

Pengembangan Media KOPINCA untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah

Erviana Indarti, Nur Ulwiyah, Eka Nurjanah, Imam Mutaqin
Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang-Indonesia
e.indarti21@gmail.com, nurulwiyah@fai.unipdu.ac.id,
ekanurjanah@fai.unipdu.ac.id imammutaqin@fai.unipdu.ac.id

Abstrak: Kemampuan membaca permulaan merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah sebagai fondasi bagi keberhasilan pembelajaran pada jenjang berikutnya. Hasil observasi dan wawancara di MI Sunan Kalijogo Subontoro menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan membaca karena keterbatasan media pembelajaran yang mendukung proses belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Kotak Pintar Membaca (KOPINCA) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya kemampuan membaca permulaan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan (sebutkan model yang digunakan, misalnya ADDIE atau Borg & Gall). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan tes kemampuan membaca. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif terhadap hasil validasi ahli dan uji efektivitas menggunakan skor N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KOPINCA memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, ditunjukkan oleh hasil validasi ahli desain sebesar 92%, validasi ahli materi 100%, dan validasi guru 100%. Uji coba penggunaan media juga menunjukkan peningkatan kemampuan membaca siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media KOPINCA efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung pembelajaran membaca pada pendidikan dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran; membaca permulaan; Bahasa Indonesia; Madrasah Ibtidaiyah; Research and Development.

Abstract: *Early reading literacy is a fundamental competency that must be mastered by first-grade students in Madrasah Ibtidaiyah, as it serves as the foundation for subsequent learning. Preliminary observations and interviews conducted at MI Sunan Kalijogo Subontoro revealed that several first-grade students experienced difficulties in learning Indonesian due to the limited availability of instructional media that supported early reading activities. This study aimed to develop the Smart Reading Box (KOPINCA) as a valid, practical, and effective learning medium to improve students' Indonesian language learning outcomes, particularly their early reading skills. The study employed a Research and Development (R&D) approach using (specify the development model, e.g., ADDIE or Borg & Gall). Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, and reading achievement tests. The data were analyzed descriptively, while the effectiveness of the developed media was evaluated using the N-Gain score. The findings indicate that KOPINCA achieved a very high level of feasibility, with design expert validation reaching 92%, material expert validation 100%, and teacher validation 100%. Furthermore, the implementation trials demonstrated a significant improvement in students' early reading skills, as indicated by an N-Gain score of 0.83, which falls into the high category. These findings demonstrate that KOPINCA is an effective instructional medium for enhancing early reading skills in Indonesian language learning among first-grade Madrasah Ibtidaiyah students. The study contributes an innovative instructional medium that supports literacy development in primary Islamic education.*

Keywords: instructional media; early reading skills; Indonesian language learning; Madrasah Ibtidaiyah; Research and Development.

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa bukan sekedar bertujuan untuk memberikan peserta didik pengetahuan tentang bahasa, tetapi lebih dari itu. Pembelajaran bahasa lebih difokuskan agar peserta didik mampu menguasai dan menggunakan bahasa tersebut sehingga peserta didik lebih mahir untuk berkomunikasi dengan

baik¹. Belajar bahasa merupakan proses belajar dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, oleh karena itu belajar Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Perkembangan dan pertumbuhan kemampuan membaca peserta didik merupakan aspek bahasa itu sendiri, proses pembelajaran bahasa meliputi empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan bahasa untuk peserta didik diarahkan pada kemampuan berkomunikasi yang baik. Membaca merupakan keterampilan dalam berbahasa yang penting, dengan adanya kegiatan membaca peserta didik mendapatkan banyak informasi, pengetahuan dan kemampuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor.

Idealnya peserta didik kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah sudah dapat membaca kosakata dengan menggunakan bahasa yang sederhana, namun pada kenyataannya masih ditemukan peserta didik yang belum mampu membaca. Proses belajar mengajar pada pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah belum cukup mampu menumbuhkan minat baca peserta didik. Sehingga dalam proses belajar di sekolah, keluarga merupakan lingkungan pertama dalam proses belajar mengajar dan berperan penting atas keberhasilan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar melalui kemampuan membaca, karena peranan orang tua dalam mengasuh buah hatinya sangat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran.² Hal ini juga dinyatakan dalam penelitian Wahyu Dias Pamungkassari yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* pada Peserta didik Kelas I, melalui observasi yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik masih rendah. Secara umum, rata-rata nilai kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SD Negeri

¹Ary Isdianto, Pujiati Suyata, "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar", *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 1-Nomor2, 2014. Hal 179. Lihat di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2528> diakses pada tanggal 3 Agustus 2024.

²Sonya Kristiani Maria, "Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar", *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, ISSN 2541-0261, Volume 5, Nomor 1, Maret 2020. Hal 36. Lihat di <https://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/178/137>, diakses pada tanggal 3 Agustus 2024.

Ambalresmi masih rendah di bawah nilai yang ditentukan Madrasah.³ Kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas I di SD Negeri 2 Ambalresmi belum tercapai, oleh karena itu dibutuhkan media yang mendukung untuk mengembangkan kemampuan membaca pada peserta didik kelas I di SD Negeri 2 Ambalresmi.

Permasalahan tentang kemampuan membaca di MI Sunan Kalijogo digali oleh peneliti dengan melakukan wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.⁴ Hasil wawancara peneliti bahwa ditemukan permasalahan yang sama pada peserta didik kelas 1 MI Sunan Kalijogo yakni rendahnya kemampuan membaca yang berdampak pada nilai hasil belajar atau nilai yang didapat peserta didik rata-rata di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Nilai KKTP yang telah ditentukan oleh Madrasah yaitu 70. Terdapat 24 peserta didik di kelas 1 MI Sunan Kalijogo diantaranya 10 laki-laki dan 14 perempuan. Adapun peserta didik yang kesulitan dalam membaca ada 8, untuk lainnya bisa tetapi kurang lancar, sehingga pendidik yang membacakan saat mengerjakan soal ataupun ujian berlangsung.

Data hasil wawancara peneliti menguatkan dengan hasil observasi⁵, peneliti melakukan observasi bahwa saat KBM (kegiatan belajar mengajar) berlangsung pendidik hanya memberikan materi dengan metode ceramah, masih dilakukan cara umum contohnya seperti mengeja tanpa menggunakan media yang menarik, pendidik hanya menggunakan papan tulis dan buku LKS untuk media pembelajaran. Hal itu menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan juga membosankan, sehingga seorang pendidik menjadi satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik. Tantangan yang dihadapi yaitu kurangnya inovasi dan kreativitas dari para pendidik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya peserta didik kurang memiliki daya semangat dalam mencapai hasil belajar melalui kemampuan membaca yang baik. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi

³Wahyu Dias Pamungkassari, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Siswa Kelas I", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 7 Tahun Ke-7 2018*, hal.670. Lihat di <https://eprints.uny.ac.id/51843/>, diakses pada tanggal 17 November 2023.

⁴Muhimmatul Khasanah, *Wawancara*, Jombang, 8 November 2023.

⁵Muhimmatul Khasanah, *Hasil Observasi*, Jombang, 11 November 2023.

solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui penggunaan media peserta didik dapat memiliki pengalaman pembelajaran yang beragam dan menyenangkan. Selain itu media pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan, juga dapat meningkatkan keinginan dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran⁶.

Sehubungan dengan adanya permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar dalam hal membaca sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal yang perlu diperhatikan pendidik yaitu memilih dan memilah media yang tepat, sehingga dapat menerapkan media pembelajaran tersebut dalam berlangsungnya proses belajar membaca. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat menstimulasi keinginan mereka untuk membaca materi ataupun pesan pelajaran. Media pembelajaran memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam memahami isi pelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam kemampuan belajar membaca. Penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak gampang bosan dan jenuh. Dengan mengoptimalkan penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan mencapai hasil yang maksimal.

Pengembangan media Kopinca ini menggunakan dasar pengembangan yang biasa dikenal *Research and Development* (R&D) mengacu oleh Borg and Gall yaitu penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁷ Langkah-Langkah R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall memiliki sepuluh tahap, yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi

⁶Nur Ulwiyah,dkk, "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19", AKSARA:Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310, Volume 08,(1) Januari 2022, 108. Lihat di <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>, diakses pada 15 Juli 2024

⁷Hardani,dkk., "*Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*" (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), 67.

desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Pembuatan produk massal. Tujuan dari pengembangan Kopinca adalah untuk mengembangkan produk dan mengukur kualitas produknya. Produk dikatakan berkualitas apabila produk tersebut telah valid, praktis, dan efektif, oleh karena itu perlu untuk dilakukan validasi dan uji coba keefektifan.

Instrumen pengumpulan data ini yaitu berupa lembar observasi, validasi, dan tes. Pertama, lembar observasi digunakan untuk menuliskan segala macam aktivitas dalam pembelajaran maupun administrasi dan menggambarkan segala macam kondisi dan situasi sekolah. Hal yang perlu diobservasi antara lain perilaku peserta didik, proses belajar mengajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia baik itu sebelum penggunaan media Kopinca maupun setelah penggunaan media Kopinca.

Kedua, lembar validasi digunakan untuk menguji kualitas produk. Untuk itu, validasi disusun menjadi tiga jenis yang telah disesuaikan dengan responden yang dibutuhkan, yaitu validasi oleh ahli desain, validasi oleh ahli materi, dan validasi oleh guru mata pelajaran. Validasi oleh ahli desain dilakukan untuk mengukur produk dari aspek desain. Sedangkan validasi untuk ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengukur media dari aspek pembelajaran dan isi. Lembar validasi berbentuk kuisioner tertutup dalam bentuk *checklist* dengan skala Likert, yaitu dengan menyiapkan beberapa pertanyaan mengenai media yang dikembangkan dan validator (ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran).

Ketiga, Lembar tes. Tes yang dimaksud adalah evaluasi pembelajaran peserta didik. Peserta didik diberikan tes untuk mengetahui hasil belajarnya. Lembar tes berupa dua bentuk yaitu pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik pada uji coba pertama dan kedua. Lembar evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media Kopinca.

Pembahasan

Beberapa peneliti sebelumnya telah meneliti pengembangan media untuk materi suku kata. Media yang dihasilkan dari penelitian-penelitian tersebut mungkin tidak memerlukan pengembangan lebih lanjut atau sudah dianggap

valid. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran untuk materi suku kata dengan menambahkan bentuk dan isi yang belum ada pada penelitian sebelumnya. Sebelum mulai mengembangkan media Kopinca, peneliti meninjau beberapa jurnal ilmiah yang membahas pengembangan media pembelajaran untuk materi suku kata. Media ini akan menggabungkan keunggulan dari media berbasis flashcard sebelumnya dan menambahkan format yang berbeda, serta akan diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda, yaitu Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengembangkan media inovatif yang disebut dengan media Kopinca. Media ini memiliki konsep yang mirip dengan flashcard sebelumnya yang menampilkan huruf beserta suku kata beserta memuat gambar sesuai kata dikartu tersebut. Namun, untuk meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap Kopinca, peneliti mengembangkan enam elemen penting dalam media Kopinca. *Pertama*, kotak atau box. Kotak dalam media ini terbuat dari bahan kayu dan mempunyai daya tahan yang lebih baik. Kotak media Kopinca berukuran 1m x 1m x 25cm, memberikan cukup ruang untuk menyimpan dan menampilkan flashcard. Desain kotak dirancang sedemikian rupa agar dapat memuat flashcard secara rapid dan tertata, serta memudahkan peserta didik dalam mengakses dan menggunakannya. *Kedua*, flashcard. Flashcard dalam media Kopinca menggunakan bahan akrilik yang ditemplei kertas stiker, untuk daya tahannya sudah cukup kuat. Flashcard dalam media Kopinca berukuran 10,5cm x 15cm dengan ukuran ini sangat membantu pembelajaran didalam kelas, bahkan untuk peserta didik yang duduk di bangku belakang karena flashcard ini cukup besar dan mudah dilihat dari jarak jauh. Materi yang memuat dalam flashcard media Kopinca yaitu menampilkan 5 suku kata (ba-bi-bu-be-bo) sekaligus dilengkapi gambar yang menarik untuk setiap suku kata. Penempatan flashcard ditempelkan secara paten pada kotak dengan tatanan bersebelahan, hal ini memudahkan peserta didik untuk melihat dan memilih serta bisa sekaligus menghafal urutan huruf abjad. *Ketiga*, fitur suara atau audio. Kotak media Kopinca ini dilengkapi dengan fitur suara yang dapat mengeluarkan suara sesuai dengan urutan abjad atau flashcard yang dipilih. Hal ini membantu peserta didik dalam pengucapan suku kata dengan benar dan meningkatkan

keterlibatan melalui elemen audio, untuk memutar audio, ini juga dilengkapi dengan tombol yang mudah dioperasikan untuk mengaktifkan suara yang sesuai dengan urutan abjad atau urutan flashcard yang dipilih, untuk memudahkan juga audio ini dilengkapi dengan remot untuk memudahkan atau mempercepat urutan abjad atau urutan flashcard yang dipilih. *Keempat*, lagu dan game. Media ini dilengkapi dengan beberapa lagu yang digunakan untuk icebreaking selama sesi pembelajaran, membantu peserta didik tetap bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran. Game termasuk permainan yang dirancang untuk mengatasi kebosanan dan menjaga perhatian peserta didik, serta terkait dengan materi pembelajaran. *Kelima*, desain visual. Media Kopinca memiliki tampilan yang cukup menarik, media ini menggunakan warna-warna cerah dan gambar yang sesuai suku kata untuk menarik perhatian peserta didik, dari segi keterbacaan huruf dan gambar pada flashcard cukup besar dan jelas, mudah dibaca oleh peserta didik kelas 1, media ini juga dilengkapi dengan lampu LED yang menerangi setiap flashcard, membuatnya lebih menarik dan mudah dilihat, terutama dalam kondisi pencahayaan yang kurang optimal, selanjutnya, media Kopinca dilengkapi 4 roda untuk memudahkan mobilitas media.

Media Kopinca dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengenal dan mengucapkan suku kata bahasa Indonesia melalui penggunaan alat pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Materi utama dalam media Kopinca fokus pada pengenalan suku kata dasar dalam bahasa Indonesia seperti “ba”, “bi”, “bu”, “be”, dan “bo”. Setiap suku kata dilengkapi dengan gambar yang relevan untuk membantu peserta didik mengaitkan kata dengan objek atau situasi nyata, misalnya, suku kata “ba” disertai dengan gambar “balon” dengan menggunakan tulisan berstrip contohnya tulisan “balon” menjadi “ba-lon” sekaligus warna suku kata dan huruf dengan kata penghubungnya didesain dengan beda warna. Dengan kombinasi elemen-elemen tersebut, media Kopinca menyediakan materi pembelajaran yang cukup efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca dan pengucapan suku kata peserta didik.

Berdasarkan dari potensi dan masalah serta data yang telah terkumpul, maka peneliti dapat mengembangkan rancangan awal dari media pembelajaran interaktif ini sebagai berikut: yang *pertama*, perancangan desain kerangka media, dengan mendesain

gambar menggunakan platform desain grafis, disini peneliti menggunakan aplikasi canva, Setiap flashcard didesain menggunakan huruf abjad capital dan huruf kecil serta dikombinasi dengan gambar yang relevan dan menarik serta teks 5 suku kata. Misalnya “ba” untuk “ba-lon”, “bi” untuk “bi-ru”, “bu” untuk “bu-ku”, “be” untuk “be-ras”, “bo” untuk “bo-la”, dengan tulisan yang besar dan jelas. *Kedua*, pengumpulan bahan material, material yang dibutuhkan dalam pengembangan media Kopinca adalah bahan pembuatan media seperti kayu triplek dengan ketebalan 19mm, cat warna untuk pewarnaan kotak, aklirik berukuran 10,5 cm x 15 cm berjumlah 26 pcs (Abjad A-Z), stiker flashcard yang sudah didesain menggunakan canva untuk ditempel diaklirik yang sudah dipotong, lampu led ditempel dibelakang aklirik untuk memberikan efek terang, dan 4 roda yang dipasang bagian bawah kotak. Alat yang digunakan dalam pembuatan media Kopinca antara lain paku, palu penggaris, gergaji, meteran, spidol, dan kuas cat. Materi yang dibutuhkan untuk isi media Kopinca yaitu buku LKS kelas 1 Bahasa Indonesia. *Ketiga*, prosedur pembuatan media kopinca, yang diawali dengan memotong lembaran triplek yang mempunyai ketebalan 15mm menjadi ukuran 1m x 1m x 25cm, lalu Kayu triplek yang sudah dipotong sesuai ukuran disusun sesuai desain, lalu dilubangi sesuai kotak flashcard yang nantinya didalam lubang ditemplei lampu LED, selanjutnya pewarnaan kotak media Kopinca menggunakan cat kayu, lalu pemasangan lampu LED didalam lubang kotak dan penempelan flashcard dilubang yang sudah disediakan, dilanjutkan pemasangan audio atau sound dan pemasangan roda.

Proses pengembangan yang didasarkan pada hasil perancangan, desain Kopinca diuji oleh para ahli⁸. Uji ahli ini dilakukan untuk memastikan bahwa media Kopinca memenuhi standart dan kebutuhan yang telah ditentukan. Valdasi desain digunakan untuk menguji apakah produk media pembelajaran Kopinca sudah layak untuk dilakukan uji coba pada peserta didik kelas 1 dalam pemelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi

⁸Reni Permata, Rohana, Nora Surmilasari, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD", *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, p-ISSN 2337-9049, e-ISSN 2502-4671, Volume 11 No.2, 2023, hal 422. Lihat di <https://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JEMS/article/view/15568/5101> diakses pada 3 Juli 2024

suku kata. Validasi desain dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli desain media, ahli materi, dan validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dari MI Sunan Kalijogo subontoro.

Tahap validasi yang pertama yaitu validasi oleh ahli desain dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang pengembang media Kopinca. Validator ahli desain dalam pengembangan media ini adalah Bapak Imam Mutaqin, M.Pd.I. seorang dosen yang ahli dalam bidang desain media pembelajaran. Bapak Imam Mutaqin, M.Pd.I, memiliki pengalaman yang luas dan mendalam dalam mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Pengalaman akademis serta profesionalnya menjadikannya sangat kompeten untuk menilai dan memberikan masukan yang konstruktif terhadap desain media Kopinca. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain yakni dengan presentase 92 %, desain media Kopinca dapat dinyatakan cukup valid tanpa catatan. Hal ini memenuhi kriterian yang telah tercantum pada lembar validasi dan media telah layak untuk dilakukan uji coba pada peserta didik kelas 1 MI.

Tahap validasi yang kedua yaitu validasi oleh ahli materi dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang materi media Kopinca. Validator ahli materi dalam pengembangan media ini adalah Ibu Galuh Tisna Widiani, M.Pd, yang merupakan dosen PGMI, Fakultas Agama Islam. Mengingat bahwa media Kopinca berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa MI, keahlian Ibu Galuh Tisna Widiani, M.Pd dalam bidang ini menjadikannya sangat tepat sebagai validator. Hasil validasi oleh ahli materi yakni persentase total penilaian adalah 100% dengan catatan media sangat menarik. Isi materi dalam media Kopinca sangat valid, dan layak diuji cobakan pada peserta didik kelas 1 MI.

Tahap validasi yang ketiga yaitu validasi oleh guru mata pelajaran dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang materi media Kopinca. Validator ahli materi dalam pengembangan media ini adalah Ibu Muhimmatul Khasanah, S.Pd., guru Bahasa Indonesia kelas I di MI Sunan Kalijogo Mojoagung. Pentingnya validasi oleh seorang guru mata pelajaran sangat jelas mengingat media Kopinca dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia

bagi siswa MI. Sebagai seorang pendidik dengan pengalaman langsung di kelas, Ibu Muhimmatul Khasanah, S.Pd., memiliki pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa pada jenjang tersebut. Keahliannya dalam mengajar Bahasa Indonesia di MI memastikan bahwa ia dapat memberikan evaluasi yang akurat dan konstruktif terkait materi dan penyampaian dalam media Kopinca. Hasil validasi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni dengan presentase 100% dengan catatan media sangat menarik dan bisa menunjang proses pembelajaran. Adapun saran dan penambahan media Kopinca adalah di bagian pintu terlalu polos, mungkin bisa diberikan gambar-gambar yang lebih menarik.

Setelah melalui tiga tahap validasi media, penulis kemudian melakukan rekapitulasi dengan menggabungkan skor dan rata-rata persentase yang diperoleh dari setiap tahap validasi. Dari hasil rekapitulasi ini, penulis menarik kesimpulan mengenai tingkat kevalidan/kelayakan media comic card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Media Kopinca

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Rata-rata Presentase
1	Ahli Desain	33	36	92%
2	Ahli Materi	40	40	100%
3	Guru Mata Pelajaran	44	44	100%
Skor Gabungan		117	120	98%
Tingkat Validasi				Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1, setelah skor dari 3 tahap validasi digabungkan maka diperoleh persentase rata-rata sebanyak 98% yang berarti bahwa media Kopinca dinyatakan sangat valid dan telah siap/layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik MI. Hal ini didasarkan pada kriteria kelayakan media.

Media Kopinca masih diperlukan revisi meskipun telah dinyatakan valid, hal ini bertujuan agar media Kopinca dapat mencapai versi terbaiknya saat diuji cobakan disebarluaskan nantinya. Perbaikan media Kopinca didasarkan pada saran tiap validator saat tahap validasi media sebelumnya.

Revisi desain dilaksanakan berdasarkan pada saran serta komentar para ahli desain media, ahli materi, dan ahli isi media. Revisi desain dilaksanakan dengan tujuan agar produk media yang dibuat layak untuk diuji cobakan pada peserta didik.⁹ Setelah melaksanakan uji validasi dengan ahli desain media, ahli materi dan ahli isi media yakni guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 MI Sunan Kalijogo Subontoro Santren Mojotrisno Mojoagung Jombang, peneliti telah mendapatkan hasil validasi kemudian melaksanakan revisi pada media.

Ahli isi media atau validasi dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 MI Sunan Kalijogo Subontoro Santren, yakni perlu adanya tambahan gambar pada media Kopinca bagian pintu, hal ini diharapkan dapat menambah daya tarik visual dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Alasan Pentingnya Penambahan gambar. Pertama, daya tarik visual, Anak usia dini sangat responsif terhadap rangsangan visual. Gambar yang menarik dapat mengundang perhatian anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Kedua, mempermudah pemahaman, Gambar yang relevan dengan materi pembelajaran dapat membantu anak lebih mudah memahami konsep yang abstrak. Gambar juga dapat berfungsi sebagai petunjuk visual yang memudahkan anak dalam mengikuti alur pembelajaran. Ketiga, Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan: Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat anak lebih betah dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Gambar yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, penambahan gambar pada media Kopinca juga dapat memberikan manfaat lain, seperti: pertama, meningkatkan keterampilan membaca, gambar dapat membantu anak dalam mengenali huruf dan kata-kata baru. Kedua, merangsang imajinasi, gambar yang menarik dapat merangsang imajinasi anak dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Ketiga,

⁹Petrus Mau Tellu Dony,dkk, "Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar", *JURNAL BASICEDU*,p-ISSN2580-3735, e-ISSN 2580-1147, Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022, Hal 9002, 2022. Lihat di <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3989/pdf>, diakses pada tanggal 3 Juli 1024.

memperkuat Ingatan, gambar dapat membantu anak mengingat informasi lebih lama.

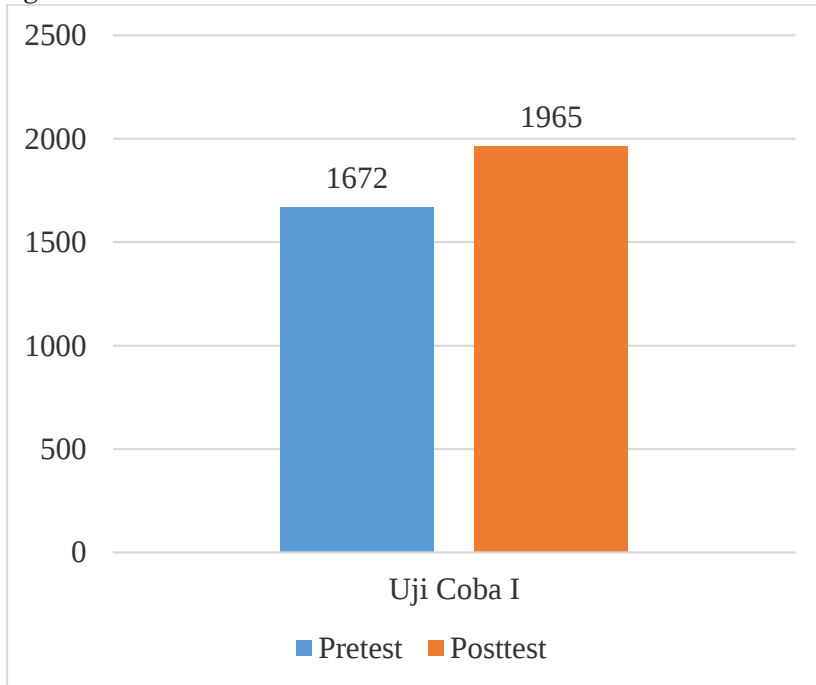
Media Kopinca yang sudah divalidasi oleh validator ahli desain media, ahli materi dan ahli mata pelajaran serta sudah direvisi, telah dinyatakan valid maka akan dilakukan uji coba pada peserta didik kelas 1 MI sesuai dengan sarana penggunaan media. Uji coba dilakukan agar peneliti dapat mengetahui efektifitas penggunaan media Kopinca dalam meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dikelas 1 MI. Pengukuran hasil uji coba dilakukan dengan memberikan siswa bacaan pretest dan bacaan posttest. Dalam hal ini dibagi menjadi dua kali tahap uji coba pemakaian, yakni uji coba 1 dan uji coba 2.

Pada tahap uji coba 1, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi suku kata dengan waktu selama 2 jam pelajaran. Selanjutnya pada pertemuan pertama peneliti memberikan pre test berupa praktik membaca kepada peserta didik kelas 1, hal ini dilaksanakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan membaca mengenai materi suku kata sesuai dengan yang sudah dijelaskan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih menggunakan metode konvensional. Tes praktik membaca (pre test) yang diterapkan sudah dirancang oleh peneliti sesuai dengan indikator kelas 1 mata pelajaran bahasa Indonesia.

Setelah peserta didik usai melaksanakan pre test tes praktik membaca yang telah diterapkan oleh peneliti, selanjutnya peneliti memperkenalkan media Kopinca kepada peserta didik, dikarenakan media Kopinca ini masih asing bagi peserta didik yang sebelumnya tidak menggunakan media selama proses pembelajaran berlangsung, setelah memperkenalkan media Kopinca, peneliti melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Kopinca sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Peneliti juga mengajak peserta didik disela-sela pembelajaran untuk melakukan icebreaking berupa game yang terdapat dalam media Kopinca. Selanjutnya peneliti memberikan post test tes praktik membaca untuk dijadikannya bahan perbandingan kemampuan membaca peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media Kopinca.

Mengenai peningkatan hasil kemampuan membaca peserta didik antara pretest dan posttest, peneliti menyajikan grafik rekapitulasi beserta perhitungan uji N-Gain untuk mengukur

skala peningkatan hasil kemampuan membaca peserta didik, sebagai berikut:



Grafik 1
Rekapitulasi Pretest dan Posttest pada Uji Coba I

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{1965 - 1672}{2400 - 1672}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{293}{723} = 0,40$$

Berdasarkan Tabel grafik 1, hasil uji N-gain menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Kopinca masih tergolong sedang. Skor N-gain yang diperoleh adalah 0,40, yang berarti terdapat peningkatan kemampuan membaca, namun belum mencapai kategori tinggi ($g > 0,7$). Hal ini mengindikasikan bahwa media Kopinca telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan membaca peserta didik,

namun masih perlu adanya upaya lebih lanjut untuk mencapai hasil yang optimal.

Tabel 2
Kriteria Hasil Uji N-Gain

Skor N-Gain	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai pada siswa kelas I di MI Sunan Kalijogo Mojoagung. Hal ini dibuktikan dari meningkatnya nilai tiap siswa yang juga berdampak pada meningkatnya nilai rata-rata siswa, pada tahap pretest nilai rata-rata siswa memperoleh 69,66 sedangkan pada tahap posttest ini nilai rata-rata siswa memperoleh 81,87. Peningkatan nilai secara rata-rata memang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan media Kopinca, dapat diartikan bahwa penerapan media Kopinca pada uji coba pertama memberikan sedikit dampak positif terhadap minat dan meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dibandingkan dengan sebelum diterapkannya media Kopinca.

Hasil Tabel 2 memiliki implikasi yang penting bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia. Jika hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kopinca efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, maka media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Namun, jika hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas media Kopinca masih terbatas, maka perlu dilakukan uji coba ke II terhadap media ini.

Dengan melakukan uji coba ke II secara lebih mendalam dan komprehensif, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai efektivitas media Kopinca dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif. Terdapat beberapa masalah yang muncul pada uji coba pertama ini yang perlu diatasi untuk mengoptimalkan hasil di masa mendatang. Beberapa masalah yang diidentifikasi selama uji coba pertama meliputi:

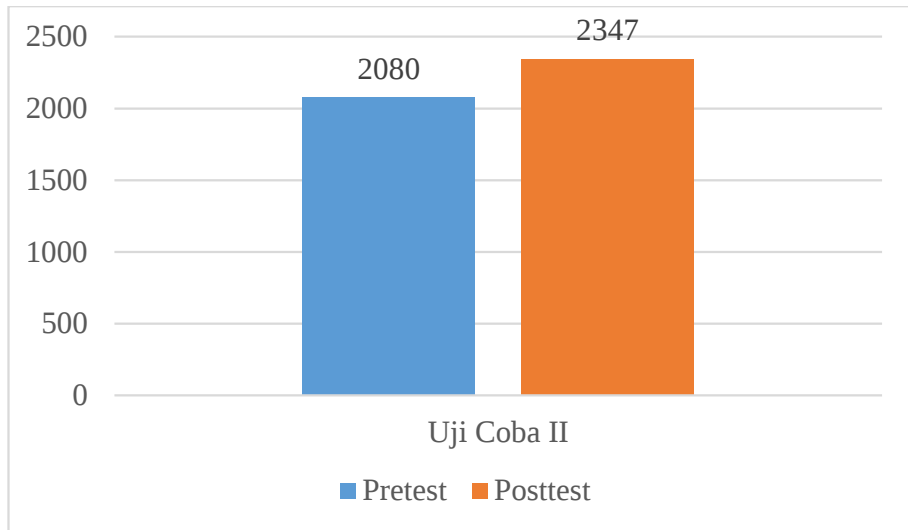
Tabel 3

Hambatan dan Solusi Uji Coba I

No	Hambatan	Solusi
1	Peserta didik masih sangat gaduh saat pertama kali peeliti masuk didalam kelas	Melakukan pendekatan secara personal kepada peserta didik yang melakukan keributan
2	Kemampuan peserta didik dalam membaca rendah dan ada beberapa peserta didik yang belum hafal beberapa huruf abjad tertentu	Melakukan pengelompokan peserta didik berdasarkan tingkat kemampuan membaca mereka untuk mendapatkan bimbingan yang sesuai. Memberikan tambahan bimbingan seperti melakukan pengulangan huruf-huruf tertentu yang belum hafal dan pengulangan pengulangan suku kata dengan memanfaatkan fitur audio pada media Kopinca untuk mendengar bunyi huruf-huuf tersebut, hal ini membantu peserta didik mengaitkan bunyi dengan visual huruf.
3	Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami arahan saat menjelaskan penggunaan media Kopinca	Melakukan demonstrasi langsung, dengan menunjukkan secara lansung bagaimana cara menggunakan media Kopinca

Pada tahap uji coba II ini, peneliti melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dengan menggunakan media Kopinca selama 2 jam pelajaran, dengan susunan kegiatan yang sama seperti uji coba I. Perbedaannya terletak pada modul ajar dan bacaan yang nantinya untuk praktik membaca, serta game dan ice breaking yang yang diterapkan. Tujuan dari uji coba II ini untuk menguji produk media Kopinca yang telah direvisi oleh peneliti sesuai dengan indikator peningkatan minat dan kemampuan membaca peserta didik.

Hasil kemampuan membaca peserta didik antara pretest dan posttest pada uji coba II, peneliti menyajikan grafik rekapitulasi beserta perhitungan uji N-Gain untuk mengukur skala peningkatan hasil kemampuan membaca peserta didik, sebagai berikut:



Grafik 2
Rekapitulasi Pretest dan Posttest pada Uji Coba II

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{2347 - 2080}{2400 - 2080}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{267}{320} = 0,83$$

Nilai rata-rata peserta didik pada posttest mencapai 97,79, meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest yang hanya 86,66. Hal ini menunjukkan bahwa media Kopinca sangat efektif dalam membantu peserta didik meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi suku kata. Tidak hanya nilai rata-rata yang meningkat, namun juga nilai individu setiap peserta didik mengalami peningkatan. Artinya, semua peserta didik, tanpa terkecuali, memperoleh manfaat dari penggunaan media Kopinca. Peningkatan nilai yang signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kopinca memberikan dampak yang konsisten dan berkelanjutan pada kemampuan membaca peserta didik.

Berdasarkan grafik 2, uji N-Gain diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan/perbandingan dari nilai pretest dan posttest pada uji coba II memperoleh skor akhir 0,83 yang artinya hasil peningkatan nilai peserta didik kelas 1 Mi Sunan Kalijogo

dinyatakan tinggi dikarenakan telah melampaui harapan peneliti yakni $g > 0,7$ sesuai dengan kriteria hasil uji N-Gain yang tercantum dalam tabel 2.

Dilihat dari data tersebut, pengembangan media Kopinca dalam penelitian ini dinyatakan efektif dikarenakan sudah terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar peserta didik. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadilla Resti Cahyanti,dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Flashcard terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas 1 sekolah dasar.¹⁰

Peningkatan Jumlah Nilai Total, baik pada tahap pretest maupun posttest, jumlah nilai total pada uji coba II lebih tinggi dibandingkan dengan uji coba I. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta didik pada uji coba II memiliki nilai yang lebih baik. Peningkatan jumlah nilai tidak hanya terjadi pada satu tahap saja, tetapi terjadi pada kedua tahap, yaitu pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang terjadi bersifat konsisten dan tidak hanya terjadi pada tahap akhir saja. Peningkatan yang signifikan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti perbaikan metode pembelajaran, penggunaan media yang lebih efektif, atau adanya faktor motivasi yang lebih tinggi pada peserta didik pada uji coba II.

Adapun dari hasil uji coba 1 dan uji coba II, peneliti menyebarkan sebuah angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media Kopinca. Angket ini bertujuan memudahkan pembuatan instrument penilaian respon peserta didik terhadap media Kopinca selama uji coba produk yang akan dilaksanakan di MI Sunan Kalijogo.

Lembar angket peserta didik yang diberikan berupa 7 butir pertanyaan yakni 1) Media lebih menarik dan tidak membosankan, 2) Media dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, 3) media mendorong saya untuk semangat mempelajari membaca huruf, suku kata dan kata, 4) media

¹⁰Nadilla Resti Cahyanti,dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar”, *Jurnal Elementaria Edukasia*, Vol 6 No.4 Desember 2023, hal 2180. Dilihat di <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/6160/4175>, diakses pada 10 Juli 2024.

membuat saya terdorong untuk aktif bertanya hal-hal yang masih kurang kepada guru, 5) media mendorong saya untuk bisa memahami materi dengan lebih baik, 6) media mendorong saya mendapatkan hasil belajar yang maksimal, 7) media cocok digunakan untuk mempelajari materi membaca huruf, suku kata dan kata. Dalam lembar angket peserta didik yang dibagikan terdapat 4 pilihan jawaban “TS” tidak setuju, “KS” kurang setuju, “S” setuju, “SS” sangat setuju.

Lembar angket dibagikan kepada peserta didik pada uji coba I setelah peserta didik menerapkan media Kopinca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik diberikan petunjuk dan contoh pengisian angket. Uji coba produk dilaksanakan bersamaan dengan uji coba tahap I, diikuti oleh 24 peserta didik kelas 1 MI Sunan Kalijogo Subontoro.

Tabel 5
Hasil Respon Angket Peserta Didik terhadap Media Kopinca

Soal No	Penilaian			
	4	3	2	1
1	22	2	0	0
2	24	0	0	0
3	20	4	0	0
4	18	4	2	0
5	20	3	1	0
6	20	4	0	0
7	23	1	0	0
Jumlah	588	54	6	0
Rata-rata	21	2,57	0,4	0

Keterangan:

Skor Kriteria : $4 \times 7 \times 24 = 672$

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

$$P = \frac{648}{672} \times 100\%$$

$$P = 96,4 \%$$

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik ditabel 4, yang diberikan kepada 24 siswa kelas 1 MI Sunan Kalijogo Subontoro, media pembelajaran Kopinca dinilai sangat efektif

dalam membantu siswa memahami materi suku kata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak 96,4% siswa memberikan respons positif, menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media ini. Hasil ini dapat dilihat dari rata-rata nilai yang sangat tinggi pada setiap pertanyaan dalam angket, di mana mayoritas siswa memilih opsi "Sangat Setuju" atau "Setuju". Hal ini mengindikasikan bahwa Kopinca berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai desain media Kopinca yang menarik dan colorful. Elemen-elemen visual seperti gambar, animasi, dan suara yang digunakan dalam media ini berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, siswa juga merasa bahwa Kopinca membantu mereka memahami konsep suku kata dengan lebih mudah. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis kata-kata sederhana setelah menggunakan media Kopinca.

Hasil survei ini memiliki implikasi yang sangat positif bagi dunia pendidikan. Media Kopinca dapat menjadi alternatif yang menarik bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi suku kata. Penggunaan media ini dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan minat baca siswa. Selain itu, hasil survei ini juga dapat dijadikan sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pastinya ada hambatan atau kendala yang terjadi di lapangan. Begitu juga dengan pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini. Berikut hambatan dan kendala yang peneliti temui ketika melaksanakan langkah serta solusi yang telah peneliti terapkan untuk menyelesaikan masalah tersebut:

Tabel 3
Hambatan dan Solusi Uji Coba II

No	Hambatan	Solusi
1	Waktu pembelajaran yang terbatas tidak cukup untuk semua peserta didik menggunakan media Kopinca secara personal.	Menetapkan aturan durasi yang singkat namun efektif untuk setiap giliran, misalnya 5 menit setiap peserta didik.

2	Antusiasme yang tinggi menyebabkan perebutan dan ketidaksabaran yang dapat mengganggu proses pembelajaran berlangsung.	Membuat waktu bergilir yang jelas untuk memastikan setiap peserta didik mendapatkan giliran.
---	--	--

Selama proses pengembangan media Kopinca, peneliti menghadapi beberapa kendala dan hambatan selama penelitian berlangsung, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 25
Kendala Penelitian

No	Kedala	Solusi
1	Peneliti kesulitan dalam masalah teknis media Kopinca, seperti semua bahan yang digunakan dan cara pembuatannya	Peneliti bekerja sama dengan tukang ahli teknik untuk mendapatkan saran dan solusi terbaik.
2	Peneliti mengalami kesulitan dalam memperoleh pendanaan yang cukup.	Peneliti berusaha untuk mengoptimalkan penggunaan dana yang ada dengan mencari bahan dan komponen yang lebih ekonomis tanpa mengorbankan kualitas.
3	Terjadinya rekaman suara yang sudah dimasukkan ke memory card tidak bisa keluar saat di oprasikan.	Peneliti melibatkan tukang ahli dalam bidang audio untuk membantu memperbaikinya.
4	Penelliti kesulitan dalam mengukur efektivitas media Kopinca	Peneliti menggunakan tes praktik membaca (pretest dan posttest) saat kegiatan uji coba berlangsung.
5	peserta didik masih sangat gaduh saat pertama kali peneliti masuk didalam kelas	melakukan pendekatan secara personal kepada peserta didik yang melakukan keributan
6	kemampuan peserta didik dalam membaca rendah dan ada beberapa peserta didik yang belum hafal beberapa huruf abjad tertentu	Melakukan pengelompokan peserta didik berdasarkan tingkat kemampuan membaca mereka untuk mendapatkan bimbingan yang sesuai. Memberikan tambahan bimbingan seperti melakukan pengulangan huruf-huruf tertentu yang belum hafal dan pengulangan pengulangan suku kata dengan memanfaatkan fitur audio pada media Kopinca untuk mendengar bunyi huruf-huuf tersebut, hal ini membantu peserta didik mengaitkan bunyi dengan visual huruf.

-
- | | | |
|---|--|--|
| 7 | Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami arahan saat menjelaskan penggunaan media Kopinca | Melakukan demonstrasi langsung, dengan menunjukkan secara langsung bagaimana cara menggunakan media Kopinca |
| 8 | Waktu pembelajaran yang terbatas tidak cukup untuk semua peserta didik menggunakan media Kopinca secara personal | Menetapkan aturan durasi yang singkat namun efektif untuk setiap giliran, misalnya 5 menit setiap peserta didik. |
| 9 | Antusiasme yang tinggi menyebabkan perebutan dan ketidaksabaran yang dapat mengganggu proses pembelajaran berlangsung. | Membuat waktu bergilir yang jelas untuk memastikan setiap peserta didik mendapatkan giliran. |
-

Kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Kopinca dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan pada kelas 1 MI Sunan Kalijogo Subontoro santren Mojotrisno Mojoagung Jombang dapat ditarik kesimpulan secara detailnya sebagai berikut: Media pembelajaran Kopinca dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi suku kata dalam penelitian ini merupakan hasil pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan enam titik pengembangan, yaitu; Pertama, kotak media menggunakan bahan kayu berukuran 1x1x25cm. Kedua, flashcard yang berbahan aklirik yang berukuran 10,5cmx15cm dan tertempel di kotak yang memuat huruf kapital, huruf kecil, 5 gambar dan 5 suku kata. Ketiga, adanya fitur suara atau audio sesuai flashcard. Keempat, adanya lagu icebreaking didalam audio. Kelima desain visual, dilengkapi lampu LED. Keenam, adanya roda untuk mobilitas media. Prosedur pengembangan media Kopinca melalui beberapa tahap

yakni dalam proses desain dalam media ini menggunakan aplikasi skeep untuk elemen kotak, setelah itu direalisasikan menggunakan kayu yang kuat. Desain visual untuk flashcard dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi canva dengan mencakup gambar dan teks suku kata yang kemudian dicetak menggunakan kertas stiker lalu ditempel di akrilik lalu dipotong, dilengkapi juga fitur tambahan berupa sound atau audio, lampu LED dan 4 roda untuk mobilitas.

Media Kopinca terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 1 MI Sunan Kalijogo, terutama dalam mengenal dan mengucapkan suku kata bahasa Indonesia. Validasi media ini dinilai dengan berbagai ahli, yang pertama ahli desain yang memberikan nilai sebesar 92%, ahli materi memberikan penilaian optimal sebesar 100%, dan guru mata pelajaran juga memberikan penilaian optimal sebesar 100%.

Efektifitas media ini juga mengalami peningkatan kemampuan membaca peserta didik terbukti dengan hasil perhitungan N-Gain pada uji coba I, yakni 0,40% dan mengalami peningkatan pada uji coba II yakni sebesar 0,83%. Adapun rekapitulasi respon peserta didik mengenai media Kopinca dengan memperoleh nilai presentase sebesar 96,4 %.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono, Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 183.
- Ali, Muhammad, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar", Pernik Jurnal PAUD, VOL 3, NO. 1, (September 2020) 41. Lihat di file:///c:/users/win81/downloads/admin,+3.+Muhammad+Ali.pdf, diakses padatanggal 17 desember 2023
- Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Linaria, dkk, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu Vol 7 No 1 Tahun 2023 P-ISSN 2580-3735 e-ISSN, hal 766. lihat di

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539> diakses pada tanggal 14 Juli 2024.
- Destia Putri, Ariska, Syofnidah Ifrianti, “Peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan alat peraga jam sudut pada peserta didik kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No.1, (2017), 3.
- Dias Pamungkassari, Wahyu, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Siswa Kelas I", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 7 Tahun Ke-7 2018*, hal.670. Lihat di <https://eprints.uny.ac.id/51843/>, diakses pada tanggal 17 November 2023.
- Hardani,dkk., “Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif” (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), 67.
- MUTAQIN, Imam. *Problematika Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu’awwanah Janti Mojoagung Jombang*. 2013. PhD Thesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Imelda Paul, Imelda, Theresia Wariani, Early Grizca Boelan, “Hubungan Antara Minat dan Hasil Belajar pada Penerapan Media Buku Saku Materi Stoikiometri”. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (2022), 442. Lihat di <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/index>, diakses pada 11 Agustus 2024
- Isdianto Ary, Pujiati Suyata, “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar”, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 1-Nomor2, 2014. Hal 179. Lihat di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2528> diakses pada tanggal 3 Agustus 2024.
- Kosilah, Septian, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1 No. 6 (2020), 139. Lihat di <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/214>, diakses pada 11 Agustus 2024.
- Kristiani Maria, Sonya, “Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”, *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan*

- Pembelajaran, ISSN 2541-0261, Volume 5, Nomor 1, Maret 2020. Hal 36. Lihat di <https://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/178/137>, diakses pada tanggal 3 Agustus 2024.
- Mau Tellu Dony, Petrus,dkk, "Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar", JURNAL BASICEDU,p-ISSN2580-3735, e-ISSN 2580-1147, Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022, Hal 9002, 2022. Lihat di <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3989/pdf>, diakses pada tanggal 3 Juli 1024.
- Permata, Reni, Rohana, Nora Surmilasari, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, p-ISSN 2337-9049, e-ISSN 2502-4671, Volume 11 No.2, 2023, hal 422. lihat di <https://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JEMS/article/view/15568/5101> diakses pada 3 Juli 2024
- Resti Cahyanti, Nadilla,dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar", Jurnal Elementaria Edukasia, Vol 6 No.4 Desember 2023, hal 2180. Dilihat di <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/6160/4175>, diakses pada 10 Juli 2024.
- Silabus kelas 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia. Lihat di <https://www.mediaeducations.com/2023/07/atp-Bahasa-indonesia-fase-fase-b-fase-c.html?m=1> diakses pada tanggal 24 Oktober 2023
- Ulwiyah, Nur, dkk, "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19", AKSARA:Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310, Volume 08,(1) Januari 2022, 108. Lihat di <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>, diakses pada 15 Juli 2024
- Ulwiyah, Nur, Nanik Mumayizah, "Implementasi Metode Jigsaw dan Media Diorama Kelapa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI Pada Mata Pelajaran Tematik", JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 2, No. 1 (April 2020),

71. Lihat di
<https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2112>,
diakses pada 11 Agustus 2024