

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
DENGAN METODE SAS**

Skripsi



OLEH:

Ahmad Alya Alhani

NIM. 18140074

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
September 2022**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
DENGAN METODE SAS**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH:

Ahmad Alya Alhani

NIM. 18140074

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
September, 2022**

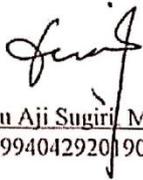
LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DENGAN METODE SAS

SKRIPSI

Oleh :
Ahmad Alya Alhani
NIM. 18140074

Telah disetujui pada tanggal 12 September 2022

Oleh :
Dosen Pembimbing

Wiku Aji Sugiri, M.Pd.
NIP. 199404292019031007

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)


Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 19760405 200801 1 081

Malang, 12 September 2022

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DENGAN METODE SAS

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Ahmad Alya Alhani (18140074)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 23 September 2022 dan dinyatakan
LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Penguji Utama

Dr. Abdul Ghofur, M.Ag
NIP. 197304152005011004



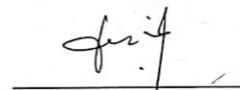
Ketua Sidang

Nuril Nuzulia, M.Pd.
NIP.19900423201608012014



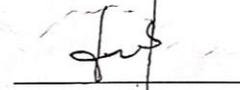
Sekretaris Sidang

Wiku Aji Sugiri, M.Pd.
NIP. 199404292019031007



Dosen Pembimbing

Wiku Aji Sugiri, M.Pd.
NIP. 199404292019031007



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walidiyah Maulana Wahid Ibrahim Malang



Dr. Nur Ali, M. Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berbagai rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam semoga tertap tersampaikan kepada baginda Rasulullah SAW.

Karya ilmiah skripsi ini peneliti persembahkan kepada: pertama, keluarga besar peneliti khususnya kedua orang tua peneliti Bapak Mohamad Alwi Khosasih dan Ibu Suroya Mida Yuliwati yang selalu memberikan semangat serta motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan karya ilmiah skripsi ini berlangsung, juga kepada Farah Dzakiya Alya dan Ahmad Alya Arrabbani Raffa selaku adik yang memberikan semangat juang bagi peneliti. Kedua, bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan istiqomah dalam memberikan bimbingan, arahan, serta saran motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berterimakasih atas segala kritik dan saran yang telah diberikan, dan mohon maaf apabila kiranya masih terdapat kekurangan dalam penulisan karya ilmiah skripsi ini.

MOTTO

الاستقامة خير من الف كرامة

“Istiqomah itu lebih baik dari seribu karomah“

What is not started will never get finished

“Sesuatu yang tidak dimulai maka tidak akan pernah selesai”

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

DOSEN PEMBIMBING

Wiku Aji Sugiri, M.Pd.
Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)- Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
(FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ahmad Alya Alhani

Lamp. :

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

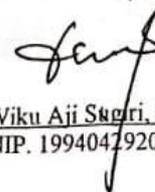
Sesudahi melakukan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Ahmad Alya Alhani
NIM : 18140074
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Untuk
Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan
Metode SAS

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Wiku Aji Sugiri, M.Pd.
NIP. 199404192019031007

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Alya Alhani
NIM : 18140074
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 dengan Metode SAS.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 14 September 2022
Yang telah menyatakan



Ahmad Alya Alhani
NIM.18140074

Kata Pengantar

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam. Puji dan syukur Peneliti panjatkan kepada Allah SWT. atas ridanya Peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi Peneliti adalah “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 dengan Metode SAS”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan tugas akhir Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini, segala kritik dan saran dipersilahkan demi peningkatan kompetensi peneliti serta ilmu pengetahuan.

Adapun, karya ini tidak akan selesai tanpa dukungan dan bantuan secara nyata moral dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menyadari bahwa sudah sepatutnya pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. HM. Zainuddin MA. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Kepala dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Wiku Aji Sugiri, M.Pd. selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
5. Mujani, M.Pd. selaku validator materi yang meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap konsep materi dalam produk berupa media di penelitian dan pengembangan ini.
6. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. selaku validator media yang meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap design media pembelajaran berbasis website ini.
7. Muhammad Ishom, S.Pd dan Bawon Masrifah, S.Pd.I selaku kepala sekolah dan guru kelas 1 serta semua tenaga pendidik MI Almaarif 02 Singosari yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Mohamad Alwi Khosasih, Ibuk Suroya Mida Yuliwati, Adik Farah Dzakiya Alya, dan Adik Ahmad Alya Arrabbani Raffa selaku keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dorongan baik material maupun spiritual untuk keberlangsungan penelitian ini.
9. Sahabat seperguruan dan seperjuangan Daarussalam Estate: Mukhrif Fatkhul Humam, Hasan Rosyid, Hendrik Nur Cahyani, dan Muhammad Alfazain yang telah memberikan saran, semangat dan dorongan untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Seluruh Mahasiswa PGMI angkatan 2018 yang telah berjuang bersama dalam proses meraih cita cita dan mencari ilmu di bangku perkuliahan

11. Sahabat Super PGMI E 2018 yang selalu memberikan doa, bantuan, semangat, dan dorongan kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian pengembangan ini dengan baik.
12. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. Akhir kata peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan pengetahuan baik bagi peneliti ataupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 13 September 2022
Peneliti

Ahmad Alya Alhani
NIM. 18140074

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ’
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَيُّ = ay

أُو = û

إِي = î

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGATAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
D. Asumsi Penelitian.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Pembatasan Penelitian	9
G. Definisi Operasional	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Media Pembelajaran	11
B. Media Interaktif.....	12
C. <i>Web Facilitated Learning</i>	14
D. Metode Struktur Analitik Sintetik.....	16
E. Membaca Permulaan	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	21
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	22
C. Uji Coba Produk.....	27
D. Jenis Data	28
E. Instrumen Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	32
A. Hasil Produk dan Pengembangan.....	32
B. Hasil Data Pengembangan	43
C. Hasil Data Uji Coba	47
BAB V PEMBAHASAN	51
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	51
B. Kesimpulan.....	55
C. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58

Daftar Tabel

Tabel 2.1 - Analisis sintesis.....	17
Tabel 3.1 - Rencana kegiatan penelitian.....	22
Tabel 3.2 - Kriteria validasi dan Kelayakan.....	30
Tabel 3.3 - Kriteria tingkat keberhasilan siswa.....	31
Tabel 4.1 - Kosa kata siswa.....	32
Tabel 4.2 - Kosa kata dan Ilustrasi.....	33
Tabel 4.3 - Kalimat permainan.....	41
Tabel 4.4 - Hasil angket ahli materi.....	44
Tabel 4.5 - Hasil angket ahli media.....	45
Tabel 4.6 - Tabel saran dan tanggapan siswa.....	47
Tabel 4.7 - Nilai pretest dan posttest siswa.....	48

Daftar Gambar

Gambar 2.1 - Kerucut pengalaman Edgar Dale.....	13
Gambar 4.1 - Halaman beranda.....	36
Gambar 4.2 - Tombol navigasi.....	37
Gambar 4.3 - Halaman KI dan KD.....	38
Gambar 4.4 - Halaman materi.....	39
Gambar 4.5 - Materi guru dan siswa.....	40
Gambar 4.6 - Halaman evaluasi.....	42

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Surat Bukti Penelitian

Lampiran 2 Bukti Konsultasi Skripsi

Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi

Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Media

Lampiran 5 Dokumentasi

ABSTRAK

Alhani, Ahmad Alya. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Metode SAS*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif berbasis website untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari. Produk media interaktif ini berupa *google sites* yang terintegrasi dengan *wordwall* dengan menu berupa beranda, KI, KD, materi guru, materi siswa, permainan, dan evaluasi. Pengembangan media Interaktif ini bertujuan untuk menghasilkan media yang teruji valid sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari.

Metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah *Research and Development* (R&D). kemudian model yang digunakan adalah ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) adapatsai dari Dick and Carey. Populasi penelitian ini adalah 89 siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari, lalu sampel uji coba kelompok kecil sebanyak 5 siswa dan uji coba lapangan sebanyak 29 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian melalui observasi, wawancara, dan angket.

Hasil persentase validasi ahli materi adalah 93% dan persentase dari ahli materi adalah 95%. Hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan kelayakan media untuk diujicobakan. Dari uji coba lapangan dengan 29 siswa, sebanyak 65% mencapai nilai KKM. Kemudian sesuai dengan acuan tingkat keberhasilan siswa, maka pengembangan media interaktif berbasis website mendapatkan predikat efektif. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Interaktif Berbasis Website mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Kata kunci: *Media, membaca permulaan, website*

ABSTRACT

Alhani, Ahmad Alya. 2022. *Development of Website-Based Interactive Media to Improve Students' Reading Ability Using the SAS Method*. Undergraduate Thesis, Department of Education for Islamic Elementary School Teachers, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

This study aims to develop a website-based interactive media to improve the early reading skills of 1st graders at MI Almaarif 02 Singosari. This interactive media product is in the form of google sites integrated with wordwall with menus in the form of a homepage, KI, KD, teacher materials, student materials, games, and evaluations. The development of interactive media aims to produce media that has been tested valid so that it can improve the initial reading ability of students in grade 1 MI Almaarif 02 Singosari.

The development method used by the researcher is Research and Development (R&D). then the model used is ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) adapted from Dick and Carey. The population of this study was 89 students of class 1 MI Almaarif 02 Singosari, then the sample for small group trials was 5 students and field trials were 29 students. Research data collection techniques through observation, interviews, and questionnaires.

The results of the percentage of material expert validation are 93% and the percentage of material experts is 95%. The validation results from the two experts showed the feasibility of the media to be tested. From the field trial with 29 students, 65% achieved the KKM score. Then according to the reference to the level of student success, the development of website-based interactive media gets an effective predicate. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of Website-Based Interactive Media is able to improve students' reading skills.

Keywords: *Media, beginning reading, website*

مستخلص البحث

أحمد أليا الحاني. 2022. تطوير الوسائط التفاعلية القائمة على مواقع الويب لترقية قدرة الطلاب على القراءة باستخدام طريقة SAS. البحث العلمي، قسم تعليم المدرس للمدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: ويكو أجي سوغيري الماجستير. تهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط تفاعلية قائمة على موقع الإلكتروني لترقية قدرة القراءة الأساسية لطلاب

الصف الأول في المدرسة الابتدائية المعارف الثانية سينجوساري. يأتي نتيجة هذه الوسائط في شكل مواقع غوغل مدججة مع Wordwall مع القوائم في شكل صفحة رئيسية، الاختصاص الأساسي، الكفاءات الأساسية، مواد المعلم، مواد الطلاب، الألعاب، والتقييمات. يهدف تطوير الوسائط التفاعلية إلى إنتاج وسائط تم اختبار صلاحيتها حتى يمكنها ترقية قدرة القراءة الأساسية للطلاب في الصف الأول في المدرسة الابتدائية المعارف الثانية سينجوساري.

طريقة التطوير التي استخدمها الباحث هي البحث والتطوير (R&D). ثم النموذج المستخدم هو ADDIE (تحليل، تصميم، تطوير، تنفيذ، تقييم) مقتبس من ديك وكاري. كان مجتمع هذه البحث 89 طالبًا من الفصل الأول في المدرسة الابتدائية المعارف الثانية سينجوساري، ثم كانت عينة التجارب الجماعية الصغيرة 5 طلاب والتجارب الميدانية 29 طالبًا. وتقنيات جمع البيانات البحثية من خلال الملاحظة والمقابلة والاستبيانة.

نتائج النسبة المئوية للتحقق من صحة المواد هي 93٪ ونسبة مئوية من فقيه المواد 95٪. أظهرت نتائج التحقق من الخبراء يدل على جدوى الوسائط لاختبارها. ومن التجربة الميدانية مع 29 طالبًا، حقق 65 ٪ درجة الحد الأدنى من معايير الاكتمال. ثم وفقًا للإشارة إلى مستوى نجاح الطالب، فإن تطوير الوسائط التفاعلية المستندة إلى موقع الإلكتروني يحصل على درجة فعال. بناءً على نتائج البحث يمكن استنتاج أن تطوير الوسائط التفاعلية المستندة إلى موقع الإلكتروني قادر لترقية مهارة القراءة لدى الطلاب.

