



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE SUKU KATA UNTUK MEMBACA PERMULAAN SISWA DI KELAS I SEKOLAH DASAR

Jingga Ratna Fitria¹, Effy Mulyasari², Evi Rahmawati³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: jinggaratnafitria@upi.edu; effy@upi.edu;
evirahmawati@upi.edu.

Abstract: *The purpose of this research is to produce interactive multimedia products based on the syllable method for early reading of students in grade I Elementary School. The research was motivated from the observation made in the first grade of primary school which are (1) Terdapat students who can not read; (2) Media thelessons used by the teacher in learning to read the beginning are less varied; (3) Teachers rarely use learning media other than books in early reading lessons because of media limitations. This research is a D&D development research (Design and Development) by applying the development stages according to Peffers, et al. The results showed that the media developed by the author was feasible to use. Media expert gave an assessment with an achievement rate of 87%, a material expert gave an assessment with an achievement rate of 97%, and an education practitioner gave an assessment with an achievement rate of 76.6%. Thus, interactive multimedia based on the syllable method for early reading learning in grade I Elementary School obtained a very good (very valid) interpretation. Therefore, it can be concluded that this learning medium is feasible to be used in learning.*

Keywords: *interactive multimedia, beginning reading, syllable method, development*

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek dari keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang saling bergantung atau berhubungan satu sama lain. Untuk mendapatkan keterampilan berbahasa tersebut yaitu dengan cara masuk lembaga sekolah formal yang

diawali jenjang sekolah dasar. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dipelajari adalah membaca yang merupakan keterampilan atau pengetahuan dasar yang harus dikuasai karena aspek tersebut memegang peranan penting dalam kehidupan serta setiap aspek kehidupan tidak luput dari kegiatan membaca. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Lerner (1988) kemampuan membaca

menjadi dasar untuk menguasai bidang studi. Apabila anak tidak memiliki kemampuan membaca sejak dini, dia akan mengalami banyak kesulitan, baik itu dalam lingkungannya maupun di berbagai bidang studi pada tingkatan pendidikan berikutnya. Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberikan layanan pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik, termasuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Oleh karena itu keterampilan berbahasa perlu diajarkan sejak dini yaitu dibangku sekolah dasar.

Menurut Tarigan (dalam Laely, 2013) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Adapun yang dikemukakan oleh Anderson (dalam Hendrayani, 2017) bahwa membaca ialah suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat melihat pikiran yang terkandung di dalam kata-kata yang tertulis. Dari kedua definisi yang telah dijelaskan di atas, bisa disimpulkan bahwa membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memahami yang tersirat dalam tersurat dengan cara melisankan atau hanya dalam hati. Di jenjang sekolah dasar (SD) pada dasarnya terdapat dua bagian untuk pembelajaran membaca yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan.

Membaca permulaan adalah suatu pengajaran untuk membaca agar anak cakap dalam mengubah rangkaian huruf menjadi rangkaian bunyi yang mempunyai arti. Membaca permulaan sangat berpengaruh dalam kehidupan. Apabila siswa tidak bisa membaca dari awal, maka akan mengalami kesulitan seperti sulit mengikuti pembelajaran dengan baik di kelas, sulit untuk menerima dan memahami suatu informasi dari buku dan sumber belajar, sehingga pada akhirnya mereka terhambat pada proses pembelajaran dan lamban apabila

dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan membaca. Urgensi dari membaca permulaan yaitu agar siswa mampu memahami kosa kata, lancar dalam membaca, serta tidak mengalami hambatan saat belajar membaca.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, jelas bahwa keterampilan membaca harus dikuasai di ruang lingkup pendidikan khususnya di sekolah dasar. Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelas 1A di SDN 007 Cipaganti, ternyata keterampilan membaca yang dimiliki siswa kelas 1A sekolah dasar masih rendah. Maksud dari keterampilan membaca yang masih rendah disini yaitu dari yang masih belum lancar membaca atau terbata-bata sampai belum bisa membedakan huruf. Adapun kesulitan siswa saat membaca permulaan di sekolah ialah siswa tidak dapat membedakan huruf yang mirip dan membaca huruf menjadi terbalik seperti “b” dengan “d”, “u” dengan “n”, dan huruf mirip lainnya. Kemudian saat mengajarkan membaca dengan gambar serta ejaannya, siswa tidak melihat huruf atau kata yang ada pada gambar tetapi siswa hanya terpaku pada gambar saja. Saat siswa diberikan gambar pisau yang terdapat kata “Pisau” dibawahnya, siswa langsung menyebutkan kata tersebut dengan sebutan “Peso” dikarenakan siswa tersebut menyebut kata yang diberikan dengan Bahasa Daerahnya. Menurut Abdurrahman (2012), kesulitan siswa dalam membaca ialah dalam pengenalan kata. Berbagai kesulitan tersebut diantaranya adalah penghilangan, penyisipan, penggantian, pembalikan, salah ucap, pengubahan dan tersentak-sentak dalam mengucapkan kata. Lalu informasi yang peneliti dapatkan mengenai media yang digunakan oleh guru kelas satu ternyata tidak banyak yang dipakai, guru kebanyakan hanya mengajarkan siswa membaca permulaan melalui *video call*.

