

**PENGEMBANGAN MEDIA KARUTA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS 1
SD ISLAM AL-GHAFFAAR DALAM MEMBACA PERMULAAN**

SKRIPSI



Oleh :

Mardiah

NIM. 19140071

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA KARUTA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS 1
SD ISLAM AL-GHAFFAAR DALAM MEMBACA PERMULAAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

Mardiah

NIM. 19140071

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

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**Pengembangan Media Karuta Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas
I SD Islam Al-Ghaffaar Dalam Membaca Permulaan**

SKRIPSI

Oleh

Mardiah

NIM 19140071

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP 19910919 20180201 2 143

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP 197 60405 200801 1018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KARUTA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD ISLAM AL-GHAFFAAR
DALAM MEMBACA PERMULAAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Mardiah (19140071)

Telah dipertahankan di depan penguji pada 7 Juli 2023 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Sidang

Ketua Sidang,

Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

Sekretaris Sidang,

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

Pembimbing,

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

Penguji Utama,

Ahmad Abthoki, M.Pd


NIP. 197610032003121004

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403199803100

NOTA DINAS PEMBIMBING

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

(FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mardiah

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Malang Di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mardiah

NIM : 19140071

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Karuta untuk Meningkatkan

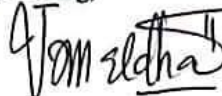
Keterampilan Membaca Kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar

dalam Membaca Permulaan

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919 20180201 2 143

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mardiah

NIM : 19140071

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan 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, 10 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Mardiah

NIM. 19140071

LEMBAR MOTTO

“ Pendidikan adalah senjata paling mematikan didunia. Karena dengan pendidikan, anda dapat mengubah dunia ”

(Nelson Mandela 1918-2013)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat-Nya dan juga kepada Rasul-Nya yang telah membawa agama islam, agama Rahmatan lil Alamin. Karya ini saya persembahkan untuk orang yang sangat saya sayangi dan ta'dhimi yakni Bapak dan Ibu tercinta.

Bapak Ali Murni Rangkuti dan Ibu Mariam Nasution

Kasih sayang dan doa yang tak pernah henti mereka panjatkan sungguh menjadi penyemangat dalam setiap langkah menggapai mimpi.

Untuk Saudara saya

Adik dan semua saudara saya yang tak henti memberi motivasi untuk tak mau mengalah pada keadaan dan terus berjuang demi sebuah mimpi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil Aalamiin, segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, pencipta langit, bumi dan seluruh isinya. Syukur Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi berjudul “Pengembangan Media Karuta untuk Meningkatkan keterampilan Membaca siswa Kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam Membaca Permulaan”

Shalawat serta salam kita curahkan pada baginda nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman yang gelap gulita menuju zaman yang terang benderang yakni agama islam. Beliau lah junjungan kita, suri tauladan bagi insan manusia.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak bantuan, dorongan, dan sumbangan yang diberikan oleh beberapa pihak, baik yang bersifat moril maupun materiil. Oleh karena itu, selayaknya peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih secara khusus kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Malang, dan para Pembantu Rektor yang telah memberikan segala fasilitas dan kebijakan selama menempuh studi.

2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang beserta jajarannya atas segala fasilitas yang telah diberikan selama menempuh studi.

3. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) atas motivasi, koreksi, dan kemudahan pelayanan selama studi.
4. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, motivasi, saran, kritis dan koreksinya dalam penelitian skripsi.
5. Kedua orang tua Ali Murni.,S.Ag.MAP dan Dr. Mariam nasution,M.Pd yang telah memdidik dengan kasih sayang, mendoakan dengan tulus dan memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Semua staff pengajar atau dosen yang telah mengarahkan dan memberikan wawasan keilmuan. Terimakasih atas ilmu dan hikmah yang telah banyak diberikan.
7. Guz Chafidz Nawawi, S.PdI Kepala SD Islam Al-Ghaffaar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Guru kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar bu Zamiatul Khasanah yang telah memberikan banyak informasi serta ilmu selama penelitian.
9. Validator Bapak Ahmad Makki Hasan, M.PdI dan Ibu Dr.Mariam nasution, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator dan menilai sekaligus memberi masukan pada media karuta yang saya kembangkan.

10. Kedua adik saya Rizki Khoiruyah dan Amar Adli yang telah mendukung serta mendoakan setulus hati dalam setiap perjalanan.
11. Seluruh angkatan PGMI'19 yang telah memberikan bantuan agar saling bahu membahu dalam situasi sulit apapun.
12. Nurul, Fadhila, Rizza, Lela, Naya, Azizah, Zaita, Miya, Annisa ,Indah, Rahma, Mila, serta sahabat-sahabat karib saya yang telah memberikan motivasi penuh untuk semangat dalam mengerjakan skripsi.

Semua bantuan yang diberikan oleh pihak-pihak yang ada di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan Tugas Skripsi ini dapat dijadikan sebagai informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

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

Vokal (a) panjang	=	Â
Vokal (i) panjang	=	Î
Vokal (u) panjang	=	Û

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
LEMBAR MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
تجريدي.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Asumsi Pengembangan.....	10
F. Keterbatasan Pengembangan.....	11
G. Spesifikasi Produk.....	11
H. Orisinilitas Pengembangan.....	13
I. Defenisi Istilah.....	15

J. Sistematika Penulisan	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A. Kajian Teori.....	18
B. Kerangka Berfikir	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Model Pengembangan	27
C. Prosedur Pengembangan.....	28
D. Uji Produk	31
E. Jenis Data	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Analisis Data	36
3. Analisis Keterampilan Membaca	38
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	39
A. Proses Pengembangan	39
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	53
C. Revisi Produk.....	59
BAB V PEMBAHASAN	61
A. Kajian produk yang dikembangkan.....	61
BAB VI PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	15
Tabel 3.1 Kevalidan Media Pembelajaran.....	39
Tabel 3.2 Kemenarikan Media Pembelajaran.....	40
Tabel 4.1 Hasil validasi Ahli Media Kualitatif.....	49
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Kuantitatif.....	49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Kualitatif.....	51
Tabel 4.4 Hasil Validasi 1 Ahli Materi Kuantitatif.....	51
Tabel 4.5 Hasil validasi 2 Ahli Media Kuantitatif.....	52
Tabel 4.6 Hasil Pre-test dan Post-test.....	55
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Kemenarikan Siswa.....	58
Tabel 4.8 Revisi Produk Ahli Media.....	61
Tabel 4.9 Revisi Produk Ahli Materi	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE.....	30
Gambar 1.2 Desain One Group Pre-test dan Post-test.....	34
Gambar 4.1 Sampul Kemasan Luar.....	42
Gambar 4.2 Sampul Kemasan pada 2 Set kartu.....	42
Gambar 4.3 Poster Petunjuk Penggunaan.....	43
Gambar 4.4 Kartu Teka-Teki.....	44
Gambar 4.5 Kartu Jawaban.....	45
Gambar 4.6 Pengembangan Karuta.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian

Lampiran 2 : Surat Validator Ahli

Lampiran 3 : Instrument Validasi Ahli

Lampiran 4 : Instrument Penilaian Keterampilan Membaca

Lampiran 5 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 6 : Hasil Observasi Penelitian pre-test dan post-test

Lampiran 7 : Respon Kemenarikan Siswa

Lampiran 8 : Media Karuta

Lampiran 9 : Biodata Mahasiswa

ABSTRAK

Mardiah. 2023. *Pengembangan Media Karuta untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca Permulaan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi, Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Karuta merupakan salah satu media dalam bentuk permainan kartu yang digunakan untuk membantu menstimulus siswa dalam berlatih membaca permulaan. Sehingga, keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar menjadi lebih meningkat. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengembangan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan. (2) Untuk mengetahui kemenarikan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan. (3) Untuk mengetahui keterampilan membaca siswa SD Islam Al-Ghaffaar setelah menggunakan media karuta. Jenis Penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Penelitian ini diujicobakan pada 25 siswa kelas 1 di SD Islam Al-Ghaffaar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif, kuantitatif, serta uji T. Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran berbasis karuta. Media karuta di desain dengan tampilan yang menarik dan inovatif serta memenuhi kriteria sangat valid dengan perolehan skor sebesar 86,6% dari validator ahli media dan 97,3% dari validator ahli materi. Siswa memberikan respon positif terhadap pengembangan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dibuktikan dengan perolehan skor sebesar 99,4% dengan kategori sangat menarik. Media karuta juga dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa dengan presentase sebesar 58,5 untuk rata-rata pre-test dan 71,4% untuk rata-rata post-test. Berdasarkan analisis uji T, nilai probabilitas (Sig.) pada penelitian ini yaitu 0,000 dimana lebih kecil dari tingkat kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran karuta layak untuk dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar.

Kata Kunci : Media Karuta, Keterampilan Membaca Permulaan, Model ADDIE

ABSTRACT

Mardiah. 2023. *Karuta Media Development to Improve Skills Reading Grade 1 Students of SD Islam Al-Ghaffaar in Beginning reading*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Karuta is one of the media in the form of a card game used to stimulate students in practicing early reading. As a result, the reading skills of the 1st grade students at Al-Ghaffaar Islamic Elementary School have improved. This research and development aims to (1) determine the development of karuta media to enhance the early reading skills of 1st grade students at Al-Ghaffaar Islamic Elementary School, (2) assess the attractiveness of karuta media in improving the early reading skills of 1st grade students at Al-Ghaffaar Islamic Elementary School. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) development model. The study involved 25 1st grade students at Al-Ghaffaar Islamic Elementary School. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The research employed qualitative and quantitative analysis techniques, as well as the T-test. The research resulted in the development of a karuta-based learning media product. The karuta media was designed with an attractive and innovative interface, and it met the criteria for high validity with a score of 86.6% from media experts and 97.3% from subject matter experts. The students responded positively to the development of karuta media to improve early reading skills, as evidenced by a score of 99.4% in the category of highly attractive. The karuta media also improved the students' early reading skills with a percentage of 58.5 for the average pre-test score and 71.4% for the average post-test score. Based on the T-test analysis, the probability value (Sig.) in this research was 0.000, which is smaller than the tolerated error level of 0.05. Therefore, H_a (alternative hypothesis) was accepted and H_0 (null hypothesis) was rejected. It can be concluded that the karuta learning media is suitable for enhancing the reading skills of 1st grade students at Al-Ghaffaar Islamic Elementary School.

Keywords: Karuta Media, Beginning Reading Skills, ADDIE Model

تجريدي

مرضية. ٢٠٢٣. تطوير وسائل كاروتا على اتقان مهارة القراءة الأولية في الصف 1 بالمدرسة الغفار الابتدائية الإسلامية. البحث العلمي. قسم تعليم المعلمين للمدرسة الابتدائية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية الثانية مالانج. المشرفة: فنساء أفيانا مليندا الماجستر

كاروتا إحدى الوسائل في شكل ألعاب الورق للمساعدة في تحفيز الطلاب على ممارسة القراءة البداية. وهكذا تحسنت مهارات القراءة لطلاب الصف 1 بالمدرسة الغفار الابتدائية الإسلامية. هذا البحث والتطوير يهدف: (1) لمعرفة تطوير وسائل كاروتا على اتقان مهارة القراءة الأولية في الصف 1 بالمدرسة الغفار الابتدائية الإسلامية، (2) لمعرفة جاذبية كاروتا على اتقان مهارة القراءة الأولية في الصف 1 بالمدرسة الغفار الابتدائية الإسلامية. (3) معرفة مهارات القراءة لدى طلاب مدرسة الغفار الإسلامية الابتدائية بعد استخدام وسائل الكاروتا. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير مع نموذج تطوير ADDIE (تحليل، تصميم، تطوير، تنفيذ، تقييم). تم تجريب البحث على 25 طالبا من الصف 1 بالمدرسة الغفار الابتدائية الإسلامية. أسلوب جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة والمقابلات والتوثيق والاستبيانات والاختبارات. يستخدم هذا البحث أسلوب التحليل النوعي والكمي واختبار T. نتائج هذا البحث : منتجات وسائل التعلم القائمة على كاروتا. تم تصميم وسائل كاروتا بمظهر جذاب ومبتكر وتفي بمعايير صالحة جدًا بدرجة 86.6% من مدققي خبراء الوسائل و 97.3% من مدققي خبراء المواد. أعطى الطلاب استجابة إيجابية لتطوير وسائل كاروتا لتحسين مهارات القراءة الأولية كما يتضح من الحصول على درجة 99.4% في فئة مثيرة جدًا. يمكن وسائل كاروتا أيضا تحسين مهارات القراءة الأولية للطلاب بنسبة 58.5% لمتوسط قبل الاختبار و 71.4% لمتوسط بعد الاختبار. بناء على تحليل اختبار T، فإن قيمة الاحتمال (Sig.) في هذا البحث هي 0.000 وهي أصغر من معدل الخطأ المسموح به البالغ 0.05 بحيث يتم مقبول Ha ومرفوض Ho. لذلك يمكن الاستنتاج أن وسائل التعلم كاروتا تستحق استخدامها كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة الأولية في الصف 1 بالمدرسة الغفار الابتدائية الإسلامية.

الكلمة الأساسية : وسائل كاروتا، بداية مهارات القراءة ، جاذبة نموذج أدبي

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya (Hasan et al., 2021). Disekolah, terdapat banyak mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa, salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari adalah Bahasa Indonesia. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, membaca merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mendapatkan informasi dari sumber bacaan. Membaca adalah alat bagi orang yang melek akan huruf dan ingin mendapatkan lebih jauh pengetahuan serta pengalaman yang tersimpan dalam bentuk tulisan (Wulanjani & Anggraeni, 2019). Oleh karena itu, membaca dapat dipergunakan dalam berbagai tujuan (Pratiwi, 2020). Pada kurikulum 2013 dan program merdeka belajar, fungsi guru tidak lagi mengajarkan melainkan membelajarkan. Guru bukan sumber segalanya, tetapi berperan sebagai pembimbing, Dalam praktik pelaksanaan merdeka belajar, pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar saat ini menggunakan pendekatan berbasis teks, baik teks tertulis maupun teks lisan. Oleh karena itu, maka keterampilan membaca sangat dibutuhkan semula dari usia dini (Suwija, 2022).