الكلمات الرئيسية: الإعلام ، بداية القراءة ، الموقع الإلكتروني

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan berbahasa merupakan hal yang wajib dikuasai oleh siswa. Keterampilan berbahasa terdiri dari 4 macam, yaitu: membaca, berbicara, menulis, dan menyimak. Keterampilan membaca merupakan hal yang wajib dikuasai oleh siswa terutama pada jenjang sekolah dasar. Dengan membaca siswa akan mengenal bentuk huruf, dimana melalui bentuk huruf siswa akan mampu menyusun kata, kumpulan kata, kalimat, paragraf, sampai dengan wacana. Siswa juga mengenal huruf dan berlatih untuk berbicara, mengaplikasikan dalam bentuk tulisan, dan menyimak bahasa komunikasi dari orang lain (Muammar, 2020).

Membaca merupakan suatu hal yang penting bagi siswa, maka dari itu pembelajarannya perlu dimuat pada jenjang sekolah dasar. Membaca mulai diajarkan pada kelas 1 dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi membaca permulaan. Tujuan dari membaca permulaan adalah mengenalkan siswa mengenai cara membaca dengan benar, melatih siswa untuk mengembangkan tulisan menjadi bunyi bahasa, melatih siswa untuk memahami kata-kata yang dibaca, serta melatih siswa untuk menerapkan arti kata pada sebuah konteks keadaan. Pelajaran membaca permulaan merupakan salah satu usaha pembinaan bahasa yang tercantum dalam Permendikbud No.42 Tahun 2018 tentang “Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan.”

Secara khusus, membaca permulaan disajikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 sekolah dasar. Materi tentang membaca permulaan dirumuskan

pada kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum 2013. Adapun kompetensi dasar yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

- 1) KD 3.1: Menjelaskan acara persiapan membaca permulaan (cara duduk masuk akal dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, menentukan tempat dengan cahaya yang terang, dan etika membaca buku) dengan cara yang benar.
- 2) KD 4.1: Mempraktikkan acara persiapan membaca permulaan (duduk masuk akal dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, menentukan tempat dengan cahaya yang terang) dengan benar.

Pelajaran membaca di kelas 1 sekolah dasar menekankan pada materi pengucapan huruf, suku kata, teks bacaan sederhana, dan mencari informasi pada teks bacaan sederhana (Kurniaman & Noviana, 2016). Sebagai langkah awal, peneliti melaksanakan observasi (pra-penelitian) di kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa. Peneliti melakukan observasi di kelas 1 MI ALmaarif 02 Singosari dikarenakan sekolah tersebut memiliki fasilitas lab komputer guna menunjang pembelajaran dan sistem pembelajaran *hybrid* yang sesuai dengan protokol kesehatan. Peneliti melakukan tes sederhana baca dan tulis pada siswa kelas 1 dengan jumlah 87 siswa (terbagi dalam kelas A, B, dan C). Siswa diminta membaca bacaan pada buku paket kelas 1 tema 1 dengan judul “Teman Baru”, kemudian mereka menulis kalimat pada paragraf pertama yaitu “Siti senang sekali...”

Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat hampir 40% siswa (34 orang) belum lancar dalam membaca. Kurangnya kemampuan membaca siswa tersebut disebabkan karena *learning loss*. Selain itu, kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* di masa pandemi covid-19 juga menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa.

Kristiana (2021) menjelaskan bahwa *Learning loss* atau kehilangan belajar adalah kondisi dimana siswa mengalami penurunan pengetahuan atau keterampilan karena sebab tertentu. Dalam hal ini penyebab kehilangan belajar siswa adalah model pelaksanaan pembelajaran *online* di kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari yang hanya menggunakan media *whatsapp group*. Dalam *whatsapp group* yang beranggotakan orang tua siswa, guru hanya memberikan beberapa instruksi kegiatan belajar. Instruksi tersebutlah yang kemudian disampaikan orangtua kepada para siswa sesuai dengan persepsi dan kemampuan analisis masing-masing. Disinilah kesenjangan terjadi, tidak semua orang tua dapat membimbing siswa dengan baik. Hasilnya pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan membacanya. Maka dapat disepakati bahwa dibutuhkan sebuah metode atau strategi untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa. Salah satu metode atau strategi yang dapat diterapkan yaitu SAS (Struktural Analisis Sintetik). Metode ini mengajarkan membaca permulaan dengan cara menguraikan suatu kalimat menjadi bentuk satuan terkecil, kemudian menyusun kembali menjadi satu kalimat utuh (Kurniaman & Noviana, 2016; Muammar, 2020; Rizal, 2019). Dengan metode

SAS siswa akan belajar membaca secara aktif dan mampu membangun pengetahuan mereka sendiri.

Untuk mengimplementasikan metode SAS dalam pembelajaran membaca permulaan, dibutuhkan sebuah media. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi umum, yaitu: (1) Membantu guru dalam tugas belajar mengajar, (2) membantu siswa memahami materi pembelajaran, (3) memperbaiki proses pembelajaran. Media pembelajaran dalam metode SAS harus disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas 1 (Ramli, 2012).

Sebagai penunjang penelitian terdahulu, Farhurahman (2019) menjelaskan bahwa metode SAS mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di MI Kota Serang. dalam penelitian tersebut, diperlukan 3 langkah dalam pembelajaran metode SAS. Langkah pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Kedua, guru melakukan kegiatan pembelajaran mulai dari mengidentifikasi kosa kata yang sering digunakan siswa, menampilkan gambar sebagai media, dan proses struktur analitik sintetik. ketiga, guru menyampaikan evaluasi pembelajaran.

Menurut Piaget dalam (Marinda, 2020), perkembangan kognitif siswa kelas 1 masuk dalam tahap pra-operasional. Tahapan ini berlangsung pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahapan ini siswa bersifat egosentris, belum bisa berpikir logis, dan senang merepresentasikan dunia dalam bentuk kata-kata dan gambar. Berdasarkan uraian perkembangan kognitif Piaget, maka media yang sesuai adalah jenis visual dan audio-visual. Selain itu media juga harus bersifat interaktif sehingga dapat

menghadirkan proses stimulus dan respon bagi guru serta siswa (Ramli, 2012; Sadiman et al., 2014).

Dalam penelitian ini, digagas sebuah pengembangan media berbasis website (*web facilitated learning*) dalam pembelajaran membaca permulaan. Media berbasis website adalah alat digital yang dijumpai oleh internet guna membantu siswa untuk belajar (Sukanto, 2019; Susilo et al., 2018). Senada dengan pendapat tersebut, Ajiatmojo (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis website dapat membantu siswa belajar secara interaktif dimanapun karena tidak adanya batasan akses. Pada pengembangan ini peneliti akan memanfaatkan *platform* (perangkat) *google sites* yang terintegrasi dengan *wordwall*. Penggunaan *platform* tersebut didasarkan pada penyesuaian pelaksanaan model pembelajaran *hybrid* yang dilaksanakan oleh MI Almaarif 02 Singosari.

Sebagai penunjang penelitian terdahulu, artikel dari Nurike & Sukartiningsih (2021) menjelaskan bahwa media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian artikel tersebut adalah pengembangan dengan model ADDIE. Hasil artikel tersebut menunjukkan bahwa media cerita bergambar berbasis website teruji valid.

Google sites merupakan sebuah *platform* yang dapat memberikan fasilitas untuk mengembangkan sebuah laman *website*. *Platform* tersebut cenderung mudah dioperasikan. Sedangkan *wordwall sendiri* merupakan sebuah *platform* yang dapat memfasilitasi permainan interaktif untuk siswa. Pengembangan permainan

interaktif dengan *wordwall* tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan cara-cara yang lebih menyenangkan.

Permainan interaktif yang dapat digunakan adalah kartu kata. dalam artikel penelitian oleh Silfiyah (2021) dijelaskan bahwa media kartu kata konvensional mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 UPT SD Negeri 266 Gresik.

Maka dari itu pengembangan media interaktif ini akan difokuskan pada permainan kartu kata dan kalimat rumpang. Kartu kata dapat mengantar siswa untuk mengetahui susunan kata dari kumpulan-kumpulan huruf. Permainan kartu kata tersebut dikembangkan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sehingga permainan tersebut akan dilengkapi dengan desain yang dapat menarik perhatian. Berdasarkan uraian tersebut maka disusunlah sebuah konsep penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Metode SAS.*"

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif berbasis *website* dengan metode SAS yang teruji valid, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media interaktif berbasis *web facilitated learning* yang dikemas secara *online* menggunakan *google sites* dan *wordwall*. Media ini juga disesuaikan dengan materi pembelajaran tematik kelas 1 tema I dalam kurikulum 2013
2. Media interaktif dilengkapi dengan gambar (.JPEG; .JPG; .PNG) dan suara (.mp3; .mp4) yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas 1.
3. Pengembangan media interaktif ini memiliki nama media “Baca Senang” yang didalamnya memiliki bagian sebagai berikut:
 - a. Media utama berupa menu beranda *google sites* dengan jenis ikon yang menarik.
 - b. Di dalam *google sites* terdapat petunjuk penggunaan media, uraian singkat materi; tujuan pembelajaran, materi bacaan, soal pretest, soal posttest, permainan yang terintegrasi dengan *wordwall*.
 - c. Permainan di *wordwall* berupa kartu kata dan melengkapi kalimat rumpang.

D. Asumsi Penelitian

Berikut adalah asumsi penelitian yang terdapat pada penelitian pengembangan media interaktif berbasis metode SAS untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari:

1. Media interaktif berbasis website dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari.

2. Meningkatkan minat membaca siswa melalui permainan dan design media yang menarik. Sehingga siswa terbiasa untuk membaca secara individu tanpa bantuan dari guru maupun orang tua.
3. Pengembangan media interaktif berbasis metode SAS dapat diakses secara online oleh siswa dengan pengawasan orang tua ataupun guru.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media interaktif berbasis metode SAS adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari. Maka manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangsih dalam pengembangan ilmu pengetahuan berupa langkah-langkah pengembangan media interaktif berbasis SAS yang valid dan sesuai bagi siswa. Selain itu juga sebagai acuan untuk penelitian dan pengembangan berikutnya.

2. Bagi Siswa

Pengembangan ini dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar pada materi membaca permulaan dengan menggunakan media interaktif berbasis SAS.

3. Bagi Guru

Pengembangan ini dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas 1 dengan media interaktif yang menarik dan inovatif, terutama pada materi membaca permulaan.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan di bidang penelitian. Melalui pengembangan media interaktif ini peneliti belajar untuk mengasah keterampilan yang dapat dimanfaatkan pada kehidupan kerja kelak. Serta ilmu yang didapat diharapkan bermanfaat untuk menambah kompetensi peneliti apabila kelak menjadi seorang pendidik atau akademisi.

F. Pembatasan Penelitian

Berikut adalah pembatasan atau fokus pada penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis website untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan metode SAS siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari:

1. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas 1 A,B,C MI Almaarif 02 Singosari.
2. Pengembangan media interaktif didasarkan pada *web facilitated learning*, metode SAS, kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1, dan pembelajaran tematik kelas 1 Tema I “Diriku”
3. Pengembangan media interaktif ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Al Ma'arif 02 Singosari.

G. Definisi Operasional

Berikut adalah paparan definisi operasional yang berhubungan dengan penelitian pengembangan ini:

- 1) Media interaktif adalah Alat dalam bentuk digital yang berfungsi menjadi perantara antara guru dan siswa untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran. Media interaktif memiliki fungsi untuk memberikan kemudahan belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media interaktif memiliki sifat kebebasan kontrol sehingga memungkinkan terjadi stimulus dan respon bagi siswa.
- 2) *Website* adalah sekumpulan halaman dalam sebuah domain yang berisikan informasi sehingga dapat diakses menggunakan mesin pencari dan internet. Informasi di dalam *website* dapat berupa gambar, audio, video, dan teks ilustrasi.
- 3) *Web Facilitated Learning* adalah fasilitas pembelajaran yang dikembangkan dengan basis website. *Web facilitated learning* memberikan akses kepada siswa untuk belajar secara interaktif. Terdapat berbagai informasi yang dapat di akses siswa melalui *Web Facilitated Learning*, seperti: teks materi, video pembelajaran, audio pembelajaran, gambar ilustrasi, dan soal evaluasi.
- 4) Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) adalah cara yang dapat dilakukan untuk mengajarkan siswa tentang materi membaca permulaan pada siswa.
- 5) Membaca Permulaan adalah keterampilan yang perlu dikuasai siswa yang terdiri dari pengenalan huruf abjad, pelafalan dan penggabungan huruf hingga menjadi kata sampai dengan kalimat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media adalah kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, bentuk jamak dari *medium* yang memiliki arti pengantar atau perantara. dalam hal ini media mengantarkan pesan dari guru kepada siswa. Secara istilah, media memiliki banyak pengertian. Menurut Suryawati (2019), media adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dengan cara memperjelas pesan yang disampaikan di dalam materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. senada dengan hal tersebut, Miarso dalam Suryawati (2019) menjelaskan bahwa media adalah alat penyalur pesan sehingga dapat menstimulus siswa secara sengaja untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Sebagai alat penyalur pesan, media memiliki cakupan yang luas. Kemudian Ramli (2012) menjelaskan bahwa cakupan media sebagai penyalur pesan meliputi visual, audio, dan audio visual sehingga dapat dilihat serta didengar oleh siswa.

