

PENGEMBANGAN APE BERBASIS MEDIA INTERAKTIF RODA PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SD

Ratna Susanti¹, Ida Sukowati², Irmayani³

¹⁻³ Universitas Islam Darul 'Ulum, Indonesia;

¹ratnasusanti0309@gmail.com; ²idasukowati@unisda.ac.id; ³irmayani@unisda.ac.id;

ABSTRAK

Latar belakang pengembangan media alat permainan edukatif (APE) berupa roda pintar ini adalah proses pembelajaran di kelas I sekolah dasar yang masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran utamanya dalam membaca permulaan. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan proses, kualitas, efektivitas dan kepraktisan pengembangan media alat permainan edukatif (APE) berupa roda pintar dalam pembelajaran membaca permulaan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Setelah penggunaan produk alat permainan edukatif (APE) berupa roda pintar, dilakukan posttest untuk memperoleh nilai. Jumlah keseluruhan untuk masing-masing nilai pretest dan posttest yang diperoleh kemudian dibagi sesuai jumlah sampel untuk mencari nilai rata-rata, dan diperoleh bahwa nilai rata-rata sebelum menggunakan alat permainan edukatif (APE) berupa roda pintar adalah 44,38 sedangkan nilai rata-rata sesudah penggunaan alat permainan edukatif (APE) berupa roda pintar adalah 93,75 terjadi peningkatan nilai peserta didik dengan selisih 49,33. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk alat permainan edukatif (APE) berupa roda pintar efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Kata kunci: *alat permainan edukatif (APE), roda pintar, membaca permulaan, media pembelajaran.*

ABSTRACT

The background to the development of educational game media (APE) in the form of a smart wheel is the learning process in class I elementary school which is still lacking in using learning media, especially in beginning reading. The aim of this research is to describe the process, quality, effectiveness and practicality of developing educational game media (APE) in the form of smart wheels in early reading learning. The type of research used is Research and Development (R&D) research. Data collection techniques use interviews, observation and questionnaires. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis. After using the educational game tool (APE) product in the form of a smart wheel, a posttest is carried out to obtain scores. The total number for each pretest and posttest score obtained was then divided according to the number of samples to find the average value, and it was found that the average score before using the educational game tool (APE) in the form of a smart wheel was 44.38, while the average score after using the educational game tool (APE) in the form of a smart wheel was 93.75, there was an increase in students' scores with a difference of 49.33. So it can be concluded that the educational game tool (APE) product in the form of a smart wheel is effective for improving students' initial reading skills.

Kata Kunci: *educational game tools (APE), smart wheel, beginning reading, learning media.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Ketidaklancaran dalam membaca pada jenjang SD seringkali menjadi masalah. Dalam praktiknya, banyak guru SD mengharapkan siswa yang masuk kelas 1 SD sudah lancar membaca padahal pendidikan di Taman Kanak-Kanak tidak menuntut anak sudah lancar membaca. Praktik yang sering terjadi kemudian adalah anak dipaksa belajar dengan metode drill agar dapat membaca dalam waktu yang singkat. Kenyataannya, tidak semua anak siap atau berhasil dalam meningkatkan ketrampilan membacanya dengan cara pembelajaran seperti itu (Kumara, 2014). Pada sisi lainnya, membaca merupakan ketrampilan yang kompleks untuk dipelajari karena melibatkan berbagai fungsi kognitif (Sattler, 1988) sehingga membutuhkan suatu pelatihan untuk menguasainya. Maka dari itu agar kegiatan membaca bisa menyenangkan untuk anak-anak dalam masa transisi PAUD ke SD maka lebih baik diberikan sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan murid dalam membaca seperti Alat Permainan Edukatif (APE) untuk membaca.

Realitanya kondisi kurangnya membaca pada masa transisi PAUD ke SD juga dialami di SDN Trepan, Babat, Lamongan. Ketidaksiapan sekolah dalam mengimplementasikan kurikulum tersebut, membuat sekolah kurang mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul saat program berjalan, seperti keterbatasan media sebagai sumber belajar. Keterbatasan dalam pengadaan media belajar membuat pembelajaran akan berjalan kurang optimal. Sebenarnya pemerintah sudah menyediakan media untuk menunjang berjalannya kurikulum tersebut, seperti modul dan buku yang sudah terintegrasi dengan kurikulum merdeka di SDN Trepan, Babat, Lamongan. Pembelajaran masih kurang efektif dan efisien jika hanya menggunakan media belajar itu saja. Bila hanya menggunakan buku dan modul saja keaktifan siswa sulit terwujud, padahal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mementingkan pemahaman disetiap kata dan kalimat dalam belajar. Maka dibutuhkan media yang beragam supaya siswa dapat aktif menggali ilmu pengetahuan sehingga pembelajaranpun akan lebih bermakna.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Trepan, Babat, Lamongan, jenis media yang bisa diterapkan di sekolah tersebut adalah alat permainan edukatif. Pemilihan jenis media ini dikarenakan alat permainan edukatif sesuai dengan karakteristik anak-anak yang suka bermain. Sehingga siswa dapat belajar sekaligus bermain dengan menyenangkan. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas 1 di SDN Trepan, Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan, masa transisi dari PAUD ke SD merupakan masa yang berat karena kebanyakan anak masih belum memiliki keahlian dalam membaca. Banyak diantaranya justru masih belum lancar membaca padahal dalam pembelajaran kelas 1 sangat dibutuhkan bisa membaca. Oleh sebab itu media untuk membantu membaca memang sangat dibutuhkan. Apalagi dalam masa transisi ini keinginan untuk bermain jelas masih sangat besar. Sehingga perlu adanya alat permainan edukatif dalam membaca untuk anak kelas 1.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak Menurut Direktorat PAUD (dalam Wiyani, 2012:150). Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan Alat Permainan Edukatif ini perlu dikembangkan agar perkembangan keaksaraan awal pada anak TK yang melanjutkan ke jenjang SD menjadi lebih maksimal.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca anak adalah menggunakan media roda pintar. Dengan adanya media pembelajaran permainan roda pintar diharapkan anak dapat belajar sesuai dengan karakteristiknya yaitu bermain sambil belajar. Dengan permainan, anak dapat bermain sambil belajar karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain. Kelebihan media roda pintar adalah a) sifatnya konkrit; b) mudah digunakan; c) siswa lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna, dan d) terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain, e) proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan.

Redina Simbolon (2019) dalam penelitiannya, dari hasil penelitian roda pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak karena dengan menggunakan media roda pintar

dapat melibatkan seluruh siswa sehingga membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan. Pada penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar, membuat siswa aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal. Keunggulan dari roda pintar ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi, siswa bermain sambil belajar, dapat membangkitkan semangat siswa sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian, melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa, melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Salsabila dkk (2023) dalam penelitiannya, membaca adalah suatu proses yang kompleks dan rumit untuk dikuasai dalam praktiknya. Kurangnya kemampuan pemahaman dalam membaca permulaan disebabkan oleh faktor yang berasal dalam diri siswa maupun faktor dari luar diri siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan yaitu media roda pintar. Dengan pendekatan yang kreatif, interaktif, dan melibatkan seluruh siswa, penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung perkembangan keterampilan membaca pada tahap awal pembelajaran. Pembelajaran membaca permulaan pada kelas I SD merupakan tahap awal yang krusial dalam mengembangkan keterampilan membaca anak. Penggunaan Media Roda Pintar sebagai alat bantu pembelajaran membaca pada kelas I SD menawarkan pendekatan kreatif dan interaktif. Media ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual siswa, tetapi juga memberikan stimulasi sensorik melalui permainan dan aktivitas pembelajaran. Kelebihan media roda pintar termasuk kemudahan pembuatan, daya tarik visual yang menarik, dan potensi untuk meningkatkan minat serta pemahaman membaca anak-anak.

Jayanti (2019) dalam penelitiannya bahwa Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan kemampuan membaca permulaan siswa tunagrahita yang rendah di beberapa Sekolah Dasar yang menerapkan sistem pendidikan inklusif. Faktor yang menyebabkan kemampuan membaca permulaan siswa tuna grahita rendah diantaranya kemampuan intelektual yang rendah, keterbatasan daya ingat, lemahnya konsentrasi, mudah jenuh atau bosan, kurangnya motivasi dan minat serta metode yang kurang menarik dan media yang kurang mendukung. Tindakan pada siklus I berupa pembelajaran membaca permulaan menggunakan media roda pintar dengan dengan bimbingan dari guru. Tindakan pada siklus II berupa perbaikan dari tindakan siklus I. Perbaikan berupa mengubah tempat duduk siswa, pembelajaran dirubah dengan cara siswa mencari sendiri huruf yang telah ditentukan peneliti dengan cara memutar dan mengarahkan huruf lurus dengan panah, dan pemberian reward.

Kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SDN Trepan tergolong rendah karena memang merupakan masa transisi dari PAUD ke SD yang disebabkan oleh berbagai hal diantaranya kemampuan intelektual yang rendah, keterbatasan daya ingat, lemahnya konsentrasi, mudah jenuh atau bosan dan kurangnya motivasi dan minat. Pada umumnya kemampuan membaca mereka masih rendah diikuti juga hasil belajar membaca juga rendah. Sebagian besar siswa tunagrahita masih mengenal huruf a-z dan hanya ada satu siswa yang sudah bisa membaca sampai dua suku kata namun memerlukan waktu yang lama dan memerlukan bantuan dari guru untuk mempertahankan konsentrasinya.

Untuk menjadikan siswa kelas 1 sekolah dasar mampu membaca dengan baik, maka harus memilih metode dan media yang dapat membantu mengasah kemampuannya dengan cara yang menyenangkan, yaitu dengan menggunakan media roda pintar. Roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media roda pintar adalah suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, sifatnya konkrit, mudah digunakan, siswa lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna, dan terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain. Diharapkan dengan penggunaan media roda pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan diharapkan pula dengan penerapan roda pintar dapat mempermudah siswa kelas 1 sekolah dasar dalam belajar membaca.

Metode

Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu sebuah alat permainan edukatif berupa roda pintar. Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R and D (Research and Development). Peneliti menggunakan metode penelitian ini disebabkan penelitian R and D (Research and Development) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk dan menguji keefektifan dari penggunaan produk tersebut melalui uji coba penelitian. Metode ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji desain, uji bahasa, dan uji coba produk di lapangan untuk menguji kelayakannya.

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 6-7 tahun yang memakai 1 kelas 20 anak, terdiri dari 8 perempuan dan 12 laki-laki. Dan 2 validator yang merupakan orang yang sesuai dengan ahlinya, yaitu 1 ahli desain media dan 1 ahli materi. Objek dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif roda pintar. Teknik pengumpulan data adalah cara dan instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket validasi ahli dan lembar observasi. Sedangkan untuk teknik analisis data yaitu dengan teknik Uji kelayakan alat permainan edukatif roda pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dapat menggunakan skor persentase angket validator ahli (ahli media dan ahli materi) dan Uji keefektifan kemampuan membaca anak dianalisis menggunakan tabel klasifikasi keefektifan. Namun sebelum diuji efektivitasnya maka harus diketahui dulu peningkatan hasil belajar dengan rumus gain score.

Hasil dan Pembahasan

a. Uji Kelompok Kecil

Tabel 1.
Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil

| No. | Responden | Jumlah Skor | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kualifikasi |
|-----|----------------------|-------------|---------------|----------------|-------------|
| 1 | Naura Anindhita | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 2 | M. Rusydi Mubarok | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 3 | Nayla Manal Arosyiah | 21 | 25 | 84% | Baik |
| 4 | Jaydan Candra Wiguna | 18 | 25 | 72% | Cukup |
| 5 | Dhiajeng Ayu P. | 15 | 25 | 60% | Kurang |
| | Jumlah | 94 | 125 | | |
| | Rata-rata | 18,8 | 25 | 75,2% | |

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% \\
 &= \frac{94}{125} \times 100\% \\
 &= 75,2\%
 \end{aligned}$$

b. Uji Kelompok Besar

Tabel 2
Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Besar

| No. | Responden | Jumlah Skor | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kualifikasi |
|------------------|----------------------|-------------|---------------|----------------|-------------|
| 1 | Alvian R | 21 | 25 | 84% | Baik |
| 2 | Dhiajeng Ayu P. | 16 | 25 | 64% | Kurang |
| 3 | Jaydan Candra Wiguna | 19 | 25 | 76% | Cukup |
| 4 | Julian Shailendra | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 5 | M. Angga P. | 21 | 25 | 84% | Baik |
| 6. | M. Rusydi Mubarak | 21 | 25 | 84% | Baik |
| 7. | Naura Anindhita | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 8. | Nayla Manal Arosyiah | 22 | 25 | 88% | Baik |
| 9. | Sasa Ayu F. | 19 | 25 | 76% | Baik |
| 10. | M. Aqil Az | 19 | 25 | 76% | Baik |
| Jumlah | | 198 | 250 | | |
| Rata-rata | | 19,8 | 25 | 79,2% | |

c. Analisis Data Uji Coba Lapangan

Tabel 3.
Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan

| No. | Responden | Jumlah Skor | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kualifikasi |
|------------------|-------------------|--------------|---------------|----------------|-------------|
| 1 | A Yovan A | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 2 | Alvian R | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 3 | Bara Yudhika | 18 | 25 | 72% | Cukup |
| 4 | Dhiajeng Eka | 19 | 25 | 76% | Baik |
| 5 | Donita Alhena | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 6 | Jaydan Candra | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 7 | Julian Shailendra | 22 | 25 | 88% | Baik |
| 8 | Lofita A | 21 | 25 | 84% | Baik |
| 9 | M. Angga P. | 22 | 25 | 88% | Baik |
| 10 | M. Elang P. | 23 | 25 | 92% | Sangat baik |
| 11 | M. Rusydi M. | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 12 | Naura Anindhita | 21 | 25 | 84% | Baik |
| 13 | Nawra Andarah | 22 | 25 | 88% | Baik |
| 14 | Nayla Manal | 23 | 25 | 92% | Sangat baik |
| 15 | Raisyah Nila | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 16 | Sasa Ayu F. | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 17 | Ajeng Haryani | 18 | 25 | 72% | Cukup |
| 18 | M. Bagus R. | 18 | 25 | 72% | Cukup |
| 19 | M. Aqil Az | 20 | 25 | 80% | Baik |
| 20 | M. Abid B. | 20 | 25 | 80% | Baik |
| Jumlah | | 407 | 500 | | |
| Rata-rata | | 20,35 | 25 | 81,4% | |

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% \\
 &= \frac{407}{500} \times 100\% \\
 &= 81,4\%
 \end{aligned}$$

a. Analisis Data Hasil Tes Kelas (*pre-test* dan *post-test*)

Tabel 4.
Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

| No. | Responden | Nilai <i>Pretest</i> | Nilai <i>Posttest</i> |
|-----|-------------------|-------------------------|--------------------------|
| 1 | A Yovan A | 50 | 93,75 |
| 2 | Alvian R | 50 | 100 |
| 3 | Bara Yudhika | 56,25 | 93,75 |
| 4 | Dhiajeng Eka | 37,5 | 87,5 |
| 5 | Donita Alhena | 31,25 | 100 |
| 6 | Jaydan Candra | 37,5 | 87,5 |
| 7 | Julian Shailendra | 43,75 | 93,75 |
| 8 | Lofita A | 56,25 | 93,75 |
| 9 | M. Angga P. | 37,5 | 87,5 |
| 10 | M. Elang P. | 62,5 | 87,5 |
| 11 | M. Rusydi M. | 43,75 | 87,5 |
| 12 | Naura Anindhita | 50 | 100 |
| 13 | Nawra Andarah | 37,5 | 100 |
| 14 | Nayla Manal | 31,25 | 93,75 |
| 15 | Raisyah Nila | 43,75 | 93,75 |
| 16 | Sasa Ayu F. | 56,25 | 87,5 |
| 17 | Ajeng Haryani | 37,5 | 87,5 |
| 18 | M. Bagus R. | 50 | 100 |
| 19 | M. Aqil Az | 31,25 | 100 |
| 20 | M. Abid B. | 43,75 | 100 |
| | Jumlah | 887,5 | 1875 |
| | Rata-rata | 44,38 | 93,75 |

$$\begin{aligned}
 N\text{-gain} &= \frac{\text{nilai } \textit{posttest} - \text{nilai } \textit{pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai } \textit{pretest}} \\
 &= \frac{1875 - 887,5}{2000 - 887,5} \\
 &= \frac{987,5}{1112,5} \\
 &= 0,89
 \end{aligned}$$

Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Ajar Alat Permainan Edukatif Berbasis Media Interaktif Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar:

a. Tahap Analisis

Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kegiatan pembelajaran yang berlangsung di Kelas 1 sekolah dasar SD Negeri Trepan Kelurahan Babat Kecamatan babat Kabupaten Lmaongan, adapun analisis tersebut menghasilkan beberapa temuan yakni: 1) peserta didik di Kelas 1 sekolah dasar SD Negeri Trepan Kelurahan Babat Kecamatan babat Kabupaten Lmaongan, masih kurang dalam kemampuan membaca permulaan, 2) perlu dikembangkan sebuah Media Ajar Alat Permainan Edukatif Berbasis Media Interaktif Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Analisis kebutuhan peserta didik sangat krusial untuk memahami karakteristik, minat, dan tingkat kemampuan mereka dalam membaca permulaan.

b. Tahap Perancangan

Dalam tahap perancangan ini yang dilakukan peneliti antara lain: 1) merancang alas media, 2) merancang model huruf, 3) merancang menggunakan kertas warna-warni. Pada tahap perancangan Media Ajar Alat Permainan Edukatif Berbasis Media Interaktif Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar ini memilih menggunakan alas yang kuat sangat penting karenan nantinya akan digunakna oleh anak kelas 1 yang usianya masih 7-8 tahun sehingga rawan rusak kalau digunakan apabila alasnya bahan yang tidak kuat. Tahap Pengembangan

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun media ajar dengan berpedoman pada rancangan yang sudah dibuat sebelumnya, melalui tahapan ini semua aspek dari tahapan perancangan dikembangkan oleh peneliti sehingga menghasilkan media ajar yang sesuai. media ajar yang sesuai tentu akan meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca permulaan peserta didik,

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan perancangan Media Ajar Alat Permainan Edukatif Berbasis Media Interaktif Roda Pintar yang telah dikembangkan sebelumnya. Setelah produk divalidasi dan direvisi, produk diuji cobakan kepada kelompok kecil dan kelompok besar dengan melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon mereka terkait kemenarikan media pembelajaran. Uji coba kepada kelompok kecil berjumlah 5 Selanjutnya produk diuji cobakan secara luas atau kelompok besar untuk berjumlah 20 siswa.

d. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator dan peserta didik selama tahap implementasi. Evaluasi dilakukan untuk menindaklanjuti hasil dari uji validitas ahli desain, materi dan praktisi serta hasil angket uji coba skala kecil dan besar dari peserta didik.

2. Kualitas Pengembangan Media Ajar Alat Permainan Edukatif Berbasis Media Interaktif Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa kelas 1 Sekolah Dasar

a. Kevalidan perancangan Media Ajar Alat Permainan Edukatif Berbasis Media Interaktif Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

1) Ahli Desain

Berdasarkan hasil perhitungan persentase ahli media yang terdapat pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa tingkat validasi media ajar alat permainan edukatif berbasis media interaktif roda pintar telah mencapai 91% yang menunjukkan kriteria valid. Karena menurut ahli media kriteria produk sudah menunjukkan valid, maka produk sudah dapat diterapkan pada siswa jenjang SD khususnya kelas 1 usia antara 6-7 tahun atau 7-8 tahun dalam pembelajaran membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca.

2) Ahli Materi

Berdasarkan hasil perhitungan persentase ahli materi yang terdapat pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa tingkat validasi materi pada media ajar alat permainan edukatif berbasis media interaktif roda pintar telah mencapai 92 % yang menunjukkan kriteria valid. Karena menurut ahli materi kriteria produk sudah menunjukkan valid, maka produk sudah dapat diterapkan pada siswa jenjang SD khususnya kelas 1 usia antara 6-7 tahun atau 7-8 tahun dalam pembelajaran membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca

3) Praktisi

Berdasarkan hasil perhitungan persentase ahli praktisi yang terdapat pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa tingkat validasi praktisi pada media ajar alat permainan edukatif berbasis media interaktif roda pintar telah mencapai 93% yang menunjukkan kriteria valid. Karena menurut ahli praktisi kriteria produk sudah menunjukkan valid, maka produk sudah dapat diterapkan pada siswa jenjang SD khususnya kelas 1 usia antara 6-7 tahun atau 7-8 tahun dalam pembelajaran membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca.

b. Kepraktisan Media Ajar Alat Permainan Edukatif Berbasis Media Interaktif Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas hanya dilakukan pada 5 siswa sekolah dasar kelas 1 SD Negeri Trepan Data diperoleh dari angket respon siswa setelah menggunakan media ajar alat permainan edukatif berbasis media interaktif roda pintar. Berdasarkan hasil perhitungan yang melibatkan 5 responden diperoleh hasil persentase sebesar 75,2% yang menunjukkan media ajar alat permainan edukatif berbasis media interaktif roda pintar memiliki kualifikasi baik, namun masih perlu dilakukan revisi tahap 2 terhadap produk agar lebih layak untuk diuji cobakan di lapangan atau kelompok besar.

2) Uji Coba Kelompok Besar

uji coba kelompok besar yang melibatkan 10 responden diperoleh hasil persentase sebesar 79,2% yang menunjukkan validasi media ajar alat permainan edukatif berbasis media interaktif roda pintar memiliki kualifikasi baik, namun masih perlu dilakukan revisi tahap berikutnya terhadap produk agar lebih layak untuk diuji cobakan di lapangan.

3) Uji Coba Lapangan

Produk yang telah diuji coba dalam kelompok kecil dan direvisi, selanjutnya dilakukan uji coba produk secara luas atau kelompok besar. Uji coba ini melibatkan seluruh populasi siswa sekolah dasar kelas 1 SD Negeri Trepan yang berjumlah 20 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan yang melibatkan 20 responden diperoleh hasil persentase sebesar 81,4% yang menunjukkan media

ajar alat permainan edukatif berbasis media interaktif roda pintar memiliki kualifikasi baik.

Berdasarkan kedua uji kepraktisan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa sekolah dasar kelas 1 SD Negeri Trepan merasa bahwa media ajar alat permainan edukatif berbasis media interaktif roda pintar sesuai dengan dunia mereka.

3. Efektivitas Hasil Pengembangan Media Ajar Alat Permainan Edukatif Berbasis Media Interaktif Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Hasil tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Salsabila dkk (2024), bahwa Penggunaan media roda pintar dalam pembelajaran membaca kelas 1 SD dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti yang dijelaskan dalam beberapa penelitian. Media roda pintar merupakan alat yang kreatif, inovatif, dan menarik, yang dapat digunakan untuk membangun kemampuan membaca anak usia dini. Beberapa keuntungan penggunaan media roda pintar meliputi kemampuannya dalam merangsang aspek perkembangan anak, membuat pembelajaran lebih aktif, interaktif, dan optimal, serta dapat digunakan untuk pembelajaran berhitung dan pengenalan bahasa. Dalam penggunaannya, media roda pintar dapat digunakan sebagai permainan yang melibatkan seluruh siswa, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran membaca. Selain itu, penggunaan media roda pintar juga dapat disesuaikan dengan metode pengajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Simpulan

Proses pengembangan media ajar alat permainan edukatif (APE) berbasis media interaktif roda pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Proses pengembangan dilaksanakan melalui 5 tahap antara lain: a) tahap analisis, b) tahap perancangan, c) tahap pengembangan, d) tahap implementasi, dan e) tahap evaluasi.

Kualitas Pengembangan media ajar alat permainan edukatif (APE) berbasis media interaktif roda pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar:

Kevalidan pengembangan media ajar alat permainan edukatif (APE) berbasis media interaktif roda pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar didapatkan melalui uji validitas oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Uji ahli media menghasilkan tingkat validitas sebesar 91% yang kemudian setelah ada perbaikan mencapai 100% yang berarti menunjukkan kriteria valid. Ahli materi menghasilkan tingkat validitas mencapai 92% yang kemudian setelah ada perbaikan mencapai 100% yang berarti menunjukkan kriteria valid. Uji praktisi menghasilkan tingkat validitas mencapai 100% karena media ajar diberikan setelah ada perbaikan dari ahli media dan ahli materi yang berarti menunjukkan kriteria valid. Ketiganya menyatakan bahwa media ajar alat permainan edukatif (APE) berbasis media interaktif roda pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar valid dan sangat layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Kepraktisan media ajar alat permainan edukatif (APE) berbasis media interaktif roda pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar dilaksanakan melalui uji coba kelompok kecil, uji kelompok besar dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase sebesar 75,2% dan untuk uji kelompok besar memperoleh presentase sebesar 79,2% yang menunjukkan bahwa media ajar alat permainan edukatif (APE) berbasis media interaktif roda pintar memiliki kualifikasi baik, sedangkan uji coba lapangan memperoleh hasil hasil persentase sebesar 83,4% yang menunjukkan bahwa media ajar alat permainan edukatif (APE) berbasis media interaktif roda pintar memiliki kualifikasi baik.

Efektivitas Hasil Pengembangan media ajar alat permainan edukatif (APE) berbasis media interaktif roda pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Berdasarkan data di atas hasil perhitungan *N-gain* nilai pretest dan posttest pada test kelas, diketahui bahwa *N-gain* yang diperoleh adalah 0,89. Merujuk pada tabel 3.14 nilai *N-gain* ternormalisasi berada pada rentang $0,70 \leq g < 1,00$ yang diinterpretasikan dalam katagori “tinggi”. Rata-rata klasikal juga memperoleh inerpretasi adalah tinggi.

Daftar Pustaka

- Dewi, Eka Olivia dan Sri wulandari. 2023. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. Universitas PGRI Argopura Jember. JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education) Volume 6, Nomor 2, Juli 2023, pp. 232-236. ISSN: 2614-4387 (print), 2599-2759 (online)
- Hariati, Rizki. 2020. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Babul Ilmi Jl. Kp. Baru No. 24 Rantauprapat Tahun Ajaran 2019/2020” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Irmayani. 2023. Penerapan Pembelajaran Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata
- Pelajaran Bahasa Inggris Materi My School Activities Kelas Vii.1 Di Smp Negeri 8 Pekanbaru. Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan. E-ISSN:2598-6449 P-ISSN: 2580-4111 Vol. 7, No. 2, Agustus 2023.
- Iswahyudi, Dr. Muhammad Subhan, M.Eng., PCC., ACTC. dkk. 2023. Buku Ajar Metodologi Penelitian. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia. www.buku.sonpedia.com
- Jayanti, Iskha Dwi. 2019. Menikatkan kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Roda Pintar Pada Siswa Tunagrahita Kelas 1 SDN 1 Tlogopatut. undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Gresik <http://eprints.umg.ac.id/827/>
- Mu'minin dan Ida Sukowati. 2022. Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini. STKIP PGRI Jombang UNISDA Lamongan. Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya. Volume 28, Nomor 1, April 2022
- Nurlela, M. P. F., & Al Mufti, A. Y. 2023. Pengenalan Media Roda Suku Kata Untuk Membantu Keterampilan Membaca Permulaan Sekolah Dasar. Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 2(2), 125–132. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.862>
- Salsabila, Azka Salma dkk. 2024. Penggunaan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia. Journal on Education Volume 06, No. 02, Januari-Februari 2024, pp. 11943-11950 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Simbolon, Redina. 2019. Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda) Volume 02, Nomor 02, September 2019, Hal. 66 -71. e-ISSN: 2623-0232 ; p-ISSN: 2623-0941. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Pati dkk, 2024. Pengembangan Media Roda Pintar Untuk Kemampuan Aspek Bahasa Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nggolonia. STKIP Citra Bakti, Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA). Volume 3 Nomor 2 Tahun 2024 ISSN 2830-5671 Hal. 981-992. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcpa>
- Putri Cahyani, Atika dan Sri Hartati. 2024. Pengaruh Penggunaan APE Mobil Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak IT Al-Kautsar Kecamatan Lubuk Begalung Padang. Universitas Negeri Padang. Pendidikan Anak Usia Dini. Halaman 10881-10890 Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024. ISSN: 2614-3097(online).
- Teddhoh Marito Hasiguan, Forman dan Dara Fitrah Dwi. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Roda Pintar Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Hidup Sehat dan Bersih di Tempat Umum Siswa Kelas II SDN 106815 Deli Serdang. Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN 2685-7642 | e-ISSN 2685-8207. Vol.4 No.1 Juli 2022 | Hal 27-39