



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 MEDIA PEMBELAJARAN "BUMKAR" (BUKU ALBUM KARTU BERGAMBAR) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD

Chicha Juliyanti¹, Ani Hendriani², Dwi Heryanto³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: chichajuliyanti@upi.edu

ABSTRACT

The purpose of this research is to design and develop learning media "BUMKAR" or Picture Card Album Book for make it easier for grade 1 elementary school students to improve reading skills beginning. This research is based on the results of observation and identification the problems that the researchers did were (1) the low reading ability the beginning of students, and (2) The lack of use of learning media that used by teachers in learning to read the beginning and less varied. Learning media "BUMKAR" or this Picture Card Album Book developed through the Design and Development (D&D) method with the Peffers et al. which includes six phases, namely: (1) Identify the Problem, (2) Describe the Objectives, (3) Design and Develop the Artifact, (4) Test the Artifact, (5) Evaluate the Testing Result, and (6) Communicating the Testing Result. Learning media "BUMKAR" or this Picture Card Album Book was validated by experts using a questionnaire. Material expert validation results obtained a percentage of 76% in the "Good" category, media expert obtained a percentage of 94% in the "Very Good" category, and the assessment of grade 1 elementary school teachers obtained a percentage of 98% in the "Very Good" category so that the average percentage of the three experts is 89.3% in the "Very Good" category. Student response to learning media "BUMKAR" or Picture Card Album Book is also very good and positive. It can be concluded that the learning media "BUMKAR" or Picture Card Album Book is very good and worth using in the process learning in grade 1 elementary school to improve early reading skills.

Keywords: Learning Media, Album Book, Picture Cards, Reading Initially, D&D

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received

05 Ags 2024

First Revised

20 Sep 2024

Accepted

25 Sep 2024

First Available online

25 Sep 2024

Publication Date 21 November 2024



ISSN 3048-0140



1. PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa dan kemahiran literasi sangat penting dan perlu diperhatikan khususnya pada masa perkembangan anak usia dini karena merupakan aspek terpenting yang harus diterapkan di sekolah dengan tujuan agar dapat menumbuhkan minat dan bakat siswa sejak dini (Dewi, 2019, hlm. 79).

Menurut Abidin dkk. (dalam Dewi, 2019, hlm. 78) mengatakan bahwa individu yang literat ialah individu yang memiliki kemampuan dalam membaca dan menulis. Membaca adalah proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Tarigan dalam Maulana dan Akbar, 2017, hlm. 49). Tahapan membaca di jenjang Sekolah Dasar dibedakan menjadi 2 (dua) yakni tahap membaca permulaan dan tahap membaca lanjutan atau membaca pemahaman.

Kemampuan membaca yang dimiliki siswa dalam tahap membaca permulaan sangat mempengaruhi kemampuan membaca di tahap selanjutnya karena merupakan dasar untuk kemampuan membaca pemahaman sehingga perhatian dari guru sangat diperlukan dalam kemampuan membaca permulaan ini. Apabila kemampuan dasar itu tidak kuat, maka di tahap membaca permulaan ini siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki keterampilan membaca permulaan yang memadai (Slamet dalam Ristiyani, 2020, hlm. 6).

Berdasarkan hasil studi internasional oleh organisasi International Education Achievement bahwa "Berkaitan dengan kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar, Indonesia menduduki urutan ke 38 dari 39 negara yang diteliti" (Depdiknas dalam Maulana dan Akbar, 2017, hlm. 47). Hasil penelitian lainnya dirilis oleh PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) yang berada dibawah koordinasi IEA (The International Association for The Evaluation Achievement) dimana pada tahun 2011 menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan membaca pada anak Sekolah Dasar yaitu di bawah rata-rata internasional (Akbar dalam Muhyidin dkk., 2018, hlm. 31).

Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas 1 di SDN 2 Karangsong, diketahui bahwa 27 siswa dikategorikan masih banyak yang mengalami kesulitan membaca permulaan yaitu sebanyak 5 siswa atau 18,5% masih belum bisa mengenal huruf abjad, 7 siswa atau 25,9% belum mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata dan kata menjadi sebuah kalimat (tidak bisa membaca), 9 siswa atau 33,3% sudah bisa membaca namun masih terbata-bata dan hanya 6 siswa atau 22,2% yang sudah lancar membaca. Selain itu, guru hanya terfokus pada buku guru maupun buku siswa tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya sehingga menyebabkan siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dapat menstimulus kemampuan membaca permulaan pada siswa yaitu dengan melaksanakan proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa seperti pembelajaran menggunakan media dengan konsep belajar sambil bermain (Gading dkk., 2019, hlm. 271). Guru merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan begitu, guru bertanggung jawab dalam mengembangkan kemampuan membaca pada siswa dengan memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di dalam proses pembelajaran (Maria, 2020, hlm. 36).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk penyampaian sebuah pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa serta mendorong terciptanya proses kegiatan belajar guna mendapatkan suatu informasi baru

pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid dkk., 2020). Penggunaan media dalam pembelajaran juga bertujuan untuk mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran sekaligus dapat membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik (Sanjaya dalam Rumidjan dkk., 2017, hlm. 63).

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, siswa akan memiliki kemampuan membaca yang memadai dan tentunya akan menjadi modal dasar dalam meraih kesuksesan di berbagai mata pelajaran. Begitupun sebaliknya, kegagalan siswa dalam menguasai kemampuan belajar membaca akan menjadi penghalang atau bahkan menjadi sumber kegagalan dalam studi siswa di sekolah.

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan sebuah rancangan dan pengembangan media pembelajaran berupa "BUMKAR" atau Buku Album Kartu Bergambar yang bertujuan untuk memaksimalkan bahan pelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas 1 SD khususnya berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Metode penelitian perencanaan dan pengembangan (D&D) tidak hanya mendapatkan hasil akhir, tetapi juga mengetahui proses penemuan dari penelitian terhadap produk yang telah dirancang (Richey, R.C. dan Klein, dalam Ammatulloh dkk., 2021, hlm. 1410).

Adapun model yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model penelitian Peffers dkk., (dalam Ellis dan Levy, 2010, hlm. 111) yang meliputi 6 (enam) tahapan yaitu Identify the Problem, Describe the Objectives, Design and Develop the Artifact, Test the Artifact, Evaluate the Testing Result, dan Communicating the Testing Result.

Responden yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi mata pelajaran Bahasa Indonesia, ahli media pembelajaran serta guru dan siswa kelas 1 SD. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di Kota Indramayu.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu worklog, lembar angket validasi ahli, dan pedoman wawancara untuk siswa. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Untuk menghitung rata-rata skor tiap aspek penilaian dari ahli materi, ahli media dan guru, peneliti menggunakan rumus menurut Riduwan dan Akdon (dalam Aththibby dan Salim, 2015, hlm. 28) yaitu:

$$P(s) = \frac{s}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P(s)$ = Persentase hasil validasi

s = Jumlah skor jawaban

N = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya peneliti membuat tingkat validasi penelitian ke dalam 5 (lima) kategori menggunakan skala likert.

Tabel 1. Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Penilaian	Kriteria
1	81%-100%	Sangat Baik
2	61%-80%	Baik
3	41%-60%	Cukup Baik
4	21%-40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Sangat Kurang Baik

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi perancangan desain awal pengembangan media pembelajaran "BUMKAR", validasi produk pengembangan oleh para ahli serta desain akhir dari pengembangan media pembelajaran "BUMKAR" yang sudah melalui tahap validasi dan revisi oleh para ahli tersebut.

