

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE STRUKTURAL
ANALITIK SINTETIK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BELAJAR MEMBACA SISWA KELAS I
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN
GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Oleh:

Sifanatul Aqma
NIM. T20194106

**UIN KIAI HAJI. ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
NOVEMBER 2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE STRUKTURAL
ANALITIK SINTETIK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BELAJAR MEMBACA SISWA KELAS I
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN
GRIYA MANGLI INDAH JEMBER

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Sifanatul Aqma
NIM. T20194106
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id



Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd. I
NUP. 201606146

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE STRUKTURAL
ANALITIK SINTETIK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BELAJAR MEMBACA SISWA KELAS I
SEKOLAH DASAR BATTURROHMAN
GRIYA MANGLI INDAH JEMBER

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Rabu

Tanggal: 08 November 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Fim Penguji

Ketua Sekretaris
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.
NIP. 198003062011012009

Luluk Sultoniyah, M.Pd
NIP. 197006162014112001

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Anggota:

1. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdil Mu'is, S.Ag, M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩٠﴾

Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?” Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran. (Qs. Az-Zumar/39:9)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

¹ Al-qur'an "*Mushaf Aisyah Al-qur'an dan Terjemah untuk wanita*" (Penerbit Jabal: Bandung) hal 459

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur alhamdulillah yang tiada hentinya karena atas ridho Allah SWT, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini guna untuk mengakhiri masa studi di Universitas Kyai Haji Achmad Siddiq Jember dan semoga skripsi ini mampu menjadi acuan kedepannya.

Saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang saya sayangi:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sholihin dan Ibu Kudratik yang telah berjuang dan berusaha dengan sepenuh hati sehingga saya sampai pada tahap ini. Doa yang selalu dipanjatkan disetiap sujudnya dan kasih sayang yang tiada henti. Semoga apa yang menjadi harapan keduanya dapat terwujudkan, selalu diberikan keberkahan dalam hidup serta diberikan umur yang barokah. Aamiin
2. Kakak kandung serta kakak ipar saya, Mas Sultonul A'la dan Mba Ulfa Aulia Dewi yang selalu memberikan semangat serta mendukung secara penuh.

Semoga apa yang sedang mereka usahakan selalu diberkahi dan selalu dalam lindungan Allah. Aamiin

3. Keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat, doa serta mendukung penuh untuk pendidikan saya hingga pada tahap akhir ini. Semoga selalu diberi kesehatan, selalu kompak dan saling mendukung serta menguatkan satu sama lain. Aamiin

ABSTRAK

Sifanatul Aqma, 2023: “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember*”.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Interaktif Website, Metode Struktural Analitik Sintetik

Kurang optimalnya proses pembelajaran menjadi salah satu penyebab kurangnya kemampuan membaca siswa. Terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kurangnya peningkatan kemampuan membaca siswa antara lain 1) *learning loss* atau kehilangan belajar. 2) kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dan 3) faktor dari orang tua yang kurang dalam mengajarkan membaca dengan baik. Ketiganya memiliki 1 akar masalah yaitu kurangnya interaksi pada proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurangnya kemampuan belajar membaca siswa. Dalam teori media pembelajaran, interaksi sangat penting baik itu interaksi antara guru dengan siswa atau orang tua dengan siswa.

Penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *Website* ini memiliki beberapa rumusan masalah antara lain 1) bagaimana kevalidan pengembangan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sintetik? 2) bagaimana kepraktisan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sintetik? . 3) bagaimana keefektifan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sintetik? .

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sintetik 2) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sintetik 3) Untuk mengetahui keefektifan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sintetik untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pembelajaran ADDIE dengan lima langkah pengembangan, yaitu; 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi.

Hasil penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *Website* dengan menggunakan model ADDIE telah memenuhi kriteria uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 87,5%. Sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 92,5% dan ahli pembelajaran sebesar 95%. Dari keseluruhan presentase oleh validasi para ahli yaitu 91,6%, maka dapat dihitung presentase rata-rata sebesar dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. Adapun hasil kepraktisan yang didapatkan dari hasil angket respon peserta didik menunjukkan hasil 94,4% sehingga dikatakan praktis untuk digunakan. Dan untuk hasil keefektifan yang didapatkan dengan menggunakan perhitungan N-Gain Score menunjukkan rata-rata peningkatan hasil peserta didik sebesar 74% .

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah Swt karena atas rahmat serta ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik sebagai syarat menyelesaikan program sarjana.

Kelacaran penulisan skripsi ini tidak luput dari dukungan pihak tertentu. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni., S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terlaksananya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin kepada penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd. I. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah meberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan arahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd selaku dosen Pendidikan Kewarganegaraan sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktu dan membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian pada skripsi ini.

- 
7. Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktu dan membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian pada skripsi ini.
 8. Segenap dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia menyalurkan ilmunya kepada penulis.
 9. Bapak Asmad, M.Pd, selaku Kepala Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
 10. Ibu Sholihatur Rohmah, S.Ag., S.Pd selaku guru kelas 1A Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam melakukan penelitian ini.
 11. Siswa siswi kelas 1A Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang bersedia menjadi objek penelitian.
 12. Patner diskusi sekaligus calon patner hidup, Abang Febri Sawaludin yang selalu memberikan arahan, semangat serta motivasi yang sangat bermakna untuk penulis dan menjadi salah satu alasan penulis menyelesaikan tugas akhir ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain doa dan trimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah membalas kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 21 September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
RDAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	23

BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Model Penelitian dan Pengembangan	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	50
C. Uji Coba Produk	53
D. Desain Uji Coba	54
E. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	64
A. Penyajian Data Uji Coba	64
B. Analisis Data	91
C. Revisi Produk	99
BAB V KAJIAN DAN SARAN	101
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	101
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	102
C. Kesimpulan	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	21
3.1 Langkah-langkah Pengembangan	51
3.2 Skala Likert	61
3.3 Presentase Kevalidan	62
3.4 Pedoman Penilaian Angke Respon Siswa.....	62
3.5 Daftar Peserta Didik	63
4.1 Kosa Kata Siswa	71
4.2 Kosa Kata dan Ilustrasi	71
4.3 Aturan Penilaian Instrumen Validasi	80
4.4 Hasil Validasi Media	80
4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	83
4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	84
4.7 Hasil Respon Siswa.....	86
4.8 Hasil Pretest Peserta Didik	89
4.9 Hasil Posttes Peseta Didik	91
4.10 Hasil Validasi	92
4.11 Kategori Nilai Kepraktisan	93
4.12 Kriteria Normalis Gain	95
4.13 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain	95
4.14 Rata-rata Nilai N-Gain	96
4.15 Respon Peserta Didik	97

DAFTAR GAMBAR

3.1 Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE	42
4.1 Pembuatan Media Interaktif <i>Website</i>	70
4.2 Halaman Beranda	74
4.3 Tombol Navigasi	74
4.4 Halaman Capaian Pembelajaran	75
4.5 Halaman Materi	76
4.6 Halaman Vidio	77
4.7 Halaman Quiz	78
4.8 Mengerjakan Soal Pretest dan Posttes	89
4.9 Media Sebelum Direvisi	99
4.10 Media Setelah Direvisi	100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang seiring dengan perkembangan jaman, sehingga interaksi dan penyampaian informasi dapat berlangsung dengan cepat. Teknologi sendiri merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi didunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan sendiri sudah selayaknya memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan media yang lahir dari perkembangan alat informasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Hal tersebut termuat dalam Undang-undang No 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pasal 1 ayat 3 yang berbunyi “Teknologi adalah cara, metode, atau proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia”²

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang mempengaruhi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Dengan perkembangan teknologi saat ini, diharapkan mampu merubah pola pikir pendidik, karena hal tersebut sangat mempengaruhi kemajuan dalam dunia pendidikan. Tujuan dari pendidikan tersebut yaitu menciptakan manusia yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki wawasan yang luas untuk mencapai suatu yang