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2015) Keterampilan dalam membaca merupakan suatu keterampilan dasar yang harus dipelajari dalam menggunakan bahasa. Oleh karena itu, keterampilan membaca harus diajarkan sedini mungkin agar memiliki kecakapan dalam berbahasa. Pegajaran tersebut

tentu memiliki usaha yang membawa menuju keterampilan-keterampilan tersebut. Adapun keterampilan yang dimaksud sangat berkaitan dengan proses dasar oleh pikiran mengenai semakin terampilnya dalam berbahasa maka semakin cerdas juga jalan yang berada dalam pikirannya (Rinawati et al., 2020). Mempunyai keterampilan dalam membaca bermanfaat untuk memperoleh berbagai informasi serta pengetahuan. Tujuan dari membaca ini yaitu untuk mengenalkan tulisan kepada seseorang melalui perantara lambang ataupun simbol untuk memperoleh informasi serta pemahaman, memperoleh hal yang menyenangkan, memberikan suatu penilaian yang responsif terhadap karya dari orang lain, serta mengisi waktu luang (Afrianti Yulia & Wirman, 2020).

Membaca permulaan yaitu suatu kemampuan anak dalam menguasai tata cara membaca serta memahami isinya dengan baik dan benar. Pertiwi (2016) mengatakan kemampuan membaca anak pada usia dini adalah membaca permulaan. Pada situasi ini akan dapat mengenal bunyi huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, kemudian kata menjadi kalimat yang mempunyai makna. Adapun Rahmat dan Tuti (2014) mengatakan bahwasanya proses dalam membaca permulaan dilakukan dengan mengenalkan symbol-simbol ataupun lambang huruf. Lambang-lambang tersebut akan dipelajari dan akan dirangkai menjadi kata-kata. Ketika anak dapat merangkai kata (menggabungkan), maka seiring dengan berjalannya waktu, anak akan memahami kata tersebut menjadi makna.

Pada saat pembelajaran, maka guru diharapkan peka terhadap kebutuhan belajar siswanya, khususnya pada membaca permulaan siswa. Bukan hanya itu,

guru juga diharapkan peka terhadap lingkungan, budaya, serta sosial siswa. Ketika guru memiliki kepekaan belajar siswa, maka guru dapat mengetahui kegiatan belajar yang dibutuhkan siswa. Dalam hal ini guru berupaya untuk dapat kreatif agar pembelajaran dapat disampaikan dengan baik. Oleh karena itu banyak guru yang dituntut kreatif dalam pembelajaran, khususnya membuat suatu yang menarik sebagai media untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa (Candra Eka Setiawan et al., 2020).

Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO) memberi catatan bahwasanya terdapat jumlah anak yang mengalami kesulitan dalam memahami keterampilan membaca dasar pada tahun 2020 yaitu pada masa pandemi Covid-19. Adapun sebelumnya terdapat 460 juta anak yang memiliki kesulitan membaca, akan tetapi hal ini mengalami peningkatan menjadi 584 juta pada tahun 2020 tersebut (Qulloh, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan bu Zamiatul Kasanah selaku wali kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar, Permasalahan yang sering terjadi, siswa tidak dapat membedakan antara huruf b dan d, m dan n, w dan v, dan lain sebagainya. Media yang digunakan oleh guru yaitu *puzzle* dalam membantu anak untuk membaca. Selain itu, guru juga menyiapkan rak buku baca didalam kelas yang berisikan buku baca, legenda/dongeng, dan lain sebagainya. Bu Zamiatul Kasanah mengatakan bahwasanya siswa laki-laki kecakapannya kurang dibandingkan oleh siswi perempuan.

Pada wawancara tersebut, bu Zamiatul Kasanah juga mengatakan bahwa siswa pada kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar senang berkolaborasi dengan

temannya (senang dalam hal tolong menolong). Oleh karena itu, guru membuat proses pembelajaran dalam bentuk teka teki dan diperagakan oleh siswa. Disamping itu, tidak jarang juga ditemukan anak yang kurang senang berinteraksi oleh temannya. Maka dari itu, guru mengupayakan agar siswa tersebut dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan tidak dijauhi oleh teman-temannya.

Hasil wawancara tersebut bu Zamiatul Kasanah juga mengatakan bahwasanya para guru telah mengupayakan agar siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar lancar membaca dengan mengadakan kelas tambahan Calistung. Kelas ini diberlakukan setelah pulang sekolah dengan durasi waktu 40 menit. Siswa yang mengikuti kelas tersebut yaitu siswa yang belum terampil dalam calistung. Akan tetapi, upaya guru melaksanakan kelas tambahan calistung tersebut tidak banyak membuahkan hasil. Siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar tersebut masih banyak yang kesulitan dalam membaca, menulis, ataupun berhitung. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwasanya sebuah media sangat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan atas kurangnya kelancaran membaca tersebut.

Proses pengembangan media pembelajaran perlu untuk menghubungkan media pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan menggabungkan beberapa konten tematik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga keberhasilan tujuan dan keterampilan dapat dicapai secara optimal. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan berdampak pada kualitas pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu dan kesuksesan proses belajar

dan mengajar turut diberikan pengaruh dari seberapa mampunya tenaga pendidik pada pemilihan dan penggunaan media ajar. Suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan. Guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan (Nirwana, 2021).

Media pembelajaran yaitu alat-alat yang membantu mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materi pelajaran. Penggunaan media memainkan peran penting dalam mencapai tujuan (Khosibah & Dimiyati, 2021). Media pembelajaran tentu disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan siswa pilihan. Gaya belajar siswa bermacam-macam, seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Media membuat pembelajaran lebih beragam dan tidak monoton (Fransisca et al., 2020).

Dengan hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangatlah memiliki peran yang esensial pada keberlangsungan tahap pembelajaran yang berfungsi sebagai dorongan bagi peserta didik agar memiliki keaktifan yang baik ketika proses belajar dan mengajar dilangsungkan. Sesuai dengan karakteristik anak yaitu memiliki sifat aktif saat melakukan pencarian maka kegiatan bermain merupakan bagian dari metode belajar. Bermain perlu dilaksanakan dengan penuh kegembiraan, jadi seluruh kegiatan akan mudah diterima oleh anak (Nurmalia et al., 2022). Adapun Salah satu jenis media

pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam membaca adalah media karuta.

Media karuta merupakan media permainan kartu bergambar yang berasal dari Jepang. Permainan ini sering dimainkan pada perayaan tahun baru secara tradisional di Jepang. Di Jepang sendiri, media karuta banyak digunakan pada jenjang Sekolah Dasar. Karuta biasanya dimainkan paling sedikit oleh 3 orang pemain. Terdapat 1 orang pembaca dan yang lainnya menebak bacaan dengan memilih kartu yang disebar dilantai. Pada kartu tersebut biasanya disertai gambar yang berisi jawaban dari karuta tersebut. Pada penelitian ini, karuta dimutasi menjadi permainan berbahasa Indonesia yang berisikan teka-teki serta gambar didalamnya. Di Jepang, permainan ini dilakukan dengan satu lawan satu. Akan tetapi, pada penelitian ini akan digunakan kelompok kecil dan kelompok besar 4-5 orang pemain. Cara bermainnya yaitu terdapat pembaca teka-teki dan pencari jawaban pada kartu (Kaligis et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Lara Kumala Sari, Rury Rizhardi, dan Mega Prasrihamni di SD Negeri 11 Semende Darat Tengah dengan judul “Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar”, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas I Sekolah Dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata pretest yang menunjukkan sebesar 51,30 dan rata-rata posttest yaitu 82,40, hal tersebut berarti terjadinya peningkatan dalam

kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri 11 Semende Darat Tengah (Daeni, 2020).

Pada penelitiannya Rumidjan, Sumanto dan A.Badawi yang berasal dari Program Studi PGSD Jurusan KSDP FIP Universitas Negeri Malang, berjudul “Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD” mendapatkan hasil uji coba pada kelompok kecil yaitu kesenangan (100%), kemudahan (100%), Keamanan (100%), dan Aspek Bahasa (96,87%). Sedangkan pada kelompok besar yaitu Kemudahan (94%) , Kesenangan (94%), Keamanan (100%), Aspek bahasa (97,18%). Maka dapat disimpulkan bahwasanya media kartu ini layak digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam membaca permulaan.

Berdasarkan paparan dari permasalahan tersebut, maka didapatkan data bahwasanya siswa kelas 1 SD Islam Al-ghaffaar masih banyak yang kurang lancar dalam membaca. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk membuat media karuta untuk melatih siswa kelas 1 SD Islam Al-ghaffaar dalam membaca dan melihat apakah media ini layak dan efektif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka kita dapat beranjak kepada rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan?

2. Bagaimanakah kemenarikan media karuta untuk untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan?
3. Bagaimanakah keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar setelah menggunakan media karuta?

C. Tujuan Pengembangan

Setelah mengetahui rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat kita ketahui tujuan dari penelitian tersebut, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan.
3. Untuk mengetahui keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar setelah menggunakan media karuta

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan dalam pengembangan media, terkhusus media karuta.

2. manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan acuan bagi guru dalam memanfaatkan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar untuk membaca permulaan.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan mengenai kurang mahirnya dalam membaca. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk memotivasi siswa agar semakin sering dalam melatih kemampuan membacanya dikarenakan telah tersedianya media yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam membaca permulaan.

3. Bagi Masyarakat

Penelitian ini juga bermanfaat bagi masyarakat, dikarenakan dapat menjadi acuan dalam melakukan penelitian pada masalah yang hampir sama ataupun yang berlanjut.

4. Bagi Pengembang

Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas suatu pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan mendapatkan pengetahuan baru. Bukan hanya dari segi teori, tetapi juga dalam segi praktek. Sehingga jika terjun dalam dunia Pendidikan tidak akan risau karena sudah memiliki pengalaman dibidangnya.

5. Bagi Lembaga

- a. Bagi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, terkhusus Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, maka penelitian ini semoga mampu dalam memperkaya kepustakaan dan menjadikan suatu akar dalam pengembangan bagi peneliti lain yang memiliki ketertarikan sama pada penelitian yang telah dilakukan.
- b. Bagi SD Islam Al-Ghaffaar sebagai tempat penelitian, maka penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan pertimbangan dan bahan masukan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

E. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan memanfaatkan media karuta yang didesain semenarik mungkin dan dikemas dalam bentuk permainan, maka siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar

diharapkan memiliki motivasi tinggi untuk sering dalam berlatih membaca, sehingga keterampilan membaca siswa meningkat.

2. Hasil akhir dari pengembangan media yaitu media karuta dapat membantu siswa yang kesulitan membaca menjadi lebih lancar dalam membaca permulaan.

F. Keterbatasan Pengembangan

Objek yang diuji cobakan pada pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu pada kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar. Supaya memiliki tujuan yang pasti, maka dalam penelitian ini dibatasi aspek dalam penelitiannya yaitu dengan mengembangkan karuta sebagai media untuk membantu siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan. Adapun selebihnya dari Batasan masalah yang sudah dijelaskan, bukanlah sebagai aspek utama dalam permasalahan dalam penelitian ini. Maka selain dari batasan masalah tersebut, dianggap sebagai aspek pendukung dalam keberlangsungan penelitian tersebut.

G. Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini mengembangkan produk yang Bernama “Karuta”. karuta yaitu permainan tradisional yang biasanya dimainkan pada malam tahun baru di Jepang. Di Jepang juga diterapkan karuta sebagai media pembelajaran pada jenjang Pendidikan sekolah dasar. Adapun media karuta ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

Terdapat 2 set kartu yang berisi :

1. Set kartu pertama (teka-teki)
 - a. Terdapat 26 kartu pertanyaan
 - b. Setiap kartu berisi teka-teki
2. Set kartu kedua (jawaban)
 - a. Terdapat 26 kartu jawaban sesuai abjad A-Z
 - b. Sisi kartu pertama terdapat gambar yang mengarah kejawaban serta lambang huruf dari jawaban.
 - c. sisi kartu dibaliknya terdapat tulisan atas jawaban

Tata cara bermain :

1. 26 kartu jawaban di sebar dilantai/dimeja
2. Sisi yang berisikan gambar dan lambang huruf menghadap keatas dan sisi yang berisikan jawaban menghadap kebawah
3. Tata cara penyusunannya menggunakan persegi ang mengelilingi pemain
4. Terdapat 1 pembaca kartu pertanyaan (teka-teki) yang berada diposisi antara pemain.
5. Pemain menebak kartu yang dibacakan berdasarkan gambar dan lambang huruf
6. Tangan pemain yang tercepat dan tebakan yang benar ialah pemenangnya.

7. Kartu yang sudah ditebak dengan benar disimpan oleh penepak
8. Kegiatan tersebut dilakukan berulang sampai kartu habis
9. Pemain yang memiliki kartu paling banyak ialah pemenangnya.

H. Orisinilitas Pengembangan

Dalam memberikan suatu gambaran yang diharapkan tersebut, maka berikut ini adalah Sebagian penelitian yang mungkin berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan tersebut.

1. Pada jurnal Chintya Kartikasari Putri¹ dan Henny Dewi Koeswanti dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga yang berjudul “ Karuta Ceria: Media Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran APACIN Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa “ mendapatkan hasil penelitian yaitu nilai rata-rata dari validasi ahli materi memiliki kelayakan sebesar 91,15 dengan presentase tinggi. Pada ahli media mendapatkan nilai dari presentase yaitu 93,053 dengan kategori yang termasuk sangat tinggi. Adapun rata-rata dari respon penilaian guru yaitu 95,5 % yang termasuk sangat tinggi dan Adapun dari respon siswa yaitu 97,045 % dengan kategori sangat tinggi juga. Dari paparan tersebut menunjukkan bahwasanya media karuta ceria layak digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.
2. Pada penelitiannya Fu’ad Arif Noor dan Yuliningsih yang berasal dari STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta dan BA Pugeran Karangdowo Klaten, berjudul “Pengembangan Permainan Kartu Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini” mendapatkan hasil Peningkatan

kemampuan membaca pada anak usia dini setelah penggunaan media kartu kata yang semula sebesar 34,48% meningkat pada siklus I menjadi 51,72% dan pada siklus II mencapai 82,76%. Jadi peningkatan kemampuan membaca anak di BA ‘Aisyiyah Pugeran setelah pelaksanaan permainan kartu kata ini sebesar 48,28%.