Pada masa pandemi seperti saat ini, siswa semakin sulit untuk belajar membaca. Tentunya peran orang tua sangat diperlukan dan harus benar-benar turut andil dalam membelajarkan anak membaca permulaan. Tetapi banyak kendala yang mereka alami. Peneliti telah melakukan observasi melalui angket yang diberikan kepada orang tua siswa terkait apa saja kendala dan kesulitan yang mereka hadapi selama mengajarkan membaca permulaan kepada anak dan untuk mengetahui sejauh mana orang tua mengetahui cara mengajarkan anak untuk membaca permulaan.

Tabel 1. Identifikasi Masalah Orang tua

Pernyataan	Ya	Tidak
Orang tua mengajarkan anak membaca permulaan di rumah selama pandemi	27	-
Orang tua mengetahui cara mengajarkan anak membaca permulaan	27	-
Orang tua mengetahui bahwa banyak metode yang bisa digunakan saat mengajarkan anak membaca permulaan	17	10
Orang tua mengalami kesulitan atau kendala saat mengajarkan membaca permulaan	20	7
Orang tua menggunakan media yang disenangi anak untuk mengajarkan membaca permulaan	27	-

Dari hasil angket di atas, seluruh orang tua yang mengisi angket mengetahui cara mengajarkan anak membaca permulaan dan beberapa mengetahui banyak metode yang bisa digunakan untuk mengajarkan membaca permulaan pada anak. Akan tetapi saat mendapat pertanyaan tentang berbagai metode membaca permulaan, hanya 9 responden yang menjawab secara

tepat mengenai metode membaca permulaan yang diantaranya ialah metode suku kata, abjad dan mengeja. Responden yang lain menjawab metode tersebut dengan media yang dipakai oleh mereka untuk mengajarkan membaca. Sementara untuk kesulitan/kendala yang dialami oleh orang tua di rumah dalam mengajarkan anak membaca permulaan, ternyata 74% orang tua mengalami kesulitan. Berbagai kesulitan yang mereka alami diantaranya sibuk bekerja, susah membagi waktu, dan anak susah untuk diajak belajar.

Terdapat banyak metode dalam pembelajaran membaca permulaan yang diantaranya, metode abjad, metode bunyi, metode suku kata, metode global, metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) dan metode Steinberg. Dari sekian banyak metode, bagi peneliti yang dirasa efektif dan sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang ada yaitu dengan metode suku kata. Menurut Hartati, dkk. (2006) bahwa proses pembelajaran MMP dengan metode suku kata ini diawali dengan pengenalan suku kata, yang kemudian dirangkai menjadi kata-kata bermakna: Proses perangkaian suku kata menjadi kata, kata menjadi kelompok kata atau kalimat sederhana, kemudian ditindaklanjuti dengan proses penguraian bentuk-bentuk tersebut menjadi satuan-satuan bahasa terkecil di bawahnya, yakni dari kalimat ke dalam kata-kata dan dari kata ke suku-suku kata. Setiap metode membaca permulaan pasti mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Maka seorang guru harus mampu mengetahui dan menentukan metode yang tepat untuk peserta didik sesuai dengan permasalahannya. Dengan menggunakan metode suku kata atau silabel ini, siswa dapat dengan mudah membaca hubungan antar huruf yang tertulis dan bunyinya serta pengenalan kata yang cepat (Wolf, Miller, dan Donnely dalam Kumara, 2014)

Dengan adanya program PJJ (pembelajaran Jarak Jauh) saat ini yang membuat siswa semakin sulit untuk

belajar membaca. Siswa dinilai kesulitan dalam membaca karena beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya variasi model pembelajaran dengan menggunakan media dalam pembelajaran saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Sebagai seorang guru yang baik harus bisa mengadakan variasi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dilakukan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan ketika melakukan pembelajaran. Proses pembelajaran membaca akan berhasil apabila metode atau media yang digunakan oleh guru tepat diberikan kepada peserta didik sesuai dengan karakteristiknya. Tidak hanya memperhatikan metode yang digunakan, gurupun harus memperhatikan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan materi pembelajaran.