Pengertian para ahli diatas merupakan media dalam konteks pembelajaran. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat berupa visual, audio, dan audio visual yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran memiliki fungsi (manfaat) umum yakni untuk membantu siswa dalam belajar. Secara khusus, Ramli (2012) menjelaskan terdapat 6 fungsi khusus media yaitu:

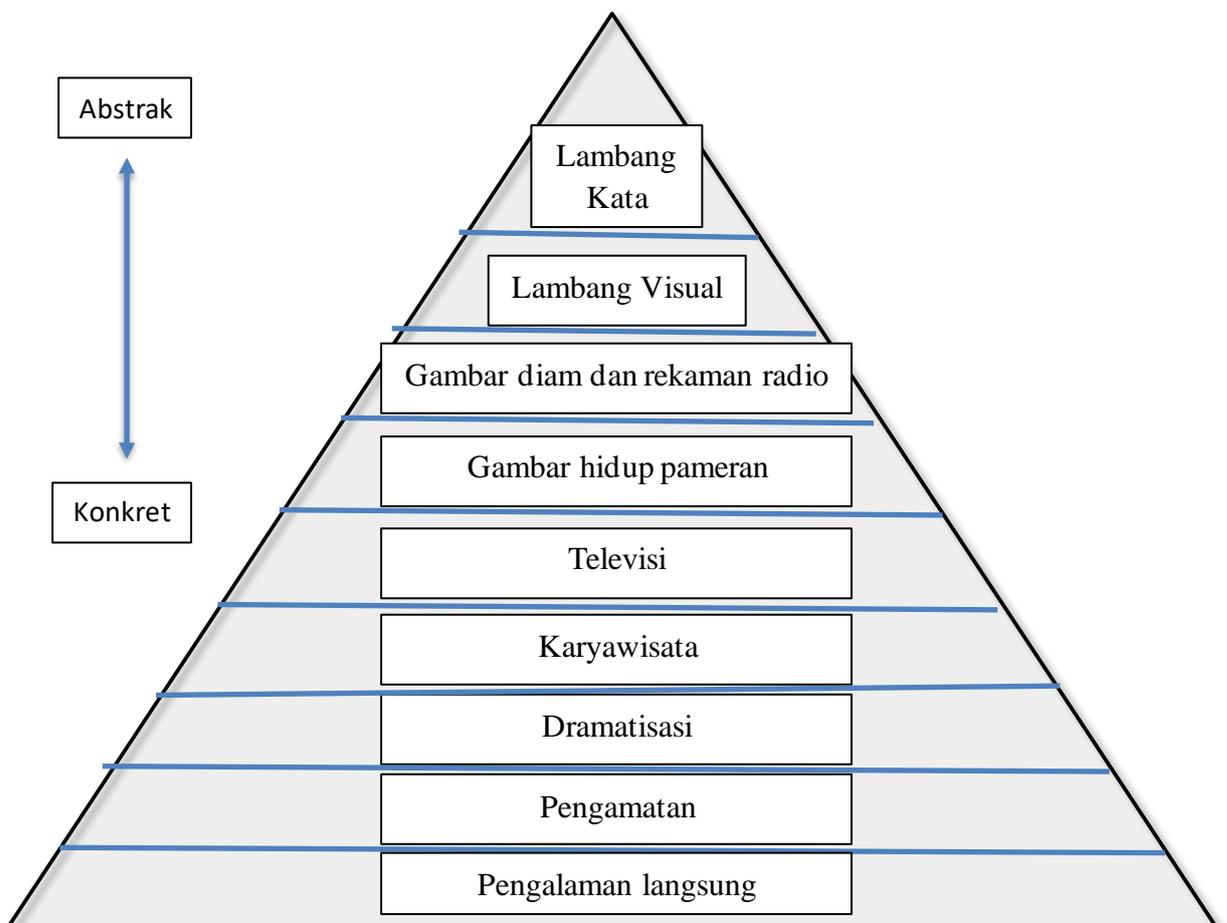
1. untuk memberikan umpan balik tentang pembelajaran dari siswa kepada guru
2. untuk memperjelas materi pembelajaran sehingga lebih bermanfaat bagi siswa.
3. untuk memberikan pengalaman langsung terkait materi pembelajaran kepada siswa.
4. untuk memotivasi minat belajar siswa.
5. untuk menyelaraskan pengetahuan dari materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.
6. untuk melatih siswa berpikir kritis dan kreatif.

Fungsi dari media pembelajaran akan berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Lebih lanjut Sanjaya (2012) menjelaskan bahwa media berangkat dari *need* (kebutuhan) siswa, bukan dari kebutuhan pengembang media itu sendiri. Kebutuhan siswa merupakan materi yang wajib dikuasai oleh siswa, media hadir untuk menyusun ulang pengetahuan siswa dengan menambahkan pengetahuan yang baru.

B. Media Interaktif

Media pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila dapat membantu siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri. Keaktifan siswa bergantung terhadap interaksi selama pembelajaran yang dapat disalurkan melalui media interaktif. Media interaktif adalah alat pembelajaran yang memberikan fasilitas bagi siswa untuk berinteraksi dengan program, dan sebaliknya (Surjono, 2017).

Suryawati (2019) menjelaskan bahwa media interaktif adalah sarana dimana siswa saling melakukan aksi mempengaruhi sebab akibat guna membentuk pengetahuan mereka sendiri. Siswa membentuk pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar. Setiap pengalaman belajar siswa berbeda sesuai dengan klasifikasi tingkat paling konkret hingga abstrak, hal inilah yang disebut sebagai kerucut pengalaman (*cone experience*). Berikut adalah kerucut pengalaman hasil klasifikasi oleh Edgar Dale dalam Sadiman (2014)



Gambar 2.1 - kerucut pengalaman edgar dale

Dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa pengalaman paling konkrit adalah pengalaman secara langsung. Sehingga media interaktif merupakan sarana untuk menghadirkan pengalaman langsung (*konkrit*) melalui aktivitas yang terdapat dalam media pembelajaran itu sendiri. Surjono (2017) menjelaskan bahwa terdapat fitur-fitur yang dapat menjadikan media interaktif siswa, yaitu tombol navigasi halaman, menu kontrol pengguna, *hypermap* (sekumpulan *hyperlink*), *drag and drop*, fitur permainan, dan *form respond* pengguna. Fitur-fitur ini dapat dihadirkan dalam media dengan memanfaatkan internet dan *website*, sehingga tercipta lah *web facilitated learning*.

C. Web Facilitated Learning

Pembelajaran dengan sarana website (*web facilitated learning*) adalah serangkaian kegiatan dengan memanfaatkan *web* dan internet untuk menunjang kebutuhan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. *Web* adalah sistem untuk mengakses informasi dalam internet dengan menggunakan protokol yang disebut HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) yang berjalan dalam IP (*Internet Protocol*). *Web* berada dalam sebuah server dimana siswa dapat mengaksesnya dengan bantuan internet dan *web browser* (Munir, 2017).

Liaw & Huang (2002) menjelaskan *Web Facilitated Learning* mampu memfasilitasi siswa dengan gaya belajar visual, audio, dan audio visual. di dalam web terdapat *Hypertext* dan *Hypermedia*. *Hypertext* mampu menyajikan tulisan berupa lambang kata dan visual kepada siswa. Kemudian *Hypermedia* mampu menyajikan gambar, video, dan audio. Lebih lanjut Liaw & Huang (2002) menjelaskan bahwa terdapat ciri-ciri *web facilitated learning*:

1. Menyajikan perangkat multimedia

Informasi berupa materi tersedia dalam berbagai format untuk siswa, yaitu audio, visual, dan audio visual.

2. Mengintegrasikan variasi informasi

Materi dalam *web facilitated learning* dapat diintegrasikan menjadi satu tema tertentu. Sehingga siswa mampu mempelajari materi secara urut dan terstruktur.

3. Mendukung interaksi komunikatif

Siswa diberi keluasaan dalam *web facilitated learning* untuk mengontrol situasi pembelajaran yang diinginkan.

4. Mendukung koneksi internet

web facilitated learning memerlukan internet untuk akses. dengan hal tersebut siswa mampu mengakses materi dimanapun melalui *web browser*.

5. Dapat dioperasikan dalam berbagai perangkat

web facilitated learning memberikan akses kepada siapapun untuk berbagi informasi. Dalam hal ini, guru mampu menghadirkan materi dari sumber web lain yang terpercaya (*cross-platform*).

Contoh penggunaan *web facilitated learning* dalam dunia pendidikan adalah *google sites* dimana penggunanya dapat membuat website secara gratis. *google sites* memiliki kelebihan: tersedia secara gratis, *user interface* ramah, hyperlink menuju site lain, fitur penambahan background, penggantian font, dan input file multimedia (Yuniarto et al., 2021). Hyperlink dalam *google sites* digunakan untuk mengarahkan fitur permainan dalam website lain seperti *wordwall*. Nissa &

Renoningtyas (2021) menjelaskan wordwall adalah aplikasi gratis yang menyediakan permainan online untuk siswa. *wordwall* tersedia secara gratis dengan template yang terbatas, terdapat pula fitur premium untuk membuka template khusus.

D. Metode Struktur Analitik Sintetik

Struktur Analitik Sintetik (SAS) adalah metode yang digunakan untuk mengajarkan membaca permulaan kepada siswa dengan cara menyajikan struktur utuh (kata), kemudian menganalisis bagian-bagian dari struktur tersebut (suku kata), dan menggabung menjadi satu kesatuan utuh seperti semula (Kurniaman & Noviana, 2016). Senada dengan pengertian diatas, Muammar (2020) menjelaskan bahwa metode SAS adalah metode pembelajaran membaca permulaan dengan cara menunjukkan kalimat utuh kemudian dianalisis dalam bentuk kata, suku kata, dan huruf lalu digabung kembali menjadi sebuah kalimat utuh. Metode SAS dapat disertai dengan gambar dan ilustrasi untuk menarik perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan penjelasan Pamekas (2020) bahwa metode SAS disertai dengan gambar dan ilustrasi yang didalamnya termuat unsur analisis (kalimat sampai huruf) kemudian sintetis (penggabungan kembali).