3. Pada penelitian I Ketut Gading, Mutiara Magta, dan Fenny Pebrianti yang berjudul “ Pengaruh Metode Suku kata dengan Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan” berasal dari Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja menunjukkan hasil adanya pengaruh antara metode dalam suku kata dengan media pada kartu kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak tersebut.
4. Pada penelitiannya Pratiwi Rahmah Hakim dari IAIN Surakarta yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini melalui Media Kartu Kata Bergambar” mendapatka hasil bahwa upaya guru tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar ternyata efektif digunakan dikarenakan siswa menjadi lebih mudah dalam mengeja kata pada suku kata yang diperlihatkan.

Tabel 1.1 Orisinalitas penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Chintya Kartikasari Putri1 dan Henny Dewi Koeswanti, Karuta Ceria: Media Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran APACIN Untuk	<ul style="list-style-type: none"> - Model pengembangan ADDIE - Teknik pengumpulan data yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Meneliti Calistung 	

	Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa.		- Perbedaan objek penelitian (siswa kelas 2)	
2.	Fu'ad Arif Noor dan Yuliningsih, Pengembangan Permainan Kartu Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini	- Teknik pengumpulan data - R&D	- Jenjang pendidikan	Meneliti karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas 1
3.	I Ketut Gading, Mutiara Magta, dan Fenny Pebrianti, Pengaruh Metode Suku kata dengan Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan.	- Meneliti tentang membaca permulaan - Menggunakan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	- Perbedaan jenjang Pendidikan - analisis data menggunakan uji-t	SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan
4.	Pratiwi Rahmah Hakim, Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini melalui Media Kartu Kata Bergambar.	- Meneliti membaca permulaan	- Jenis penelitian deskriptif kualitatif - Jenjang Pendidikan	

I. Defenisi Istilah

Definisi istilah digunakan dalam pemberian penjelasan mengenai makna yang tersirat dalam sebuah judul penelitian yang dilakukan. Definisi istilah ini memberikan konsep mengenai penelitian yang akan dilakukan. Ini bertujuan supaya tidak terjadinya kesalah fahaman beserta kekeliruan dalam pemahaman makna dari judul tersebut. Adapun definisi istilah yang dapat diambil yaitu :

1. Media

Media adalah suatu sarana dalam menyalurkan pesan ataupun informasi dalam pembelajaran yang akan disampaikan dari sumber pesan kepada sasaran / penerima pesan yang akan disampaikan tersebut. Dalam penggunaannya, media tersebut dapat memantu tercapainya tujuan dan keberhasilan dalam pembelajaran (Tafonao, 2018).

2. Karuta

Karuta merupakan permainan yang berasal dari jepang berbentuk kartu tradisional. Pada kartu tersebut memiliki petunjuk dan jawaban pada setiap kartunya (misalnya berupa gambar). Taynton dan Yamada dalam Maulluddul Haqq mengatakan bahwasanya Karuta ini memiliki asal dari Bahasa portugis “Carta” yang berarti selemba kartu (Swayantika et al., n.d.).

3. Keterampilan

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), keterampilan memiliki arti Kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Adapun Secara umum pengertian keterampilan adalah suatu kemampuan di dalam menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, membuat atau mengubah sesuatu (Di et al., 2018).

4. Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh

penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Hodgson dalam Tarigan 2008: 7).

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dapat dituliskan dalam penelitian ini dapat terbagi menjadi 6 bagian yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan :

Pada Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, orisinilitas penelitian, defenisi istilah, beserta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka

Pada kajian ini, mengkaji mengenai teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, media karuta, membaca permulaan, dan lain sebagainya.

BAB III Metode Penelitian

Pada Bab ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk (uji ahli dan uji coba produk), jenis data, instrument pengumpulan data, Teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a). Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Mashuri (2019), media pembelajaran yaitu suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran, perasaan minat, serta merangsang pikiran. dan perhatian siswa. Sedangkan menurut Haryadi (2019) dan Widodo (2018) media pembelajaran merupakan suatu alat pembelajaran yang bersifat tradisional ataupun modern (Hamdan Husein Batubara, n.d.).

Kata media berasal dari Bahasa latin (*medius*) yang memiliki arti tengah ataupun perantara (*pengantar*). Sementara pada Bahasa arab, media berarti pengantar ataupun pengirim pesan kepada penerima pesan tersebut. (Batubara, 2020). Umar (2013:8) mengungkapkan bahwasanya media pembelajaran merupakan suatu metode ataupun Teknik yang digunakan antara guru dan murid sebagai perantara untuk membuat komunikasi / interaksi menjadi lebih efektif dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pada proses pembelajaran disebut sebagai proses komunikasi. Pada proses tersebut, seorang guru berlaku seolah menjadi komunikator (orang yang mengkomunikasikan) yang tugasnya yaitu menyampaikan

pesan dalam Pendidikan kepada penerima pesan (siswa). Agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik, maka dibutuhkan penyalur pesan tersebut, yaitu media. Pada proses pembelajaran tersebut, guru harus memiliki gagasan dalam mendesain pembelajaran semenarik mungkin bagi siswa.

Menurut *Association Of Education dan Communication Technology (AECT)* Amerika dalam jurnal Azhar Arsyad (2014:3) bahwa media adalah salah satu bentuk dari saluran yang digunakan dalam menyalurkan suatu informasi. Briggs (1970) mengungkapkan bahwa media adalah semua alat yang berbentuk fisik yang tersaji dalam bentuk pesan untuk merangsang peserta didik dalam belajar, contohnya adalah film, buku, kaset, dan lain sebagainya.

Sementara dalam dunia pendidikan, Arief S.Sadiman (2010) turut angkat bicara, ia mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan untuk dapat merangsang perasaan, pikiran, minat, dan perhatian siswa.

Dari pernyataan-pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya media adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru, dimana dalam penggunaannya guru dapat mengintegrasikannya kedalam isi pembelajaran serta tujuan, oleh karena itu dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung. Media juga dapat diartikan

sebagai penyalur pesan yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan (menyalurkan informasi).

2. Media Karuta

a). Pengertian Media Karuta

Karuta merupakan salah satu permainan tradisional dari Jepang dengan menggunakan kartu dalam permainannya. Kartu karuta sering digunakan sebagai sarana untuk membantu murid-murid di sekolah dalam menghafalkan dan mempelajari huruf-huruf bahasa Jepang dengan cepat dan tepat. Adapun jenis kartu karuta yang sering dipergunakan yaitu kyodo karuta, uta-karuta, dan iroha karuta. Cara bermain kartu karuta ini bermacam-macam. Ada yang dimainkan dengan mengisi kartu-kartu karuta dengan menggunakan puisi-puisi Jepang, akan tetapi tidak jarang kartu tersebut diisi dengan ungkapan Bahasa Jepang sederhana yang digunakan dengan Bahasa sehari-hari guna untuk mempermudah para pemula ataupun pemain luar negeri untuk bermain (Kaligis et al., 2022).

Buku *Japan Encyclopedia* karya Frederic (2002: 305) mengungkapkan bahwa karuta adalah permainan yang berasal dari kata “carta” dari portugis dan diperkenalkan ke Jepang dari portugis. Permainan tersebut menyebar dengan sangat cepat di Jepang. Permainan tersebut biasanya dimainkan dengan satu lawan satu. Oleh karena itu, permainan ini sering disebut dengan kompetisi karuta (Kyogi Karuta).

Saitama Prefecture Karuta Association (2010: 3, diakses 20 September 2014) mengungkapkan bahwa kyogi ini merupakan permainan dengan satu lawan satu dan mereka bersaing dalam mengambil kartu dengan wilayah yang sudah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan 100 kartu bermain, kemudian wilayah kartu siapa yang duluan habis maka dialah pemenang dari permainan tersebut. Pada permainan ini lebih mengutamakan kecepatan tangan dalam pemilihan kartu agar tidak didahului oleh lawan bermain.

Arief Hidayat (2001, diakses 10 Juni 2013), mengungkapkan bahwa satu set kartu terdapat dua macam kartu. Satu kartu untuk dibacakan (yomi-fuda) dan satu kartu lagi untuk diambil (tori-fuda). Kartu yomi fuda terdapat syair (puisi jepang), citra gambaran, serta penciptanya didalamnya. Sementara kartu tori-fuda terdapat tulisan dari paruh akhir dari syair pada huruf kana.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karuta adalah suatu permainan satu lawan satu yang mengandalkan kecepatan tangan untuk mengambil kartu tori-fuda sesuai dengan yomi-fuda (kartu yang dibacakan).

b). Manfaat Media Karuta

Menurut Keith Taynton dan Masako Yamada (2012: 407) bahwa permainan ini dapat digunakan dijenjang Pendidikan SD,SMP, maupun SMA di jepang. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, permainan

ini lebih mengutamakan kecepatan tangan dalam bermain. Dimana, dari kecepatan berkompetisi inilah terbentuk motivasi siswa dalam bermain. Sementara itu, siswa juga dapat belajar Bersama mengenai peribahasa, puisi klasik, serta kebudayaan Jepang. Dari permainan yang disediakan melalui karuta, maka karuta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca. Lain sisi, siswa juga dapat mengembangkan daya ingatnya, sikap untuk saling menghormati satu sama lain, serta kerjasamanya.

c). Kelebihan dan Kekurangan Media Karuta

Pada sekolah dasar, pengembangan media karuta terdapat kelebihan dan kekurangan. Keith Taynton dan Masako Yamada 32 (2012;407) mengatakan bahwa kelebihan karuta pada pembelajaran yaitu karuta dapat membangkitkan kerja sama, ketajaman mengingat, kerja sama, serta menumbuhkan rasa saling menghargai kepada sesama. Meskipun begitu, karuta juga memiliki kekurangan yaitu masih kelihatan abstrak. Karuta ini berisikan tulisan yang membuat siswa berimajinasi abstrak. Rayandra Ahyar (2012: 93) mengemukakan bahwa media yang memuat *verbal symbols* (kata-kata) bersifat abstrak, maka hal tersebut dapat membuat siswa menjadi kesulitan dalam kemampuan abstraksinya.

3. Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahapan awal sebelum seseorang lancar dalam membaca (Anggraeni dan Alpian, 2020). Pada pembelajaran

awal, siswa dapat belajar tentang huruf, mengeja huruf menjadi suku kata, lalu mengejanya menjadi kata-kata. Dalam fase ini bersifat spontan dan harus disegerakan pengajarannya kepada seseorang sedini mungkin. Membaca permulaan ini biasanya diajarkan pada kelas rendah sehingga Ketika dalam proses pembelajaran berlangsung, mereka dapat lebih siap untuk menerima pembelajaran.

Farida Rahim mendefinisikan membaca permulaan sebagai proses decoding dan recording. Tahap recording lebih memfokuskan pada melafalkan sebuah tulisan dengan baik, benar dan sesuai. Sedangkan tahap decoding lebih memfokuskan pada menafsirkan sebuah lambang ke bentuk kata-kata.

Pembelajaran membaca permulaan siswa dikenalkan pada huruf, bahwa huruf memiliki Nama dan bentuk yang berbeda-beda. Siswa diberi pemahaman bahwa huruf terdiri dari huruf konsonan dan vokal dengan pelafalan sesuai dengan bentuk dan namanya. Setelah itu siswa diajarkan untuk mengeja suku kata, membaca kata dan kalimat. Siswa juga diajarkan melafalkan simbol tulisan dengan tepat, pelafalan yang baik, serta intonasi yang tepat (Janawati, 2020, p. 3).

Adapun tujuan dari membaca permulaan ini menurut Akhdiah Taufina dan faisal (Anggraeni dan Alpian 2020:1314) yaitu agar siswa dapat memahami serta mengucapkan kalimat dengan menggunakan intonasi dengan tepat. Sabarti mengatakan Langkah awal dalam membaca

ini dimulai dikelas 1 dan 2. Rahim (2005:2) mengatakan bahwasanya membaca permulaan dilaksanakan pada kelas awal. Pada tahap ini, membaca yang difokuskan yaitu proses konseptual antara huruf dan bunyi. Walaupun begitu, menurut Farida Rahim proses dalam memahami makna lebih diutamakan pada kelas atas.

Membaca permulaan memiliki lima tahapan perkembangan yakni:

a. Tahap fantasi

Tahap fantasi adalah tahapan di mana anak memulai belajarnya dengan mengenal buku, membuka-buka tiap halaman buku, dan membawa buku yang disukai.

b. Tahap pembentukan konsep diri

Tahap pembentukan konsep diri yaitu anak mulai menempatkan dirinya sebagai pembaca, pura-pura membaca, membaca tulisan tapi tidak sesuai, mengartikan sebuah gambar dengan pengalaman yang dimiliki sebelumnya.

c. Tahap membaca gambar

Tahap membaca gambar yaitu anak mulai sadar terhadap tulisan yang terdapat pada buku, mendapatkan kata yang pernah ditemukan sebelumnya, mampu melafalkan kata, telah mengenali abjad dan kata.

d. Tahap pengenalan bacaan

Tahap pengenalan bacaan yaitu anak mulai tertarik pada bacaan, bisa mengingat tulisan pada kerangka tertentu, mulai belajar mengenali tanda-tanda yang ada pada lingkungan, dan membaca beraneka ragam tanda seperti baliho, rambu-rambu lalu lintas dan lain sebagainya.

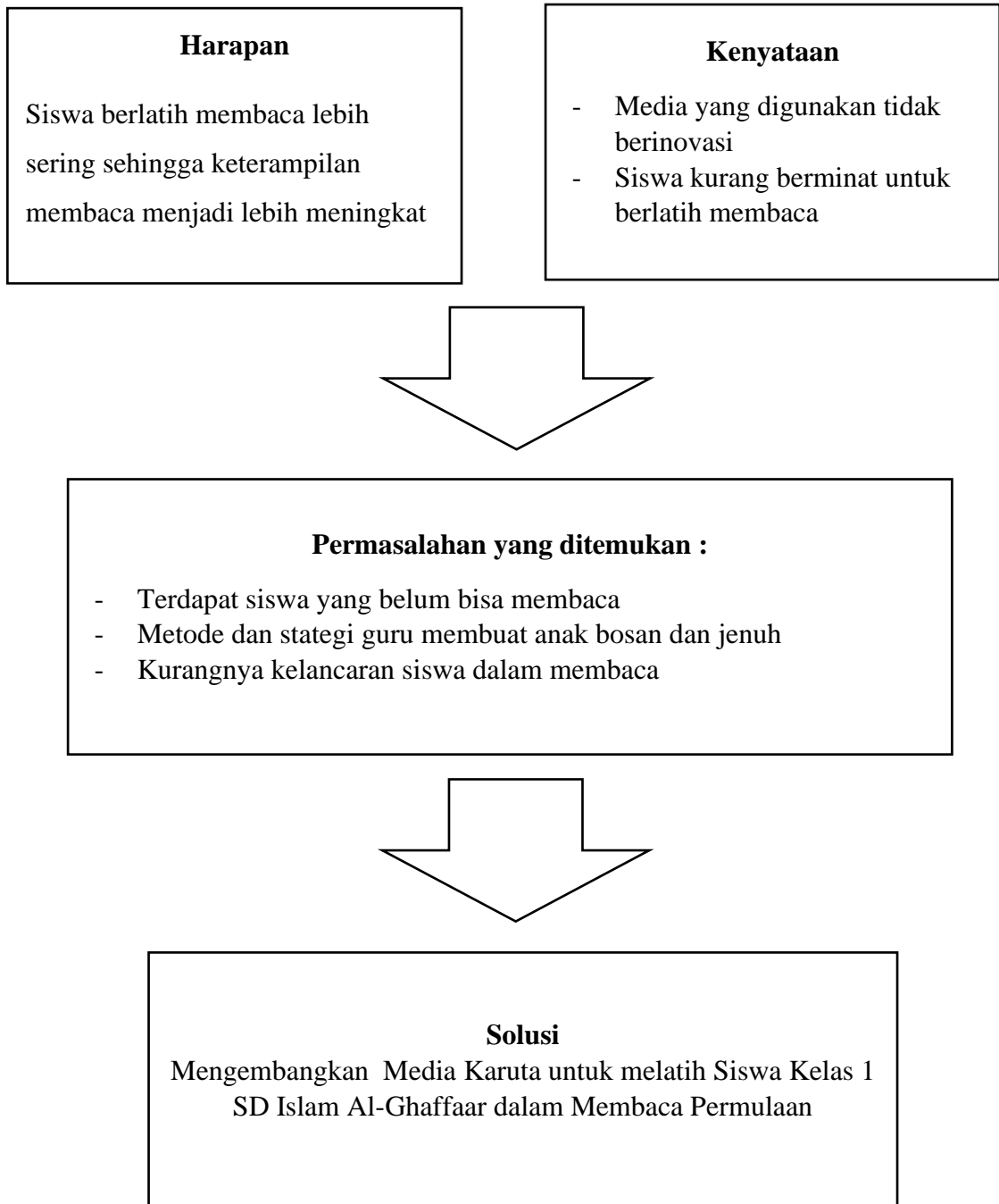
e. Tahap membaca lancar

Tahap membaca lancar yaitu anak sudah mulai membaca beragam jenis buku tetapi guru dan orang tua tetap harus membacakan dan memantau bacaan anak.

Hal ini dilakukan agar anak tahu letak kesalahan dan memperbaiki kesalahan tersebut, sehingga anak bisa membaca sesuai dengan tulisan (Asmonah, 2019, p. 31).

Berdasarkan paparan dari membaca permulaan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya membaca permulaan adalah langkah awal seseorang dalam membaca untuk mengenal huruf dan kata. Ini bertujuan agar seseorang dapat mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran dengan baik.

B. Kerangka Berfikir



BAB III

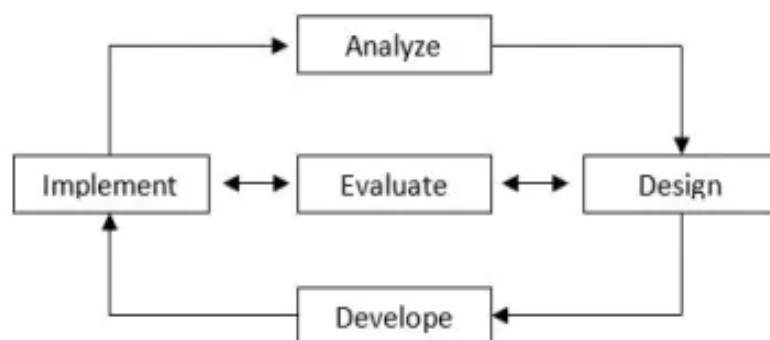
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research & Development*). Sukmadinata (2011) mengungkapkan bahwa R&D adalah suatu proses ataupun Langkah-langkah dalam memajukan produk baru (menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya) dan mampu dipertanggungjawabkan. Haryati (2013) mengatakan bahwa R&D merupakan suatu metode dalam penelitian yang tujuannya untuk menciptakan suatu produk serta menguji keampuhan produk tersebut. Metode yang ada pada R&D adalah metode penelitian untuk melahirkan inovasi kedalam produk yang sudah ada sebelumnya ataupun produk baru untuk lebih menarik dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan (Muqdamien et al., 2021).

B. Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.. Adapun langkah dalam menerapkan model pengembangan ini adalah 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Adapun gambar dari model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 prosedur pengembangan ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan jika disesuaikan dengan model yang dikembangkan penelitian dengan menggunakan model penelitian ADDIE, terdapat 5 tahap (Sugiyono,2015) adalah sebagai berikut :

1) *Analyze* atau Analisis

Pada tahap yang dilakukan pada pengembangan ini yaitu *Analyze* (analisis). Tahap ini berisi tentang analisis kebutuhan yang diperlukan oleh siswa. Setelah itu, akan dilakukan identifikasi masalah atas kebutuhan yang diperlukan. Kemudian yang terakhir yaitu analisis tugas. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal secara langsung serta melakukan wawancara terhadap guru kelas untuk dapat mengetahui permasalahan yang berada pada kelas tersebut. Kemudian peneliti menganalisis kebutuhan belajar yang dibutuhkan dan sesuai dengan judul peneliti. Pada siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar ditemukan masalah bahwasanya masih banyak siswa yang kurang lancar dalam membaca.

Berdasarkan hasil wawancara bu Zamiatul Kasanah selaku guru kelas yaitu kurangnya kecermatan dan ketelitian siswa dalam membaca. Hal ini membuat siswa tidak telaten dalam mengenali huruf serta suku kata yang dibacanya. Sehingga atas permasalahan tersebut dapat dianalisis bahwasanya siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar membutuhkan penunjang pembelajaran yang berkaitan dengan membaca dan bisa mencerna kata-kata yang akan dibacakan. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media karuta pada siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar untuk melatih siswa dalam membaca.

2) *Design* atau Desain

Pada tahap ini dilakukan suatu rancangan produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk tersebut masih terkonsep dan menjadi acuan dalam rancangan produk yang mendalam untuk proses pengembangan selanjutnya. Adapun konsep media karuta ini dikemas dalam bentuk permainan kartu tradisional untuk menarik perhatian siswa dalam membaca permulaan. Permainan ini diangkat dari permainan kartu jepang yang bernama “karuta”. Namun, pada konsep media yang akan dikembangkan ini akan dipadukan dengan bahasa Indonesia (karuta menggunakan bahasa Jepang). Bukan hanya tulisan, tetapi gambar juga akan diterakan pada kartu untuk mempermudah siswa dalam menganalisis syair (dikarenakan untuk kelas 1, maka syair dipersingkat) yang dibacakan.

3) *Development* atau Pengembangan

Tahap ini berisi praktik atas rancangan produk yang akan dikembangkan. Ide yang telah terkonsep dan dirancang akan dilaksanakan proses dari pembuatan produk yang menghasilkan suatu produk dan akan diterapkan. Pada tahap ini adalah proses pembuatan media karuta untuk melatih siswa dalam membaca permulaan

4) *Implementation* atau Implementasi

Tahap ini adalah tahap mengimplementasikan produk karuta yang telah dikembangkan pada pembelajaran untuk dilakukan uji coba hasil dari produk yang dikembangkan, Setelah diimplementasikan, maka dilaksanakan evaluasi awal terhadap pengaplikasian media karuta. Tahap ini memiliki uji coba terbatas yaitu satu kelas. Uji coba tersebut dilaksanakan supaya mengetahui kelayakan dari media karuta yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membaca permulaan.

5) *Evaluation* atau Evaluasi

Produk yang telah diuji coba kemudian dievaluasi. Evaluasi produk yang dilaksanakan memiliki dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan setiap akhir tatap muka (tiap minggu), sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan setiap ujian akhir (ujian semester) guna untuk mengukur kompetensi di akhir agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil dari evaluasi tersebut dijadikan sebagai

acuan dalam merevisi sesuatu yang dianggap masih kurang sesuai dengan menggunakan hasil evaluasi yang belum terdapat pada produk tersebut.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a). Desain Uji Ahli

Pada kajian ini menggunakan validasi pada bidang ahli desain media pembelajaran dan pendidik sebagai desain uji ahli. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh data dengan wujud penilaian, kritik, saran, ataupun yang lainnya dari validator. Kemudian, setelah mendapatkan validitas dari ahli, maka produk tersebut dapat dimanfaatkan dan menjadi dasar dilaksanakannya revisi.

b). Subjek Uji Ahli

Adapun kriteria sebagai penguji ahli dalam validasi produk yaitu sebagai berikut :

1. Validator Media

Kriteria dalam validator media yaitu memiliki latar belakang Pendidikan Magister (S2) serta memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Validator pembelajaran

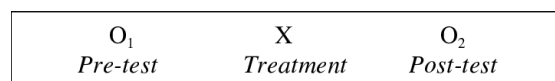
Kriteria dalam validator pembelajaran yaitu memiliki latar belakang Pendidikan Magister (S2) serta memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan terhadap pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran.

2. Uji Coba

a). Desain Uji Coba

Adapun ketentuan dari keberhasilan suatu uji coba produk yang telah dikembangkan yaitu dilaksanakannya pengujian terhadap produk tersebut. Adapun pengujian yang dapat dilakukan pada produk tersebut yaitu dua kali uji coba (sebelum dan setelah diterapkan media). Uji coba tersebut yaitu uji coba *one group pre-test* dan *post-test*. Dibawah ini merupakan uji coba *one group pre-test* dan *post-test design* yang dapat digunakan yaitu (Sugiyono, 2017) :

Gambar 3.2 desain one group pre-test dan post-test



b). Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar yang berjumlah 26 siswa. Pemilihan SD Islam Al-Ghaffaar sebagai subjek uji coba didasarkan pada informasi pra lapangan. Pemilihan subjek uji coba subjek kelas 1 didasarkan beberapa alasan berikut ini:

- a. Berdasarkan hasil wawancara pra-lapangan diketahui bahwa masih banyak siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar tergolong masih rendah akan minat dan kelancaran dalam membaca.
- b. Penerapan media masih kurang dilakukan untuk membantu minat siswa dalam membaca.

E. Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dibawah ini dijabarkan secara rinci, yaitu :

1. Data Kualitatif

- a). Hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar.
- b). Kritik dan saran, serta tanggapan dari validator para ahli.

2. Data Kuantitatif

- a). survey (Angket) hasil validasi media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan.
- b). Survey hasil dari peningkatan keterampilan membaca siswa dalam membaca permulaan (pretest dan post-test).

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun Instrumen dalam pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, Pretest dan post-test.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik dalam pengumpulan data yang menggunakan cara pengamatan terhadap objek penelitian dengan teliti dan dicatat secara sistematis. Adapun objek yang diamati yaitu siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar. Kelancaran siswa membaca merupakan suatu keberhasilan dalam penelitian ini. Data yang akan diteliti yaitu guru, siswa, serta media yang digunakan.

2. wawancara

Teknik wawancara diberlakukan Ketika peneliti ingin mengambil data dan ingin mengetahui permasalahan yang akan diteliti. Teknik dalam wawancara yang dilakukan peneliti yaitu Teknik wawancara secara tidak terstruktur. Wawancara yang tidak terstruktur maksudnya yaitu wawancara yang tidak memiliki pedoman yang tersusun sistematis dan lengkap dalam penyelenggaraannya. Dalam wawancara ini, peneliti hanya akan menanyakan hal-hal penting yang menjadi pokok permasalahan di SD Islam Al-Ghaffaar, khususnya pada guru kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar.

3. dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu metode dalam pengumpulan data berbentuk gambar, tulisan, catatan lapangan, dan lain sebagainya. Adapun dokumentasi dilakukan pada penelitian ini untuk memperoleh data yang berkaitan dengan siswa, guru, proses pelaksanaan pengembangan, ataupun yang lainnya.

4. Angket

Angket berisi sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan yang akan dijawab oleh subjek dalam penelitian. Adapun yang dimaksud dengan subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, serta guru kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar yang menjadi pengamat dalam proses pengembangan media dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan dari suatu produk yang diuji cobakan.

5. Tes

Tes dilaksanakan dua kali. Tes yang pertama dilakukan sebelum pelaksanaan pengembangan media karuta dan tes yang kedua dilakukan ketika sudah dilaksanakannya pengembangan. Tes yang digunakan yaitu tes yang berisikan tes membaca untuk kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar. Tes ini berguna untuk mengetahui atas kelancaran siswa dalam membaca permulaan.

G. Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media

Analisis kevalidan media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis ini diberikan kepada beberapa ahli. Adapun ahli yang dimaksud yaitu ahli materi dan ahli media.. Hasil kevalidan dari data tersebut digolongkan pada data kuantitatif. Data ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Vah : validasi Ahli

Tse : Total skor yang diperoleh

Tsh : Total skor maksimal

Hasil dari perhitungan rumus tersebut akan dianalisis untuk memperoleh hasil dari kevalidan dari produk yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Adapun analisis dibawah ini mengarah kepada kevalidan dari media karuta ini yang digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu :

Tabel 3.1 Kevalidan Media Pembelajaran

Perhitungan	Kriteria
80-100	Sangat valid
60-80	Valid
40-60	Cukup Valid
20-40	Kurang Valid
0-20	Sangat Kurang Valid

Sumber : samudera, dkk (2019: 1-5)

2. Analisis Kemerarikan Media Pembelajaran

Adapun data analisis kemerarikan media karuta diperoleh dari hasil angket respon siswa yang sudah disebarakan sebelumnya. Kemerarikan dari media ini akan dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur kemerarikan dari media karuta ini adalah sebagai berikut :

$$Ars = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Ars : Hasil Angket Respon Siswa

Tse : Total skor yang diperoleh

Tsh : Total skor maksimal

Sumber : Modifikasi Akbar, 2017

Hasil dari analisis kemerarikan dari media karuta yang menggunakan rumus diatas, maka dapat dianalisis kriteria dari kemerarikan tersebut, yaitu:

Tabel 3.2 Kepraktisan Media Pembelajaran

Perhitungan	Kriteria
80-100	Sangat Menarik
60-80	Menarik
40-60	Cukup Menarik
20-40	Kurang Menarik
0-20	Sangat Kurang Menarik

Sumber : samudera, dkk (2019: 1-5)

3. Analisis Keterampilan Membaca

Data peningkatan keterampilan membaca siswa didapatkan dari hasil pre-test dan post-test yang dimana test berisi indikator membaca permulaan. Adapun indikator membaca permulaan yaitu kemampuan dalam mengenal simbol huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata. Nilai pre-test dan post-test tersebut kemudian dianalisis menggunakan Uji-T untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media karuta. Pada penelitian ini menggunakan paired samples t-test pada aplikasi SPSS 25 dan menggunakan taraf signifikan 0,05 dengan pengambilan hipotesis sebagai berikut :

- Ho = Tidak ada perbedaan keterampilan membaca siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya media karuta pada membaca permulaan.
- Ha = Ada perbedaan keterampilan membaca siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya media media karuta pada membaca permulaan.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai deskripsi produk yang telah dikembangkan, proses pengembangan, beserta validasi dari ahli materi dan ahli media dari karuta.

1. Deskripsi pengembangan media karuta

Hasil dari pengembangan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan yang telah dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut :

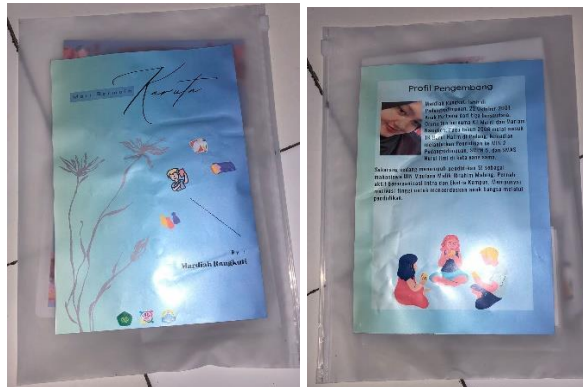
a) Kemasan karuta

Sampul kemasan dari karuta terbuat dari bahan plastik bening bernama *zipper Bag*.

1. Sampul kemasan Luar

Terdapat zipper bag dengan ukuran 28×20 cm dengan bentuk landscape. Zipper bag ini berfungsi untuk menyimpan keseluruhan isi kartu beserta petunjuk penggunaan dari karuta tersebut. Pada bagian depan dari zipper bag tersebut terdapat nama dari media tersebut yaitu karuta serta nama pengembangnya. Sedangkan pada belakang dari kemasan terdapat Profil pengembang.

Gambar 4.1 Sampul kemasan luar



2. Sampul kemasan pada 2 Kartu (Kartu teka-teki dan kartu jawaban)

Pada kemasan 2 kartu dari karuta ini juga dibuat menggunakan zipper bag yang lebih kecil dari ukuran zipper bag kemasan luar. Ukuran dari kemasan ini yaitu 10×15 berbentuk portrait. Terdapat 2 kemasan yaitu kartu teka-teki dan kartu jawaban. Pada setiap kemasan terdapat stiker dengan bahan vinyl yang anti air pada bagian depannya.

Gambar 4.2 Sampul kemasan pada 2 set kartu

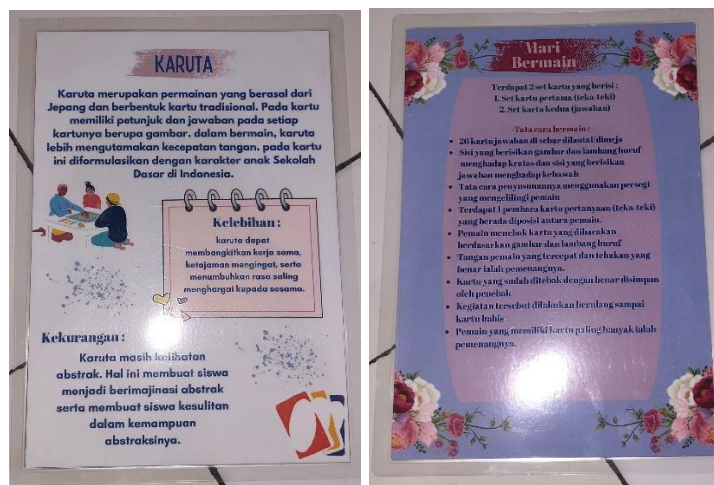


3. Poster petunjuk penggunaan

Pada Poster petunjuk penggunaan terdapat paparan dari penjelasan karuta, kelebihan serta kekurangan dari karuta. Kemudian,

dibalik deskripsi karuta tersebut terdapat Langkah-langkah penggunaan media tersebut untuk memudahkan guru dalam menggunakan media yang dikembangkan tersebut, Bahan yang digunakan pada poster ini yaitu Art Paper 260 yang dilaminasi agar tidak mudah sobek dalam penggunaannya pada siswa kelas 1 SD.

Gambar 4.3 Poster petunjuk penggunaan



b) Kartu Karuta

Adapun kartu yang dibuat pada karuta yaitu terdapat kartu teka-teki dan kartu jawaban yang berisi 26 kartu masing-masing kartu dari A-Z yang telah dijelaskan sebelumnya pada gambaran produk. Peneliti mendesain kartu karuta ini pada aplikasi yang bernama “Canva” lalu merujuk pada buku Bahasa Indonesia kelas 1 SD yang menggunakan kurikulum merdeka pada saat ini. Adapun gambaran dari rancangan desain tersebut yaitu :

A. kartu Teka-teki

Desain dari kartu teka-teki yang dibuat adalah dengan menggunakan teka-teki sederhana yang membuat anak SD Kelas 1 memahami isi bacaan dari kartu tersebut. Kartu terbuat dari bahan *Art Paper 260* dengan ukuran 6×9 cm.

Gambar 4.4 kartu Teka-teki



B. Kartu Jawaban

Desain dari kartu jawaban yang dibuat adalah dengan menggunakan kata-kata sederhana yang berawalan A-Z pada setiap kartunya. Pada kartu jawaban ini juga terdapat gambar yang membantu siswa untuk menebak teka-teki yang ditanyakan oleh pembaca kartu.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan kartu ini yaitu Art paper 260 dengan ukuran 7×9 cm.

Gambar 4.5 kartu Jawaban



2. Pengembangan Media karuta

Dalam pengembangan media karuta mempunyai bebera proses yang telah dilakukan oleh peneliti untuk memproduksi suatu produk yang akan dikembangkan. Pengembangan media karuta untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan ini mempunyai proses yang dikembangkan oleh ADDIE. Adapun tahapan yang dilakukan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Analisis (*Analyze*)

Pengambilan data dilakukan pada kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar beserta wawancara dengan guru untuk mendapatkan informasi. Pada kegiatan tahap ini, bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi di kelas selama kegiatan belajar dan mengajar khususnya pada membaca permulaan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dapat melakukan beberapa kesimpulan dari informasi yaitu sebagai berikut :

1. Terdapat siswa yang masih kurang lancar membaca
2. terdapat beberapa siswa yang kurang mengerti mengenai huruf yang hamper sama, seperti b dan d, dll
3. Kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran

b. Desain (*Design*)

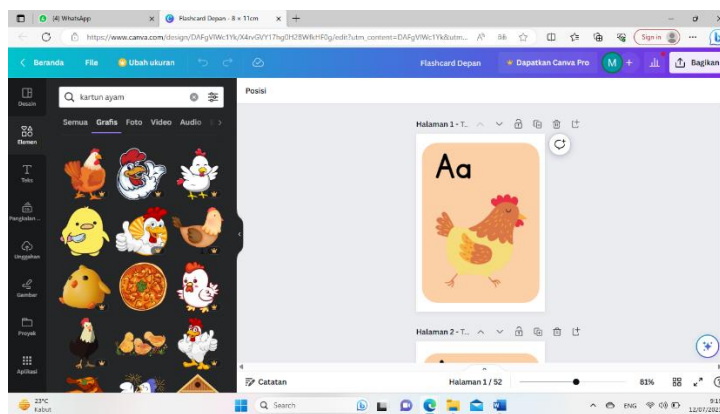
Pada tahap yang kedua adalah perencanaan media yang akan dikembangkan. Tahapan ini berisikan konsep yang akan dituangkan ke dalam kartu karuta. Adapun perencanaan yang disusun oleh peneliti sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan merujuk pada buku Bahasa Indonesia kelas 1 SD
2. Karuta didesain menggunakan aplikasi yang bernama “Canva”

c. Pengembangan (*Development*)

Pada pengembangan media, peneliti menggunakan aplikasi yaitu canva. Aplikasi dipilih karena karena sesuai dengan kebutuhan. Canva digunakan untuk pengumpulan, pengolahan gambar yang dibutuhkan, editing gambar baik dari bentuk serta posisi dari gambar yang sesuai. hingga penulisan teks. Adapun contoh rancangan pengembangan media karuta pada aplikasi canva yaitu :

Gambar 4.6 Pengembangan Karuta



d. Implementasi (*Implatation*)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah media dinyatakan valid dan layak oleh validator ahli media dan ahli materi. Media karuta diujicobakan pada kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar. Penerapan media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membagi kelompok yang berisi 3-5 orang. Dalam satu kelompok terdapat satu orang pembaca untuk membaca teka-teki yang ada pada karuta. Sementara, siswa yang lain duduk berhadapan lalu bertanding mendapatkan kartu dan menebak paling

banyak berdasarkan kode gambar yang ada pada kartu jawaban yang di sebar dilantai. Siapa yang mendapatkan kartu paling banyaak dan menjawabnya dengan benar maka dialah pemenangnya. Akan tetapi jika kartu yang ditebak salah dalam pembacaannya, maka kartu tersebut diberikan kepada lawan agar dibacakan. Apabila lawan membaca dengan benar maka kartu tersebut jadi milik lawan. Kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang. Media karuta berfungsi untuk melatih siswa untuk membaca kata-kata sederhana sehingga membuat keterampilan membaca siswa menjadi lebih meningkat dari sebelumnya.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan pada model ADDIE. Evaluasi dilakukan dengan melakukan analisis angket validasi ahli media dan ahli materi. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan media, sedangkan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar terhadap penggunaan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

3. Validasi Media Karuta

Media karuta divalidasi oleh dua ahli validator yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan pada tanggal 11 mei 2023 sampai 15 mei 2023. Adapun data yang diperoleh yaitu dengan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif terdapat pada saran serta kritik dari validator. Sementara data kuantitatif diperoleh dari angket yang

telah diberikan kepada validator dengan menggunakan penilaian skala likert. Adapun kriteria dari penskoran angket validasi tersebut yaitu :

a. Hasil validasi Ahli Media

Adapun data hasil validasi ahli media taitu :

1) Data Kualitatif

Berikut pemapaaran data kualitatif dari validator media yang dicantumkan berdasarkan kritik serta saran validator media :

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli media Kualitatif

Validator Ahli Media	Kritik dan Saran
Dr. Ahmad Makki Hasan, M.PdI	1. Kemasan produk diganti menggunakan <i>Zipper Bag</i> bening ukuran A4. 2. Membuat stiker pada cover depan (berisi nama media serta nama pengembang) dan profil pengembang yang di tempelkan didepan dan dibelakang <i>Zipper Bag</i> . 3. Membuat poster deskripsi singkat produk, petunjuk penggunaan, kelemahan, dan kelebihan produk. 4. Kemasan 2 set kartu menggunakan <i>Zipper bag</i> bening yang ditempel stiker “ kartu Teka-teki dan kartu jawaban” pada masing-masing kemasan kecil yang berukuran sesuai kartu.

2) Data Kuantitatif

Adapun data kuantitatif yang diperoleh dari ahli media yaitu Dr. Ahmad Makki Hasan, M.PdI seperti tabel dibawah ini :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli media Kuantitatif

No.	Indikatiotor	Tse	Tsh	Vah (%)	Tingkat kevalidan	Kriteria
1.	Kesesuaian tata letak komponen pada media pembelajaran	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi

2.	Desain media karuta	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
3.	Kemenarikan media karuta	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
4.	Kesesuaian pemilihan gambar yang digunakan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
5.	Ketepatan ukuran huruf	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
6.	Kemudahan menyimpan media	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
7.	Kemudahan membawa media	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
8.	Kemudahan penggunaan media	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
9.	Kesederhanaan bentuk media karuta	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
10.	Kesesuaian pemilihan warna pada media karuta	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
11.	Kejelasan teks yang digunakan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
12.	Kekuatan media (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
13.	Ketepatan ukuran media	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
14.	Ketepatan petunjuk penggunaan	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
15.	Tampilan kemasan produk	4	5	80%	Sangat Valid	Revisi
Jumlah Skor		65	75	1300%	Sangat Valid	Revisi sesuai saran
Rata-Rata Skor		4,33	5	86,6%		

Pada data yang tertera diatas maka hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$Vah = 86,6\%$$

Berdasarkan perhitungan data tersebut, maka kevalidan media karuta yaitu sebesar 86,6 dan jika diubah dalam bentuk persen, maka

kevalidan media karuta adalah 86,6%. Hasil dari perhitungan data tersebut menggunakan pedoman Skala Likert yang dapat dikategorikan sangat Valid dan tidak perlu direvisi. Akan tetapi, kritik dan saran sangat diperlukan untuk tetap merevisi media karuta agar menjadi lebih baik.

b. Hasil validasi Ahli Materi

Adapun data hasil validasi ahli materi yaitu :

1) Data Kualitatif

Berikut pemaparan data kualitatif dari validator materi yang dicantumkan berdasarkan kritik serta saran validator materi :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli materi Kualitatif

Validator Ahli Materi	Kritik dan Saran
Dr. Mariam Nasution,M.Pd	1. Materi dalam membaca permulaan yang akan di tampilkan kepada siswa lebih di perbanyak contoh-contohnya yang berkaitan dengan kehidupan anak. 2. Tulisan Materi Pada setiap Kartu di perbesar dan beri warna yang terang dan menarik.