Salah satu cara agar siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran membaca permulaan yaitu dengan diberikan pengajaran membaca melalui multimedia interaktif. Dengan demikian siswa tidak jenuh dengan model atau metode yang itu-itu saja dan ada gairah untuk belajar. Terlebih lagi apabila memakai multimedia interaktif pada pandemi saat ini yang pembelajarannya dilakukan dengan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) atau hanya dilakukan secara *daring* akan membantu pembelajaran mereka di rumah. Untuk memenuhi kebutuhan media yang diperlukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran membaca permulaan baik digunakan di sekolah maupun di rumah, peneliti tertarik mengangkat judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE SUKU KATA UNTUK MEMBACA PERMULAAN SISWA DI KELAS I SEKOLAH DASAR”. Dengan penggunaan multimedia interaktif ini

diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dalam membaca permulaan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Design and Development* (D&D). Menurut Richey dan Klein (dalam Setiawan, 2020) *Design and Development* merupakan sebuah metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang tujuannya untuk menciptakan suatu produk atau alat yang bersifat instruksional atau non-instruksional. Produk yang diciptakan dapat berupa produk baru ataupun produk lama yang dikembangkan atau diperbaiki menjadi lebih baik. Richey dan Klein (dalam Setiawan, 2020) menyebutkan bahwa dalam D&D terdapat dua kategori yaitu (1) *Product and tool research* (penelitian produk dan alat) dan (2) *Model research* (penelitian model). Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian *Product and tool research* atau disebut juga dengan penelitian produk dan alat dimana penelitian ini mengembangkan sebuah rancangan multimedia interaktif yang nantinya akan di uji coba.

Partisipan dalam penelitian ini yaitu ahli materi yaitu seorang dosen aktif PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, ahli media yaitu seorang *Senior Art Director* di perusahaan Team Kreatif Asia, dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas I di SDN kota Bandung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Agustus 2021.

Model *Design and Development* (D&D) yang digunakan adalah model menurut Peffers, dkk., (dalam Ellis & Levy, 2010) mengemukakan bahwa terdapat enam fase dalam desain D&D. Enam fase tersebut diantaranya adalah *Identify The Problem, Describe The Objectives, Design & Develop The Artifact, Test The Artifact, Evaluate Testing Result, Communication The*

Testing Results. Berikut adalah penjabaran dari fase yang telah disebutkan:

1. *Identify The Problem* (Identifikasi Masalah)

Secara umum, penelitian dimulai dari mengidentifikasi hubungan antara penelitian dengan suatu permasalahan. Penelitian D&D dilakukan untuk menemukan atau mengembangkan produk, alat, atau model baru yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut (Ellis & Levy, 2010). Pada penelitian ini, identifikasi masalah dilakukan dengan melaksanakan studi pendahuluan dilakukan di SD Negeri yang menjadi lokasi penelitian. Dari hasil studi pendahuluan tersebut, diketahui bahwa guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran membaca permulaan, dikarenakan ketersediaan media yang terbatas. Sehingga masih ada siswa yang belum lancar dalam membaca permulaan.

2. *Describe The Objective* (Deskripsi Tujuan)

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam membaca permulaan sehingga kemampuan membaca permulaan siswa dapat meningkat.

3. *Design and Develop The Artifact* (Desain dan Pengembangan Produk)

Rancangan media dari penelitian ini adalah berbentuk multimedia interaktif untuk membaca permulaan dimana multimedia ini merupakan gabungan dari audio dan visual serta adanya interaktif dari pengguna dan multimedia yang dibuat.

4. *Test The Artifact* (Ujicoba Produk)

Pada tahap ujicoba produk ini dilakukan dengan meminta para ahli yang diantaranya adalah ahli media, ahli materi, serta guru kelas I sebagai praktisi pembelajaran di sekolah untuk menilai kelayakan produk.