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode Struktur Analitik Sintetik adalah kegiatan pembelajaran membaca permulaan yang terdiri dari proses analisis dari struktur kalimat utuh sampai dengan huruf disertai dengan gambar dan ilustrasi untuk menarik perhatian siswa. ketika guru menggunakan metode SAS, terdapat tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan. Kurniaman & Noviana (2016) menjelaskan bahwa ada dua tahapan dalam metode SAS, yaitu

membaca tanpa buku dan membaca dengan buku. Pada tahapan membaca tanpa buku terdapat 5 putaran yang perlu diperhatikan:

1. Putaran pertama, guru mengamati kosa kata yang sering diucapkan oleh siswa yang akan digunakan untuk bahan pembelajaran. kemudian guru menambahkan gambar yang sesuai dengan bahan pembelajaran, lalu menguji penguasaan siswa terhadap bahan pembelajaran yang telah dibuat.
2. Putaran kedua guru menjelaskan kepada siswa tentang analisis sintesis kalimat dasar menjadi susunan baru. berikut adalah contoh menggunakan 5 kalimat sederhana:

Tabel 2.1 - Tabel Analisis Sintesis

Kalimat Awal	Analisis	Sintesis
Ini Andi	-	Ini Andi
Ini <i>Ibu</i> Andi	kata <i>Ibu</i> diubah menjadi <i>Adik</i>	Ini <i>Adik</i> Andi
Ini <i>Bapak</i> Andi	kata <i>Bapak</i> diubah menjadi <i>Kakak</i>	Ini <i>Kakak</i> Andi
Ini <i>Adik</i> Andi	kata <i>Adik</i> diubah menjadi <i>Ibu</i>	Ini <i>Ibu</i> Andi
Ini <i>Kakak</i> Andi	kata <i>Kakak</i> diubah menjadi <i>Bapak</i>	Ini <i>Bapak</i> Andi

3. Putaran ketiga, guru menganalisis kalimat menjadi kata kemudian menyusunnya (sintesis) kembali menjadi kalimat utuh.

contoh :	Ini Andi	<i>kalimat dasar</i>
	ini Andi	<i>analisis kata</i>
	ini Andi	<i>sintesis</i>

4. Putaran keempat, guru menganalisis kalimat menjadi kata, lalu kata menjadi suku kata. Kemudian menyusun (sintesis) kembali menjadi kalimat utuh.

contoh :	Ini Andi	<i>kalimat dasar</i>
	ini Andi	<i>analisis kata</i>
	i ni An di	<i>analisis suku kata</i>
	ini Andi	<i>sintesis kata</i>
	ini Andi	<i>sintesis kalimat</i>

5. Putaran kelima, guru menganalisis kalimat menjadi kata, lalu kata menjadi suku kata sampai dengan huruf. Kemudian menyusun (sintesis) kembali menjadi kalimat utuh.

contoh :	Ini Andi	<i>kalimat dasar</i>
	ini Andi	<i>analisis kata</i>
	i ni An di	<i>analisis suku kata</i>
	i n i A n d i	<i>analisis huruf</i>
	i ni An di	<i>sintesis suku kata</i>
	ini Andi	<i>sintesis kata</i>
	ini Andi	<i>sintesis kalimat</i>

Setelah kelima putaran selesai, guru melanjutkan dengan tahap membaca dengan buku. pada tahap ini guru mengajak siswa untuk menganalisis kalimat sederhana yang ada pada buku siswa. Analisis dilakukan sama seperti tahapan membaca tanpa buku dengan tetap memperhatikan struktur, analisis, dan sintesis.

E. Membaca Permulaan

Membaca adalah keterampilan dasar yang perlu dimiliki oleh siswa. Rahim (2018) menjelaskan bahwa membaca adalah keterampilan yang melibatkan proses visual dan berfikir. Sebagai proses visual, membaca adalah kegiatan melihat dan menerjemahkan simbol-simbol (huruf) kedalam rangkaian kata berbentuk lisan. sebagai proses berfikir, membaca adalah kegiatan mengidentifikasi kata, memahami makna sesungguhnya, memahami secara kreatif, dan definisi. Muammar (2020) menjelaskan bahwa dalam membaca terdapat tingkatan permulaan untuk siswa kelas rendah mulai dari 1 sampai 3 Sekolah Dasar. Membaca permulaan adalah tahapan dimana siswa belajar mengenal bentuk dan cara pengucapan huruf. Klein dalam Rahim (2018) menjelaskan bahwa:

1. Membaca adalah sebuah proses

Proses yang dimaksud adalah pembentukan makna dari teks untuk mendapat informasi dan pengetahuan.

2. Membaca merupakan sebuah strategis

Ketika seseorang membaca, diperlukan strategi yang efektif untuk membentuk makna dari setiap kata.

3. Membaca adalah kegiatan interaktif

Interaktif yang dimaksud adalah terdapat komunikasi antara pembaca dan pengarang buku melalui teks bacaan. Proses komunikasi terjadi apabila pembaca mampu memahami bacaan dengan mudah (*readable*).

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah kegiatan siswa untuk mengidentifikasi bentuk dan bunyi huruf yang tujuan akhirnya adalah memahami makna dari bacaan sederhana. Dalam memulai kegiatan membaca permulaan, ada tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan. Darmiyati dan Budiasih dalam Muammar (2020) menjelaskan bahwa tahapan kegiatan membaca permulaan terdiri dari pra membaca dan membaca. Pada tahap pra membaca siswa melaksanakan kegiatan persiapan seperti cara duduk yang baik, cara membaca yang baik, dan cara menempatkan serta mengambil buku. kemudian pada tahap membaca siswa belajar menirukan guru melafalkan kata sampai kalimat sederhana, menganalisis huruf dari setiap kata, dan menggabungkan kembali menjadi kalimat utuh.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media interaktif berbasis *website* ini adalah *Research and Development (R&D)*. Dalam ranah pendidikan, penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan serta menguji kevalidan dan keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2013). Selanjutnya, penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan sebuah sistem yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Adapun makna dari ADDIE adalah sebuah akronim dari masing-masing langkah yang akan dilaksanakan (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Peneliti memilih model pengembangan tersebut dikarenakan langkah-langkah yang akan diimplementasikan sangat sistematis dan mudah untuk diadaptasi. Disisi lain, dengan adanya proses pengujian dan revisi produk pada model pengembangan ini peneliti meyakini bahwa hasil pengembangan dapat dijamin tingkat kelayakannya.

Analysis adalah tahap mencari dan menganalisa permasalahan serta solusi produk yang tepat. *Design* adalah proses perancangan kerangka produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa. *Development* adalah tahap realisasi produk untuk siap diterapkan kepada siswa. *Implementation* adalah penerapan produk yang telah dibuat kepada situasi nyata dalam kelas. *Evaluation* adalah penilaian berupa formatif dan sumatif yang berfungsi untuk mengukur keberhasilan tujuan pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat berjalan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia (November 2021 - Agustus 2022). Alokasi tersebut disesuaikan dengan kalender akademik UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Adapun rancangan kegiatan penelitian dijelaskan pada tabel 3.1

Tabel 3.1 - Rencana Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Nov				Des				Jan				Feb				Ma-ret		A-pril		Mei				Juni-September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1-2	3-4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Penyusunan Proposal	■	■	■	■	■	■	■	■																				
2	Seminar Proposal												■																
3	Pengembangan Produk	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
4	Validasi Produk																							■					
5	Uji Coba Kelompok Kecil																								■				
6	Uji Coba Lapangan																									■			
7	Evaluasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
8	Penyusunan Hasil Penelitian	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		

Selanjutnya, tahap pengembangan yang mengadaptasi model ADDIE ini akan diuraikan lebih rinci. Adapun penjelasan lebih lanjut yakni sebagai berikut.

1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi temuan masalah di lapangan dengan cara observasi. Objek penelitian yakni di MI Almaarif 02 Singosari. Peneliti melaksanakan observasi dengan cara masuk ke dalam ruang kelas dan mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti juga melakukan wawancara terstruktur dengan kepala sekolah dan guru kelas. Wawancara dengan kepala sekolah bertujuan untuk mendapatkan data awal mengenai objek penelitian, serta sebagai komunikasi awal terkait permohonan izin penelitian di sekolah. Sedangkan wawancara dengan guru kelas bertujuan untuk mencari tahu permasalahan ketika proses pembelajaran. Adapun instrumen pengumpulan data awal (observasi dan wawancara) terlampir.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kepada 87 siswa yang terbagi dalam 3 kelas. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa: (a) subjek penelitian sangat heterogen, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor; (b) motivasi belajar antara siswa satu dengan siswa lainnya berbeda satu sama lain; (c) sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual; (d) guru menjelaskan bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik dengan metode ceramah pada mata pelajaran bahasa Indonesia; (e) terdapat 35 siswa (40%) yang mengalami kesulitan membaca (menggabungkan huruf menjadi kata dan kalimat); (f) pembelajaran *online* di masa pandemi menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan belajar yang dialami siswa;

dan (g) media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara *online* masih terbatas pada optimalisasi *whatsapp group*.

Selanjutnya, peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan guru kelas mengenai temuan awal yang di dapat. Setelah mendapat beberapa masukan dari guru kelas, peneliti melakukan analisis tentang upaya yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah belajar yang ada. Hingga akhirnya, gagasan pengembangan media interaktif dapat diterima oleh guru kelas sebagai alternatif pemecahan masalah belajar.

2. Design (Rancangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan rancangan pengembangan media dan materi pembelajaran. Rancangan pengembangan ini mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pertama. Peneliti memilih *platform google sites* sebagai sarana pengembangan media berbasis website. Hal tersebut didasari atas pertimbangan kemudahan akses yang diberikan oleh *google sites*. Selain itu, dengan *google sites* peneliti juga mendapat ruang untuk mengintegrasikan laman *website* dengan permainan interaktif dengan *wordwall*.

Pada bagian rancangan isi pembelajaran yang akan disajikan, peneliti fokus pada materi membaca permulaan yang meliputi: (a) pengenalan huruf; (b) suku kata; (c) memahami kalimat sederhana. Ketiga materi tersebut mengacu pada saran guru kelas yang didasari oleh komponen kurikulum yang berlaku (KI dan KD).

Guna mendukung proses penyampaian materi melalui media, peneliti akan menerapkan metode struktur analitik sintetik (SAS). Desain langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti dalam metode SAS adalah: (a) analisis kosa

kata yang sering digunakan siswa; (b) menampilkan gambar sambil bercerita menggunakan kosa kata yang sederhana; (c) mengucap isi gambar sembari mengarahkan siswa untuk menirukan; (d) siswa belajar sambil bermain menggunakan kartu kalimat; (e) guru mengajak siswa latihan membaca tanpa bantuan gambar; dan (f) siswa berlatih menganalisis kalimat sederhana menjadi kata, kosa kata, dan huruf kemudian merangkai kembali menjadi kalimat utuh.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah rancangan dan pengembangan materi dirasa cukup dan sesuai dengan kebutuhan calon pengguna, pada tahap ini peneliti fokus pada upaya pengembangan media interaktif berbasis website. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media yang dimaksud yaitu sebagai berikut: (a) mengembangkan tampilan website dengan *platform google sites*; (b) merancang permainan dengan basis *wordwall* semenarik mungkin; (c) memastikan kebutuhan fasilitas belajar siswa telah tersedia dalam media; (d) merumuskan tujuan pembelajaran; (d) memasukkan materi ke dalam media; (e) mengembangkan alat evaluasi pembelajaran siswa; (f) produksi dan evaluasi media pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah pengembangan *prototype* media interaktif selesai dilaksanakan, maka perlu dilakukan tahap uji coba pada ahli. Pada pengembangan ini, uji coba ahli akan diberikan kepada masing-masing satu ahli media dan materi. Adapun calon ahli dalam tahap ini merupakan orang yang memiliki kompetensi linear di bidang pengembangan media dan pembelajaran bahasa indonesia. Uji coba ahli juga ditujukan untuk mendapat saran terkait pengembangan yang ada. Selain itu,

pada tahap uji coba ahli inilah tingkat kevalidan dan kelayakan media serta materi dapat diukur. Instrumen validasi ahli media dan materi terlampir.

Selanjutnya, produk yang sudah mendapat skor validasi dan memenuhi hasil perbaikan berdasarkan saran dari ahli diterapkan kepada siswa di dalam kelas. Peneliti menerapkan media interaktif melalui tahapan uji coba kelompok kecil hingga uji lapangan. Pertama, peneliti melakukan penerapan media interaktif pada kelompok kecil berjumlah 5 orang siswa kelas 1-A. Peneliti melakukan pembelajaran sesuai tahapan metode SAS dibantu dengan media interaktif berbasis website. Setelah uji coba kelompok kecil selesai, peneliti memberikan angket sederhana yang terstruktur kepada siswa sehingga siswa dapat memberikan umpan balik terhadap penggunaan media dan metode yang telah diterapkan. Saran yang didapat dari siswa tentu menjadi acuan tambahan dalam proses perbaikan produk. Hingga pada akhirnya, produk yang diasumsikan sesuai dengan kebutuhan dapat diujicobakan dalam skala yang lebih besar (uji coba lapangan).

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran terkait penerapan media interaktif berbasis website menggunakan metode SAS pada siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari. Evaluasi didapatkan melalui observasi, wawancara, angket validasi media pembelajaran, angket respon siswa, dan hasil evaluasi formatif siswa. Pada bagian evaluasi formatif, peneliti dapat mengetahui perkembangan hasil belajar siswa sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media interaktif.