Pada tahap identifikasi masalah (Identify the Problem), peneliti melakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas 1 Sekolah Dasar yaitu mengenai kemampuan membaca permulaan siswa dan menganalisis penerapan media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut diketahui bahwa dari 27 siswa kelas 1 dikategorikan masih banyak mengalami kesulitan membaca permulaan, diantaranya masih belum bisa mengenal huruf abjad, tidak dapat membedakan huruf yang mirip dan membaca huruf menjadi terbalik seperti huruf "a" dengan "o", "b" dengan "d" atau "p", "m" dengan "n" dan huruf mirip lainnya, belum bisa merangkai huruf menjadi sebuah kata dan kata menjadi kalimat, masih terbata-bata dalam membaca bahkan ada pula siswa yang tidak bisa membaca. Selain itu, ditemukan bahwa guru masih belum menggunakan media lain untuk membelajarkan membaca permulaan bagi siswa, guru hanya mengandalkan buku siswa (buku tematik) yang disediakan oleh pihak sekolah sehingga kegiatan membaca siswa kurang menarik, terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.

Pada tahap mendeskripsikan tujuan (Describe the Objectives), peneliti merumuskan tujuan adanya penelitian ini yaitu untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran "BUMKAR" yang dapat mempermudah siswa kelas 1 Sekolah Dasar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Pada tahap desain dan pengembangan produk (Design & Develop the Artifact), peneliti mendesain dengan membuat rancangan awal terlebih dahulu terkait media yang akan dikembangkan yaitu pembuatan format untuk desain awal media pembelajaran meliputi perumusan judul media pembelajaran, analisis materi pembelajaran yaitu berkaitan dengan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di kelas 1 tentang mengenal benda hidup dan tak hidup pada tema 7 (Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku), subtema 1 (Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku) pada pembelajaran ke-1 dan penyusunan petunjuk penggunaan media pembelajaran agar pengguna lebih mudah dalam menggunakan media ini. Kemudian peneliti melakukan penyusunan kerangka media pembelajaran yang meliputi bagian pendahuluan, isi dan penutup dengan memperhatikan beberapa kriteria yang tepat dalam proses mendesain pengembangan media pembelajaran "BUMKAR" diantaranya kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, kesesuaian dengan taraf berpikir siswa, efektivitas, fleksibilitas, manfaat dan kualitas media pembelajaran.

Adapun di tahap pengembangan, peneliti merealisasikan produk yang sudah didesain sebelumnya dengan melakukan beberapa tahapan yaitu menentukan perangkat lunak (software) berupa aplikasi Canva dan Pinterest serta perangkat keras (hardware) berupa laptop yang akan digunakan, membuat layout umum media pembelajaran, menentukan dan memilih bagian-bagian khusus dalam media pembelajaran seperti background, gambar dan ilustrasi, jenis huruf serta warna yang sesuai dan menarik perhatian. Selanjutnya peneliti merancang desain awal media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang kemudian dituangkan ke dalam wujud aslinya yang berbentuk cetak dan non-cetak/digital serta melakukan uji validasi dengan para ahli.

Pada tahap uji coba produk (Test the Artifact), peneliti menguji kelayakan media "BUMKAR" yang sudah dikembangkan ini dengan melakukan validasi kepada dua orang ahli (ahli materi dan ahli media) dan satu guru (guru kelas 1 Sekolah Dasar) menggunakan lembar angket. Uji coba produk juga dilakukan kepada sejumlah siswa kelas 1 melalui uji coba secara terbatas dan teknik wawancara.

Berdasarkan hasil validasi atau penilaian mengenai kelayakan media pembelajaran "BUMKAR" yang dilakukan oleh ahli materi berada pada kategori "Baik" dengan hasil persentase sebesar 76%. Kemudian hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media berada pada kategori "Sangat Baik" dengan hasil persentase sebesar 94%. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh guru kelas 1 Sekolah Dasar berada pada kategori "Sangat Baik" dengan hasil persentase 98%. Peneliti juga melakukan uji coba produk dengan melibatkan siswa kelas 1 Sekolah Dasar melalui uji coba secara terbatas dan kegiatan wawancara. Berdasarkan dari kegiatan uji coba terbatas tersebut terlihat bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan berbagai aktivitas, pembelajaran menjadi lebih menarik, metode pembelajaran lebih bervariasi serta dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada siswa. Selain itu, peneliti mendapatkan respon positif dari siswa melalui hasil kegiatan wawancara.