2) Data Kuantitatif

Adapun data kuantitatif yang diperoleh dari ahli materi yaitu Dr. Mariam Nasution,M.Pd seperti tabel dibawah ini :

Validasi 1 :

Tabel 4.4 Hasil Validasi 1 Ahli materi Kuantitatif

No.	Indikatiotor	Tse	Tsh	Vah (%)	Tingkat kevalidan	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa kelas 1 SD	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi

3.	Kebenaran konsep materi yang diberikan ditinjau dari aspek keilmuan	3	5	60%	Valid	Tidak revisi
4.	Kejelasan materi dengan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
5.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
6.	Gaya Bahasa yang digunakan dalam media sudah jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
7.	Gaya Bahasa dan penulisan pada media mudah dimengerti siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
8.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
9.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan pada media karuta	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
10.	Tata bahasa dan ejaan mudah dibaca	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
11.	Struktur kalimat yang digunakan lugas dan tegas	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
12.	Struktur kata pada media dapat mengukur tingkat kemampuan siswa dalam membaca permulaan	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
13.	Materi yang disajikan didalam media dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian kompetensi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
14.	Materi yang disajikan mampu menarik minat siswa untuk berlatih membaca	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
15.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keberlangsungan pembelajaran yang akan diberikan selanjutnya	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
Jumlah Skor		68	75	1360%	Sangat Valid	Revisi sesuai saran
Rata-Rata Skor		4,53	5	90,6%		

Validasi 2 :

Tabel 4.5 Hasil Validasi 2 Ahli materi Kuantitatif

No.	Indikator	Tse	Tsh	Vah (%)	Tingkat kevalidan	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa kelas 1 SD	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
3.	Kebenaran konsep materi yang diberikan ditinjau dari aspek keilmuan	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
4.	Kejelasan materi dengan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
5.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
6.	Gaya Bahasa yang digunakan dalam media sudah jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
7.	Gaya Bahasa dan penulisan pada media mudah dimengerti siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
8.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
9.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan pada media karuta	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
10.	Tata bahasa dan ejaan mudah dibaca	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
11.	Struktur kalimat yang digunakan lugas dan tegas	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
12.	Struktur kata pada media dapat mengukur tingkat kemampuan siswa dalam membaca permulaan	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak revisi
13.	Materi yang disajikan didalam media dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian kompetensi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
14.	Materi yang disajikan mampu menarik minat siswa untuk berlatih membaca	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
15.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keberlangsungan pembelajaran yang akan diberikan selanjutnya	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
Jumlah Skor		73	75	1460%		

Rata-Rata Skor	4,86	5	97,3%	Sangat Valid	Layak digunakan
-----------------------	-------------	----------	--------------	---------------------	------------------------

Pada data yang tertera diatas maka hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Validasi 1 :

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$Vah = 90,6\%$$

Validasi 2 :

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{73}{75} \times 100\%$$

$$Vah = 97,3\%$$

Berdasarkan perhitungan data tersebut, maka kevalidan materi pada media karuta yaitu sebesar 97,3 dan jika diubah dalam bentuk persen, maka kevalidan materi pada media karuta adalah 97,3%. Hasil dari perhitungan data tersebut menggunakan pedoman Skala Likert yang dapat dikategorikan sangat Valid dan tidak perlu direvisi. Akan tetapi, kritik dan saran sangat diperlukan untuk tetap merevisi materi pada media karuta agar menjadi lebih baik.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Kegiatan uji coba dilakukan dengan subyek uji coba siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar.. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode cluster sampling. cluster sampling adalah teknik sampling yang dilakukan secara berkelompok berdasarkan area tertentu. Pada uji coba produk, siswa kelas 1 mempunyai kelompok besar dan kecil. Kelompok besar terdiri dari 4-5 orang. Sedangkan kelompok kecil terdiri dari 3 orang. Hasil yang diperoleh dari uji coba sebagai berikut:

1. Pre-test dan Post-test

Sebelum diuji cobakan produk kepada siswa, maka perlu adanya test membaca permulaan berdasarkan indikator pada membaca permulaan, Adapun indikator tersebut yaitu mengenali simbol huruf vokal dan konsonan, mengenali kata yang memiliki huruf awal yang sama, kata yang memiliki suku kata awal yang sama, serta dapat menyusun suku kata menjadi kata. Apaun hasil uji coba produk sebelum dan sesudah pemakaian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil pre-test dan post-test

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	Abu Bakar	48	65
2.	Adiba	60	80
3.	Ahmad	59	79
4.	Azizah	80	90
5.	Azzahra	72	83
6.	Dwi Ahmad	61	80
7.	Eva	48	69
8.	Ghendis	58	79
9.	Hilya	50	75

10.	Kirana	65	78
11.	Maryam	69	78
12.	Afran	48	65
13.	Danish	71	85
14.	Haedar	81	88
15.	Nafisa	49	65
16.	Quenza	50	65
17.	Muhammad Amar	48	58
18.	Afiqul	52	70
19.	Fikar	60	70
20.	Nadhira	56	65
21.	Naufal	52	60
22.	Rofrotul	82	85
23.	Chelsea	68	73
24.	Zanuba	78	83
25.	Zidan	65	70
Total		1530	1858
Rata-Rata (Mean)		58,8	71,4

Pelaksanaan kegiatan praktik membaca (mengenali huruf berdasarkan indikator membaca permulaan), pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa pada saat sebelum diterapkannya media karuta yang dikembangkan peneliti. Sedangkan untuk post-test dilakukan guna mengetahui kemampuan dan hasil yang didapatkan oleh siswa pada saat sesudah diterapkannya media pembelajaran.

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 58,8 dan rata-rata nilai post-test adalah 71,4. Hal tersebut menunjukkan bahwa media karuta memiliki pengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar. Kemudian, tahap yang selanjutnya dilakukan yaitu menguji kebenaran data tersebut dengan menggunakan analisis Uji-T dengan bantuan SPSS 25. Hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut :

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-13.12000	6.09863	1.21973	-15.63739	10.60261	-10.757	24	.000

Hasil analisis Uji-T dengan Paired Samples Test menunjukkan uji coba terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa memiliki nilai probabilitas (Sig.) 0,000 dimana lebih kecil dari tingkat kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05, maka Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu :

- Ho diterima jika nilai probabilitas (Sig.) > 0,05 sehingga Ha ditolak
- Ha diterima jika nilai probabilitas (Sig.) ≤ 0,05 sehingga Ho ditolak

Adapun kesimpulan dalam pengambilan hipotesis adalah sebagai berikut :

- Ho: tidak ada perbedaan keterampilan membaca pada siswa setelah menggunakan media karuta (DITOLAK)
- Ha: ada perbedaan keterampilan membaca pada siswa setelah menggunakan media karuta (DITERIMA)

Berdasarkan analisis tersebut, uji coba terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa memiliki nilai probabilitas (sig.) < 0,05 sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Maka dapat diketahui terdapat perbedaan yang signifikan dari peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar sebelum dan sesudah diterapkannya media karuta untuk membaca permulaan. Maka dapat

disimpulkan bahwa media karuta dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghafaar dalam membaca permulaan.

2. Respon kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran

Adapun hasil dari angket respon kemenarikan siswa yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil angket respon kemenarikan siswa

No.	Nama	Tse	Tsh	Vah (%)	Tingkat Kemenarikan
1.	Abu Bakar	100	100	100%	Sangat Menarik
2.	Adiba	90	100	95%	Sangat Menarik
3.	Ahmad	100	100	100%	Sangat Menarik
4.	Azizah	100	100	100%	Sangat Menarik
5.	Azzahra	80	100	90%	Sangat Menarik
6.	Dwi Ahmad	100	100	100%	Sangat Menarik
7.	Eva	100	100	100%	Sangat Menarik
8.	Ghendis	100	100	100%	Sangat Menarik

9.	Hilya	100	100	100%	Sangat Menarik
10.	Kirana	100	100	100%	Sangat Menarik
11.	Maryam	100	100	100%	Sangat Menarik
12.	Afran	100	100	100%	Sangat Menarik
13.	Danish	100	100	100%	Sangat Menarik
14.	Haedar	100	100	100%	Sangat Menarik
15.	Nafisa	100	100	100%	Sangat Menarik
16.	Quenza	100	100	100%	Sangat Menarik
17.	Muhammad Amar	100	100	100%	Sangat Menarik
18.	Afiqul	100	100	100%	Sangat Menarik
19.	Fikar	100	100	100%	Sangat Menarik
20.	Nadhira	100	100	100%	Sangat Menarik
21.	Naufal	100	100	100%	Sangat Menarik

22.	Rofrotul	100	100	100%	Sangat Menarik
23.	Chelsea	100	100	100%	Sangat Menarik
24.	Zanuba	100	100	100%	Sangat Menarik
25.	Zidan	100	100	100%	Sangat Menarik
Jumlah Skor		98,8	100	99,4%	Sangat Menarik

Pada data yang tertera diatas maka hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

$$Ars = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Ars = \frac{98,8}{100} \times 100\%$$

$$Ars = 99,4\%$$

Pada hasil perhitungan tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwasanya media karuta dijadikan sebagai media pembelajaran sangat menarik untuk diberlakukan sebagai media untuk membaca permulaan siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar.

C. Revisi Produk

Untuk menindaklanjuti saran ataupun kritikan dari validator ahli media dan materi, maka dilakukan revisi untuk memperbaiki media karuta sebelum menerapkan kepada siswa. Adapun paparan dari revisi media dari para ahli adalah sebagai berikut :

a. Revisi Produk Ahli Media

Adapun kritik dan saran dari validator ahli media dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Revisi produk ahli media

No	Kritik dan Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Kemasan Media Karuta	Menggunakan kotak dengan masing-masing kartu	1. Kemasan produk diganti menggunakan <i>Zipper Bag</i> bening ukuran A4. 2. Membuat stiker pada cover depan (berisi nama media serta nama pengembang) dan profil pengembang yang di tempelkan didepan dan dibelakang <i>Zipper Bag</i> . 3. Membuat poster deskripsi singkat produk, petunjuk penggunaan, kelemahan, dan kelebihan produk. 4. Kemasan 2 set kartu menggunakan <i>Zipper bag</i> bening yang ditempel stiker “kartu Teka-teki dan kartu jawaban” pada masing-masing kemasan kecil yang

			berukuran sesuai kartu.
--	--	--	-------------------------

b. Revisi Produk Ahli Materi

Adapun kritik dan saran dari validator ahli media dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9 Revisi produk ahli materi

No	Kritik dan Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	- Materi menggunakan kehidupan sehari-hari anak - warna yang digunakan		1. Materi dalam membaca permulaan yang akan di tampilkan kepada siswa lebih di perbanyak contoh-contohnya yang berkaitan dengan kehidupan anak. 2. Tulisan Materi Pada setiap Kartu di perbesar dan beri warna yang terang dan menarik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian produk yang dikembangkan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (RnD)*, yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca yang telah teruji dan valid untuk diujicobakan kepada kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar. Sesuai dengan definisi media dalam (Hamid et al., 2020b) bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media karuta diharapkan dapat membantu guru untuk melatih siswa dalam membaca permulaan sehingga keterampilan siswa dalam membaca menjadi lebih meningkat. dan menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema diriku khususnya materi bagian tubuh manusia.

Proses pengembangan media karuta berdasarkan karakteristik siswa kelas 1 di SD Islam Al-Ghaffaar. Menurut piaget dalam windayani (2021) siswa kelas 1 dengan rata-rata usia sekitar 6-7 tahun masih tergolong dalam operasional konkret, dimana siswa belum mampu berpikir secara abstrak dalam memecahkan suatu permasalahan. Pada tahap ini siswa lebih mudah memahami materi apabila dengan melihat atau meraba objek serta mengalaminya secara langsung (Windayani et al., 2021). Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar, bahwa siswa kelas rendah lebih tertarik mengikuti

pembelajaran dengan sesuatu yang berwujud visual seperti gambar atau video serta senang berkolaborasi.

Berdasarkan teori perkembangan yang dikemukakan oleh piaget di atas, media karuta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar yaitu berupa kartu yang berisi gambar dengan warna yang senada dengan latar kartu serta diiringi oleh symbol Abjad dan tulisan mengenai gambar didalamnya.

1. Analisis Desain Pengembangan Media Karuta

Media Karuta yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, diantaranya Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate. Model pengembangan ini membantu peneliti dalam mengembangkan media yang layak digunakan. Setiap tahapan dapat diulang dan evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahapan hingga dapat mendukung untuk meningkatkan keefektifitasan media (Branch, 2009). Peneliti melakukan revisi untuk perbaikan dalam media pada saat validasi ahli desain serta materi yang setiap akhir yang mengacu pada saran dari validator serta dosen pembimbing sebelum diaplikasikan.

2. Analisis Validasi

Validasi merupakan cara untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kriteria media untuk pembelajaran. Tingkat validitas dan kelayakan media karuta dapat diketahui dari hasil validasi media yang dilakukan oleh validator yaitu validator ahli medi dan ahli materi.

Berikut ini hasil dari analisis media karuta yang dilakukan oleh validator masing-masing:

a. Analisis Hasil Validator Ahli Media/Desain

Penilaian media karuta mengacu pada penilaian desain/tampilan, serta bahan dari karuta. Ahli media menjawab 15 pernyataan terkait pengembangan produk. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dalam mendapatkan akumulasi skor sebesar 65 dengan presentase sebesar 86,6%. Berdasarkan kriteria validitas kelayakan media masuk dalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi, sehingga media ini dinilai layak untuk digunakan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rumidjan, Dkk (2017) yang telah berhasil mengembangkan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan memperoleh hasil pengembangan media kartu kata yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Istiqomah, 2021). Validator ahli media tidak memberikan saran untuk perbaikan atau penyempurnaan media, yang artinya media ini sudah layak untuk digunakan.

b. Analisis Hasil Validator Ahli Materi

Penilaian materi yang disajikan pada media karuta mengacu pada penilaian pembelajaran, materi dan bahasa. Ahli materi menjawab 15 pernyataan terkait pengembangan produk. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dalam mendapatkan akumulasi skor sebesar 73 dengan presentase sebesar 97,3%. Berdasarkan kriteria validitas kelayakan media masuk dalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi, sehingga media ini

dinilai layak untuk digunakan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rumidjan, Dkk (2017) yang telah berhasil mengembangkan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan memperoleh hasil pengembangan media kartu kata yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Istiqomah, 2021). Validator ahli media tidak memberikan saran untuk perbaikan atau penyempurnaan media, yang artinya media ini sudah layak untuk digunakan.

3. Analisis Keterampilan Membaca Siswa

Penggunaan media karuta dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat baca dalam kategori tinggi dengan perolehan hasil presentase 99,4 % sesuai dengan respon siswa selama proses uji coba berlangsung. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media dibandingkan tanpa menggunakan media. Proses pembelajaran yang tidak menggunakan media, siswa terlihat tidak fokus dan mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran sehingga keterampilan membaca siswa pun ikut rendah. Siswa sangat tertarik dan terlibat secara langsung terhadap penggunaan media karuta pada saat proses pembelajaran.

Ditinjau dari hasil tes siswa yang diamati oleh peneliti sendiri dalam membaca permulaan, maka diperoleh hasil rata-rata 71,4 dari sebelumnya 58,8. Dari hasil tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwasanya keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghafaar meningkat dengan

media karuta. Hal ini sesuai dengan indikator membaca permulaan yang meliputi mengenal simbol huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

Nilai pre-test dan post-test yang telah dilakukan dianalisis menggunakan analisis Uji-T dengan *paired samples t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil analisis menunjukkan bahwa uji coba peningkatan keterampilan membaca siswa memiliki nilai probabilitas (Sig.) 0,000 dimana lebih kecil dari tingkat kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai probabilitas (Sig.) $\leq 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan membaca siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran karuta untuk membaca permulaan siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar

5. Analisis Respon siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media karuta dilakukan melalui pengisian angket. Hasil dari perolehan skor angket ini dijadikan acuan sebagai tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dari sudut pandang siswa. Adapun hasil dari respon siswa menunjukkan presentase sebesar 99,4%. Siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Media karuta cocok untuk siswa kelas rendah serta pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini sesuai dengan pendapat

Rahmalya (2019) bahwa media kartu kata bergambar menyajikan gambar yang dilengkapi dengan kata, pada setiap gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran tersendiri, dapat memperlancar dan memperkuat ingatan anak, menambah wawasan dan kecakapan, menarik minat anak dalam kegiatan mengenal huruf, membaca huruf dan kata, anak dapat menanggapi makna dari gambar sebagai pendukung imajinasi mereka yang memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata melalui perumpamaan gambar, sehingga kemampuan membaca dan menulis permulaan anak dapat berkembang tanpa mengurangi kesenangan anak.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Permasalahan yang ada di sekolah SD Islam Al-Ghaffaar adalah rendahnya keterampilan membaca dan minimnya variasi penyajian dalam pembelajaran disebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi melalui penelitian dan pengembangan dan menghasilkan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada membaca permulaan. Adapun kesimpulan dari hasil pengembangan media karuta di SD Islam Al-Ghaffaar sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan berupa media karuta pada membaca permulaan.
2. Pengembangan media karuta dikatakan layak karena media telah dikemas dengan tampilan menarik dan inovatif, serta memenuhi kriteria valid dengan perolehan skor s sebesar 86,6% dari validator ahli media dan 97,3% dari validator ahli materi.
3. Keterampilan membaca siswa meningkat karena adanya media baru berupa media karuta sehingga siswa lebih semangat dan antusias untuk berlatih membaca melalui permainan yang disajikan. Keterampilan membaca siswa meningkat dari kategori rendah menjadi sedang berdasarkan analisis hasil pengamatan observer saat uji lapangan berlangsung dengan presentase sebesar 71,4%. Dari hasil analisis Uji-T dengan *paired samples t-test*

menunjukkan bahwa uji coba hasil belajar siswa memiliki nilai probabilitas (Sig.) 0,000 dimana lebih kecil dari tingkat kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05, sehingga H_0 diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa media karuta dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan.

4. Perolehan skor yang diberikan siswa sebesar 99,4% menunjukkan bahwa media karuta masuk dalam kategori sangat menarik, karena memberikan stimulus siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak monoton, dan menarik. Oleh karena itu media yang dikembangkan peneliti berupa karuta sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran dari penulis diantaranya:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan media karuta dalam proses mengajarkan membaca permulaan kepada siswa kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar
2. Media karuta diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran lain yang umumnya digunakan oleh guru di sekolah sehingga lebih bermakna. Selain itu melihat antusiasme siswa pada media karuta, diharapkan sekolah dapat bekerja sama dengan guru untuk menyediakan media karuta tambahan guna meningkatkan keterampilan membaca siswa.

3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media karuta pada pembelajaran dan materi yang lain sehingga dapat menyempurnakan media yang ada di sekolah.
4. Siswa diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman belajar yang bermakna, karena media karuta dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti Yulia, A., & Wirman. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156–1163.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing* (Issue October).
https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Candra Eka Setiawan, N., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook untuk Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i2.3194>
- Daeni, E. I. (2020). Meningkatkan Minat Baca Anak melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di Kelompok B2 TK Darussalam. *Jurnal Educatio*, 6(1), 500–503.
- Di, Q., Daarut, T. K., & Kota, T. (2018). *74 Edukids volume 15 (2) tahun 2018*. 15(229), 1–8.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hamdan Husein Batubara. (n.d.). *media pembelajaran efektif*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kaligis, J. T., Tangkawarouw, S., Kaunang, G., & Sugiarto, B. A. (2022). Game Based Education : Karuta Card Game. *Jurnal Teknik Informatika*, 1–7.
- Khosibah, S. A., & Dimiyati, D. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di

- Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1860–1869. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Nurmalia, L., Iswan, I., Emorad, A. I., Lestari, C. A., & ... (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. ... *Penelitian LPPM UMJ*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14298>
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.558>
- Qulloh, F. I. (2021). Pengembangan Literasi Dalam Peningkatan Minat Baca Santri Pada Perpustakaan Mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 1(2), 2.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Suwija, I. N. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Daerah Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. ... : *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra ...*, 4(April), 119–135. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2007%0Ahttps://>

/ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2007/1452

Swayantika, N., Jakarta, U. N., Astuti, D., Lestari, R., & Jakarta, U. N. (n.d.).
*MODEL PEMBELAJARAN STAD (STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT
DIVISION) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAIANAN KARUTA
DALAM PEMBELAJARAN.* 56–70.



Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). *Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar.* 3, 26–31.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian

Surat Izin Penelitian

		
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN		
<small>Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id</small>		
Nomor	: 1076/Un.03.1/TL.00.1/05/2023	05 Mei 2023
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala SD Islam Al-Ghaffaar		
di		
Batu		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Mardiah	
NIM	: 19140071	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2022/2023	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Karuta untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SD Al-Ghaffaar dalam Membaca Permulaan	
Lama Penelitian	: Mei 2023 sampai dengan Juli 2023 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
 An Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI		
2. Arsip		

Surat Selesai Penelitian



SEKOLAH DASAR ISLAM AL-GHAFFAAR
SEKOLAH BERBASIS AL-QUR'AN DAN AKHLAK AL-KARIMAH
Jalan Raya Sengkaling No.285 Dau, Sengkaling Malang Tlp.089675943 103

SURAT KETERANGAN

43/SDIAI-Ghaffaar/VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Uuz Chafidz Nawawi, S.PdI
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Islam Al-Ghaffar
Alamat : Jalan Raya Sengkaling No.285 Kecamatan Dau, Sengkaling
Kabupaten Malang

Menerangkan bahwa:

Nama : Mardiah
NIM : 19140071
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
Mahasiswa : UIN MALANG

Telah melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir (skripsi) dengan judul “
Pengembangan Media Karuta untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa kelas 1 SD Islam
Al-Ghaffaar dalam Membaca Permulaan.”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Malang, 10 Juni 2023

Kepala Sekolah
Uuz Chafidz Nawawi, S.PdI

Sekolah Sak Ngajine

Lampiran 2 : Surat Validator Ahli

Validator Ahli Media

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin_malang.ac.id	
Nomor	: B-329/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2023	11 Mei 2023
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)	
Kepada Yth, Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd di - Tempat		
Assalamualaikum Wr. Wb.		
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:		
Nama	: Mardiah	
NIM	: 19140071	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Karuta untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam Membaca Permulaan	
Dosen Pembimbing	: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd	
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.		
Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
 Wakil Dekan Bidang Akademik Dr. Muhammad Walid, M.A. NIP. 197308232000031002		

Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-4178/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2023 08 Juni 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Dr. Mariam Nasution, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Mardiah
NIM : 19140071
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Karuta Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SD Islam Al-Ghaffar dalam Membaca Permulaan
Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

maka dimohon Bapak/bu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Wakil Dekan Bid. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.Ady
NIP. 197308232000031002

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 : Instrument Validasi Ahli

Instrument Validasi Ahli Media

V

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN KARUTA

Judul Penelitian : Pengembangan Media karuta untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas I SD Islam Al-Ghaffar dalam Membaca Permulaan

Peneliti :

Nama Validator : Ahmad Mubtola

Pekerjaan Validator : Dosen Media Pembelajaran

Tanggal Validasi : 10 Mei 2023

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Lembar validasi ini diisi oleh validator yang menilai instrument penelitian yang akan digunakan dalam uji coba lapangan.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrument Angket Validasi Desain Media Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian tata letak komponen pada media pembelajaran				✓	
2.	Desain media karuta				✓	
3.	Kemenarikan media karuta					✓
4.	Kesesuaian pemilihan gambar yang digunakan					✓
5.	Ketepatan ukuran huruf					✓
6.	Kemudahan menyimpan media				✓	

7.	Kemudahan membawa media				✓	
8.	Kemudahan penggunaan media				✓	
9.	Kesederhanaan bentuk media karuta				✓	
10.	Kesesuaian pemilihan warna pada media karuta					✓
11.	Kejelasan teks yang digunakan					✓
12.	Kekuatan media (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)				✓	
13.	Ketepatan ukuran media				✓	
14.	Ketepatan petunjuk penggunaan				✓	
15.	Tampilan kemasan produk				✓	

C. Kritik dan Saran

- Sampul zipper bag
 - poster karuta terdapat tata cara, kelebihan dan kekurangan
 - stiker kemasan

Dosen Pembimbing

Padangsidempuan,
 Validator Desain Media



Ahmad Malesa

NIP. 19240319207036004

NIP.

Instrument Validasi Ahli Materi

1. Validasi Materi I

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN KARUTA

Judul Penelitian : Pengembangan Media karuta untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SD Islam Al-Ghaffar dalam Membaca Permulaan

Peneliti : Mardiah

Nama Validator : Dr. Mariam Nasution, M.Pd

Pekerjaan Validator ; Dosen PGMI Di Universitas Islam Negeri UIN Syahada Padangsidiempuan

Tanggal Validasi : April 2023

Materi : Membaca Permulaan

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Lembar validasi ini diisi oleh validator yang menilai instrument penelitian yang akan digunakan dalam uji coba lapangan.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrument Angket Validasi Desain Media Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa kelas 1 SD				√	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	

3.	Kebenaran konsep materi yang diberikan ditinjau dari aspek keilmuan			√		
4.	Kejelasan materi dengan media pembelajaran					√
5.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut				√	
6.	Gaya Bahasa yang digunakan dalam media sudah jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran					√
7.	Gaya Bahasa dan penulisan pada media mudah dimengerti siswa					√
8.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku				√	
9.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan pada media karuta					√
10.	Tata bahasa dan ejaan mudah dibaca					√
11.	Struktur kalimat yang digunakan lugas dan tegas					√
12.	Struktur kata pada media dapat mengukur tingkat kemampuan siswa dalam membaca permulaan				√	
13.	Materi yang disajikan didalam media dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian kompetensi					√
14.	Materi yang disajikan mampu menarik minat siswa untuk berlatih membaca					√
15.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keberlangsungan pembelajaran yang akan diberikan selanjutnya					√

C. Kritik dan Saran

1. Materi dalam membaca permulaan yang akan di tampilkan kepada siswa lebih di perbanyak contoh-contohnya yang berkaitan dengan kehidupan anak.
2. Tulisan Materi Pada setiap Kartu di perbesar dan beri warna yang terang dan menarik.

Padangsidempuan, April 2023
Validator Desain Media



Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP.197002242003122001

2. Validasi Materi II

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN KARUTA

Judul Penelitian : Pengembangan Media karuta untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SD Islam Al-Ghaffar dalam Membaca Permulaan

Peneliti : Mardiah

Nama Validator : Dr. Mariam Nasution, M.Pd

Pekerjaan Validator ; Dosen PGMI Di Universitas Islam Negeri UIN Syahada Padangsidempuan

Tanggal Validasi : Mei 2023

Materi : Membaca Permulaan

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Lembar validasi ini diisi oleh validator yang menilai instrument penelitian yang akan digunakan dalam uji coba lapangan.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrument Angket Validasi Desain Media Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa kelas 1 SD					√
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√

3.	Kebenaran konsep materi yang diberikan ditinjau dari aspek keilmuan				√	
4.	Kejelasan materi dengan media pembelajaran					√
5.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut					√
6.	Gaya Bahasa yang digunakan dalam media sudah jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran					√
7.	Gaya Bahasa dan penulisan pada media mudah dimengerti siswa					√
8.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					√
9.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan pada media karuta					√
10.	Tata bahasa dan ejaan mudah dibaca					√
11.	Struktur kalimat yang digunakan lugas dan tegas					√
12.	Struktur kata pada media dapat mengukur tingkat kemampuan siswa dalam membaca permulaan				√	
13.	Materi yang disajikan didalam media dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian kompetensi					√
14.	Materi yang disajikan mampu menarik minat siswa untuk berlatih membaca					√
15.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keberlangsungan pembelajaran yang akan diberikan selanjutnya					√

C. Kritik dan Saran

Materi ini sudah layak di gunakan menjadi bahan mengajar untuk membaca permulaan

Padangsidempuan, Mei 2023
Validator Desain Media



Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP.197002242003122001

Lampiran 4

Instrument Penilaian Keterampilan Membaca

INSTRUMENT PENILAIAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD DALAM MEMBACA PERMULAAN

Nama sekolah :

Kelas :

Observer :

A. tujuan

Instrument observasi ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.