C. Uji Coba Produk

Pada penelitian ini, uji coba produk dilakukan agar peneliti dapat mengukur sejauh mana efektifitas pengembangan media interaktif berbasis website yang diterapkan pada pembelajaran bahasa indonesia.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dalam uji coba kelompok kecil, peneliti menentukan sampel sebanyak 5 orang siswa dari kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode SAS dengan dibantu media interaktif berbasis website yang telah terintegrasi dengan *wordwall*. Pada akhir sesi, peneliti dan guru pendamping memandu siswa untuk mengisi angket yang telah disiapkan sebagai acuan evaluasi untuk uji lapangan. Siswa diberikan kebebasan untuk menyampaikan argumen terkait pengalamannya belajar dengan media berbasis website. Saran awal dari subjek uji coba kelompok kecil akan menjadi acuan perbaikan produk sebelum diujicobakan dalam kelompok yang lebih besar.

Setelah perbaikan produk disesuaikan dengan saran yang ada, barulah peneliti dapat melaksanakan uji coba lapangan pada kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari yang berjumlah 29 siswa. Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode SAS yang dibantu media interaktif berbasis website. Di akhir sesi, siswa mengerjakan evaluasi formatif untuk acuan ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk adalah validator ahli media dan materi. Validator ahli materi adalah guru profesional di MIN 1 Malang. Validator materi dipilih karena pengalaman lapangan serta keilmuan mengenai materi membaca permulaan. Validator ahli media merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki pengalaman di bidang pengembangan media pembelajaran. Selain validator ahli media dan materi, subjek uji coba dalam penelitian ini tentu merupakan seluruh siswa kelas 1 A MI Almaarif 02 Singosari yang berjumlah 87orang.

D. Jenis Data

Jenis data yang dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari tanggapan (hasil wawancara dan observasi) subjek penelitian, subjek uji coba, dan narasumber terkait. Sedangkan data kuantitatif berasal dari angka-angka yang muncul dari angket penelitian.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan masalah dan temuan awal. Observasi dilaksanakan di kelas 1 A,B, dan C. instrumen observasi berupa pedoman pengamatan seputar pembelajaran membaca permulaan dan rekaman gambar diskusi bersama guru dan proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan narasumber guru kelas 1 A,B, dan C. hasil wawancara di rekam oleh peneliti menggunakan catatan anekdot.

Setelah masalah dan temuan awal didapat, peneliti menggunakan angket tertutup sebagai instrumen validasi dari ahli media dan materi serta soal evaluasi

untuk mengukur keberhasilan siswa. Angket tertutup berisikan pertanyaan yang telah disiapkan peneliti sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Soal evaluasi siswa berisi pertanyaan yang akan dijawab baik secara tulisan atau lisan oleh siswa.

F. Teknik Analisis Data

Data yang didapat dari observasi, wawancara, validasi ahli, uji coba produk, dan tes formatif selanjutnya perlu diolah. Adapun kegiatan analisis data diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Data Validasi

Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis apakah media dan materi yang diujicobakan pada ahli telah memenuhi kriteria tingkat kevalidan dan kelayakan atau tidak. Skor penilaian dari para ahli secara lebih lanjut diolah menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan

P : persentase kevalidan/kemenarikan

$\sum x$: jumlah total skor

$\sum xi$: jumlah skor maksimal

100% : konstanta

Dari rumus diatas akan diperoleh persentase nilai atau skor yang dapat dari para ahli. Selanjutnya, skor akhir yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria validasi dan kelayakan yang diadaptasi dari ahli Arikunto dalam (Baridah, 2021)

Tabel 3.2 - Kriteria Validasi dan Kelayakan

sumber : Baridah (2021)

Presentasi %	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak revisi
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Valid	Tidak Revisi
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Tidak Valid	Revisi sebagian
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Tidak Valid	Revisi

2. Analisis Data *Pretest-Posttest*

Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan belajar siswa. Pengolahan data dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media interaktif. Skor kriteria ketuntasan belajar yang diterapkan oleh peneliti disesuaikan dengan struktur kurikulum sekolah, yaitu 80. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa yaitu seperti dibawah ini.

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

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$: jumlah siswa yang memenuhi standar penilaian

$\sum xi$: jumlah keseluruhan siswa

100% : konstanta

Setelah mendapat skor persentase ketuntasan, selanjutnya peneliti akan mencocokkan hasil yang didapat dengan kriteria tingkat keberhasilan siswa. Adapun kriteria keberhasilan belajar siswa mengacu pada tabel berikut:

Tabel 3.3 - Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa

Jumlah siswa diatas KKM	Predikat
81% - 100%	Sangat efektif
61% - 80%	efektif
41% - 60%	cukup efektif
0% - 40%	tidak efektif

Pengembangan media interaktif berbasis website dapat dikatakan efektif apabila siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sejumlah 61% - 100% dengan predikat **efektif** dan **sangat efektif**. Sebaliknya, pengembangan media ini dikatakan tidak berhasil apabila siswa yang mencapai KKM dibawah 61%.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk dan Pengembangan

Hasil produk dari Penelitian dan Pengembangan ini adalah media berbasis website yang disesuaikan dengan siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari. Media berbasis website diberi nama “baca senang”, dengan harapan mampu menjadi perantara yang menyenangkan bagi siswa untuk membaca permulaan. Adapun temuan peneliti terkait hasil produk yang dikembangkan, yakni terdapat empat kelompok kosa kata yang sering diucap siswa: kata kerja, nama hewan, kegiatan sehari-hari siswa, dan objek di sekitar siswa. berikut adalah tabel kosa kata yang sering diucapkan siswa:

Tabel 4.1 - Tabel Kosa Kata Siswa

Kategori			
Kata kerja	Nama Hewan	Kegiatan Sehari hari siswa	Objek di sekitar siswa
Bermain	Gajah	Bangun	Seragam Sekolah
Makan	Semut	Tidur	Buku
Minum	Kucing	Membantu Orang Tua	Pensil
Belajar	Anjing	Sarapan	Tas
Membaca	Lebah	Sholat	Penghapus
Menulis	Nyamuk	Sekolah	Meja

Kategori			
Kata kerja	Nama Hewan	Kegiatan Sehari hari siswa	Objek di sekitar siswa
Duduk	Burung	Belajar	Kursi
Berdiri	Sapi	Bermain	Papan Tulis
Mendengar	Kelinci	Mandi	Jendela
Melihat	Ikan	Berdoa	Pintu
Pergi	Tikus	Makan	Sepatu
Diam	Ulat	Minum	Kaos Kaki

Melalui temuan pada tabel diatas, peneliti memilih beberapa kosa kata sebagai materi siswa. selanjutnya kosa kata yang dipilih mendapat pelengkap ilustrasi sebagai berikut:

Tabel 4.2 - Tabel Kosa kata dan ilustrasi

Kosa Kata	Gambar
Lebah	
Gajah	 0

Kosa Kata	Gambar
Sapi	
Semut	
Pensil	
Buku	
Masjid	

Selain kosa kata dan ilustrasi, terdapat pula analisis sintesis kalimat seperti

dalam langkah langkah metode SAS pada BAB II:

a. Pensil milik Andi

Pe-nsil mi-lik An-di

P-e-n-s-i-l m-i-l-i-k A-n-d-i

b. Buku matematika

Bu-ku ma-te-ma-ti-ka

B-u-k-u m-a-t-e-m-a-t-i-k-a

c. Jamal sholat di masjid

Ja-mal sho-lat di mas-jid

J-a-m-a-l s-h-o-l-a-t d-i m-a-s-j-i-d

Melalui temuan diatas, peneliti menghasilkan produk media interaktif berbasis website dengan menggunakan dua platform yaitu *google sites* dan *wordwall*. Hasil produk disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari. Secara keseluruhan, *website* baca senang menggunakan *font comic sans* untuk judul halaman dan *font comfortaa* untuk isi halaman. Setiap halaman dilengkapi dengan hiasan berupa file gambar untuk menarik perhatian siswa. Untuk mengolah file gambar peneliti menggunakan bantuan aplikasi *canva*, *microsoft power point*, dan *corel draw*.

Pada *google sites*, peneliti menggunakan custome template dengan warna latar belakang pink, putih, dan hijau tua. Adapun menu-menu yang dapat diakses di *google sites* yaitu: Beranda, KI dan KD, Materi, Berlatih, dan Evaluasi. lalu pada *wordwall*, terdapat tiga permainan yakni: permainan anagram, kalimat rumpang, dan pilihan ganda. Berikut adalah deskripsi menu-menu dalam media baca senang:

a. Beranda

Halaman beranda adalah tampilan utama dari media website ini. pada halaman ini terdapat logo media, logo Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang dan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pada bagian bawah terdapat deskripsi tiap menu yang dapat diakses pada media baca senang ini.

Gambar 4.1 - Halaman beranda



Pada bagian pojok kiri atas terdapat daftar tombol untuk menuju menu yang ingin dituju pengguna. menu menu tersebut adalah: Beranda, KI dan KD, Materi Guru, Materi Siswa, Berlatih, dan Evaluasi.

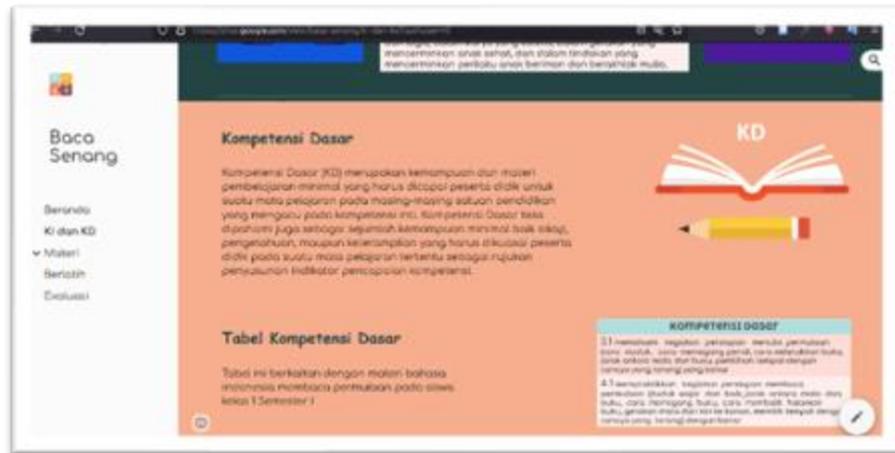
Gambar 4.2 - Tombol navigasi



b. Halaman KI dan KD

Halaman ini berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terkait dengan mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan. Bagian Kompetensi inti dan tabel kompetensi inti ditandai dengan latar belakang warna hijau tua. Bagian Kompetensi Dasar dan Tabel Kompetensi dasar ditandai dengan latar belakang berwarna merah muda. Menu kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ini ditujukan khusus untuk guru.

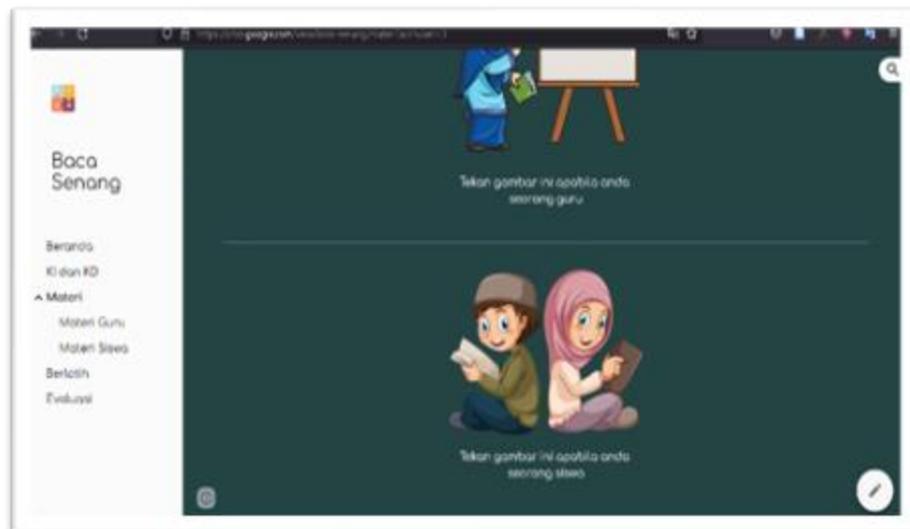
Gambar 4.3 - Halaman KI dan KD



c. Halaman Materi

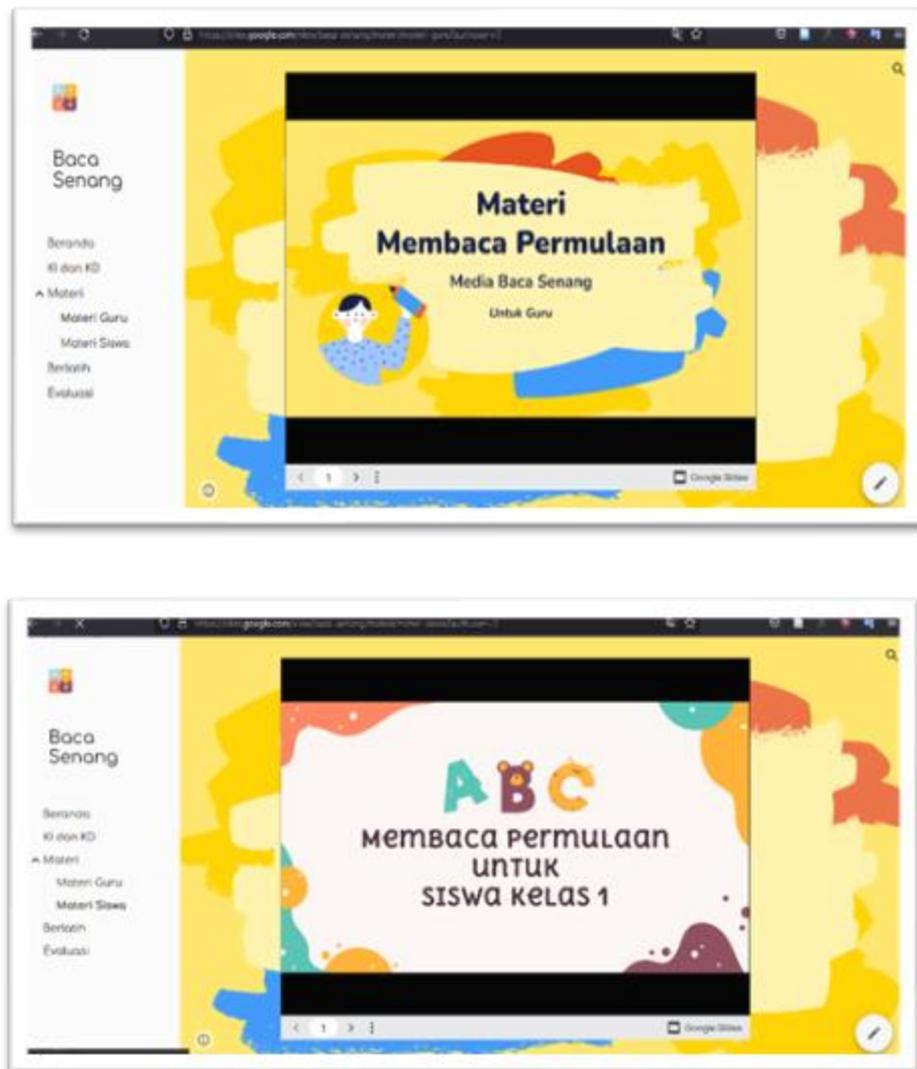
Pada halaman materi terdapat dua gambar, apabila di klik akan mengarahkan kepada materi yang berbeda. Gambar guru dengan papan tulis akan mengarahkan kepada materi membaca permulaan khusus untuk Guru. Gambar guru dengan papan tulis akan mengarahkan kepada materi membaca permulaan khusus untuk Guru.

Gambar 4.4 - Halaman materi



Pada halaman materi guru, terdapat slide power point yang berisikan materi membaca permulaan untuk guru. Begitu pula untuk materi siswa. Untuk menggeser slide dapat menggunakan tombol anak panah, menekan tombol kanan, atau mengklik layar power point. Gambar titik 3 disebelah anak panah akan menampilkan fitur pemutar slide otomatis (*auto-play*) dan penunjuk laser (*laser pointer*).

Gambar 4.5 - Materi Guru dan Siswa



d. Halaman latihan

Pada halaman latihan terdapat empat permainan yang terkait kemampuan membaca permulaan. Permainan tersebut adalah: Anagram kata, Kalimat rumpang, Pilih kalimat, dan Kalimat rumpang 2. Permainan dalam halaman latihan terintegrasi dengan *wordwall*. Adapun kalimat yang digunakan dalam permainan *wordwall* dijelaskan dalam tabel berikut ini:

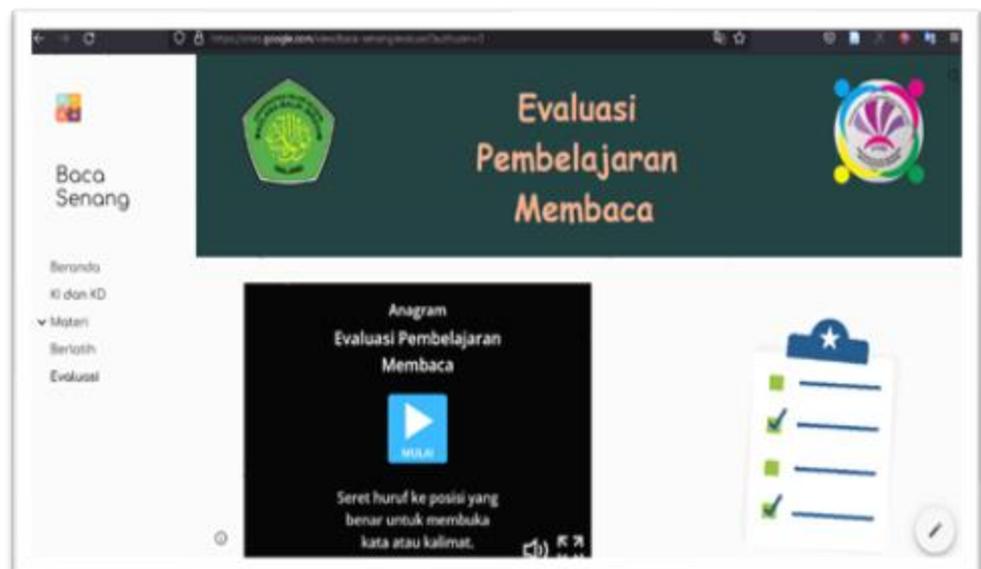
Tabel 4.3 - Tabel kalimat permainan

No.	Permainan	Soal dan Kalimat	Jawaban
1	Anagram Kata	Salma membaca Al Quran setiap hari	Salma membaca Al Quran setiap hari
		Dinda dan Heni Sedang Belajar	Dinda dan Heni Sedang Belajar
		Sholat ada 5 waktu dalam sehari	Sholat ada 5 waktu dalam sehari
		Pensil digunakan untuk menulis	Pensil digunakan untuk menulis
		Sholat 5 waktu di masjid	Sholat 5 waktu di masjid
2	Kalimat Rumpang 1 dan 2	Salma membaca Al Quran setiap hari	Membaca, Quran
		Dinda dan Heni Sedang Belajar di kelas	Belajar, kelas
		Sholat ada 5 waktu dalam sehari	Sholat, 5
		Pensil digunakan untuk menulis	Pensil, menulis
		Sholat 5 waktu di masjid	Sholat, masjid
3	Pilihan Ganda	Tas	Tas untuk menyimpan barang
		Pensil	Pensil untuk menulis
		Buku	Buku untuk dibaca
		Kursi	Kursi untuk tempat duduk
		Tempat sampah	Membuang sampah di tempat sampah

e. Halaman evaluasi

Halaman evaluasi digunakan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa melalui permainan anagram. Skor maksimal yang dapat dicapai oleh siswa adalah 500 point. skor minimal yang harus dicapai siswa adalah >400 point. Nilai siswa akan terekam secara otomatis dalam leatherboard.

Gambar 4.6 - Halaman evaluasi



Setelah pengembangan media interaktif selesai dilaksanakan, maka perlu dilakukan tahap uji coba pada ahli. Pada pengembangan ini, uji coba ahli akan diberikan kepada masing-masing satu ahli media dan materi. Uji coba ahli juga ditujukan untuk mendapat saran terkait pengembangan yang ada. Selain itu, pada tahap uji coba ahli inilah tingkat kevalidan dan kelayakan media serta materi dapat diukur. Adapun validator materi dalam penelitian ini adalah Mujani, M.Pd dan validator media adalah Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Selanjutnya, produk yang

sudah mendapat skor validasi dan memenuhi hasil perbaikan berdasarkan saran dari ahli diterapkan kepada siswa di dalam kelas. Peneliti menerapkan media interaktif melalui tahapan uji coba kelompok kecil hingga uji lapangan. Pertama, peneliti melakukan penerapan media interaktif pada kelompok kecil berjumlah 5 orang siswa kelas 1-A. Peneliti melakukan pembelajaran sesuai tahapan metode SAS dibantu dengan media interaktif berbasis website.

B. Hasil Data Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media adalah menghasilkan produk yang teruji valid. Validator ahli materi adalah guru profesional di MIN 1 Malang. Validator materi dipilih karena pengalaman lapangan serta keilmuan mengenai materi membaca permulaan. Validator ahli media merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki pengalaman di bidang pengembangan media pembelajaran. Data yang didapat dari validasi ahli terbagi menjadi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari penilaian angket sedangkan data kualitatif berasal dari kolom kritik dan saran. Berikut adalah pemaparan validasi ahli materi dan ahli media:

A. Validasi ahli materi

Validator ahli materi merupakan seorang dosen bahasa indonesia di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan praktisi bahasa indonesia di MIN 1 Malang, yaitu Mujani.M.Pd. Adapun pemaparan data kuantitatif dari angket adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 - Hasil Angket Ahli Materi

No	Aspek Pembelajaran	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	5	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi dengan indikator	5	5	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
4	Interaktifitas siswa dengan media	4	5	80	Valid
5	Penumbuhan motivasi belajar	5	5	100	Sangat Valid
6	Aktualitas materi yang disajikan	4	5	80	Valid
7	Kecukupan jumlah kosakata	5	5	100	Sangat Valid
8	Kelengkapan cakupan kosakata	4	5	80	Valid
9	Tingkat kesulitan kosakata sesuai dengan siswa	5	5	100	Sangat Valid
10	Kedalaman kosakata sesuai dengan siswa	4	5	80	Valid
11	Kesesuaian kosa kata dengan kehidupan siswa	5	5	100	Sangat Valid
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	5	5	100	Sangat Valid
13	Bahasa kosakata yang mudah dipahami	4	5	80	Valid
14	Kejelasan petunjuk belajar	5	5	100	Sangat Valid
15	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	4	5	80	Valid
16	Ketepatan penggunaan kosakata	5	5	100	Sangat Valid
17	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	5	5	100	Sangat Valid
18	Evaluasi yang sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid
19	Evaluasi yang sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
20	Kemudahan guru dalam menyampaikan materi	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		93	100	93	Sangat Valid

Skor penilaian dari ahli materi secara lebih lanjut diolah menggunakan rumus analisis validasi data yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. Hasil menunjukkan sangat valid dan layak diujikan dengan skor 93. Adapun ahli materi menyarankan untuk menyesuaikan metode SAS dengan perkembangan pendidikan terkini.

B. Validasi ahli media

Validator ahli media merupakan seorang dosen di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan ahli dalam bidang pengembangan media, yaitu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Adapun pemaparan data kuantitatif dari angket adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 - Hasil Angket Ahli Media

No	Aspek Pembelajaran	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian menu beranda dengan sasaran pengguna	5	5	100	Sangat Valid
2	Keterbacaan tulisan pada media	5	5	100	Sangat Valid
3	Komposisi warna pada tiap menu	4	5	80	Valid
4	Kesesuaian jenis tulisan dengan sasaran pengguna	4	5	80	Valid
5	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid
6	Kemudahan akses media	5	5	100	Sangat Valid
7	Compatibility media di berbagai perangkat	5	5	100	Sangat Valid
8	Kejelasan tombol untuk akses setiap menu	5	5	100	Sangat Valid
9	Kemampuan media dalam menyampaikan materi untuk konsumsi guru	5	5	100	Sangat Valid

No	Aspek Pembelajaran	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
10	Kemampuan media dalam menyampaikan materi kepada siswa	5	5	100	Sangat Valid
11	Interaksi siswa terhadap media	5	5	100	Sangat Valid
12	Kemenarikan media untuk meningkatkan motivasi siswa	5	5	100	Sangat Valid
13	Kemenarikan permainan dalam media	5	5	100	Sangat Valid
14	Kesesuaian jenis permainan dengan media	5	5	100	Sangat Valid
15	Akses tombol yang jelas dalam permainan	4	5	80	Valid
16	Tampilan layar (<i>user interface</i>) terhadap guru	4	5	80	Valid
17	Tampilan layar (<i>user interface</i>) terhadap siswa	4	5	80	Valid
18	Kesesuaian alat evaluasi untuk siswa	5	5	100	Sangat Valid
19	Media bukan sebuah karya plagiasi	5	5	100	Sangat Valid
20	Terdapat identitas pengembang dan logo institusi dalam media	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		95	100	95	Sangat Valid

Skor penilaian dari ahli media secara lebih lanjut diolah menggunakan rumus analisis validasi data yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. Hasil menunjukkan sangat valid dan layak diujikan dengan skor 93. Adapun ahli materi menyarankan untuk menyesuaikan metode SAS dengan perkembangan pendidikan terkini. Adapun ahli media menyarankan untuk melakukan beberapa penyesuaian dari segi penataan paragraf, pemilihan gambar, dan gaya huruf agar lebih sesuai dengan siswa kelas 1.

C. Hasil Data Uji Coba

Desain uji coba ini terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dalam uji coba kelompok kecil, peneliti menentukan sampel sebanyak 5 orang siswa dari kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari. Dari uji kelompok kecil diperoleh data kualitatif sebagai berikut:

Tabel 4.6 - Tabel Saran dan Tanggapan Siswa

No	Nama Siswa	Saran dan Tanggapan
1	Sulthan Muhammad Karimullah	Mediannya bagus, saya suka diajar membaca
2	Yaseer Al Fatih Saniscara Aizar	Gamenya keren, tapi agak sulit
3	Arina Nadiatul Mafaza	Gambarnya warna warni
4	Salwa Asyila Ramadhani	Tulisannya lucu
5	Zara Azita Naqiyah Azra	Gambarnya keren

Dari tabel diatas semua siswa memberikan respon positif terhadap penerapan media baca senang. Maka media sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 dari segi pemilihan gambar, warna, jenis tulisan, dan ketersediaan permainan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media “baca senang” sesuai untuk dilaksanakan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan di MI Almaarif 02 singosari dengan sasaran 29 siswa kelas 1. Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode SAS yang dibantu media interaktif berbasis website.

Hasil dari uji coba lapangan merupakan data kuantitatif nilai *pretest* dan *posttest* siswa sebagai berikut:

Tabel 4.7 - Nilai Pretest dan posttest siswa

No	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	Aisyah Khansa Azzahra	70	80
2	Al Abqori Arkhan Muhammad	70	80
3	Ali Al Uraidiy	60	70
4	Arina Nadiatul Mafaza	70	70
5	Arini Muazzara Ulfa	60	60
6	Bima Rajdhani Al Fatih	80	80
7	Dzakira Ayunindya	70	70
8	Faqih Khoiry Rohman	20	70
9	Ghailan Islami El Agfa	50	80
10	Halimah Nurus Sa'adah	80	90
11	Khanza Salsabila Zakaria	80	90
12	Khoirun Nisa' Dwi Al Firdausi	70	80
13	M. Akmal Nurrosyid	70	80
14	Mohammad Azkha R.A	70	80
15	Muhammad Aris Amrulloh	50	60
16	Muhammad Khallad Fa'iq	60	60
17	Muhammad Nachito Al Fath	70	80
18	Muhammad Zhafran A.S	60	70

No	Nama	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
19	Mutiara Shinta Rahma	40	60
20	Naila Adzkie Tomalani	60	80
21	Naila Fuza Adzima	60	80
22	Natasya Putri Azzahra	70	80
23	Poo Zia Zein	40	60
24	Salwa Asyila Ramadhani	60	80
25	Shifa Zaimah Mumtazah	70	80
26	Sulthan Muhammad Karimullah	80	90
27	Vebha Nazara Fauzia	80	90
28	Yaseer Al Fatih Saniscara Aizar	80	90
29	Zara Azita Naqiyah Azra	80	90
Rata Rata		64,8	76,8

Dari data diatas dilakukan pengolahan dengan cara membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media interaktif. Skor kriteria ketuntasan belajar yang diterapkan oleh peneliti disesuaikan dengan struktur kurikulum sekolah, yaitu 80. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa diolah menggunakan rumus analisis *pretest* dan *posttest* pada bab III.

Pada pretest siswa diperoleh persentase 31%. Dapat diartikan bahwa 31% siswa belum mencapai nilai KKM yakni 80. Kemudian dalam tabel tingkat keberhasilan siswa, angka 31% termasuk ke dalam kategori “tidak efektif”. Setelah pretest, siswa diberi tindakan berupa penerapan media interaktif dengan metode SAS. Dari tindakan ini, diharap terdapat peningkatan hasil belajar melalui hasil posttest. Adapun persentase hasil posttest siswa diperoleh angka 65%. Sehingga dapat diartikan bahwa sebanyak 65% telah mencapai nilai KKM sebesar 80. Dalam tabel tingkat keberhasilan siswa, angka 65% termasuk dalam kategori “efektif”.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Validasi dan uji coba telah selesai dilaksanakan. Dari proses tersebut akan menghasilkan data-data yang digunakan untuk evaluasi produk. Evaluasi produk media interaktif berbasis website difokuskan pada aspek desain, materi, dan efektifitas penggunaan. Aspek desain perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas 1 yaitu pemilihan jenis tulisan, gambar, dan tata letak. Tanggapan untuk dijadikan evaluasi dari validator ahli media yakni perubahan jenis tulisan yang terdapat perbedaan antara huruf kapital, huruf kecil, serta pemilihan gambar yang lebih besar. Adapun tanggapan validator aspek materi yakni dari segi pemilihan kata serta penggunaan metode SAS.

Aspek evaluasi terakhir yakni efektifitas penggunaan media. Subjek penerapan media yakni 29 siswa kelas 1 MI Almaarif 02 Singosari. Media interaktif baca senang melewati tahap uji coba kelompok kecil kemudian kelompok besar. Dari uji coba tersebut diperoleh bahwa media interaktif: (1) menggunakan jenis tulisan yang menarik, (2) tersedia permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan (3) menggunakan gambar yang menarik perhatian siswa. Sehingga media interaktif berbasis website mampu menyesuaikan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sanjaya (2014) yang menjelaskan bahwa media berangkat dari *need* (kebutuhan) siswa, bukan dari kebutuhan pengembang media itu sendiri.

Media interaktif baca senang memiliki fungsi memperjelas materi yang disampaikan dari guru ke siswa, dalam hal ini materi membaca permulaan untuk siswa kelas 1 MI Almaarif Singosari. Fungsi media interaktif baca senang sesuai dengan pengertian media menurut Suryawati (2019) bahwa media adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dengan cara memperjelas pesan yang disampaikan di dalam materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ketersediaan permainan juga menghadirkan interaksi antara siswa dengan media. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Surjono (2017) bahwa media interaktif adalah alat pembelajaran yang memberikan fasilitas bagi siswa untuk berinteraksi dengan program, dan sebaliknya. Peneliti juga mendapat data dari observasi selama penerapan media interaktif dengan menggunakan metode SAS, yakni: (1) siswa cenderung fokus terhadap tulisan bergambar, (2) siswa antusias untuk mengoperasikan permainan di dalam media interaktif, (3) siswa memerlukan dampingan yang lebih untuk mengoperasikan permainan, (4) siswa dengan cepat memahami kata yang sering diucap dalam kehidupan sehari-hari, (5) siswa mampu dengan mudah mengikuti proses struktur, analisis, dan sintesis kalimat.

Media interaktif baca senang mengajak siswa berinteraksi melalui menu yang ada dalam website baca senang. Siswa melakukan aksi sebab akibat dalam interaksi tersebut, berupa aksi siswa menekan tombol dalam website kemudian muncul akibat berupa tampilan audio visual yang dapat dilihat dan didengar siswa. Hal ini sesuai dengan penjelasan Suryawati (2019) bahwa media interaktif adalah sarana dimana siswa saling melakukan aksi mempengaruhi sebab akibat guna membentuk pengetahuan mereka sendiri.

Media interaktif baca senang merupakan pembelajaran dengan sarana website (*web facilitated learning*). Media ini memanfaatkan web dan koneksi internet untuk diakses pada perangkat melalui *handphone* maupun *computer*. Hal ini sesuai dengan pendapat Munir (2017) bahwa (*web facilitated learning*) adalah serangkaian kegiatan dengan memanfaatkan *web* dan internet untuk menunjang kebutuhan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. *Web* adalah sistem untuk mengakses informasi dalam internet dengan menggunakan protokol yang disebut HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) yang berjalan dalam IP (*Internet Protocol*). *Web* berada dalam sebuah server dimana siswa dapat mengaksesnya dengan bantuan internet dan *web browser*

Media interaktif baca senang menggunakan ilustrasi gambar pada kalimat atau kata tertentu untuk memfokuskan perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan penjelasan Pamekas (2020) bahwa metode SAS disertai dengan gambar dan ilustrasi yang didalamnya termuat unsur analisis (kalimat sampai huruf) kemudian sintetis (penggabungan kembali). Selain ilustrasi bergambar, juga terdapat permainan untuk meningkatkan interaksi siswa terhadap media. Di dalam permainan terdapat berbagai menu yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru. Hal ini sesuai dengan penjelasan Surjono (2017) bahwa terdapat fitur-fitur yang dapat menjadikan media interaktif siswa, yaitu tombol navigasi halaman, menu kontrol pengguna, *hypermap* (sekumpulan *hyperlink*), *drag and drop*, fitur permainan, dan *form respond* pengguna. Fitur-fitur ini dapat dihadirkan dalam media dengan memanfaatkan internet dan *website*, sehingga tercipta lah *web facilitated learning*.

Media interaktif baca senang diterapkan dengan penggunaan metode Struktur Analisis Sintesis untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penerapan tersebut terbagi menjadi 5 tahapan mulai dari identifikasi kata sampai dengan proses struktur analisis sintesis. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniaman & Noviana (2016) bahwa ada 5 putaran dalam mengajarkan metode SAS: (1) mengamati kosa kata siswa, (2) analisis sintesis kalimat dasar menjadi susunan baru, (3) guru menganalisis kalimat menjadi kata kemudian menyusunnya (sintesis) kembali menjadi kalimat utuh, (4) menganalisis kalimat menjadi kata, lalu kata menjadi suku kata. Kemudian menyusun (sintesis) kembali menjadi kalimat utuh. (5) menganalisis kalimat menjadi kata, lalu kata menjadi suku kata sampai dengan huruf. Kemudian menyusun (sintesis) kembali menjadi kalimat utuh.

Media interaktif baca senang menggunakan Metode SAS untuk membaca permulaan. Dalam metode ini siswa mengalami proses visual dan berfikir. Sebagai proses visual, siswa melihat simbol huruf berserta gambar ilustrasi dalam media baca website senang kedalam rangkaian kata. Lalu proses berfikir, siswa mengidentifikasi kata sampai merangkai dalam bentuk kalimat lalu memahaminya. Membaca permulaan dalam media baca senang sesuai dengan pendapat Rahim (2018) yang menjelaskan bahwa membaca adalah keterampilan yang melibatkan proses visual dan berfikir. Sebagai proses visual, membaca adalah kegiatan melihat dan menerjemahkan simbol-simbol (huruf) kedalam rangkaian kata berbentuk lisan. sebagai proses berpikir, membaca adalah kegiatan mengidentifikasi kata, memahami makna sesungguhnya, memahami secara kreatif, dan definisi.

B. Kesimpulan

Berikut adalah Kesimpulan dari Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Metode SAS :

1. Sebanyak 65% siswa mencapai nilai KKM. Kemudian sesuai dengan acuan tingkat keberhasilan siswa pada tabel 3.3, maka pengembangan media interaktif berbasis website mendapatkan predikat efektif.
2. Hasil persentase validasi ahli materi adalah 93% dan persentase dari ahli materi adalah 95%. Kemudian mengacu pada tabel 3.2 tentang validasi dan kelayakan maka media interaktif berbasis website termasuk dalam kategori sangat valid dan siap diujikan kepada siswa.
3. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini sesuai dengan persentase siswa yang telah mencapai KKM.
4. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website mendapat respon yang baik dari siswa. Sesuai dengan data uji coba kelompok kecil pada tabel 4.1.

Dari pemaparan kesimpulan diatas maka media interaktif berbasis website mampu menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1. Kemudian penggunaan media ini juga terintegrasi dengan metode Struktur Analisis Sintesis. Adapun sesuai dengan hasil temuan penelitian dan uji coba produk. Media berbasis website ini memiliki keunggulan antara lain :

1. Kesesuaian fitur dengan perkembangan kognitif siswa kelas 1.
2. Kemudahan dalam pengoperasian dan dapat di akses di berbagai perangkat lunak.
3. Menghadirkan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. sehingga siswa lebih mudah memahami materi

Selain beberapa keunggulan diatas, media berbasis website ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Yaitu :

1. Penggunaan media bergantung pada keberadaan koneksi internet
2. Terdapat fitur permainan yang memerlukan panduan dari guru terhadap siswa
3. Membutuhkan ketersediaan sarana dan prasarana yang cukup untuk melaksanakan proses pembelajaran

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif dengan metode SAS terhadap siswa kelas 1 MI Almaarif 02 singosari, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa disarankan untuk melakukan kegiatan membaca secara mandiri dirumah dengan pengawasan orang tua. Siswa juga perlu melakukan pembiasaan dengan perangkat lunak sebagai media pembelajaran. Hal ini

bertujuan untuk menumbuhkan pembiasaan membaca dan pengenalan akan teknologi.

2. Bagi guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan berbagai variasi serta fitur yang ada dalam media interaktif berbasis website. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa. Guru juga dapat mengkombinasikan beberapa metode dalam pembelajaran membaca permulaan.

3. Bagi peneliti berikutnya

Untuk peneliti berikutnya, disarankan untuk memantau perkembangan metode dan media yang digunakan dalam mengajarkan membaca permulaan. Sehingga proses belajar membaca permulaan dapat berjalan secara efektif. Peneliti juga perlu memperhatikan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi negara dan anjuran pemerintah agar ilmu yang tersampaikan dapat diperoleh secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajiatmojo, A. S. (2021). Penggunaan e-Learning pada Proses Pembelajaran Daring. *Teaching : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 229–235. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.525>
- Baridah, W. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Farhurahman, O. (2019). *Pengembangan Model Bimbingan Belajar Membaca Berbasis Struktural Analitik Sintetik (SAS) di Madrasah Ibtidaiyah*. 7(1).
- Kristiana, I. F., Widayanti, C. G., Widodo, P. B., & Indriana, Y. (2021). *Pengenalan dan Identifikasi Learning Loss Siswa di Masa Pandemi bagi Guru dan Orang Tua*. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2016). Metode Membaca SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I SDN 79 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 149. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i2.3705>
- Liaw, S.-S., & Huang, H.-M. (2002). How Web Technology can Facilitate Learning. *Information Systems Management*, 19(1), 56–61. <https://doi.org/10.1201/1078/43199.19.1.20020101/31477.8>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian*

Perempuan dan Keislaman, 13(1), 116–152.

<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>

Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Sanabil.

Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY Press.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–2860.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>

Nurike, U., & Sukartiningsih, W. (2021). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis Website Pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 09, 14.

Pamekas, Y. (2020). *Penggunaan Metode Struktural Analisis Sintesis (SAS) Pada Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar*. 19(1), 12.

Rahim, F. (2018). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.

Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.

Rizal, M. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memhaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) Terhadap Siswa Kelas I SDN 81 Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 253–258. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.462>

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. PT RasaGrafindo.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group.
- Silfiyah, A., Ghufron, S., Ibrahim, M., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3142–3149. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1321>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Alfabeta.
- Sukanto, D. (2019). *Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media E-Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. 2(11), 17.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Suryawati, E. (2019). *Desain dan Pengembangan Pembelajaran*. UNRI Press.
- Susilo, B., Efendi, R., & Maizora, S. (2018). Membangun Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Bagi Guru Sekolah Dasar Pinggiran Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. *Berdikari: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.11594/bjpmi.01.01.03>
- Yuniarto, E., Widayanti, F. D., & Khasanah, R. (2021). Online Learning Management Using Google Sites In Covid-19 Pandemic Era. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 19(2), 346–353. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2021.019.02.10>

Lampiran 1

Surat Bukti Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ALMAARIF SINGOSARI
SK Menkambum No. AHU-0003189.ah.01.04 Tahun 2015 - Jo Akta Notaris E.H Wijaya, SH. No 77 Tahun 1978
MADRASAH IBTIDAIYAH ALMAARIF 02
TERAKREDITASI "A"

Jl. Masjid 33, Telp. (0341) 451542 Singosari Malang 65153 email : mia02sgs@gmail.com

NSM : 111235070219

www.mia02sgs.sch.id

NPSN : 60715204

SURAT KETERANGAN

Nomor: 022/YPA/MIA02/E2/IX/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD ISHOM, S.Pd.
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MI Almaarif 02 Singosari
Alamat : Jl. Masjid No. 33 Singosari

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : AHMAD ALYA ALHANI
NPM : 18140074
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas : Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang

Yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian di MI Almaarif 02 Singosari dengan judul "**Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk meningkatkan kemampuan Membaca Siswa dengan metode SAS**"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya dan sebesar-besarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya/ dan apabila terdapat kekeliruan akan diberikan kemudian hari.



Singosari, 08 September 2022
Kepala Madrasah

Muhammad Ishom, S.Pd.

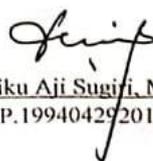
Lampiran 2

Bukti Konsultasi Skripsi

Konsultasi dan Bimbingan Skripsi

Tanggal	Bab / Materi Konsultasi	Saran / Rekomendasi / Catatan	Paraf
19-03-2022	Revisi pasca sempro	Revisi sempro bab 3 dan pendahuluan	<i>fi</i>
05-04-2022	Pengembangan Media	Pengembangan media baca senang menggunakan google sites dan wordwall	<i>fi</i>
30-05-2022	Validasi Ahli	Revisi daftar pertanyaan kepada validator menggunakan kalimat yang efektif	<i>fi</i>
24-06-2022	Pengembangan Media	Gunakan font yang lebih mudah terbaca	<i>fi</i>
29-06-2022	Pengembangan Media	Perbesar gambar agar mudah terlihat	<i>fi</i>
20-07-2022	Bab IV	Tidak perlu mengulang langkah pada ADDIE, langsung fokus kepada temuan penelitian	<i>fi</i>
15-08-2022	Bab IV	Tidak perlu mengulang rumus pada bab III, langsung deskripsikan	<i>fi</i>
31-08-2022	Bab V	Analisis temuan penelitian dengan kajian teori bab II	<i>fi</i>
01-09-2022	Bab V	Semua analisis harus menjawab teori pada bab II	<i>fi</i>
02-09-2022	Bab V	Tambahkan teori untuk mendukung temuan penelitian	<i>fi</i>

Malang, 12 September 2022
Dosen Pembimbing



Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007

Lampiran 3

Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Kepada Yth.
Mujani, M.Pd
AHLI MATERI
di

Dalam rangka menghasilkan media yang valid untuk pengerjaan tugas akhir tingkat Strata Satu (S1), Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Maka saya Ahmad Alya Alhani mengembangkan “ **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Metode Sas**”.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Checklist dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.

Adapun alternatif jawaban ditandai dengan angka 1,2,3,4 dan 5. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- Pilihan angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- Pilihan angka no 4 artinya baik/tepat/sesuai
- Pilihan angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

Peneliti memberikan apresiasi dan penghormatan atas segala bentuk penilaian serta respon yang telah diberikan. Terima Kasih.

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
DENGAN METODE SAS**

No.	Aspek Pembelajaran	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator	1	2	3	4	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
4	Interaktifitas siswa dengan media	1	2	3	4	5
5	Penumbuhan motivasi belajar	1	2	3	4	5
6	Aktualitas materi yang disajikan	1	2	3	4	5
7	Kecukupan jumlah kosakata	1	2	3	4	5
8	Kelengkapan cakupan kosakata	1	2	3	4	5
9	Tingkat kesulitan kosakata sesuai dengan siswa	1	2	3	4	5
10	Kedalaman kosakata sesuai dengan siswa	1	2	3	4	5
11	Kesesuaian kosa kata dengan kehidupan siswa	1	2	3	4	5
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	1	2	3	4	5
13	Bahasa kosakata yang mudah dipahami	1	2	3	4	5
14	Kejelasan petunjuk belajar	1	2	3	4	5
15	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	1	2	3	4	5
16	Ketepatan penggunaan kosakata	1	2	3	4	5
17	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	1	2	3	4	5
18	Evaluasi yang sesuai dengan materi	1	2	3	4	5
19	Evaluasi yang sesuai dengan karakteristik siswa	1	2	3	4	5
20	Kemudahan guru dalam menyampaikan materi	1	2	3	4	5

A. Komentar/Saran

Untuk ke depannya mohon disesuaikan dgn perkam
kangas terkini terkait metode SAS

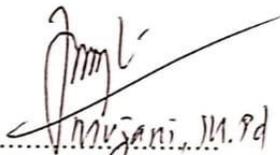
B. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Malang, 2 Juni 2022

Ahli Materi


..... Muzani, M. Pd

Lampiran 4

Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Kepada Yth.

Vannisa Aviana Mellinda, M.Pd

AHLI MEDIA

di

Dalam rangka menghasilkan media yang valid untuk pengerjaan tugas akhir tingkat Strata Satu (S1), Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Maka saya Ahmad Alya Alhani mengembangkan “ **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Metode Sas**”.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Checklist dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.

Adapun alternatif jawaban ditandai dengan angka 1,2,3,4 dan 5. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- Pilihan angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- Pilihan angka no 4 artinya baik/tepat/sesuai
- Pilihan angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

Peneliti memberikan apresiasi dan penghormatan atas segala bentuk penilaian serta respon yang telah diberikan. Terima Kasih.

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
DENGAN METODE SAS**

No.	Aspek	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian menu beranda dengan sasaran pengguna	1	2	3	4	5 ✓
2	Keterbacaan tulisan pada media	1	2	3	4	5 ✓
3	Komposisi warna pada tiap menu	1	2	3	4 ✓	5
4	Kesesuaian jenis tulisan dengan sasaran pengguna	1	2	3	4 ✓	5
5	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dipahami	1	2	3	4	5 ✓
6	Kemudahan akses media	1	2	3	4	5 ✓
7	Kompatibilitas media di berbagai perangkat	1	2	3	4	5 ✓
8	Kejelasan tombol untuk akses setiap menu	1	2	3	4	5 ✓
9	Kemampuan media dalam menyampaikan materi untuk konsumsi guru	1	2	3	4	5 ✓
10	Kemampuan media dalam menyampaikan materi kepada siswa	1	2	3	4	5 ✓
11	Interaksi siswa terhadap media	1	2	3	4	5 ✓
12	Kemenarikan media untuk meningkatkan motivasi siswa	1	2	3	4	5 ✓
13	Kemenarikan permainan dalam media	1	2	3	4	5 ✓
14	Kesesuaian jenis permainan dengan media	1	2	3	4	5 ✓
15	Akses tombol yang jelas dalam permainan	1	2	3	4 ✓	5
16	Tampilan layar (<i>user interface</i>) terhadap guru	1	2	3	4 ✓	5
17	Tampilan layar (<i>user interface</i>) terhadap siswa	1	2	3	4 ✓	5
18	Kesesuaian alat evaluasi untuk siswa	1	2	3	4	5 ✓
19	Media bukan sebuah karya plagiasi	1	2	3	4	5 ✓
20	Terdapat identitas pengembang dan logo institusi dalam media	1	2	3	4	5 ✓

A. Komentari/Saran

Secara keseluruhan Media sudah baik, namun ada beberapa catatan, untuk beberapa kalimat abstrak baiknya paragraf dibuat center, selain itu ada huruf yg saya rasa untuk dibaca kurang jelas, dan ada beberapa gambar yg ada dalam teks diganti lebih menarik untuk anak setingkat dasar. SEMANGAT 😊

B. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Malang, 6 Juni 2022

Ahli Media

Vannisa Aviana Melinda

Lampiran 5

Dokumentasi



Dokumentasi bersama validator



Penerapan Media



Pretest



Posttest



Wawancara bersama guru kelas



Penerapan media website di lab komputer

Daftar Riwayat Hidup



Nama : Ahmad Alya Alhani
Tempat Tanggal Lahir : Kediri, 8 Juli 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2018
Alamat Rumah : Jl. Pare-Kandangan, RT27 RW6, Desa Keling, Kecamatan Kepung, Kabupaten Kediri
Email : ahmadalyaalhani07@gmail.com
No. Telepon / HP : 081333863420
Motto : *What is not started will never get finished*
Riwayat Pendidikan : 1. TK Dharmawanita Kencong
2. SDN Kencong 1
3. MTsN 1 Kediri
4. MAN 2 Kota Kediri
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang