ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA *ALPHABETH MAGIC* PADA MATERI MENYUSUN HURUF MENJADI KATAYANG BERMAKNA KELAS I SD NEGERI KRENCENG 3 KECAMATAN KEPUNG

Oleh:

VINGGI DYNA MARTYARIKA

14,1,01.10.0185

Dibimbing oleh :

1. **SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.Pd**
2. **RIAN DAMARISWARA, M.Pd**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2018

SURATPERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	: Vinggi Dyna Martyarika
NPM	: 14.1.01.10.0185
Telepon/HP	: 082233505142
Alamat Surel (Email)	: dynavinggi@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media *Alphabeth Magic* Pada Materi Menyusun Huruf Menjadi Kata Yang Bermakna Kelas I SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UN PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No.76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiarisme;
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 23 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Sutrisno Sahari, S.Pd.M.Pd NIDN. 0713037304	Rian Damariswara, M.Pd. NIDN. 0728129001	Vinggi Dyna Martyarika NPM. 14.1.01.10.085

Pengembangan Media *Alphabeth Magic* Pada Materi Menyusun Huruf Menjadi Kata Yang Bermakna Kelas I SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung

Vinggi Dyna Martyarika
14.1.01.10.0185
FKIP – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email : dynavinggi@gmail.com
Sutrisno Sahari, S. Pd., M. Pd.[1] dan Rian Damariswara, M. Pd.[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi awal bahwa kemampuan mengenal huruf siswa berdampak pada kemampuan menyusun huruf kedalam kata bagi siswa kelas I sekolah dasar. Pembelajaran yang monoton berdampak pada proses kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran kurang maksimal dalam pencapaiannya.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana tahapan pengembangan media *Alphabeth Magic* pada materi menyusun huruf menjadi kata yang bermakna kelas I SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung? (2) Bagaimana validitas, efektifitas, dan efisiensi pengembangan media *Alphabeth Magic* pada materi menyusun huruf menjadi kata yang bermakna kelas I SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung?.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE, dengan subyek penelitian siswa kelas I SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif berupa komentar dan saran produk dari ahli materi dan media, serta dari hasil angket guru dan observasi. Data kuantitatif, yaitu data berupa skor angket dan nilai hasil belajar.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) tahapan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain model ADDIE dengan menyesuaikan langkah pengembangannya dapat dikembangkan media pembelajaran yang efektif bagi kegiatan pembelajaran siswa yaitu media *Alphabeth Magic*. (2) validitas didapatkan dari penilaian validasi materi mendapat persentase skor 94%, sedangkan validitas media mendapat 88% dengan rentang sangat valid. Hasil efektifitas didapatkan dari perbedaan rata-rata nilai antara *pre test* 17% dan *post test* sebesar 83%. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan sebesar 66% antara *pre test* dan *post test* sehingga disimpulkan media *Alphabeth Magic* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I. Hasil efisiensi didapat dari hasil angket guru kelas I dan hasil observasi peneliti dengan jumlah persentase skor yang sama 91% dengan rentang sangat efisien. Media *Alphabeth Magic* efisien dalam membantu kegiatan pembelajaran menyusun huruf menjadi kata yang bermakna.

KATA KUNCI: *Alphabeth Magic*, Menyusun huruf menjadi kata yang bermakna

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada era sekarang memiliki ciri penanda terintegrasi dengan mata pelajaran lain, pemberlakuan pengintegrasian ini serentak telah dilaksanakan. Pada dasarnya bahasa Indonesia baik secara langsung sudah ada hampir di setiap bidang studi, ini berarti bahwa mata pelajaran atau bidang studi apapun sudah dapat dipastikan diajarkan dengan bahasa pengantar bahasa Indonesia.

Bagi guru di tingkat sekolah dasar tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, selain itu membentuk kemampuan siswa dalam berbahasa agar lebih mandiri. Tingkat sekolah dasar banyak hal baru yang dipelajari siswa di sekolah diantaranya menulis. Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa.

Tarigan (1986: 15) menyatakan bahwa "menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai." Tarigan (1986: 21) "menulis adalah merumuskan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang.", sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik. Dengan demikian menulis dapat dikatakan menuangkan ide/gagasan yang merumuskan atau melukiskan lambang-lambang yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang.

Dari penjabaran tentang pengertian menulis tersebut siswa sekolah dasar khususnya kelas awal dapat menyusun kosa kata dari simbol atau gsmbar menjadi kata yang bermakna. Menyusun kosa kata seringkali sulit untuk dapat dipelajari oleh siswa kelas awal dikarenakan pemahamannya tentang huruf masih minim. Pengenalan huruf yang kurang pada proses pembelajaran membuat siswa cenderung susah membedakan pada bentuk huruf dan berdampak pada penerimaan kosa kata siswa.

Solusi penyelesaian masalah tersebut dengan pemberian media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat sasaran dapat merangsang minat dan rasa ingin tau siswa dengan apa yang menurutnya baru dipelajari. Selain itu media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dengan siswa.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek, alat, dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar. Tiap-tiap media mempunyai karateristik yang perlu dipahami oleh pemakainya. Pengenalan jenis media dan karakteristiknya merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media.

Berdasarkan penjabaran tersebut media pembelajaran yang dapat digunakan anak sekolah dasar tingkat kelas awal yang belum dapat memahami huruf dengan baik, apalagi membaca dengan tepat, dengan mengembangkan media ini diharapkan dapat memicu respon positif anak terhadap minat mengenal huruf dengan proses yang menyenangkan. Peran guru dalam proses pembelajaran juga sangat diutamakan dengan kreatifitas penggunaan media pembelajaran. Kegiatan ini anak diperkenalkan terhadap huruf yang sering kali membuat bingung dalam pengenalannya. Seperti huruf b-d, n-m, p-q, u-n, dan bentuk huruf yang jarang digunakan seperti q-x-z, selain itu huruf lain yang familiar juga tetap dikenalkan kapada siswa.

Menyusun kata dapat dirangsang dengan pemberian media *Alphabeth Magic* yaitu pemberian gabungan media kartu dan *pop up* dengan huruf dan gambar sebagai stimulus anak untuk memahami kosa kata baru yang diterimanya. Media *Alphabeth Magic* ini didesain sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar tingkat awal dengan gambar yang jelas dan tidak bersifat abigu dengan keterangan kata atau huruf yang dapat dilihat dengan jelas oleh siswa, warna yang menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi. Proses penggunaan media *Alphabeth Magic* dengan menyusun huruf pada kartu *pop up* diharap siswa dapat menemukan kosa kata baru dari gambar timbul yang ada dibalik kartu tersebut. Semakin banyak kosa kata yang ditemukan siswa, semakin banyak kosa kata baru yang mereka dapat.

Materi dalam pengembangan media ini terintegrasi. Mata pelajaran bahasa Indonesia dengan mata pelajaran matematika yaitu mengukur luas bangun dengan pengukuran tak baku yaitu persegi satuan. Maka selain huruf dan bentuk sesuai huruf yang tersedia pada kartu, juga terdapat persegi satuan yang dapat digunakan dalam

pengukuran luas bangun dengan pengukuran tak baku. Pemberian kelengkapan dalam satu media pembelajaran diharap dapat mempermudah proses belajar siswa. penelitian ini berfokus dalam menyajikan pengembangan media terhadap materi bahasa Indonesia menyusun huruf menjadi kata yang bermakna, tetapi dalam media diperlengkapi untuk pembelajaran berbasis integrasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana tahapan pengembangan media *Alphabeth Magic* pada materi menyusun huruf menjadi kata yang bermakna kelas I SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung?
2. Bagaimana validitas, efektifitas dan efisiensi pengembangan media *Alphabeth Magic* pada materi menyusun huruf menjadi kata yang bermakna kelas I SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung?

II. METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut *Research and Development* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. "untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas" (Sugiyono 2013: 297).

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Pribadi (2011: 125) "model ADDIE merupakan desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari". Model pembelajaran ini memiliki lima fase atau tahapan sesuai akronimnya yaitu (A) *analysis*, (D) *design*, (D) *development*, (I) *implementation*, (E) *evaluation*.

Sesuai tahapan tersebut dikembangkan prosedur yang harus dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran, sesuai yang dikemukakan oleh Pribadi (2011: 127-137) :

1. tahap *analysis*

   analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dari solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa. dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah kesulitan pemahaman mengenai cara membedakan huruf yang dapat menimbulkan keterlambatan

membaca dan berakibat padaproses penyusunan kosa kata siswa.

2. tahap *design*

   pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Menurut Pribadi (2011: 130) "langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran".

3. tahap *development*

   pada tahapan ini akan dikembangkan dari media kartu lembaran huruf menjadi media kartu *Alphabeth Magic* dengan pemilihan bahan dan desain yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yang akan dicapai. Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri, sub tema 3 Lingkungan Sekolahku, pembelajaran 4.

4. tahap *impelmentation*

   tahapan ini media pembelajaran yang telah dikembangkan diujicobakan secara terbatas di sekolah dasar.

5. tahap *evaluation*

   evaluasi adalah langkah terakhir dalam desain pengembangan media pembelajaran ADDIE. Pada langkah ini bertujuan untuk menganalisis media pembelajaran apakah valid, efektif, dan efisien.

Selanjutnya dipaparkan lokasi dan subyek penelitian. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung. Subyek penelitian yang diambil adalah kelas I sekolah dasar sejumlah 18 siswa SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung.

Penelitian pengembangan ini menggunakan validasi media/produk yang dilakukan dengan melibatkan validasi ahli materi dan media yang terkait dalam pembuatan media pembelajaran. Sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan pengembangan media *Alphabeth Magic*.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan media *Alphabeth Magic* adalah angket yang diberikan kepada dosen validator materi dan media, serta guru kelas I guna mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang medianya telah dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data,

yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif berupa komentar dan saran produk dari ahli materi, media dan guru kelas I. Data kuantitatif yaitu data berupa skor angket meliputi angket ahli validasi dan angket guru, serta *skor* soal *pre test* dan *post test*.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tahapan pengembangan media *Alphabeth Magic* meggunakan tahapan ADDIE, penjabarannya sebagai berikut :

   Tahapan pertama dalam pengembangan ADDIE adalah analisis, pada tahapan ini peneliti melakukan observasi kepada siswa kelas I. Ditemukan masalah kekurang mampuan siswa kelas I dalam membedakan dan mengenal huruf yang sama. Serta kurang bervariasinya guru memberikan pembelajaran menyusun huruf menjadi kata.

   Tahapan desain, pada tahapan ini melakukan desain media yang disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat berfikir siswa kelas I sekolah dasar. Tahap selanjutnya adalah tahapan pengembangan pada tahapan ini dilakukan pemilihan bahan untuk pengembangan media yatu kertas poster untuk bagian kartu dengan ukuran A4 jika dibuka dan berukuran A5 jika ditutup, *sticker bontag* untuk nama huruf dan kertas lipat untuk persegi satuan.

   Pada tahapan implementasi dilakukan uji coba secara terbatas di SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung. Tahapan terakhir adalah tahapan evaluasi tahapan ini mengevaluasi hasil uji coba tervatas sebagai penilaian pengembangan media *Alphabeth Magic*.

2. Validitas efektifitas, dan efisiensi pengembangan media *Alphabeth Magic*

   Validitas penilaian didapatkan dari ahli materi dan media pengembangan media pembelajaran *Alphabeth Magic*. Perhitungan jumlah skor validasi ahli materi 47 dengan persentase skor 94% dikatakan sangat valid. Perhitungan hasil skor validasi ahli media jumlah skor 44 dengan persentase skor 88% dikatakan sangat valid.

   Tingkat efektifitas pengembangan media ini dilihat dari

hasil nilai uji coba media *Alphabeth Magic*. Berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan di SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung didapati peningkatan rata-rata nilai antara *pre test* 17% dan *post test* sebesar 83%.

Efisiensi pada pengembangan media ini disimpulkan dari angket guru kelas I dan observasi peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil angket tersebut didapati jum;ahskor 41 dengan persentase skor 91% dikatakan sangat efisien.

IV. PENUTUP

Implikasi pada peneliian pengembangan media pembelajaran *Alphabeth Magic* ini terdiri atas implikasi teoritis dan implikasi praktis.

Implikasi teoritis yang diperoleh dari penelitian ini adalah media *Alphabeth Magic* dapat dijadikan pertimbangan sebagai alternatif media pembelajaran untuk materi menyusun huruf menjadi kata yang bermakna tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri sub tema 3 Lingkungan Sekolahku kegiatan pembelajaran 4 kelas I sekolah dasar.

Implikasi praktis media pembelajaran *Alphabeth Magic* dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari huruf dan menyusunnya menjadi kata yang bermakna. Selain itu media *Alphabeth Magic* dapat membuat guru lebih mudah dalam proses menerangkan pembelajaran tentang huruf dan kata.

Berdasarkan implikasi tersebut diberikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut :

1. Pembuatan media pembelajaran yang memakan waktu cukup lama harap dipertimbangakan.
2. Pencarian bahan yang cocok untuk media pembelajaran yang sedikit sulit.

V. DAFTAR PUSTAKA

Pribadi A, Benny. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B"
JALAN K.H. ACHMAD DAHLAN NOMOR 76 TELEPON (0354) 771576, 771503, 771495 KEDIRI

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0012/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Vinggi Dyna Martyarika
NPM	:	14.1.01.10.0185
Judul Artikel	:	Pengembangan Media Alphabeth Magic Pada Materi Menyusun Huruf Menjadi Kata Yang Bermakna Kelas I SD Negeri Krenceng 3 Kecamatan Kepung
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	96% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBA8hKFM.html

Kediri, 23 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201