Pada tahap evaluasi hasil uji coba (Evaluate the Testing Result), peneliti mengolah nilai dari lembar angket yang telah diisi oleh para ahli untuk menghitung rata-rata persentase dari ketiga ahli tersebut. Pengolahan nilai ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran "BUMKAR" dikatakan layak atau tidak untuk digunakan kepada siswa kelas 1 SD dalam pembelajaran membaca permulaan. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli tersebut diperoleh rata-rata hasil validasi secara keseluruhan berada pada kategori "Sangat Baik" dengan hasil persentase rata-rata sebesar 89,3% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran "BUMKAR" ini sangat baik dan layak digunakan untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Namun ada beberapa saran perbaikan dari para ahli yaitu pada aspek penyajian, isi materi, desain media, kualitas dan tampilan media serta efektivitas media yang meliputi penambahan logo instansi di bagian cover depan media, adanya penjelasan contoh benda dalam materi benda hidup dan tak hidup, pemilihan gambar dalam media diperbaiki dengan gambar yang lebih jelas/nyata, adanya pengenalan huruf kecil dan penggunaan kalimat tanya yang bersifat komunikatif pada sisi belakang kartu serta ukuran media disesuaikan dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Beberapa saran perbaikan tersebut digunakan peneliti untuk memperbaiki kekurangan, menyempurnakan kualitas dan meningkatkan kelayakan dari pengembangan media pembelajaran sehingga menghasilkan desain akhir media pembelajaran "BUMKAR" yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas 1 SD untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Pada tahap mengkomunikasikan hasil uji coba (Communicating the Testing Result), peneliti membuat suatu kesimpulan dalam bentuk laporan tertulis.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbentuk cetak dan non-cetak/digital berupa media "BUMKAR" guna mempermudah siswa kelas 1 Sekolah Dasar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan memperhatikan beberapa kriteria dalam pemilihan dan pembuatan media pembelajaran yang tepat dan melalui beberapa tahapan yaitu menentukan perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) yang akan digunakan, membuat layout umum media pembelajaran, menentukan dan memilih bagian-bagian khusus dalam media pembelajaran, dan merancang desain awal media pembelajaran yang disusun sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.6 dan 4.6 Bahasa Indonesia kelas 1 Sekolah Dasar.

Adapun hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan guru kelas 1 SD diperoleh rata-rata hasil persentase sebesar 89,3% dengan kategori "Sangat Baik". Tanggapan siswa sebagai pengguna dalam menggunakan media pembelajaran "BUMKAR" sebagai media dalam pembelajaran mendapatkan respon yang positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran "BUMKAR" ini sangat baik dan layak digunakan untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar dalam membelajarkan membaca permulaan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ammatulloh, M. I., dkk. (2021). Civics Caring App: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(8), 1407 – 1419.
- Aththibby, A. R., & Salim, M. B. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Flash Topik Bahasan Usaha dan Energi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), 25 – 33.
- Dewi, P. Y. A. (2019). "Gerakan Membaca di Awal Pelajaran Guna Membangun Budaya Literasi di Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar (Senada IV): Membangun Budaya Literasi di Sekolah Dasar*, 77 – 85.
- Ellis, E. T., & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods*. Dalam *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*. Nova Southeastern University.
- Gading, I. K., dkk. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata dengan Media Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(3), 270 – 276.
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Maria, S. K. (2020). Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 34 – 41.
- Maulana, P., & Akbar, A. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2), 46 – 59.
- Muhyidin, dkk. (2018). Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas Awal. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 30 – 42.
- Ristiyani. (2020). *Pengembangan Media Scramble untuk Membaca Permulaan di SD/MI*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Rumidjan, dkk. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1, 62 – 68.