Pemilihan partisipan ujicoba produk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini yang sedang dilanda pandemi. Dalam ujicoba produk ini, dilaksanakan pengumpulan data menggunakan instrumen pengumpul data. Instrumen tersebut berupa instrumen validasi dan angket penilaian.

5. *Evaluate Testing Result* (Evaluasi Hasil Ujicoba)

Evaluasi hasil ujicoba dilakukan dengan cara mengolah data yang sudah dikumpulkan dengan model Skala Likert, serta Model Miles dan Huberman untuk menafsirkan hasil penelitian.

6. *Communication The Testing Result* (Komunikasi Hasil Ujicoba)

Hasil evaluasi atau analisis data pada proses sebelumnya kemudian dibuatkan kesimpulan dan dikomunikasikan pada sidang skripsi dengan menyertakan dosen penguji didalamnya.

Pada teknik pengumpulan data ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang berisi kuesioner penilaian subjek dan partisipan penelitian. Sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan komentar dari subjek penelitian.

Setelah data terkumpul, selanjutnya adalah menganalisis data guna mengetahui pendapat partisipan terhadap produk yang sudah peneliti kembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat partisipan terhadap pengembangan multimedia interaktif yang telah dibuat. Menurut Sugiyono (dalam Setiawan, 2020) Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan produk, proses pembuatan produk yang dikembangkan atau diciptakan.

Tabel 2. Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	60% - 79,99%	Baik (B)
3	40% - 59,99%	Cukup (C)
2	20% - 39,99%	Kurang (K)
1	0% - 19,99%	Sangat Kurang (SK)

(Sugiyono, 2013)

Selain itu, analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu dengan analisis data kualitatif. Proses analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Susilo, dkk., 2008) diantaranya reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yang akan digunakan serta mempermudah proses pembelajaran. tahap-tahap dari penelitian ini diantaranya adalah menjelaskan tentang bagaimana desain, pengembangan, dan penilaian para ahli terhadap multimedia interaktif berbasis metode suku kata untuk membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar.

1. Desain Multimedia Interaktif Berbasis Metode Suku Kata untuk Membaca Permulaan Siswa di Kelas I Sekolah Dasar

Langkah pertama yang dilakukan dalam desain multimedia ini adalah dengan identifikasi masalah yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 Sekolah Dasar. Setelah diidentifikasi, ternyata ditemukan adanya siswa yang masih kesulitan untuk membaca permulaan. Permasalahan ini muncul karena disebabkan oleh beberapa hal yang diantaranya adalah (1) Kurangnya variasi media pembelajaran yang

diberikan sehingga siswa mudah bosan (2) Karena adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa belajar di rumah, siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. (3) Karena belum adanya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Dari hasil temuan tersebut, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Wina (2009) bahwa (1) media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan gairah, semangat, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (2) media pembelajaran memiliki nilai praktis yang artinya tidak adanya batasan ruang.

Setelah tahap identifikasi, lanjut pada tahap selanjutnya yaitu mendesain dan mengembangkan multimedia interaktif sesuai dengan temuan yang telah didapatkan sebelumnya. Pada tahapan ini ialah tahapan untuk membuat rancangan dan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dikembangkan pada tahapan pengembangan yang diantaranya dengan analisis mata pelajaran, menentukan *flowchart*, menentukan *storyboard*, serta pengumpulan gambar, audio dan video.

2. Produk Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode Suku Kata untuk Membaca Permulaan Siswa di Kelas I Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan hasil produk pengembangan multimedia interaktif, langkah yang dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya yang diantaranya mengumpulkan gambar, audio, dan video. Pada tahap ini, rancangan

desain yang diantaranya penyusunan AMP, *flowchart* dan *storyboard* yang sudah peneliti buat sebagai acuan penyusunan program sebelumnya akan direalisasikan menjadi produk multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang peneliti kembangkan ini dibuat versi berbeda dengan multimedia interaktif yang sudah ada sebelumnya. Perbedaannya terletak pada video. Biasanya multimedia interaktif untuk membaca permulaan ini, saat di *klik* tombol pada multimedia interaktif yang muncul hanya suara atau audio saja. Tetapi peneliti buat berbeda karena setiap anak mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda pula. Hal yang telah dijelaskan di atas sejalan dengan yang dikatakan oleh Bobby, dkk., (dalam Mulia, 2019) bahwa gaya belajar anak terbagi menjadi 3 jenis yang diantaranya adalah visual, auditori, dan kinestetik. Dapat dilihat dari penjelasan sebelumnya bahwa multimedia interaktif ini perpaduan dari beberapa media, seperti media foto untuk siswa yang mempunyai gaya belajar visual, media audio untuk siswa yang mempunyai gaya belajar auditori, adapun pengontrolan yang dilakukan terhadap media pembelajaran sangat membantu bagi siswa yang menggunakan gaya belajar kinestetik Dengan demikian gabungan dari beberapa media tersebut yang kemudian membentuk menjadi multimedia sangat membantu bagi berbagai gaya belajar tersebut.

Berikut ini adalah perancangan pengembangan program dalam pembuatan multimedia interaktif untuk membaca permulaan menggunakan metode suku kata. Tahap yang pertama adalah pembuatan audio dilakukan dengan merekam suara sendiri menggunakan *smartphone* yang peneliti punya serta

mengedit suara sendiri menggunakan *Adobe Audition*. Tahap kedua, membuat video. Dalam pembuatan video yaitu dengan cara merekam sendiri oleh kamera yang ada pada *smartphone* yang peneliti punya serta mengeditnya pada aplikasi *CapCut*. Dan tahap yang terakhir adalah pembuatan multimedia interaktif yang dibantu oleh pihak ketiga yang ahli dalam bidang multimedia. Pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dapat diinstal dan dioperasikan melalui laptop atau *personal computer* (PC). Untuk hasil akhir produk ini dapat dioperasikan melalui laptop, *personal computer* (PC), atau *smartphone* (ponsel).

3. Penilaian Para Ahli Mengenai Produk Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode Suku Kata untuk Membaca Permulaan Siswa di Kelas I Sekolah Dasar

Tahap awal untuk mengetahui hasil penilaian para ahli adalah dengan melakukan ujicoba produk. Ujicoba produk ini dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media yang telah dikembangkan oleh peneliti apabila digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar. Untuk mengetahui hal tersebut maka dilakukan tahap validasi oleh tiga partisipan. Untuk mengetahui kualitas media dilakukan validasi ke ahli media dan untuk mengetahui kesesuaian isi materi dilakukan validasi ke ahli materi atau ahli pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan untuk mengetahui kualitas media, kesesuaian isi materi, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas dilakukan validasi kepada guru kelas I.

Tabel 3. Presentase Penilaian Ahli

Ahli	Rata-Rata (%)	Interpretasi
Materi	97%	Sangat Baik (SB)
Media	87%	Sangat Baik (SB)
Pembelajaran	76,6%	Baik (B)
Presentase rata-rata	86,87%	Sangat Baik (SB)

Dari tabel penilaian para ahli di atas, penilaian oleh ahli ini mendapatkan rata-rata nilai sebesar 86.87% dengan kategori “Sangat Baik”. Rekapitulasi penilaian dari multimedia interaktif ini diantaranya sebagai berikut: 1) Penilaian dari ahli media memperoleh nilai sebesar 87% dengan kategori sangat baik; 2) penilaian dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 97% dengan kategori sangat baik; serta 3) penilaian dari ahli pembelajaran atau guru memperoleh nilai sebesar 76,6% dengan kategori baik. Berdasarkan penilaian dari tiga orang ahli tersebut, diperoleh simpulan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menjawab rumusan masalah bagaimana desain, pengembangan, dan penilaian para ahli terhadap multimedia interaktif berbasis metode suku kata untuk membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar.

Desain multimedia interaktif berbasis metode suku kata untuk membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar ini berupa identifikasi masalah dan pembuatan desain. Dari identifikasi

masalah sebelumnya ditemukan temuan bahwa terdapat siswa yang masih belum bisa membaca. Solusi untuk mengatasi hal tersebut ialah dengan menggunakan metode suku kata untuk membaca permulaan. Proses dari metode suku kata ini diantaranya dengan cara mengenalkan suku-suku kata pada siswa terlebih dahulu, kemudian dirangkai menjadi kata bermakna, lalu kata bermakna yang sudah dirangkai tersebut dirangkai menjadi kelompok kata atau kalimat sederhana.

Pada tahap produk dilakukan dengan pengembangan multimedia interaktif berupa proses realisasi dari rancangan yang telah dijabarkan sebelumnya yaitu dari identifikasi masalah, pembuatan *flowchart*, *storyboard*, serta mengumpulkan beberapa gambar, audio dan video. Pada proses pengembangan ini menghasilkan multimedia interaktif berbasis metode suku kata untuk membaca permulaan yang terdiri dari empat menu utama diantaranya yaitu: 1) Menu Mulai (materi); 2) Menu Quiz; 3) Menu KI & KD; serta 4) Menu Info Media. Untuk menu materi terdapat 5 materi yang didalamnya membahas tentang benda hidup dan tak hidup, huruf abjad, huruf vokal dan konsonan, dan mengenal suku-suku kata, kata, serta kalimat sederhana.

Multimedia interaktif ini mendapatkan penilaian yang layak setelah dilakukan penilaian oleh 3 partisipan diantaranya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru). Penilaian oleh ahli ini mendapatkan rata-rata nilai sebesar 86.87% dengan kategori “Sangat Baik”. Rekapitulasi penilaian dari multimedia interaktif ini diantaranya sebagai berikut: 1) Penilaian dari ahli media memperoleh nilai sebesar 87% dengan kategori sangat baik; 2) penilaian dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 97% dengan kategori sangat baik; serta 3) penilaian dari ahli pembelajaran atau guru memperoleh nilai sebesar 76,6% dengan kategori baik. Berdasarkan penilaian dari

tiga orang ahli tersebut, diperoleh simpulan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, Suci. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Program Remedial Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD / Suci Anggraeni*. Masters thesis, Universitas Negeri Malang.
- Aulina, C N. (2012). *Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Pedagogia*, 1(2), 131-143.
- Chaer, A (2007). *Psikologi kajian teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2009). *Panduan Untuk Guru Membaca dan Menulis Permulaan Untuk Sekolah Dasar Kelas 1, 2, 3*. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Puskumbalitbang.
- Ellis, T.J. & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researcher: Design and Development Research Methods*. (Prosiding).
- Hendrayani, A. (2017). *Peningkatan Minat Baca dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 17(3), 236-248.
- Herman, dkk. (2017). *Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-Kanak*. (Prosiding)
- Kadir, A. Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khair, U. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-98.
- Khasanah, A & Cahyani, I. (2016). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Strategi Question Answer Relationships (Qar) pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(2), 161-175.
- Kumara, A. (2014). *Kesulitan berbahasa pada anak*. Yogyakarta: PT. Kasinius.
- Laely, K. (2013). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penerapan MediaKartu Gambar*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 7(2). <https://doi.org/10.21009/JPUD.072.08>
- Laily, I F. (2014). *Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar*. *EduMa*. 3(1), hal 52-62. DOI: [10.24235/eduma.v3i1.8.g7](https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8.g7)
- Leacock, Tracey L, and John C Nesbit. 2007. "A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources- Special Issue on 'Quality Research for Learning, Education, and Training.'" *Journal of Educational Technology & Society*- 10(2): 15. <http://www.sfu.ca/~jcn Nesbit/articles/LeacockNesbit2007.pdf>.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Limbong, T & Simarmata, Janner. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mitayani, M. *Rancangan Pembelajaran Berbasis Metode Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Mulyati, Yeti. 2012. *Modul MMP (Membaca Menulis Permulaan)*.

- [Online] Diakses pada 21 Agustus 2021
http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_I/NDONESIA/196008091986012-YETI_MULYATI/Modul_MMP.pdf
- Munir. (2012). *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mustikawati, R. (2015). *Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015*. Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha. 5(1), 41-56.
- Nurdin, S H. (2020). *Pengembangan Media Audio-Visual untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Oka, G P A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pakpahan, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Pertiwi, A D. (2016). *Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. 5(1). DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>
- Rahmy, A V. (2021). *Metode Suku Kata Berbasis Aplikasi Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Cerebral Palsy*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Riduwan. (2019). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: ALFABETA.
- Setiawan, D. A. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash C6 Pada Materi Huruf Kapital Kelas II Sekolah Dasar*. (Skripsi). Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Solihah, D J. (2020). *Rancangan Pembelajaran Berbasis Metode Sq3r (Survey, Question, Read, Recite And Review) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. (Skripsi). Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Susilo, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia.
- Suratna, A. (2020). *Membuat Media Interaktif dengan Articulate Storyline 3*.
- Teni, E. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Jurnal Pembelajaran Prospektif. 4(1),1.
- Yuliana, R. (2017). *Pembelajaran Membaca Permulaan dalam Tinjauan Teori Artikulasi Penyerta*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA.