



Pengembangan Media Pembelajaran Komaca (Kotak Mari Membaca) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Sambongpari Kota Tasikmalaya

Alvi Nurmeisa¹ Sunanih² Yopa Taufik Saleh³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: alvinurmeisa723@gmail.com¹ sunanih@umtas.ac.id² yopa.taufik@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian yang berlatar belakang adanya masalah terkait dengan membaca permulaan dan media pembelajaran. Masalah yang dihadapi adalah minimnya media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran, pendidik hanya menggunakan buku cetak saat pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan media komaca (kotak mari membaca). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran kotak mari membaca dan menguji keefektifan media tersebut. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan desain penelitian yang dikemukakan oleh Brog and Gall yaitu 10 tahapan. Dari 10 tahap, peneliti hanya menggunakan tujuh tahap yaitu (1) tahap analisis masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap uji coba produk, (7) tahap revisi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan kepada guru kelas 1 SDN Sambongpari, sedangkan angket digunakan untuk validasi kotak mari membaca. Validasi dilakukan oleh dosen ahli Media, Materi dan Bahasa. Skor rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi sebesar 3,90 dengan kategori "Sangat Baik", sehingga layak digunakan pada tahap ujicoba. Ujicoba dilakukan di SDN Sambongpari dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa dengan hasil skor N-Gain dikelas eksperimen 0.80 atau 80% dengan kategori efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media kotak mari membaca efektif digunakan pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN sambongpari.

Kata Kunci: Media KOMACA (Kotak Mari Membaca)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Membaca memiliki posisi serta peran yang sangat penting dalam konteks kehidupan manusia, terlebih pada era informasi dan komunikasi seperti sekarang ini. Membaca juga merupakan sebuah jembatan bagi siapa saja dan dimana saja yang berkeinginan meraih kemajuan dan kesuksesan, baik dilingkungan dunia persekolahan maupun didunia pekerjaan. Membaca adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa, hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Tarigan (2015: 1) bahwa "Berbahasa merupakan proses komunikatif yang menekankan pada keterampilan berbahasa, dimana keterampilan berbahasa sangat menentukan berhasil tidaknya suatu proses komunikasi". Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Kemampuan membaca merupakan bagian dari kegiatan berbahasa yang perlu dimiliki oleh setiap siswa, karena hampir sebagian besar aktivitas belajar siswa berupa kegiatan membaca untuk menambah wawasannya. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Dalman (2013: 1), bahwa "Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan membaca pemahaman". Membaca pemahaman ini menitikberatkan pada



pemahaman si pembaca. Menurut Untari & Saputra (2016) “Untuk melakukan membaca pemahaman, pembaca haruslah berkonsentrasi”. Hal tersebut dilakukan supaya si pembaca memperoleh informasi secara mendalam serta memahami tentang apa yang dibaca.

Pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 tahun 2015 merancang gagasan-gagasan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Salah satu kegiatan di dalam gerakan tersebut adalah “kegiatan 15 menit membaca buku non-pelajaran sebelum waktu belajar dimulai”. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai serta lebih baik. Dalam jurnal (Asip et al., 2019) menyatakan bahwa “materi baca berisi nilai-nilai budi pekerti, berupa kearifan lokal, nasional, dan global yang disampaikan sesuai tahap perkembangan peserta didik”. Dalam meningkatkan pembelajaran keterampilan membaca pemahaman perlu di tunjang oleh beberapa komponen salah satu diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Kurangnya kemampuan membaca peserta didik disebabkan oleh banyaknya faktor, baik dari peserta didik maupun dari luar peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya pembinaan kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Dalam konteks ini, guru memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan pemahaman membaca peserta didik. Menurut Sugiharti, (2020: 238-247) menyampaikan dalam penelitiannya bahwa metode membaca tradisional kurang efektif dalam pengajaran pemahaman membaca di sekolah dasar. Selain itu, dikatakan bahwa kesulitan siswa dalam memahami bahan bacaan yang memadai saat membaca disebabkan oleh metode membaca yang tidak tepat saat membaca. Meskipun cara tradisional dianggap tidak efektif, namun keadaan yang sebenarnya di sekolah menunjukkan bahwa cara ini masih sering digunakan. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah perbedaan metode membaca yang digunakan guru relative kecil. Hal inilah yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan pemahaman membaca peserta didik.

Apalagi sekarang peserta didik kelas rendah menghadapi kesulitan dalam hal membaca dan memahami isi bacaan, oleh sebab itu guru harus lebih kreatif untuk membangun kembali semangat peserta didik dalam belajar. Banyak peserta didik yang sangat diminta untuk membaca teks malah terbata-bata karena ketidak percaya dirian atau bahkan mereka kurang dalam hal membaca karena kurangnya penguasaan kosa kata yang mereka miliki, disamping guru harus memotivasi peserta didik agar gemar dalam hal membaca, guru pun harus memberikan inovasi baru dalam mengajarkan peserta didik dalam meningkatkan kualitas membaca peserta didik. Mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran, untuk lebih meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal membaca untuk itu, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Kewibawaan guru sangat menentukan keberlangsungan proses pengajaran di kelas. Guru harus pandai membawa media dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran yakni segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga memperoleh lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efektif dan efisien. Penggunaan media yang tepat untuk menambah peningkatan kemampuan membaca anak sangatlah penting. Salah satu media yang sering diminati oleh siswa Sekolah Dasar adalah media gambar. Media tersebut yaitu media yang paling banyak dipakai dan mudah dipahami serta dinikmati oleh kebanyakan orang maupun siswa (Masruroh & Gunansyah, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 24 Maret 2024 dengan guru kelas I di Kota Tasikmalaya, menyatakan bahwa “keterampilan membaca peserta didik masih



rendah, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I". Ketidak mampuan membaca ini merupakan salah satu faktor penyebab hasil belajar peserta didik rendah. Kurangnya variasi media yang digunakan dalam keterampilan membaca kurang menarik, karena media yang digunakan masih berupa buku teks bacaan biasa, sehingga membuat peserta didik tidak antusias dalam membaca. Untuk peserta didik memahami lebih dalam maka di perlukan media pembelajaran yang efektif dan efisien karena dapat menentukan dalam keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan membaca pemahaman peserta didik adalah media pembelajaran KOMACA (Kotak Mari Membaca). Media pembelajaran komaca merupakan singkatan dari kotak mari membaca. Media komaca merupakan media berbentuk kotak yang dapat digunakan untuk latihan membaca bagi peserta didik, memudahkan hafalan dan menggugah minat belajar peserta didik. Media KOMACA juga digunakan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik mengenal huruf. Media KOMACA juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyusun huruf-huruf abjad, suku kata dan mengucapkan huruf-huruf yang disusun menjadi berbagai kata-kata sesuai gambar yang dipilih.

Penggunaan media KOMACA ini diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan dan dapat membantu peserta didik lebih mudah membaca dan memahami teks bacaan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media pembelajaran Komaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN Sambongpari." Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat didefinisikan masalah-masalah sebagai berikut. Kemampuan Membaca permulaan siswa SD kelas I di Kota Tasikmalaya masih rendah. Minimnya penggunaan media pembelajaran di SD kelas I Kota Tasikmalaya. Buku teks yang digunakan hanya buku pegangan guru saja. Berdasarkan pada identifikasi masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka masalah penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran komaca dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sdn sambongpari kota tasikmalaya. Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, Maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Bagaimana Pengembangan Media KOMACA (Kotak Mari Membaca) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Sambongpari Kota Tasikmalaya? Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media KOMACA (Kotak Mari Membaca) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Sambongpari Kota Tasikmalaya.

Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh:

1. Skripsi Tesis Aulia Dyani 2019 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul "Pegembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi Suber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar." Penelitian tersebut menggunakan jenis *Research and Development (R&D)*, data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian pengembangan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota. Validasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba produk pada kelompok kecil dan terbesar. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak belajar ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam telah valid,praktis dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

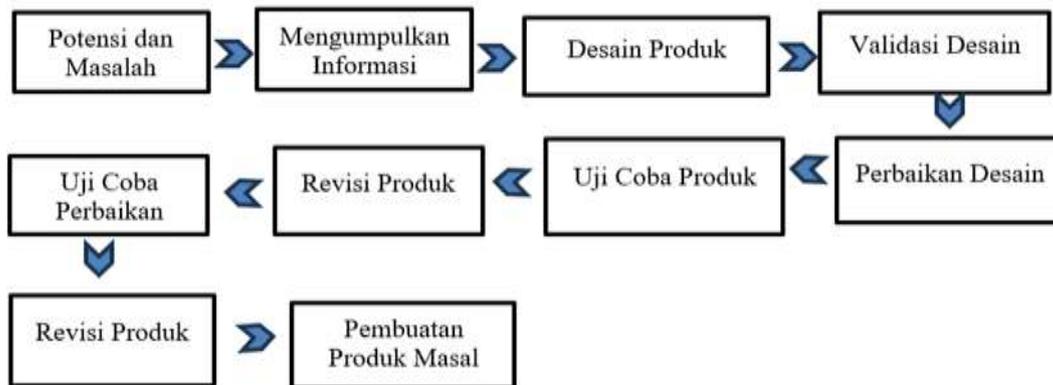


2. Skripsi Meita Widyaningrum 2020 Universitas Muhammadiyah Magelang dengan judul “Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kotak Pintar Belajar Membaca (Kopi Laba) terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa kelas 1 di SD Negeri Sumberarum 1. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian Eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode global berbantuan media kotak pintar belajar membaca (kopi laba) terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Sumberarum 1. Subjek penelitian siswa kelas 1 SD Negeri Sumberarum 1. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling. Teknik pengumpulan data berupa tes unjuk kerja. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas serta analisis data yang digunakan *Mann Whitney U test* dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode global berbantuan media kotak pintar belajar membaca (kopi laba) berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Sumberarum 1.
3. Skripsi Shinta Herliana dan Indri Anugraheni 2020 dengan judul “pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual *Learning* Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ASSURE yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan kereta membaca untuk meningkatkan literasi berbasis kontekstual *learning* siswa kelas 1 SD. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian pengembangan siswa kelas 1 SDN Ledok 06 Salatiga. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kereta membaca terbukti layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 1 SD.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media. Penelitian ini dilakukan pada kemampuan membaca kelas rendah, untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang dapat membuat siswa belajar secara mandiri, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa media kotak mari membaca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan sebuah teori dan digunakan untuk memperbaiki produk tertentu agar menghasilkan produk yang efektif. Menurut Borg and Gall (1989) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019: 30) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah cara yang dilakukan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas sebuah produk yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau memperbaiki produk untuk dilakukannya penyempurnaan yang telah ada dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Desain yang digunakan oleh penelitian ini menggunakan desain yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono (2017: 298) dalam pendidikan meliputi 10 langkah atau tahapan penelitian yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Dengan 10 langkah menurut Sugiyono (2019) digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development* Sugiyono

1. Potensi dan Masalah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti ditemukan potensi dan masalah pada penelitian ini ditemukan permasalahan mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan kurangnya guru dalam penggunaan media pembelajaran ketika menyampaikan materi di dalam kelas.
2. Mengumpulkan Informasi. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Untuk mengumpulkan informasi peneliti melakukan observasi dalam proses pembelajaran siswa di dalam kelas dan observasi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dilakukan wawancara kepada guru kelas 1 SDN mengenai permasalahan siswa ketika belajar pada materi Bahasa Indonesia dan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengumpulan informasi ini ketiga sekolah dasar yang terdapat di Kecamatan Mangkubumi yaitu SDN Sambongpari, SDN Rahayu dan SDN Karsanagara.
3. Desain Produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D bermacam-macam, untuk menghasilkan sistem kerja baru maka peneliti harus membuat rancangan baru yang dibuat berdasarkan penilaian terhadap sistem kerja lama, sehingga dapat ditemukan kelemahan-kelemahan terhadap sistem tersebut atau mengembangkan media yang sudah ada dengan desain produk yang baru. Dengan hasil akhir berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifiknya dan bersifat hipotetik, dikatakan hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti dan akan diketahui melalui pengujian-pengujian.

Desain produk harus diwujudkan dengan gambar atau bagan sehingga akan memudahkan pihak lain untuk memahaminya. Maka peneliti melakukan desain awal produk mengenai media pembelajaran kotak mari membaca dengan bentuk rancangan pada storyboard.

1. Validasi Desain. Validasi desain adalah proses kegiatan untuk melalui apakah rancangan produk ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Dikatakan secara rasional, belum merupakan fakta di lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Maka produk akan divalidasi oleh para ahli diantaranya validasi ahli media yaitu Moh. Fahmi Nugraha, M.Pd, validasi ahli bahasa yaitu Ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd dan validasi ahli materi yaitu Ibu Rani Nurfitriyani, S.Pd.
2. Perbaikan Desain. Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para ahli lainnya maka dapat diketahui kelemahannya, sehingga kelemahan tersebut dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, yang bertugas untuk memperbaiki desain oleh peneliti untuk menghasilkan produk yang baru (sudah diperbaiki desainnya).

3. Uji Coba Produk. Uji coba produk dapat dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk membandingkan efektivitas dan efisiensi keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*) atau dengan membandingkan kelompok yang tetap menggunakan sistem lama. Dalam pemilihan uji coba produk ini dilakukan dengan Teknik *Simple random sampling* yaitu uji coba produk kelompok kecil yang dilaksanakan di SDN Karsanagara sebanyak 5 orang dan uji coba kelompok besar dilaksanakan di SDN Rahayu sebanyak 10 Orang.
4. Revisi Produk. Pengujian produk pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa kinerja sistem baru ternyata lebih baik dari kinerja sistem lama. Pengujian produk dalam sistem kerja baru menggunakan desain *pretest posttest control group design* (ada kelompok eksperimen dan kontrol), maka untuk mencari efektivitas dan efisiensi sistem kerja baru, dilakukan dengan cara menguji signifikansi antara kelompok yang dikenai sistem kerja baru dengan kelompok yang tetap menggunakan sistem lama.
5. Uji Coba Pemakaian. Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk memperbaiki lebih lanjut. Pada tahap uji coba pemakaian merupakan hasil dari teknik *simple random sampling* dilakukan di SDN Sambongpari pada tahap ini akan dilakukan uji coba dengan memberikan soal pretest kepada kelas control dan kelas eksperimen, diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran komaca dan dilaksanakan soal posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.
6. Revisi Produk. Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian sebaiknya pembuatan produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja atau tindakan.
7. Pembuatan Produk. Pembuatan produk masak ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masak. Dari sepuluh tahap, peneliti hanya menggunakan tujuh tahap yaitu. (1) tahap analisis masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap uji coba produk, (7) tahap revisi produk dan produk akhir hasil uji coba terbatas. Revisi produk dan uji coba pemakaian dihilangkan karena terbatasnya waktu pada penelitian ini. Produksi masak dihilangkan karena membutuhkan biaya yang besar untuk melakukan tahap tersebut.

Populasi, Sampel, Tempat dan Waktu Penelitian

Sugiyono (2014: 80) mengemukakan bahwa "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu seluruh kelas 1 di SDN Sambongpari, SDN Rahayu, dan SDN Karsanagara. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiono 2014: 120) jenis yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* yang merupakan teknik *sample* sederhana. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Sambongpari yang berjumlah 20 orang untuk menguji efektivitas kelas A sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan media pembelajaran kotak mari membaca dan kelas B sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, penetapan tersebut didasarkan dengan penggunaan teknik *Simple Random Sampling*. Penelitian ini bertempat di SDN Sambongpari yang beralamat Jl. M. Wijaya Praja No.2, Sambongpari, Kecamatan Mangkubumi Kabupaten Tasikmalaya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan dari bulan Juni sampai Agustus.



Jenis data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yaitu:

1. Data Kualitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari hasil pengembangan media kotak mari membaca yang merupakan masukan dan saran dari ahli validasi yaitu ahli materi, dan ahli bahasa.
2. Data Kuantitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari skor melalui tim ahli materi, ahli media, guru dan respon siswa untuk mengetahui kelayakan dari uji media pada materi membaca kemampuan.

Instrument adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi mengenai penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian R&D ini diantaranya.

1. Observasi. Observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri lebih spesifik dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner. Observasi adalah suatu proses yang kompleks serta tersusun bagi berbagai proses biologis dan psikologis serta dua diantaranya yang terpenting proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2014:145). Maka observasi merupakan teknik pengumpulan data dan proses yang lebih kompleks untuk menyusun berbagai proses untuk hasil terpenting dari pengamatan observasi tersebut.
2. Wawancara. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data atau hasil dari permasalahan yang akan diteliti Sukamadinata,(2017: 16). Tujuan dari instrument wawancara ini adalah untuk mencari informasi secara akurat mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah dasar khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran dan materi bahasa Indonesia. Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara tidak terstruktur yang tidak menggunakan pedoman wawancara yang sudah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan dan diajukan kepada guru kelas 1 Sekolah Dasar di 3 Sekolah yaitu: SDN Sambongpari, SDN Rahayu dan SDN Karsanagara.
3. Angket. Angket atau kuesioner merupakan teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (Sukmadinata, 2017:19) angka tersebut berisi mengenal manfaat media pembelajaran, media pembelajaran yang dibuat dipenggunaan bahasa. Angket tersebut digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi mengenai produk.
 - a. Angket Validasi Ahli Materi. Angket validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kualitas pembelajaran dengan kesesuaian isi materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Pada instrument validasi ahli materi akan diberikan masukan dan saran ahli materi berupa data kualitatif deskriptif digunakan sebagai acuan revisi media pembelajaran agar lebih baik lagi. Kemudian data kuantitatif dari hasil penelitian yang dilakukan validasi oleh ahli materi berupa penilaian.
 - b. Angket Validasi Ahli Media. Angket validasi media digunakan dalam mengukur kualitas media pembelajaran yang digunakan dari segi ketahanan, kemenarikan, kesesuaian dengan materi. Pada instrumen validasi ahli media akan diberikan masukan dan saran oleh ahli media yang berupa data kualitatif deskriptif untuk acuan revisi media pembelajaran agar lebih baik lagi. Kemudian data kuantitatif dari hasil penilaian tersebut akan dilakukan validasi oleh ahli media berupa penilaian.
 - c. Angket Validasi Ahli Bahasa. Angket validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui saran dan masukan mengenai struktur kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada instrumen validasi ahli bahasa yang berupa data kuantitatif deskriptif sebagai acuan revisi media

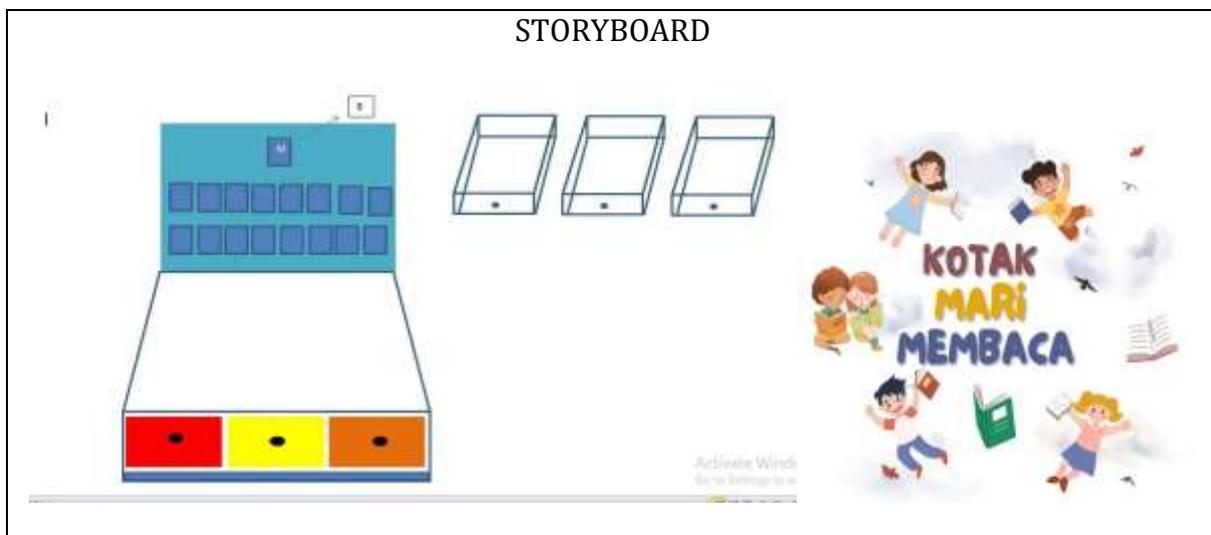
pembelajaran agar lebih banyak. Kemudian data kuantitatif adalah hasil dari penilaian yang telah dilakukan validasi oleh ahli bahasa berupa penilaian.

- d. Angket Respon Siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengukur kualitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komaca. Angket respon siswa akan diisi oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran.
4. Tes. Tes pada penelitian pengembangan media ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komaca saat digunakan dalam pembelajaran berlangsung dengan materi Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Maka dilakukan tes membaca berupa soal *protest* dan *posttest* serta instrumen validasi soal dalam materi Bunyi kelas 1. Soal tes yang digunakan sebanyak 5 soal yaitu berupa pilihan ganda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media

1. Potensi dan Masalah. Langkah awal yang dilakukan dalam tahap pengembangan ini adalah menganalisis permasalahan dan kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sambongpuri, SDN Rahayu, dan SDN Karsanagara terdapat permasalahan sebagai berikut: 1) Kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Sambongpuri masih rendah 2) Minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas 1 SDN Sambongpuri 3) Buku teks yang digunakan hanya buku pegangan guru saja. Berdasarkan studi lapangan yang diperoleh dari wawancara, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk dapat menstimulus siswa SD Kelas 1 dalam menguasai membaca materi benda disekitar kita.
2. Mengumpulkan Informasi. Berdasarkan pengumpulan data yang diperoleh oleh peneliti, maka peneliti membuat rancangan produk sebagai berikut: Pengembangan dan penerapan desain. Pengembangan dan penerapan desain dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan, materi, serta membuat desain. Penyusunan instrumen penelitian. Penyusunan ini berdasarkan pada kajian teori yang dibahas untuk dilanjutkan pada validitas.
3. Desain Produk. Tahapan desain produk yaitu peneliti membuat *storyboard* sebelum pembuatan dalam media pembelajaran. *Storyboard* merupakan gambaran awal dari pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti serta cara penggunaan dalam media pembelajaran kotak mari membaca. *Storyboard* yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:







Gambar 2. Storyboard Media Komaca

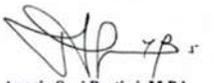
4. Validasi Desain. Tahap validasi media pembelajaran kotak mari membaca melibatkan beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Maka untuk hasil dari validasi di beberapa ahli yaitu:

a. Validasi Ahli Media. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 08 Agustus - 20 November oleh Bapak Moh. Fahmi Nugraha, M. Pd. selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Adapun aspek yang dinilai yaitu; efisiensi, tampilan, dan manfaat dengan keterangan skala (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Kurang, (1) Sangat Kurang, dan menggunakan rumus sebagai berikut: $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$

<p>Maka lembar angket validasi terhadap penilaian materi, dinyatakan bahwa:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Layak <input type="checkbox"/> Layak dan Revisi <input type="checkbox"/> Revisi</p> <p>Komentar dan Saran:</p> <p>Lanjutan Produksi</p> <p>Tasikmalaya, 8 Agustus 2024 Ahli Media,</p> <p> M. Fahmi Nugraha, M.Pd NID. 001739001</p>	<p>Maka lembar angket validasi terhadap penilaian materi, dinyatakan bahwa:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Layak <input type="checkbox"/> Layak dan Revisi <input type="checkbox"/> Revisi</p> <p>Komentar dan Saran:</p> <p>Lanjutan Penelitian!</p> <p>Tasikmalaya, 20 November 2024 Ahli Media,</p> <p> M. Fahmi Nugraha, M.Pd NID. 001739001</p>
--	---

Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media

- b. Validasi Ahli Materi. Ahli materi dilakukan pada tanggal 30 Oktober – 08 November oleh ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Validasi ahli materi menilai aspek format, isi, dan manfaat serta validasi soal *pretest* dan *posttest* dengan keterangan skala (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Kurang, (1) Sangat Kurang, dengan menggunakan rumus sebagai berikut: $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$

Maka lembar angket validasi terhadap penilaian materi, dinyatakan bahwa:	Maka lembar angket validasi terhadap penilaian materi, dinyatakan bahwa:
<input type="checkbox"/> Layak <input checked="" type="checkbox"/> Layak dan Revisi <input type="checkbox"/> Revisi	<input checked="" type="checkbox"/> Layak <input type="checkbox"/> Layak dan Revisi <input type="checkbox"/> Revisi
Komentar dan Saran:	Komentar dan Saran:
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 60px;">Perbaiki sesuai masalah</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 60px;">Materi sudah bisa digunakan</div>
Tasikmalaya, 30 Oktober 2024 Ahli Materi,  <u>Anggia Suci Pratiwi, M.Pd.</u> NID. 0023018703	Tasikmalaya, 08 November 2024 Ahli Materi,  <u>Anggia Suci Pratiwi, M.Pd.</u> NID. 0023018703

Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Komentar dan Saran:	Komentar dan Saran:
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 60px;">Perbaiki soal sesuaikan dengan KD.</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 60px;">(Materi sudah bisa digunakan)</div>
Tasikmalaya, 30 Oktober 2024 Ahli Materi,  <u>Anggia Suci Pratiwi, M.Pd.</u> NID. 0023018703	Tasikmalaya, 08 November 2024 Ahli Materi,  <u>Anggia Suci Pratiwi, M.Pd.</u> NID. 0023018703

Gambar 5. Hasil Validasi Soal Ahli Materi dan Bahasa

- c. Ahli Bahasa. Ahli bahasa dilakukan pada tanggal 30 oktober – 08 november oleh Ibu Anggia Suci Pratiwi M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Yaitu menilai bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran kotak mari membaca ini bersifat informative, komunikatif, bahasa dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar, serta penulisan soal-soal sudah sesuai dengan EYD. Juga memberikan penilaian dari beberapa pertanyaan yang telah terlampir pada lembar angket validasi dengan keterangan skala (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Kurang, (1) Sangat Kurang, dengan menggunakan rumus sebagai berikut: $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$

Maka lembar angket validasi terhadap penilaian materi, dinyatakan bahwa:

Layak Layak dan Revisi Revisi

Komentar dan Saran:

Perbaiki penulisan, kalimat yang kurang tepat.

Tasikmalaya, 30 Oktober 2024

Ahli Bahasa,

Anggia Suci Pratiwi, M.Pd.
NID. 0023018703

Maka lembar angket validasi terhadap penilaian materi, dinyatakan bahwa:

Layak Layak dan Revisi Revisi

Komentar dan Saran:

Ubi nks bn Anglian

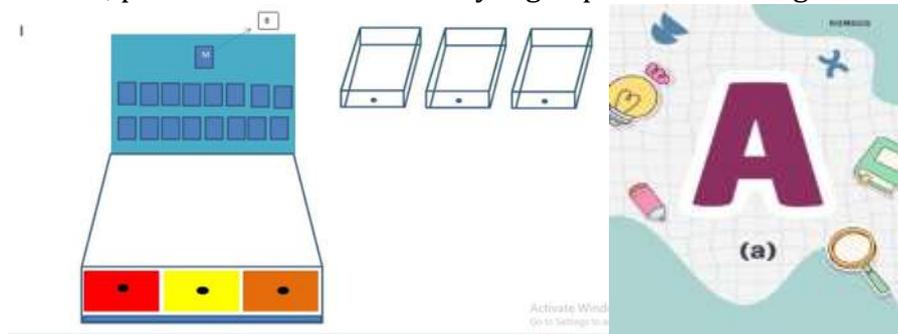
Tasikmalaya, 08 November 2024

Ahli Bahasa,

Anggia Suci Pratiwi, M.Pd.
NID. 0023018703

Gambar 6. Validasi Ahli Bahasa

5. Perbaiki Desain. Setelah tahap validasi media terdapat perbaikan desain disetiap validasi kepada beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa,, dan ahli materi.
- a. Perbaikan Validasi Ahli Media. Perbaikan desain atau revisi desain dilakukan peneliti berdasarkan dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh validator. Peneliti telah melakukan 2 kali validasi agar produk yang dihasilkan lebih baik lagi. Berikut ini revisi produk yang dilakukan peneliti berdasarkan komentar validator. Berdasarkan komentar tersebut, peneliti melakukan revisi yang dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 7. Sebelum Revisi Dosen Ahli Media



Gambar 8. Sesudah Revisi Dosen Ahli Media

Dari beberapa saran dan masukan tersebut peneliti memperbaiki media pembelajaran kotak mari membaca. Salah satunya dengan menambahkan keterangan pada kartu dan pada kotak biar siswa dapat suatu informasi dari sebuah kartu tersebut. Sehingga sesuai dengan arahan ahli media, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Maka hasil dari perbaikan tersebut adalah skor 4 dengan klarifikasi kategori sangat baik dan layak digunakan.



- b. Perbaiki validasi ahli materi. Pada perbaikan ahli materi peneliti sudah 2 kali validasi sampai dinyatakan layak digunakan pada media pembelajaran kotak mari membaca. Dengan saran dan masukan dari validasi ahli materi yaitu: materi kurang sesuai dengan KD dan indikator. Peneliti memperbaiki materi tersebut sesuai dengan arahan dari ahli materi, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan untuk menyampaikan materi tersebut kepada siswa sekolah dasar. Maka hasil dari perbaikan tersebut adalah skor 4 dengan klarifikasi kategori sangat baik dan layak digunakan.
- c. Perbaiki validasi ahli bahasa. Pada perbaikan validasi ahli bahasa peneliti sudah melakukan 2 kali validasi sampai dinyatakan layak digunakan pada media pembelajaran kotak mari membaca. Dengan beberapa saran dan masukan dari validasi bahasa diantaranya:

Tabel 1. Komentar Dosen Ahli Bahasa dan Revisi Produk

No	Komentar Dosen Ahli Materi	Revisi
1.	Perbaiki penulisan	Memperbaiki penulisan
2.	Penggunaan kalimat yang kurang sesuai	Penggunaan kalimat yang sesuai.

Dari beberapa saran dan masukan tersebut peneliti memperbaiki bahasa pada media pembelajaran kotak mari membaca sesuai dengan arahan dari ahli bahasa, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan pada siswa sekolah dasar.

6. Uji Coba Produk. Pada uji coba produk terdapat 2 tahapan yaitu ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Untuk tahapan ujicoba kelompok kecil dilaksanakan disekolah SDN Karsanagara sebanyak 5 siswa sedangkan ujicoba kelompok besar dilaksanakan di SDN Rahayu. Pada tahapan ini mengujicobakan media pembelajaran kotak mari membaca dan melihat respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut, sehingga ada saran dan masukan dari siswa sebelum kepada tahapan ujicoba pemakaian.
7. Revisi Produk. Pada tahap ini adalah melakukan revisi produk setelah ujicoba lapangan, namun karena tidak ada saran dan masukan untuk media pembelajaran kotak mari membaca maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

Efektivitas Media

Uji efektivitas media pembelajran kotak mari membaca yang dilakukan di 2 kelas yaitu kelas A untuk kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dan kelas B untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran.

1. Hasil efektivitas media di kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran kotak mari membaca yang dilakukan di SDN Sambongpari kelas 1 dengan jumlah siswa sebanyak 13 orang. Maka untuk hasil dari penelitian kelas eksperimen diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,80 atau 80% dengan kategori efektif.
2. Hasil dfektivitas media di kelas kontrol. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran kotak mari membaca yang dilakukan di SDN Sambongpari kelas 1 dengan jumlah siswa 13 orang. Maka untuk hasil dari penelitian kelas kontrol diperoleh hasil skor N-Gain sebesar 0,52 atau 52% dengan kategori kurang efektif.

Pembahasan

Pengembangan Media Kotak Mari Membaca

Penelitian pengembangan ini disusun berawal dari kebutuhan guru terhadap minat membaca siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, media yang dibutuhkan untuk



membangun minat siswa dalam membaca adalah media komaca (kotak mari membaca). Guru dan dosen juga memberikan masukan dalam pembuatan media kotak mari membaca dengan bahasa sederhana jenis huruf sesuai dengan siswa kelas satu, ukuran huruf cocok untuk siswa kelas satu. Media ini dibuat dengan semenarik mungkin dan siswa dapat berimajinasi sehingga informasi yang akan disampaikan dapat diterima oleh siswa. Informasi yang diperoleh kemudian digunakan untuk suatu tujuan salah satunya untuk melakukan tugas yang diberikan orang lain atau dalam kehidupan sehari-hari (Nurhayati.2009: 5). Perwujudan fisik dari gambar yang menarik menurut guru adalah media komaca memiliki gambar yang menarik, huruf dan ukuran sesuai, dan mampu menarik siswa dalam minat membaca yang lebih besar. Media kotak membaca ini merupakan hasil karangan peneliti yang dibuat dengan semenarik serta dapat memotivasi pembaca. Tema dari media ini adalah tentang benda disekitar kita. Berdasarkan hasil penelitian dalam mengembangkan media kotak mari membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Sambongpari sangat membantu dalam suatu proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa sangat aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran tersebut.

Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil kelayakan media pembelajaran kotak mari membaca diperoleh dari hasil data kualitatif dan kuantitatif dan data kuantitatif yaitu berupa masukan dan saran serta hasil skor dari tim media, materi dan bahasa. Beberapa hal yang menjadikan kotak mari membaca ini layak dijadikan media dalam pembelajaran pada materi benda disekitar kita adalah gambar dan kartu huruf yang mudah dipahami siswa sehingga dapat menarik siswa dalam minat membaca.

1. Hasil Kelayakan Validasi Ahli Media. Berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli media yang terdapat pada tabel 18 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak mari membaca termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan layak untuk diuji cobakan untuk siswa kelas 1 dengan memperoleh skor 4.
2. Hasil Kelayakan Validasi Ahli Materi. Berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli materi yang terdapat pada tabel 19. Bahwa materi dalam media pembelajaran kotak mari membaca memperoleh skor 4 dengan klarifikasi kategori "Sangat Baik" sehingga layak digunakan pada tahap ujicoba.
3. Hasil Kelayakan Validasi Bahasa. Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa yang terdapat pada tabel 21. Bahwa bahasa dalam media pembelajaran kotak mari membaca memperoleh skor 4 dengan klarifikasi kategori "Sangat Baik" sehingga layak digunakan pada tahap ujicoba.
4. Hasil Penilaian Respon Siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian respon siswa yang terdapat pada tabel 25 dan 26 bahwa media pembelajaran kotak mari membaca setelah diuji coba kelompok kecil memperoleh skor 19,4 dengan skor rata-rata 3,88 dengan kelayakan "Sangat Baik" yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 5 orang siswa, serta hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor 39 dengan skor rata-rata 3,9 dengan kelayakan media "Sangat Baik" yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 10 orang siswa. Karena tidak ada saran dan masukan untuk media pembelajaran kotak mari membaca peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut. Maka dapat disimpulkan dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menghasilkan dengan kelayakan media "Sangat Baik" dan dapat dilanjutkan kepada tahapan penelitian berikutnya



Efektivitas Media Pembelajaran

Uji efektivitas dilakukan di SDN Sambongpari dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 13 siswa dan kelas kontrol sebanyak 13 siswa. Maka hasil dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kotak mari membaca diperoleh skor N-Gain sebesar 0,80 atau 80% dengan kategori "Efektif" dan skor terkecil 0,50 atau 50% serta skor terbesar 1 atau 100%. Serta untuk hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran kotak mari membaca memperoleh skor 0,52 atau 52% dengan kategori "Kurang Efektif" dan skor terkecil 0,28 atau 28% serta skor terbesar 1 atau 100%. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa keefektifan produk media pembelajaran kotak mari membaca dalam kategori "Sangat Baik" sehingga dapat digunakan oleh guru untuk membangun minat baca siswa. Hal ini dibuktikan dengan kotak mari membaca, yang telah dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa dengan rata-rata nilai 3,90.

KESIMPULAN

Media pembelajaran kotak mari membaca merupakan salah satu media yang berisi informasi dan pengetahuan. Yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas dan untuk membantu proses pemahaman suatu objek dalam sebuah media agar mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa secara maksimal serta mencapai tujuan pembelajaran. Untuk validasi media pembelajaran terdapat 3 kategori kepada tim para ahli yaitu media, materi dan bahasa, masing-masing memperoleh hasil validasi sebagai berikut: Validasi ahli media menghasilkan skor 3,72 dengan klarifikasi kategori Sangat Baik dan layak untuk di ujicobakan. Validasi ahli materi menghasilkan skor 4 dengan klarifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian materi layak untuk diujicobakan. Validasi ahli bahasa menghasilkan skor 4 dengan klarifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian bahasa layak untuk diujicobakan. Maka dapat disimpulkan untuk validasi ke tim para ahli dinyatakan Sangat Baik dan mendapatkan skor 3,72-4 serta uji kelayakan dari media, materi dan bahasa dapat di ujicobakan ke siswa kelas 1 SDN Sambongpari di Kota Tasikmalaya. Ujicoba kelompok kecil dilaksanakan di SDN Karsanagara dan memperoleh skor 19,4 dengan rata-rata 3,88 dengan kelayakan media sangat baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 5 orang siswa. Ujicoba kelompok besar dilakukan di SDN Rahayu dan memperoleh 39 dengan rata-rata 3,9 dengan kelayakan media sangat baik. Yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 10 orang siswa. Uji efektivitas dilakukan di SDN Sambongpari dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 13 siswa dan kelas kontrol sebanyak 13 siswa. Maka hasil dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kotak mari membaca diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,80 atau 80% dengan kategori Efektif dan skor terkecil 0,50 atau 50% serta skor terbesar 1 atau 100%. Serta untuk hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran kotak mari membaca diperoleh hasil skor N-Gain sebesar 0,50 atau 52% dengan kategori Kurang Efektif dan skor terkecil 0,28 atau 28% serta skor terbesar 1 atau 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen maka media pembelajaran kotak mari membaca dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Sambongpari.

Saran

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran kotak mari membaca lebih menarik, interaktif, kreatif, serta mudah digunakan oleh siswa dan dapat menunjang pada proses pembelajaran di sekolah dasar.



DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S. (2015). Media Pendidikan. PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan
- Asip, M., Muktadir, A., & Koto, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Untuk Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Di Kelas Rendah. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(1), 83–97
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2020). Media Pembelajaran, Jakarta: Ciputat Pres.
- Brata, Adya. 2014. Dasar- Dasar Pelayanan Prima. PT. ElexMedia Komputindo, Jakarta.
- Chaer, Abdul. 2015. Kesantunan Berbahasa. Jakarta: Rineka Cipta
- Dalman. 2013. Keterampilan Membaca. Jakarta: Raja Perindo persada
- Dasar, K. S. (2023). Tujuan Membaca 1, 2, 3. 08(September)
- Dihan, W., Hidayat, M., & Nugraha, U. (2022). Penerapan Metode Pq4R Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 7(1), 88–100.
- Drs. Sidharta Arief, M. P. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Azademia Acelearting the World's Research*, 1-29
- Dyani, Aulia. 2019. "Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar". Tesis. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Hadian Hilda, L., Mochamad Hadad, S., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 212–242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73>
- Harjanti, A. (2014). *Korelasi Antara Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri Se-Kecamatan Kokap Kabupaten Kulon Progo*. 14–46. [eprints.uny.ac.id/7666/3/bab 2 - 08108244123.pdf](http://eprints.uny.ac.id/7666/3/bab%20-%2008108244123.pdf)
- Hartati, Tatat 2022 Kurikulum Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Rendah.
- Herlina, Shinta., Indri Anugrahaeni. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar."
- Hujair, A. S (2014). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba
- Kosasi, P. N. (2014). Korelasi Minat Membaca Di Perpustakaan Sekolah Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Di Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo. *Jurusan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 10–39.
- Krismanto, W., Halik, A., & Sayidiman, S. (2015). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (Sq3R) Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 46 Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 5(3).
- Masruroh, dan Gunansyah, 2018. Penggunaan Media Cerita Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gersik. *JPGSD*. 06. 2: 199.
- Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 759–764.
- Qaidah Nurul, Amaliyah Azizah, Alfina Pratiwi, & Andi Agus Nandi PW. (2023). Penerapan Model Kooperatif Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 9 Bujung Tangaya. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 1(2), 46–50.



- Rahim, Farida. 2018. Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2017). Perilaku Organisasi (Organizational Behavior) (A. Suslia (ed.); 16). Salemba Empat.
- Silvia, S., Pebriana, P. H., & Sumianto, S. (2021). Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 7–12
- Sugiharti, R. E., Pramintari, R. D., & Destianingsih, I. (2020). Metode SQ3R sebagai solusi dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(2), 238–247
- Sugiyono, prof, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (M. T. Sutopo (ed)). Alfabeta,cv.
- Sugiyono, prof, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (M. T. Sutopo (ed)). Alfabeta,cv.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek. Jakarta: PT Rosda Karya Remaja. 2017
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Sunanih. (2018). Kemampuan Membaca Al-Qur'an Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembanganbahasa. *Publikasi Ilmiah UMS*, 641–654
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311
- Susanto Ahmad. 2021. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.....Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Tantri, A. A. S. (2016). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Acarya Pustaka*, 2(1), 1–29.
- Tarigan, H. G. (2015). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Unique, A. (2016). Media Pembelajaran. *0*, 1–23.
- Untari, dan Saputra. 2016. Kefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah*. 3, (1), 29-39
- Wahab Abdul, 2021. Media Pembelajaran matematika.Yayasan Penerbit Muhammad zaini
- Wibawanto. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko, Eko, Putro. 2017. Teknik Penyusunan Instrumen. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widyaningrum, Meita. 2020. "Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kotak Pintar Belajar Membaca (Kopi Laba) terhadap Keterampilan Mmemabaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri Sumberarum 1." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020