B. Petunjuk Pengisian

Amatilah siswa saat membaca bacaan dengan indicator-indikator yang telah disediakan, kemudian isilah format observasi dengan prosedur berikut.

1. Perhatikan aspek penilaian yang harus dinilai dari setiap siswa sebagai berikut.

RUBRIK PENILAIAN MEMBACA PERMULAAN

No.	Indikator	Rubrik	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Simbol huruf vokal	Mampu mengenali huruf vokal cetak kecil dan kapital					
		Mampu mengenali huruf vokal cetak miring kecil dan kapital					
		Mampu mengenali huruf vokal rangkap sambung					
		Mampu membedakan huruf vokal cetak kecil dan kapital					
2.	Simbol huruf konsonan	Mampu mengenali huruf konsonan cetak kecil dan kapital					
		Mampu mengenali huruf konsonan cetak miring kecil dan kapital					
		Mampu mengenali huruf konsonan rangkap sambung					

Test Membaca Permulaan kelas 1 SD

1. Membaca huruf Vokal

A	u
o	I
U	e
E	O
i	a

2. Membaca huruf vokal cetak miring

<i>A</i>	<i>u</i>
<i>o</i>	<i>I</i>
<i>U</i>	<i>e</i>
<i>E</i>	<i>O</i>
<i>i</i>	<i>a</i>

3. Membaca huruf vokal rangkap sambung

Ei	oi
OI	ei
ai	oE
Ae	OU

4. Membedakan huruf cetak kecil dan kapital

A I U E O

a i u e o

5. Membaca huruf Konsonan

P	l	s	b
Z	C	y	F
n	G	M	J
k	H	r	W

6. Membaca huruf konsonan cetak miring

<i>P</i>	<i>l</i>	<i>s</i>	<i>b</i>
<i>Z</i>	<i>C</i>	<i>y</i>	<i>F</i>
<i>n</i>	<i>G</i>	<i>M</i>	<i>J</i>
<i>k</i>	<i>H</i>	<i>r</i>	<i>W</i>

7. Membaca huruf konsonan rangkap sambung

Ng sy
Kh nY

8. Membedakan huruf konsonan cetak kecil dan kapital

b	c	d	p	q
R	S	T	V	W

9. mengenali dan membedakan kata yang memiliki huruf awalan sama

Ayam . . buku

Cabai . . anting

Bunga . . cinta

Dompot . . domba

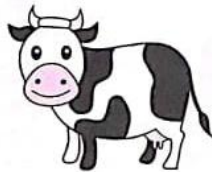
10. Membaca kata dan membedakan suku kata berawalan sama

Gajah . . saya

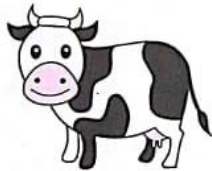
Gula . . Gagak

Sapi . . Guru

11. Mengamati gambar dan Menyusun huruf



SAPI



....

APSI



....

YA PE PA



...Tor

MA

MI

Mo

Me

Lampiran 5

Dokumentasi / Foto Penelitian

Foto melakukan pre-test dengan pengamatan



Foto bermain karuta



Foto melakukan post-test dengan pengamatan



Lampiran 7

Respon Kemerarikan Siswa terhadap media karuta

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENERAPAN MEDIA KARUTA UNTUK MEMBACA PERMULAAN

Nama Siswa : jmas
No. Absen : 11
Kelas : I

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pilihlah alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan kemerarikan media karuta.
2. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan
Iya
Tidak

B. Instrument Angket Respon Kemerarikan Guru

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		IYA	TIDAK
1.	Apakah kamu merasa senang dengan permainan karuta	✓	
2.	Apakah tulisan pada karuta dapat dibaca dengan jelas olehmu	✓	
3.	Apakah tulisan pada karuta mudah difahami	✓	
4.	Apakah Bahasa yang digunakan pada karuta mudah difahami	✓	
5.	Apakah karuta menarik dan sangat indah dipandang oleh mata	✓	
6.	Apakah dengan bermain karuta kamu termotivasi untuk lebih sering membaca	✓	
7.	Apakah penggunaan gambar pada karuta menjadi lebih menarik perhatianmu	✓	

8.	Apakah karuta dapat digunakan berulang kali	✓	
9.	Apakah karuta mudah dalam penyimpanan	✓	
10.	Apakah petunjuk dan kemasan permainan karuta menarik	✓	

Komentar / Saran :

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENERAPAN MEDIA KARUTA UNTUK
MEMBACA PERMULAAN

Nama Siswa : Kitana Aulia
 No. Absen : 12
 Kelas : 1

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pilihlah alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan kemenarikan media karuta.
2. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan
Iya
Tidak

B. Instrument Angket Respon Kemenarikan Guru

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		IYA	TIDAK
1.	Apakah kamu merasa senang dengan permainan karuta	✓	
2.	Apakah tulisan pada karuta dapat dibaca dengan jelas olehmu	✓	
3.	Apakah tulisan pada karuta mudah difahami	✓	
4.	Apakah Bahasa yang digunakan pada karuta mudah difahami	✓	
5.	Apakah karuta menarik dan sangat indah dipandang oleh mata	✓	
6.	Apakah dengan bermain karuta kamu termotivasi untuk lebih sering membaca		✓
7.	Apakah penggunaan gambar pada karuta menjadi lebih menarik perhatianmu	✓	

kirana

8.	Apakah karuta dapat digunakan berulang kali	✓	
9.	Apakah karuta mudah dalam penyimpanan	✓	
10.	Apakah petunjuk dan kemasan permainan karuta menarik	✓	

Komentar / Saran :

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENERAPAN MEDIA KARUTA UNTUK
MEMBACA PERMULAAN

Nama Siswa : C 2 A
No. Absen : 180
Kelas : 1

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pilihlah alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan kemenarikan media karuta.
2. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan
Iya
Tidak

B. Instrument Angket Respon Kemenarikan Guru

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		IYA	TIDAK
1.	Apakah kamu merasa senang dengan permainan karuta		✓
2.	Apakah tulisan pada karuta dapat dibaca dengan jelas olehmu	✓	
3.	Apakah tulisan pada karuta mudah difahami	✓	
4.	Apakah Bahasa yang digunakan pada karuta mudah difahami	✓	
5.	Apakah karuta menarik dan sangat indah dipandang oleh mata	✓	
6.	Apakah dengan bermain karuta kamu termotivasi untuk lebih sering membaca	✓	
7.	Apakah penggunaan gambar pada karuta menjadi lebih menarik perhatianmu	✓	

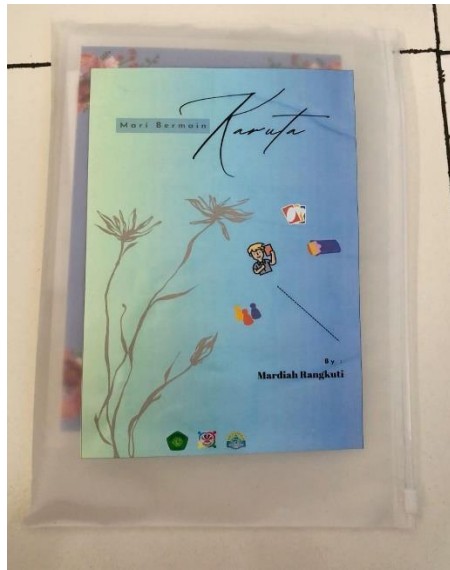
8.	Apakah karuta dapat digunakan berulang kali	✓	
9.	Apakah karuta mudah dalam penyimpanan	✓	
10.	Apakah petunjuk dan kemasan permainan karuta menarik		✓

Komentar / Saran :

Lampiran 8

Media Karuta

Sampul Kemasan Luar Karuta



Depan



Belakang

Sampul Kemasan Pada 2 Set Kartu

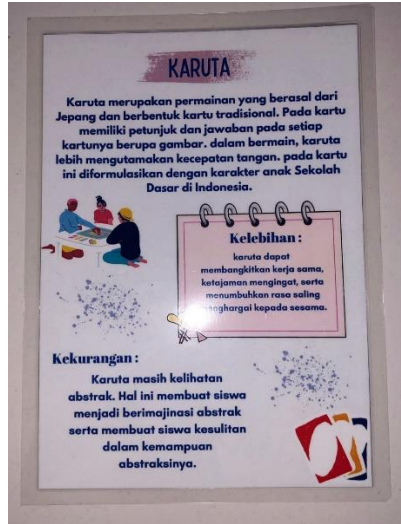


Kemasan kartu teka-teki



Kemasan kartu Jawaban

Poster Petunjuk Penggunaan



Depan



Belakang

Kartu Teka-teki



Tebak aku

**GAMBAR YANG
DIAMBIL
MENGUNAKAN
KAMERA**



Tebak aku

**ALAT UNTUK
MEMASAK
MAKANAN**



Tebak aku

**AKU DIGUNAKAN
UNTUK MEMBELI
SESUATU**



Tebak aku

**AKU HEWAN
YANG BISA
BERKOKOK**



Tebak aku

**KENDARAAN
YANG MEMILIKI
RODA DUA**



Tebak aku

**ALAT PENDINGIN
MAKANAN**



Tebak aku

**BAHAN UTAMA
SAMBAL**



Tebak aku

**AKU DIPAKAI
KETIKA TURUN
HUJAN**



Tebak aku

**AKU DIGUNAKAN
UNTUK BERFIKIR**



Tebak aku

**AKU ADALAH
SEORANG
PENGEMUDI KAPAL
LAUT**



Tebak aku

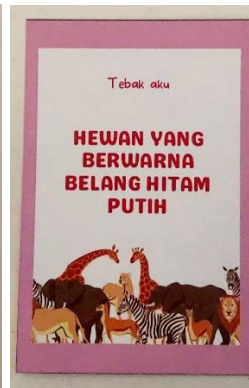
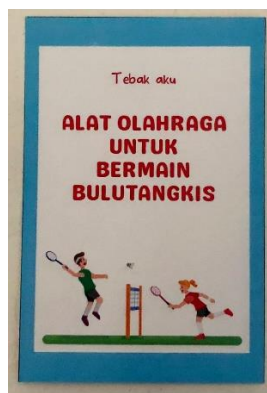
**AIR AKAN
MENJADI KERAS
JIKA DITARUH
DIDALAM KULKAS**



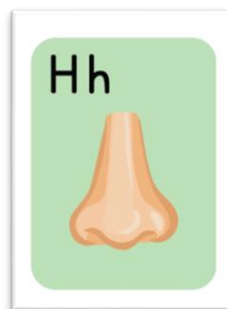
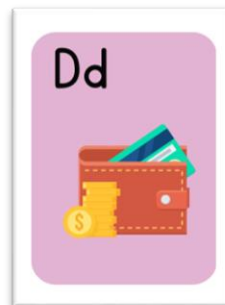
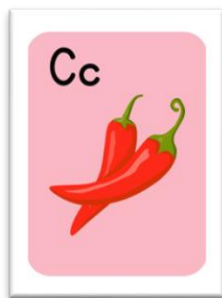
Tebak aku

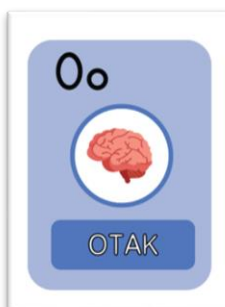
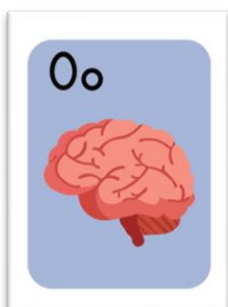
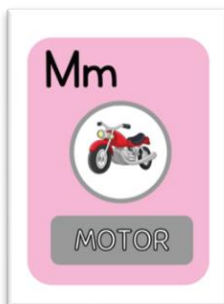
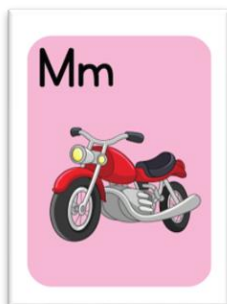
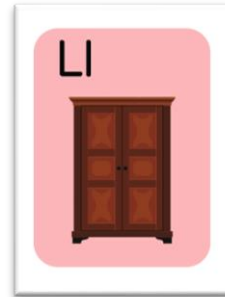
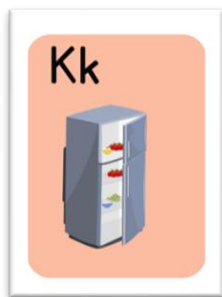
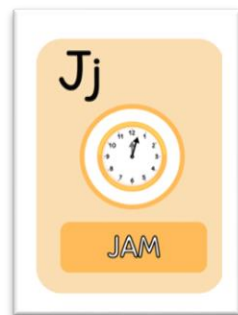
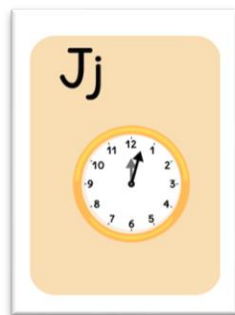
**ANGGOTA TUBUH
UNTUK MENCIUM
BAU**

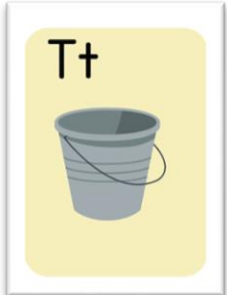


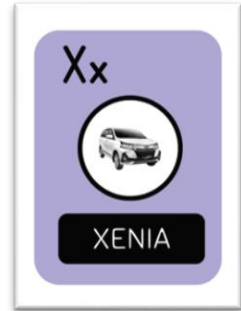
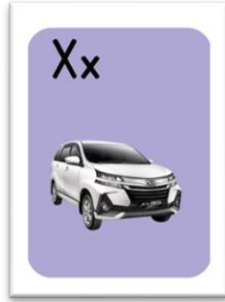


Kartu Jawaban









Lampiran 9

Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



A. Identitas Penulis

Nama : Mardiah
NIM : 19140071
Tempat, Tanggal Lahir : Padangsidempuan, 22 Oktober 2001
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2019
Alamat Rumah : JL. HT Rizal Nurdin, Kel. Sihitang, Kec.
Padangsidempuan Tenggara , Kota
Padangsidempuan, Sumatera Utara
Email : Mrangkuti490@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

: - TK nurul Halim padang
- MIN 2 Padangsidempuan
- SMPN 5 Padangsidempuan
- SMA Nurul Ilmi Padangsidempuan