optimal

dengan harapan seluruh peserta didik dapat membaca dengan baik dan tepat melalui media *Kotsuka*.

KESIMPULAN

Pada penelitian dan pengembangan dihasilkan produk berupa media *Kotsuka* yang telah melalui tahap validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli media mendapatkan skor persentase 92% dengan kategori sangat baik media layak diimplementasikan tanpa saran. Penilaian oleh ahli materi dilakukan revisi dengan hasil sebelum revisi 84% dengan kategori baik media layak diimplementasikan sesuai dengan saran.

Penilaian hasil dari respon siswa dalam skala kelompok kecil mendapatkan skor persentase 93,30% dengan kategori sangat baik yang menyatakan bahwa media *Kotsuka* bisa diterima dan layak digunakan pada siswa kelas 1 MI. Untuk membantu belajar membaca permulaan pada kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah. Dari hasil penilaian dari beberapa ahli dan respon siswa yang mendapat skor rata-rata 90% dengan tingkat sangat valid media bisa diterima dan layak diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suryadi, Rudi Ahmad. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Sanusi, Uci dan Rudi Ahmad Suryadi. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta : Deepublish.
- Nunu, Mahnun. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam Vol 37 No 1:27
- Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Menulis sebagai suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Nurgiono, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta : BPFE.