² Undang-undang No 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pasal 1 ayat 3 <https://peraturan.bpk.go.id/Details/117023/uu-no-11-tahun-2019>

diharapkan dan mampu beradaptasi dengan cepat dan tepat dilingkungan. Hal tersebut Termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi: “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”³

Pembelajaran di Sekolah Dasar mempunyai tujuan yaitu memberikan persiapan kepada anak ketika akan memasuki pendidikan selanjutnya dengan mengembangkan nilai-nilai agama (moral), fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan Seni. Dalam hal ini bahasa dan membaca merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan sosial anak. Bahasa dan membaca tidak hanya berbentuk bahasa lisan, tetapi bisa juga berupa gambar, tulisan, isyarat. Membaca merupakan salah satu bagian dari perkembangan bahasa yang dapat di artikan simbol atau gambar kedalam suara kemudian di kombinasikan dengan kata-kata yang disusun agar seseorang dapat memahami bacaan tersebut. Maka dalam penelitian ini akan membahas tentang bagaimana pembelajaran bahasa indonesia dan membaca dalam

³ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional UU RI No.20 Th.2003 (Jakarta:Sinar Grafika, 2008), hal 7.

pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan MI, dengan tujuan agar para peserta didik khususnya mampu membaca dengan lancar dan tepat.⁴

Membaca merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kemampuan keterampilan membaca dan minat membaca siswa. Kemampuan membaca merupakan salah satu kelompok kemampuan berbahasa yang sangat penting untuk dimiliki. Oleh karena itu, penting untuk menekankan kemampuan membaca ketika seorang anak berada di sekolah dasar yang merupakan tingkat sekolah dasar.⁵

Sebagai langkah awal, pada oktober 2022 lalu peneliti melakukan pengamatan di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah bahwa proses pembelajaran pasca pandemi khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia sudah diterapkan kembali disekolah dengan menggunakan pembelajaran secara daring beberapa bulan lalu. Perkembangan anak yang belajar dirumah selama pandemi covid-19 sangat berbeda dengan perkembangan anak yang belajar disekolah, sehingga guru harus mengembangkan inovasi dan memberikan motivasi bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Peneliti melaksanakan observasi (pra-penelitian) dikelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa. Peneliti melakukan tes sederhana

⁴ Suparlan, "Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI", Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 5, No 1, 2021, hlm 2
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/download/1088/771/>

⁵ Astri Mulya Dewi, "Pengaruh penerapan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II pada muatan bahasa indonesia SDN 28 Mataram tahun pelajaran 2022/2023", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022), hal 3. <https://repository.ummat.ac.id/6371/1/COVER-BAB%20III.pdf>

baca dan tulis pada siswa kelas 1 dengan jumlah 21 siswa. Siswa diminta membaca bacaan pada buku paket kelas 1 dengan judul “Mimpi Cici” kemudian mereka menulis ulang kalimat yang sudah ada.

Hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum lancar dalam membaca. Kurang efektifnya pembelajaran saat masa pandemi covid-19 beberapa bulan lalu mengakibatkan kurang terlaksananya pembelajaran dengan baik. Dari observasi yang dilakukan langsung oleh peneliti terdapat beberapa siswa yang masih belum lancar dalam membaca. Hal tersebut banyak dijumpai pada kelas rendah yang pada semestinya mereka mendapatkan pengajaran yang lebih optimal tidak hanya disekolah tetapi juga dilingkungan rumah. Kurangnya kemampuan membaca siswa dapat disebabkan dari beberapa faktor: (1) *learning loss* atau kehilangan belajar yaitu kondisi dimana siswa mengalami penurunan pengetahuan atau keterampilan karna sebab tertentu. (2) kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara online dimasa pandemi covid-19 lalu, juga menjadi penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa. (3) faktor dari orang tua yang kurang dalam membimbing siswa dengan baik sehingga pembelajaran kurang bermakna dan siswa mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan membaca.⁶

Keterampilan berbahasa merupakan hal yang wajib dikuasai oleh siswa. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak dan

⁶ Observasi di SD Baiturrohman, oktober 2022

keterampilan berbicara. Keterampilan membaca merupakan hal yang wajib dikuasai oleh siswa terutama pada jenjang sekolah dasar. Dengan membaca siswa akan mengenal bentuk huruf, dimana melalui huruf siswa akan mampu menyusun kata, kumpulan kata, kalimat, paragraf, sampai, wacana. Siswa juga mengenal huruf dan berlatih untuk berbicara, mengaplikasikan dalam bentuk tulisan dan menyimak bahasa komunikasi dari orang lain.⁷

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Steinberg mengemukakan bahwa setidaknya ada empat keuntungan membaca dini dilihat dari proses belajar mengajar yaitu;

1. Belajar membaca memenuhi rasa ingin tahu.
2. Situasi akrab dan informal dirumah.
3. Anak-anak yang berusia dini umumnya perasa dan mudah terkesan.
4. Anak yang berusia dini dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat.⁸

Membaca merupakan suatu hal yang penting bagi siswa, maka dari itu pembelajarannya perlu dimuat pada jenjang sekolah dasar. Membaca mulai diajarkan pada kelas 1 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membaca permulaan. Tujuan dari membaca permulaan adalah mengenalkan siswa mengenai cara membaca dengan benar, melatih siswa untuk

⁷ Muammar, “*Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*”, (Mataram: Sanabil, 2020)

⁸ Erfiani Ramadanti, “Media Kartu Bergambar Untuk Optimalisasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun”, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekan Baru 2021) hlm 4 <http://repository.uin-suska.ac.id/38114/1/FILE%20LENGKAP%20KECUALI%20HASIL%20PENELITIAN%20%28BAB%20IV%29.pdf>

mengembangkan tulisan menjadi bunyi bahasa, melatih siswa untuk memahami kata-kata yang dibaca, serta melatih siswa untuk menerapkan arti kata pada sebuah kalimat. Pelajaran membaca permulaan merupakan salah satu usaha pembinaan bahasa yang tercantum dalam Permendikbud No.42 Tahun 2018 tentang “Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan”.

Membaca dan penguasaan kosa kata mempunyai peran penting yaitu sebagai modal dalam perkembangan bahasa anak. Berbicara juga sangat penting bagi kehidupan manusia karena lewat serangkaian kata-kata yang bisa diucapkan, ataupun keinginan, pikiran, kebutuhan dan perasaan yang bisa diungkapkan lewat berbicara. Apabila kemampuan berbicara mengalami keterlambatan maka anak akan mengalami kesulitan dalam berbicara pada lingkungan sosialnya. Jika ini terjadi maka anak akan merasa terkucilkan oleh orang-orang di sekitarnya dan anak menjadi frustrasi dalam bersosialisasi.⁹

Didalam Al-Qur'an disebutkan juga tentang setiap kejadian yang ada di alam semesta, tentang penciptaan makhluk hidup, termasuk manusia didorong dengan hasrat ingin tahunya dipacu dan akalannya untuk menyelidiki segala apa yang ada disekelilingnya. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT memberi bimbingannya dengan memberikan contoh apa yang dapat diamati dan untuk tujuan apa pengamatan itu dilakukan, agar manusia selalu melakukan pengamatan untuk mencari titik terang dari apa yang telah Allah gambarkan, karena alam semesta dan proses-proses yang terjadi didalamnya sering kali

⁹ Idris Afandi, Nur Hasanah, “Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Awal Belajar Membaca di Kelompok B di TK Tarbiyul Athfal Bragang Klampis”, jurnal Al-Ibrah vol. 7 no.2 Desember 2022
<http://ejournal.stital.ac.id/index.php/alibrah/article/download/197/120/>

dinyatakan sebagai “ayat-ayat Allah”. Tuhan telah mengisyaratkan agar manusia mau belajar menguasai ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran membaca Allah SWT berfirman dalam surat Al-alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٣﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٤﴾

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*¹⁰
 (Q.S Al-Alaq (94) 1-5.

Di dalam surat ini menjelaskan tentang keharusan kita sebagai makhluk hidup yang diberi akal untuk membaca. Yang dimaksud dengan membaca yaitu memahami alam semesta yang diciptakan Tuhan yang banyak mengandung ilmu pengetahuan. Tuhan sengaja menciptakan alam semesta ini agar dipelajari oleh manusia sebagai ilmu pengetahuan. Tuhan juga memberikan ilmu pengetahuan kepada manusia sebagai pembeda dengan makhluk lainnya.¹¹

Salah satu cara agar dapat mengikuti kemajuan teknologi tersebut

adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran salah satunya dapat berupa wadah penyampaian materi belajar dan mengajar. Media pembelajaran yang juga ditambahkan dengan konten interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran mandiri. Penggunaan media pembelajaran dalam dunia

¹⁰ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al-Qur’an Hafalan Mudah Terjemahan & Tajwid Warna”, (Bandung: Cordoba, 2021), 597.

¹¹ Mutia, “Teknologi dalam Al-Quran” Jurnal Ilmiah Futura, Vol.6, no 2 (2018): 1-
<http://dx.doi.org/10.22373/jiif.v6i2.3048>

pendidikan sangatlah diperlukan, mengingat perkembangan teknologi jaman sekarang ini sangatlah pesat, sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Website* dapat membantu guru dan peserta didik selama melakukan pembelajaran, selain itu fitur interaktif yang terdapat pada media pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi karena adanya interaksi antara peserta didik dan sistem.

Untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan membaca permulaan diperlukan metode yang sesuai sebagai sarana penunjang bagi siswa dalam menuju keaktifan dan keterampilan membaca salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan permulaan adalah metode Struktural Analitik Sintetik. Metode tersebut dirasa cocok untuk menarik peserta didik supaya berminat dalam pembelajara. Maka sebagai guru harus wajib mencari solusi yang tepat untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam belajar, salah satunya dengan mencari metode pembelajaran yang efektif, untuk meningkatkan motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca. Dengan keterampilan serta inovasi yang dimiliki oleh guru dalam pembelajaran diharap mampu untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca.¹²

Untuk mengimplementasikan metode Struktural Analitik Sintetik dalam pembelajaran membaca permulaan dibutuhkan sebuah media. Media

¹² Dodi Setiawan, "Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode global pada peserta didik kelas 1 min 08 Bandar Lampung", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Rden Intan Lampung, 2019) <http://repository.radenintan.ac.id/7972/1/SKRIPSI.pdf> .

pembelajaran yang baik dapat membantu siswa untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi umum yaitu:

1. Membantu guru dalam tugas belajar mengajar
2. Membantu siswa memahami materi pembelajaran
3. Memperbaiki proses pembelajaran

Dalam penelitian ini, digagas sebuah pengembangan media berbasis *website* dalam pembelajaran membaca permulaan. Media berbasis *website* adalah alat digital yang dijumpai oleh internet guna untuk membantu siswa untuk belajar. Pada pengembangan ini peneliti akan memanfaatkan *platform* (perangkat) *google sites* yang terintegrasi dengan *power point*. Penggunaan *platform* tersebut didasarkan pada penyesuaian pelaksanaan model pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar Baiturrohmah. *Google sites* merupakan sebuah *platform* yang dapat memberikan fasilitas untuk mengembangkan sebuah laman *website*. *Platform* tersebut cenderung mudah dioperasikan. Sedangkan *power point* sendiri merupakan sebuah *aplikasi* perangkat lunak untuk media presentasi menggunakan slide. Namun seiring dengan berjalannya waktu, selain digunakan untuk media presentasi *power point* terdapat fitur yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran interaktif yang menarik untuk siswa. Pengembangan video pembelajaran dan permainan interaktif dengan menggunakan *power point* tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan cara yang menyenangkan.

Maka dari itu pengembangan media interaktif ini akan difokuskan pada permainan menyusun kata. Menyusun kata dapat mengantar siswa untuk mengetahui susunan kata dari kumpulan-kumpulan huruf. Permainan menyusun kata tersebut dikembangkan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sehingga permainan tersebut akan dilengkapi dengan desain yang menarik perhatian. Berdasarkan uraian diatas, dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif berbasis *Website* menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas 1”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan dalam masalah, maka secara khusus masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media interaktif berbasis *website* dalam proses pembelajaran siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis *website* dalam proses pembelajaran siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sistetik untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sintetik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sintetik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan metode struktural analitik sistetik untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media interaktif berbasis *website* menggunakan metode SAS untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa kelas 1. Detail produk yang diharapkan dalam pengembangan *website* ini merupakan:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

1. Produk yang dihasilkan berupa media interaktif berbasis *website* yang dikemas secara online menggunakan *google sites* dan *power point*.
2. Media interaktif dilengkapi dengan gambar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa.
3. Pengembangan media interaktif ini memiliki nama media “Demen Moco” yang didalamnya memiliki bagian sebagai berikut:
 - a. Media utama berupa menu beranda *google sites* dengan icon yang menarik.

- b. Didalam *google sites* terdapat beranda, capaian pembelajaran, video pembelajaran dari youtube dan soal yang terintegrasi dengan *power point*.
- c. Soal di *power point* berupa melengkapi kalimat yang hilang.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media interaktif berbasis Struktural Analitik Sintetik adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah.

1. Pengembangan media ini dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar pada materi membaca permulaan dengan menggunakan media interaktif berbasis Struktural Analitik Sintetik.
2. Pengembangan media ini dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas 1 dengan media interaktif yang menarik dan inovatif, terutama pada materi membaca permulaan.
3. Pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dibidang penelitian. Melalui pengembangan media interaktif ini peneliti belajar untuk mengasah keterampilan yang dapat dimanfaatkan pada kehidupan didunia kerja. Serta ilmu yang didapat diharapkan bermanfaat untuk menambah kompetensi peneliti apabila kelak menjadi seorang pendidik.
4. Diharapkan hasil dan proses kegiatan belajar mengajar yang dinamis, imajinatif dan menarik yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah.

5. Hasil penelitian dan pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi acuan sebagai bahan referensi untuk membantu dalam pemahaman mengenai teknologi dan komunikasi sehingga dapat mengembangkan media yang lebih baik serta mampu mengoptimalkan sarana yang sudah ada.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi peneliti yang terdapat pada penelitian pengembangan media interaktif berbasis metode Struktural Analitik Sintetik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah.

- a. Media interaktif berbasis *website* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah.

- b. Meningkatkan minat membaca siswa melalui permainan yang menarik. Sehingga siswa terbiasa untuk membaca secara individu tanpa bantuan orang tua atau guru.

- c. Pengembangan media interaktif berbasis metode Struktural Analitik Sintetik dapat diakses secara online oleh siswa dengan pengawasan orang tua atau guru.

Penelitian dan pengembangan media interaktif *website* ini memiliki beberapa keterbatasan antar lain:

- a. Produk yang dihasilkan berupa sebuah media interaktif yang berisi tentang latihan soal membaca permulaan.

- b. Uji coba produk dilakukan di kelas 1 Sekolah Dasar Baiturroman Griya Mangli Indah Jember.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

2. Media interaktif

Media interaktif merupakan suatu fungsi yang menggabungkan gambar, video, animasi, dan audio dalam sebuah aplikasi yang memiliki interaksi antara pengguna dan aplikasi tersebut. Media interaktif juga bisa juga dikatakan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia.

3. Berbasis *website*

Website merupakan sekumpulan halaman dalam sebuah domain yang berisikan informasi sehingga dapat diakses menggunakan mesin pencari menggunakan internet. Informasi yang terdapat pada website berupa gambar, audio, video dan teks.

4. Metode struktural analitik sintetik

Sas adalah cara yang dapat dilakukan untuk mengajarkan siswa tentang materi membaca permulaan. Membaca permulaan adalah keterampilan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian yang relevan berguna untuk menghindari kesamaan variabel maupun judul sebagai upaya pengembangan pelaksanaan penelitian. Pada bagian ini juga dijelaskan persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya. Berikut ringkasan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

1. Septiana Rofika Sari (2022) dalam judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran *Website* Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V SDN Purwokerto 2”¹³

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengembangan media, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Permasalahan

yang ditemukan oleh peneliti itu pada hasil belajar siswa masih dibawah rata-rata. Pada proses pembelajaran tersebut pendidik masih menggunakan media *Wag* dan *youtube* sebagai alat untuk menyampaikan materi. Maka dari itu peneliti melakukan uji coba mengembangkan penelitian dan pengembangan yaitu mengembangkan media *website* berbasis *google sites* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi nilai-nilai pancasila.

¹³ Septiana Rofika Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran *Website* Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V SDN Purwokerto 2”, (Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022) <https://www.journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/EDUSAINTEK/article/download/542/360>

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan alasan langkah penelitian ADDIE lebih ringkas dan lengkap.

Berdasarkan data hasil dari penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran *website* berbasis *google sites* sangat baik. Hasil dari uji coba kevalidan diperoleh kriteria valid dengan skor nilai ahli materi 95% dan ahli media 86%. Sedangkan hasil uji coba kepraktisan didapatkan skor 93,75% dan untuk hasil uji coba keefektifan didapatkan hasil rata-rata dengan skor nilai 81 sehingga media ini dapat dikatakan layak digunakan. Dari implementasi media tersebut peserta didik merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan adanya pembelajaran interaktif yang disajikan berupa video pembelajaran interaktif, soal kuis yang bervariasi dan pembahasan soal yang mudah dipahami. Media ini memberikan saran untuk lebih dikembangkan dan ditinggalkan pelayanannya sehingga banyak orang yang tertarik untuk menggunakannya dan menambahkan media tersebut dengan gambar dan animasi agar lebih menarik lagi.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2. Lathifus Saidah (2022) dalam judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.¹⁴

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis website, mengukur kevalidan media website serta melihat keefektifan pembelajaran menggunakan media

¹⁴ Lathifatus Saidah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022) <http://etheses.uin-malang.ac.id/41689/>

website. Peneliti menggunakan model pembelajaran ADDIE Pemanfaatan media yang sesuai kebutuhan belajar akan menunjang proses belajar dan kegiatan belajar mengajar bisa lebih efektif, penggunaan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan agar peserta didik dapat menyerap materi dengan baik, jika peserta didik hanya mendapatkan materi dari pengajar melalui penjelasan yang bersifat tradisional tanpa media apapun tentunya kegiatan belajar akan terasa membosankan, akibatnya peserta didik akan kesulitan untuk memahami isi dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa menurut data yang didapatkan berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli yaitu pada ahli media mendapatkan hasil 93,3% dan ahli materi 90,67% maka dapat disimpulkan media website tersebut valid dan bisa dikatakan sangat efektif untuk digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase siswa yang mendapat nilai 85%. Sehingga secara keefektifan, media pembelajaran berbasis website ini mendapatkan predikat sangat efektif.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

3. Ika Roihatul Jannah (2023) dalam judul skripsi “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Website* Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”.¹⁵

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan perangkat pembelajaran dan mengidentifikasi kelayakan

¹⁵ Ika Roihatul Jannah, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Website Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”, (Skripsi, UIN KH. Achmad Siddiq Jember, 2023)

http://digilib.uinkhas.ac.id/26353/1/Skripsi_Ika%20Roihatul%20Jannah.T20194090.pdf

perangkat pembelajaran berbasis *website* di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti ditemukan beberapa kesenjangan bahwasanya masih banyak guru yang menganggap penyusunan perencanaan pembelajaran khususnya RPP hanya sebagai pemenuhan kewajiban administrasi dan banyak kegiatan yang berjalan secara kondisional tanpa mengacu pada RPP. Maka dari itu penelitian dan pengembangan ini dikhususkan pada pengembangan RPP yang bersifat praktis dan taktik berupa perangkat pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan menghasilkan skor 91,43% dari ahli media, 86% untuk skor uji coba dari ahli materi, 100% ahli bahasa dan 80% dari ahli perangkat pembelajaran. Dari hasil dari beberapa ahli maka dapat dikatakan sangat valid dan layak dikembangkan oleh peneliti dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran tematik dikelas.

4. Faizatul Khoridah, Dwi Prasetyawati, Sunan Baedowi (2019) dengan jurnal yang berjudul “Analisis Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Kemampuan Menulis Permulaan”.¹⁶

¹⁶ Faizatul Khoridah, Dwi Prasetyawati, Sunan Baedowi, “Analisis Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Kemampuan Menulis Permulaan”, Journal For Lesson and Learning Studies Vol.2 No.3 (Oktober 2019)
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/19899/11835/29676>

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SAS dalam belajar menulis dikelas 1 benar-benar sangat membantu siswa dalam belajar menulis khususnya menulis permulaan, karena pada prinsipnya metode SAS memiliki langkah pembelajaran dengan urutan struktural ialah menampilkan keseluruhan, analitik merupakan proses penguraian dari bentuk kalimat ke dalam bentuk kata, dari bentuk kata ke suku kata, dari suku kata ke huruf dan sintetik merupakan penggabungan kembali pada bentuk struktural semula. Dibandingkan dengan metode belajar menulis yang lain, metode SAS ini sangat membantu siswa dalam belajar menulis khususnya menulis permulaan, karena metode ini dapat sebagai landasan berfikir analisis dan metode SAS ini akan menolong anak dalam menulis dengan benar dan lancar.

5. Rizka Damaiyanti, Hari Satrijono, Fajar Surya Hutama, Yuni Fitriyah Ningsih, Ridho Alfarisi (2021) dengan jurnal yang berjudul “Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Patrang 01 Jember Pada Masa Pembelajaran Daring”.¹⁷

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Patrang 01 Jember pada masa pembelajaran daring tahun 2020/2021 ini dipaparkan: (1) kemampuan membaca ditinjau dari aspek-aspek membaca permulaan, (2) kemampuan membaca permulaan berdasarkan kategori, (3) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa pada masa pembelajaran daring. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah

¹⁷ Rizka Damaiyanti, Hari Satrijono,dkk, “Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Patrang 01 Jember Pada Masa Pembelajaran Daring”, Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 8 No. 2 (Oktober 2021). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JIPSD/article/view/24990>

dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Patrang 01 Jember pada masa pembelajaran daring termasuk dalam kategori cukup. Faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa adalah kurangnya pendampingan belajar oleh orang tua, kurangnya pengajaran siswa dari guru yang hanya melakukan pengajaran membaca sebanyak satu sampai dua kali. Kurangnya inovasi kegiatan pembelajaran pada masa pembelajaran daring khususnya untuk meningkatkan kemampuan membaca teks tanpa mengajarkan cara mengenal dan mengeja huruf bagi siswa yang belum mampu membaca.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

NO	PENELITI, TAHUN dan JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	2	3	4
1	Septiana Rofika Sari (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V SDN Purwokerto 2	Persamaan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media serta model pengembangan yang digunakan.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu metode yang digunakan. Pada penelitian ini saya menggunakan metode sas
2	Lathifus Saidah (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Persamaan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media berbasis <i>website</i> dan juga model pembelajaran yang digunakan	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu metode yang digunakan
3	Ika Roihatul Jannah (2023) Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis <i>Website</i> Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Persamaan dalam penelitian ini yaitu media berbasis <i>website</i> yang digunakan.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu metode yang digunakan

1	2	3	4
4	Faizatul Khoridah, Dwi Prasetyawati, Sunan Baedowi (2019) Analisis Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Kemampuan Menulis Permulaan	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode sas	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif
5	Rizka Damaiyanti, Hari Satrijono, Fajar Surya Utama, Yuni Fitriyah Ningsih, Ridho Alfarisi (2021) Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Patrang 01 Jember Pada Masa Pembelajaran Daring	Persamaan dalam penelitian ini yaitu kemampuan membaca permulaan	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu metode yang digunakan

Berdasarkan penelitian yang diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini meneliti tentang “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website* Dengan Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan

digilib.uinkhas.ac.id | digilib.uabkhas.ac.id | digilib.uin-khas.ac.id | digilib.uin-khas.ac.id | digilib.uabkhas.ac.id | digilib.uabkhas.ac.id

Belajar Membaca Siswa Kelas 1 Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah”. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *website* sebagai alat bantu dalam membuat media serta untuk menarik minat belajar peserta didik. Selain itu dapat dilihat dari perbedaan penelitian baik tempat maupun waktu penelitian, jenis penelitian, dan desain penelitian yang dilakukan. Sehingga diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca permulaan menjadi lebih efektif dan efisien.

B. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta dasar.¹⁸

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg and Gall
“research and development is a powerful strategy for improving practice.

It is a process used to develop and validate and validate educational products” pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek.

Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan”. Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat kertas, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat kertas yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran dan lain-lain. Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang

¹⁸ Abdul Majid, “Perencanaan Pembelajaran”, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 24.

sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. Keempat, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktik maupun keilmuan.¹⁹

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

1) Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah

perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²⁰

Menurut bahasa istilah media berasal dari kata medium, yang artinya perantara. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi, perantara, atau

penghubung antara satu orang dengan yang lain. Menurut Criticos, media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.²¹

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau

¹⁹ Zainal Arifin, "Model Penelitian dan Pengembangan", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 127

²⁰ Arif S. Sadirman, "Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya", (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2008), hlm 6.

²¹ Daryanto, "Media Pembelajaran", (Yogyakarta, Gaya Media, 2010), hlm 4.

kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.²²

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam suatu proses pembelajaran dan tidak hanya menggunakan media pembelajaran bisa dengan menggunakan berbantuan dengan teknologi. Di era teknologi dan informasi saat ini, pemanfaatan suatu kecanggihan teknologi berguna untuk kepentingan bahan ajar dan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran menjadi efektif. Terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema membaca permulaan. Dengan hal ini sangatlah diperlukan sekali untuk menunjang proses kegiatan

pembelajaran dan bukan suatu hal yang asing lagi bagi dunia pendidikan.²³

Dalam hal ini jika dilihat dari dunia pendidikan bahwa media bisa berupa guru, buku teks dan lingkungan.

(1) Ciri – ciri media Pembelajaran

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, yaitu ada tiga ciri mengapa media digunakan dan menjadi alat bantu pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- (a) Ciri fiksasi, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan melestarikan suatu peristiwa atau obyek. Hal

²² Mursid, “*Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*”, (Bandung: Alfabeta 2013), hlm 182.

²³ Daryanto, “*Media Pembelajaran*”, Yogyakarta: Gava Media, hlm 78.

tersebut dilakukan agar guru dapat menggunakannya setiap waktu.

(b) Ciri manipulative, transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena memiliki ciri-ciri manipulative, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengefisienkan waktu.

(c) Ciri distributive, memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sebagian besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai

kejadian itu.²⁴

Suatu media pembelajaran memiliki beragam macam dan bentuk, akan tetapi tujuannya sama yaitu membantu guru untuk mempermudah menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Secara umum media mempunyai kegunaan antara lain:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

(a) membuat pesan agar tidak terlalu verbalitas

(b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera

(c) Menimbulkan gaira belajar , interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar.

²⁴ Azhar Arzyad, “Pembelajaran Media Edisi Revisi Cet ke-20”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm 15-17.

- (d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- (e) Memberi rangsangan yang sama mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- (f) Proses pembelajaran mempunyai lima komponen komunikasi, guru (komunikator) , bahan pembelajaran , media pembelajaran,
- (g) Siswa (komunikandi) , dan tujuan pembelajaran.²⁵

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media

adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Gagne' dan Briggs media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset video kamera, video recorder, film, slide presentasi, foto, gambar grafik, televisi, dan komputer. Menurut Sudjana dan Rivai sebagaimana dikutip

²⁵ Fadillah, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini", (Jakarta: Prenada Media, 2017), hal 2-4.

Arsyad, dinyatakan bahwa fungsi media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang dapat diliranya diharapkan dapat mempertinggi proses belajar anak.²⁶

(2) Macam-macam Media Pembelajaran

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut ini akan diuraikan macam-macam media pembelajaran.

(a) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio.

(b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti lukisan dan cetakan.

(c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual.²⁷

²⁶ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*" (Jakarta: Rajawali Pres, 2009, hlm 24.

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah, "*Strategi Belajar Mengajar*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal

(3) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses mengajar yang telah ditata dan disesuaikan dengan iklim, kondisi dan lingkungan belajar oleh guru.²⁸ Beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

(a) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan hubungan antar penyampai pesan dan penerima pesan.

(b) Fungsi motivasi

Dengan penggunaan media pelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Pengembangan media

pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga lebih meningkatkan semangat siswa untuk belajar.

(c) Fungsi kebermaknaan

Dengan penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran dapat menambah informasi berupa data dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis.

(d) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan pemahaman setiap siswa, sehingga setiap siswa

²⁸ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", Edisi Revisi, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015) hal 19.

memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.

(e) Fungsi individualis

Media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²⁹

(4) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun secara khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Manfaat media pembelajaran adalah:

(a) Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

(b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.

(c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui pengaturan lisan pendidik, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

(d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.³⁰

²⁹ Wina Sanjaya, "Media Komunikasi", (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hal 73-75.

³⁰ Hujair AH Sanaky, "Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif" (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal 5-6.

2) Media Interaktif

Media interaktif merupakan suatu fungsi yang menggabungkan gambar, video, animasi dan audio dalam sebuah aplikasi, yang memiliki interaksi antara pengguna dengan aplikasi tersebut. Media interaktif dapat menampilkan tampilan yang menarik melalui kombinasi gambar, animasi, dan audio. Melalui tampilan tersebut, rasa jenuh peserta didik akibat pembelajaran yang monoton dapat berkurang, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan. Penggunaan media interaktif dirancang agar dapat membantu guru memaparkan bahan ajar dan diharapkan agar peserta didik mudah memahami apa yang disampaikan. Selain itu

bahannya bisa dimodifikasi agar lebih menarik dan mudah dipahami, serta membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.³¹

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut media pembelajaran interaktif.³²

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

a) Kelebihan Media Interaktif

Penggunaan media interaktif ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang

³¹ Harja Santana Purba, Muhammad Drajat, Andi Ichsan Mahardika, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi fungsi kuadrat kelas IX dengan Metode Drill and Practice". Jurnal Pendidikan Matematika, volume 9, nomor 2, oktober 2021. https://repo-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/30104/III_A_3.e.2_Artikel%20Jurnal%20Nasional_S3_Riset_Educat_11785-32938-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y

³² Munir, "Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan", (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 113.

dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, dapat menggabungkan media-media dalam proses pembelajaran, sehingga membantu pendidik menciptakan model penyajian yang interaktif. Selain itu muatan materi pembelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang xsulit akan menjadi mudah, suasana yang menegangkan menjadi menyenangkan. Kelebihan menggunakan media ineraktif dalam pembelajaran diantaranya:

- (1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- (2) Pendidik akan dituntut untuk kreatif, inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.

(3) Mampu menggabungkan teks, audio, musik, animasi gambar atau vidio dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

(4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

(5) Melatih peserta didik mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Media interaktif dalam pembelajaran muncul berdasarkan kebutuhan, untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang praktek penggunaan media dalam pendidikan. Namun desain dan pengembangan progam multimedia interaktif adalah hal yang kompleks.

b) Model-model Media Interaktif

(1) Praktik dan latihan

Praktik dan latihan adalah program komputer yang digunakan untuk melatih keterampilan siswa dalam menjawab soal-soal latihan tertentu dalam berbagai jenis materi pembelajaran.

(2) Tutorial

Tutorial adalah program komputer yang menyajikan terlebih dahulu materi pembelajaran sebelum siswa menjawab soal yang disajikan.

(3) Simulasi

Simulasi adalah program yang berupaya melibatkan siswa dalam persoalan yang sangat mirip dengan situasi sebenarnya, namun tanpa resiko yang nyata.

(4) Penemuan

Penemuan merupakan pendekatan induktif dalam proses belajar, dimana peserta didik memecahkan masalah dengan melakukan percobaan *trial and error*. Siswa mencari informasi dan membuat kesimpulan dari informasi yang telah dipelajari. Sehingga siswa menemukan konsep dan pengetahuan baru.

(5) Pemecahan masalah

Model pembelajaran pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada peserta didik melatih kemampuan dalam memecahkan masalah yang diklarifikasikan berdasarkan

tingkat kesulitannya. Media pembelajaran seperti komputer interaktif berbentuk permainan pasti memuat soal-soal atas permasalahan yang harus dipecahkan.

3) *Web Facilitated Learning*

Pembelajaran dengan sarana *website* (*web facilitated learning*) adalah serangkaian kegiatan dengan memanfaatkan web dan internet untuk menunjang kebutuhan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Web adalah sistem untuk mengakses informasi dalam internet dengan menggunakan protokol yang disebut HTTP (*hypertext transfer protocol*) yang berjalan dalam IP (*internet protocol*). Terdapat ciri-ciri *web facilitated learning*:

a) Menyajikan perangkat multimedia

Informasi berupa materi tersedia dalam berbagai format untuk siswa, yaitu audio visual.

b) Mengintegrasikan variasi informasi

Materi dalam *web facilitated learning* dapat diintegrasikan menjadi satu tema tertentu. Sehingga siswa mampu mempelajari materi secara urut dan terstruktur.

c) Mendukung interaksi komunikasi

Siswa diberi keleluasaan dalam *web facilitated learning* untuk mengontrol situasi pembelajaran yang diinginkan.

d) Mendukung koneksi internet

web facilitated learning memerlukan internet untuk akses. Dengan hal tersebut siswa mampu mengakses materi dimanapun melalui web browser.

e) Dapat dioperasikan dalam berbagai perangkat

web facilitated learning memberikan akses kepada siapapun untuk berbagi informasi. Dalam hal ini, guru mampu menghadirkan materi dari sumber web lain yang terpercaya.

4) Metode Pembelajaran SAS (Struktural Analitik Sintetik)

a) Pengertian Metode Pembelajaran

Ditinjau dari segi bahasa, metode berasal dari bahasa

Yunani yaitu *methodos*. Kata ini berasal dari dua suku kata yaitu *metha* yang berarti “melewati” atau “melalui” dan *hodos* yang berarti “jalan” atau “cara”. Dapat disimpulkan bahwasannya metode merupakan suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.³³

Metode pembelajaran adalah salah satu aspek yang dikuasai oleh seorang guru untuk menciptakan suasana tersebut, karena penggunaan metode yang tepat akan dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh

³³ Dedy Kustawan, “*Pembelajaran Yang Ramah*”, (Jakarta: 2013) hlm 13.

gurunya. Metode menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuatu yang dikehendaki. Metode pembelajaran merupakan cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang sedang belajar. Di dalam pembelajaran dan pengajaran seorang guru harus cermat dalam melihat masalah-masalah yang terjadi dikelasnya. Mencermati masalah-masalah yang terjadi didalam kelas ini sebagai titik tolak seorang guru untuk mencari, menemukan dan menerapkan solusi atas masalah tersebut dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan pengajaran. Menggunakan metode yang benar-

benar melibatkan siswa selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung akan memberi peluang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

5) Metode SAS (struktural analitik sintetik)

Metode SAS merupakan singkatan dari Struktural Analitik Sintetik. Metode ini merupakan salah satu jenis metode khusus yang digunakan untuk proses pembelajaran Menulis Membaca Permulaan (MMP) bagi siswa pemula. Metode SAS merupakan salah satu metode pembelajaran membaca permulaan yang melalui beberapa tahap yaitu: struktural menampilkan keseluruhan dan memperlihatkan sebuah kalimat utuh, lalu analitik melakukan proses penguraian, kemudian sintetik melakukan penghubungan kembali ke bentuk semula.

Penggunaan metode SAS sangat tepat bagi peserta didik kelas rendah karena sebelumnya metode ini sudah teruji.

a) Langkah-langkah Pembelajaran Metode SAS

Terdapat dua langkah SAS yaitu langkah membaca permulaan tanpa buku dan dengan buku, namun peneliti memfokuskan pemahaman pada langkah-langkah membaca permulaan tanpa buku. Berikut adalah penjelasan langkah-langkah membaca permulaan tanpa buku dengan metode SAS. Langkah-langkah membaca permulaan tanpa buku:

(1) Guru memilih kalimat sederhana yang sering didengar dan dimainkan siswa. Contoh ini rumah.

(2) Guru menampilkan gambar sambil bercerita.

(3) Membaca gambar dengan kartu kalimat.

(4) Membuat kalimat secara struktural (S) ini rumah.

(5) Proses analitik (A) mulailah peserta didik menganalisis kalimat menjadi kata, kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Ini rumah

Ini – rumah

I – ni – ru – ma – h

I – n – i – r – u – m – a – h.

(6) Proses sintetik (S) peserta didik mulai merangkai kembali huruf-huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata. Dan kata menjadi kalimat utuh. Misalnya:

I – n – i – r – u – m – a – h

I – n i – r u – m a – h

Ini – rumah

Ini rumah.³⁴

b) Kekurangan Metode SAS

- (1) Guru harus sabar karena metode SAS mempunyai kesan bahwa pengajar harus kreatif dan terampil.
- (2) Banyak sarana yang harus dipersiapkan untuk pelaksanaan metode SAS.
- (3) Metode SAS hanya untuk konsumen siswa diperkotaan dan tidak di pedesaan.

c) Kelebihan Metode SAS

- (1) Siswa mudah mengikuti prosedur dan cepat bisa membaca.
- (2) Siswa terbantu dalam membaca permulaan.
- (3) Siswa menguasai bacaan dengan lancar.³⁵

6) Membaca Permulaan

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Membaca adalah tehnik yang digunakan pembaca untuk memahami pesan yang dimaksudkan penulis melalui penggunaan kata-kata dan bahasa tertulis. Meskipun kemampuan membaca dapat dipelajari dimana saja, biasanya dipelajari disekolah. Karena tidak semua orang, bahkan mereka yang sudah memiliki keterampilan membaca, dapat menjadikan bahasa sebagai alat pemberdayaan diri

³⁴ Harinuddin, DKK., “Pembelajaran Bahasa Indonesia”, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal 29-30.

³⁵ Muammar, “Membaca Permulaan,.. hlm 41.

atau bahkan budaya bagi diri mereka sendiri, maka dikatakan bahwa bahasa adalah keterampilan khusus dan memainkan peranan penting dalam penciptaan pengetahuan. Dikatakan bahwa membaca sangat penting untuk pengembangan pengetahuan karena membaca menyumbang sebagian besar tranfer pengetahuan.³⁶

Membaca permulaan adalah menyuarakan tulisan atau simbol dan harus bermakna. Membaca permulaan lebih ditekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Pengajaran membaca permulaan yang baik adalah pengajaran membaca yang didasarkan pada sejauh mana kebutuhan anak dengan memepertimbangkan apa yang sudah dikuasai anak. Pembelajaran membaca dikelas 1 dan kelas

2 merupakan pembelajaran membaca tahap awal. Kemampuan membaca diperoleh siswa di kelas 1 dan kelas 2 tersebut akan menjadi pembelajaran membaca dikelas berikutnya. Dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan membaca permulaan mengacu kepada

kecakapan yang harus dikuasai pembaca yang berada dalam tahap membaca permulaan. Kecakapan yang dimaksud adalah penguasaan kode alfabetik, dimana pembaca hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal fonem dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata.³⁷

³⁶ Astri Mulya Dewi, "Pengaruh penerapan metode SAS...", hlm 10.

³⁷ Nurul Nikmatul Fajrin, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Treechart Pada Murid Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas III SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa", Jurnal (Universitas Negri Makassar, 2020), hal 5. <http://eprints.unm.ac.id/18993/>

Sebagai proses berfikir, membaca adalah kegiatan mengidentifikasi kata, memahami makna sesungguhnya, memahami secara kreatif, dan definisi. Membaca permulaan adalah tahapan dimana siswa belajar mengenal bentuk dan cara pengucapan huruf.

1) Membaca adalah sebuah proses

Proses yang dimaksud adalah pembentukan makna dari teks untuk mendapat informasi dan pengetahuan.

2) Membaca merupakan sebuah strategi

Ketika seorang membaca, diperlukan strategi yang efektif untuk membetuk makna dari setiap kata.

3) Membaca adalah kegiatan interaktif

Interaktif yang dimaksud adalah terdapat komunikasi antara pembaca dan pengarang buku melalui teks bacaan.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah kegiatan siswa untuk mengidentifikasi bentuk dan bunyi huruf yang tujuan akhirnya adalah memahami makna

dari bacaan sederhana. Dalam memulai kegiatan membaca permulaan, ada tahapan-tahapan yang harus diperhatikan. Tahapan kegiatan membaca permulaan terdiri dari pra membaca dan membaca. Pada tahap membawa siswa melaksanakan kegiatan persiapan seperti cara duduk yang baik, cara membaca yang baik, dan cara menempatkan serta mengambil buku. Kemudian pada tahap membaca siswa belajar menirukan guru melafalkan kata sampai kalimat sederhana, menganalisis huruf dari setiap kata, dan menggabungkan kembali menjadi kalimat utuh.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pendidikan dan pengembangan, yang dikenal dengan istilah *Research and development*. Strategi untuk mengembangkan produk pendidikan disebut juga sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*. Dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan ini memang hadir belakangan dan merupakan tipe atau jenis penelitian yang relatif baru.³⁸

Research and development atau *R&D* saat ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan, pengertian penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut dengan

research and development yang diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada.³⁹

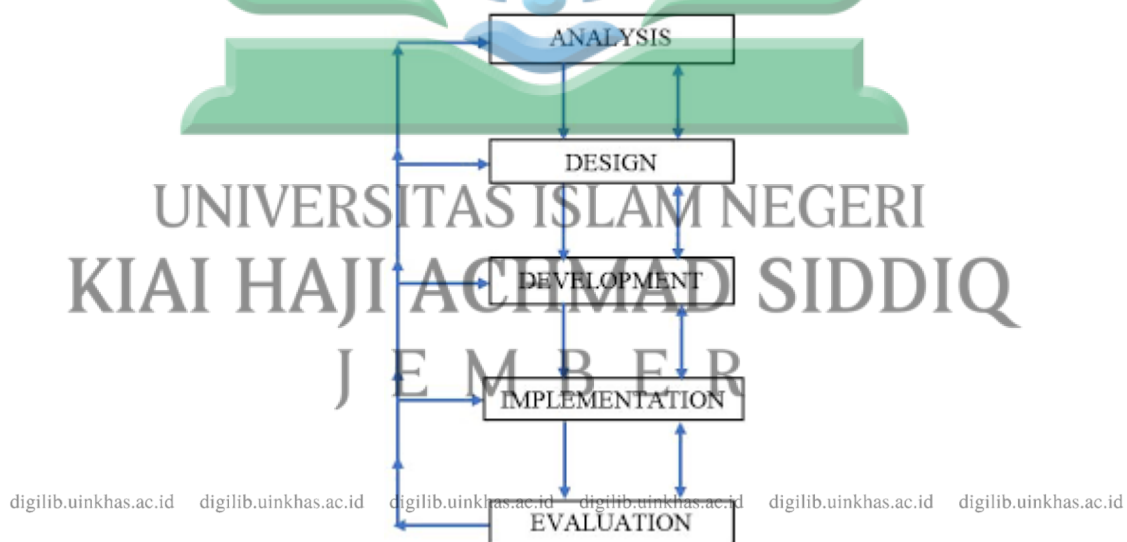
Ada satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih genetik, yaitu model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser

³⁸ Punaji Setyosari, “Metode penelitian pendidikan dan pengembangan”, (Jakarta: kencana, 2010), hal 276.

³⁹ M.Askari Zakariah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, kualitatif, action research, research and development* (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2022); 78.

dan Mollenda. Salah satu fungsi dari model ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.⁴⁰

Prosedur penelitian yang digunakan peneliti yaitu menggunakan model pengembangan *Dick and Carry* yang dikenal dengan istilah ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai dengan namanya yang merupakan model melibatkan beberapa tahapan dengan lima langkah dalam pengembangan yaitu (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*).⁴¹



Gambar 3.1
Tahap model penelitian pengembangan ADDIE

⁴⁰ Lailatul Usriyah, “Perencanaan Pembelajaran”, (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), hal 23.

⁴¹ Endang Mulyaningsih, “Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan”, (Bandung: Alfabeta, 2013), 160-165.

1. *Anaysis* (Analisis)

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Analisis kinerja: dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.

b) Analisis siswa: analisis siswa merupakan telah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berfikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam

mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya: (1) karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran. (2) pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran. (3) kemampuan berfikir dan kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran.

(4) bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan kompetensi yang dimiliki.

c) Analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran: analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis

fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.

- d) Analisis tujuan pembelajaran: analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan diantaranya: (1) tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. (2) ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.⁴²

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi temuan masalah dilapangan dengan cara observasi. Objek penelitian yakni di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah. Peneliti melaksanakan observasi dengan cara masuk ke dalam ruang kelas dan mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas yang bertujuan untuk mencari tahu permasalahan ketika proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kepada 21 siswa dikelas 1A. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa: (a) sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual. (b) guru menjelaskan bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik dengan metode ceramah pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. (c) terdapat 35% siswa mengalami

⁴² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", (Islamic Education Journal vol 3 2019), hal 36.
<https://halqa.umsida.ac.id/index.php/halqa/article/view/1563>

kesulitan membaca. (d) pembelajaran online dimasa pandemi menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan belajar yang dialami siswa. (e) media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara online masih terbatas pada optimalisasi *whatsapp group*.

Selanjutnya peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan guru kelas mengenai temuan awal yang didapat. Setelah mendapat beberapa masukan dari guru kelas, peneliti melakukan analisis tentang upaya yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah belajar yang ada. Hingga akhirnya, gagasan pengembangan media interaktif yang dirasa sebagai alternatif pemecahan masalah belajar.

2. *Design* (Rancangan)

Tahap ini juga dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan dalam proses rancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran yang *SMART* (*Spesifik, Measurable, Aplicable dan Realistic*).
- b. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan (kombinasi media dan metode yang sesuai).
- c. Menentukan sumber-sumber pendukung lain (sumber belajar, lingkungan belajar dan lainnya).

Pada tahap ini peneliti melakukan rancangan pengembangan media dan materi pembelajaran. Rancangan pengembangan ini mengacu pada hasil analisi yang telah dilakukan pada tahap pertama. Peneliti memilih

platform google sites sebagai sarana pengembangan media berbasis *website*. Hal tersebut didasari atas pertimbangan kemudahan akses yang diberikan oleh *google sites*. Selain itu dengan *google sites* peneliti juga mendapat ruang untuk mengintegrasikan laman *website* dengan permainan interaktif dengan *powepoint*.

Pada bagian rancangan isi pembelajaran yang akan disajikan, peneliti fokus pada materi membaca permulaan yang meliputi: (a) pengenalan huruf. (b) suku kata. (c) memahami kalimat sederhana. Guna mendukung proses penyampaian materi melalui media, peneliti akan menerapkan metode Struktural Analitik Sintetik. Desain langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti dalam metode Struktural Analitik Sintetik adalah: (a) analisis kosa kata yang sering digunakan siswa. (b) menampilkan gambar sambil bercerita menggunakan kosa kata yang sederhana. (c) mengucap isi gambar sembari mengarahkan siswa untuk menirukan. (d) siswa belajar sambil bermain menggunakan kartu kata.

3. *Development* (Pengembangan)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model pembelajaran ADDIE. Pengembangan adalah proses mewujudkan rancangan menjadi nyata. Lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diterapkan (implementasi). Tahap uji coba merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif,

karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan. Langkah pengembangan mencakup kegiatan memilih dan menentukan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program pembelajaran. Ada dua tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan yaitu:

- a. Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
- b. Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴³

Setelah rancangan dan pengembangan materi dirasa cukup dan sesuai dengan kebutuhan calon pengguna, pada tahap ini peneliti fokus pada upaya pengembangan media interaktif berbasis website. Adapun

langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media

yang dimaksud yaitu sebagai berikut: (a) mengembangkan tampilan

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

website dengan menggunakan *platform google sites*. (b) merancang

permainan berbasis *powerpoint* semenarik mungkin. (c) memastikan

kebutuhan fasilitas belajar siswa telah tersedia dalam media. (d)

memasukkan materi ke dalam media.

⁴³ Muchlisin Riadi, "Model Pembelajaran ADDIE", Kajian Pustaka.com diakses 10 februari 2023, <https://www.kajianpustaka.com/2022/08/mode-pembelajaran-addie.html?m=1>

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa. Guru harus menyesuaikan lingkungan belajar yang sebenarnya agar siswa dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menutup kesenjangan kinerja siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pengembangan dan evaluasi menandakan tahap akhir dari fase implementasi. Sebagian besar pendekatan ADDIE menggunakan tahap implementasi untuk peralihan ke kegiatan evaluasi sumatif dan strategi lain yang menerapkan proses belajar mengajar. Hasil dari tahapan ini adalah strategi implementasi. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana pelajar dan rencana fasilitator. Guru dituntut untuk benar-benar memahami program studi agar dapat menyampaikan strategi implementasi dengan baik.⁴⁴

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Setelah pengembangan media interaktif selesai dilaksanakan, maka perlu dilakukan tahap uji coba para ahli. Uji coba ahli ditujukan untuk mendapat saran terkait pengembangan yang ada. Selain itu pada tahap uji coba ahli inilah tingkat kevalidan dan kelayakan media serta materi dapat diukur. Selanjutnya, produk yang sudah mendapat skor validasi dan

⁴⁴ Fitria Hidayat, Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Desigh, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* vol 1 no 1 Desember 2021, hal 33. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>

menemukan hasil perbaikan berdasarkan saran dari para ahli diterapkan kepada siswa didalam kelas. Peneliti menerapkan media interaktif melalui tahap uji coba kelompok kecil hingga uji lapangan. Pertama peneliti melakukan penerapan media interaktif pada kelompok kecil berjumlah 5 orang siswa kelas 1A. Peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan tahapan metode struktural analitik sintetik dibantu dengan media interaktif berbasis website. Setelah uji coba kelompok kecil selesai, peneliti memberikan angket sederhana yang terstruktur kepada siswa sehingga siswa dapat memberikan umpan baik terhadap penggunaan media dan metode yang telah diterapkan. Saran yang didapat dari siswa tentu menjadi acuan tambahan dalam proses perbaikan produk. Hingga pada akhirnya, produk yang diasumsikan sesuai dengan kebutuhan dapat diujicobakan dalam skala yang lebih besar (uji coba lapangan).

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Fase kelima pada model ADDIE adalah evaluasi. Fase evaluasi

dilakukan setelah pengujian produk pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Hasil pengujian akan merekomendasikan kepada developer untuk melakukan perbaikan produk tersebut ke arah yang lebih baik. Evaluasi terhadap program pembelajaran mempunyai tujuan untuk mengetahui sikap siswa terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran, peningkatan kompetensi diri dari siswa setelah

mendapatkan serangkaian kegiatan pembelajaran, dan keuntungan yang didapatkan oleh sekolah setelah diterapkan program pembelajaran.⁴⁵

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran terkait penerapan media interaktif berbasis website menggunakan metode Struktural Analitik Sintetik pada siswa kelas 1A di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah. Evaluasi didapatkan melalui observasi, wawancara, angket validasi media pembelajaran, angket respon siswa dan hasil evaluasi formatif. Pada bagian evaluasi formatif, peneliti dapat mengetahui perkembangan hasil belajar siswa menggunakan media interaktif.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

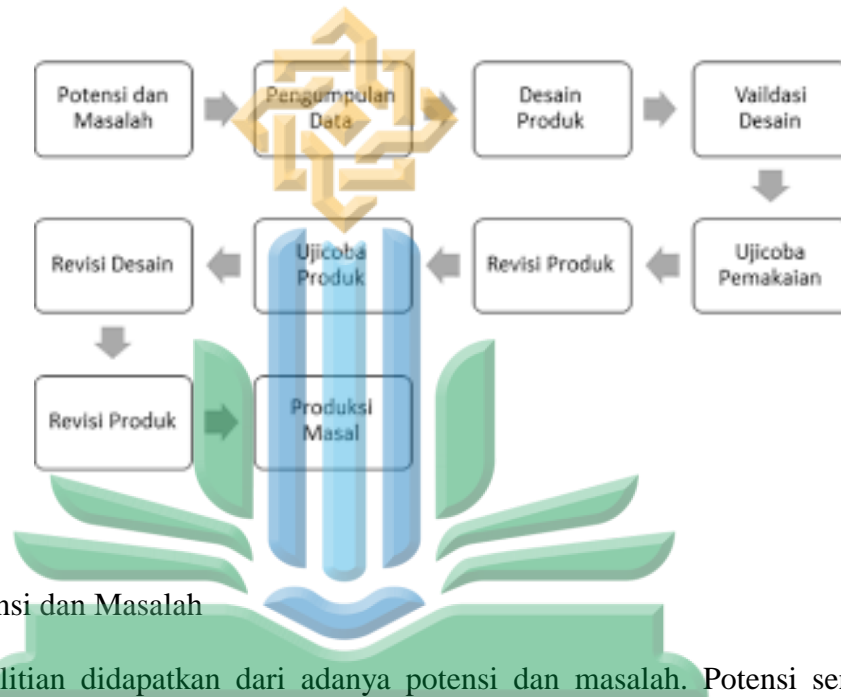
Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media kegiatan belajar mengajar, yang dilakukan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi yang telah dipaparkan dalam media tersebut.

Langkah-langkah dalam pengembangan yang digunakan berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terdapat dalam penelitian terdiri dari beberapa tahapan yaitu; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba awal, uji coba pemakaian, revisi produk, produk masal.⁴⁶

⁴⁵ Hadi Kammiss, "Pengembangan Model Pembelajaran ADDIE" diakses 10 februari 2023, <https://www.pendidikankewarganegaraan.com/2022/05/pengembangan-model-pembelajaran-addie.html?m=1>

⁴⁶ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2022), 393-444.

Tabel 3.1
Langkah-langkah Pengembangan



1. Potensi dan Masalah

Penelitian didapatkan dari adanya potensi dan masalah. Potensi sendiri merupakan segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah.

2. Mengumpulkan Data

Setelah potensi dan masalah dapat dilihat secara faktual, maka selanjutnya perlu mengumpulkn informasi yang telah didapat guna sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *research and development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang

berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan, ekonomis dan bermanfaat ganda.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasioanal akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasioanal karna validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjunya dicoba untuk diikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Seperti telah dikemukakan, kalau dalam bidang teknik, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan barang dan barang tersebut yang diuji coba.

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan pada tempat kerja yang lebih luas dimana sampel tersebut diambil, atau

diberlakukan pada tempat kerja yang sesungguhnya. Namun dari hasil pengujian terlihat bahwa kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut baru mendapatkan nilai 60% dari yang diharapkan. Untuk itu maka desain produk perlu direvisi agar kenyamanan pengguna dalam menggunakan produk tersebut dapat meningkat pada gardasi yang tinggi.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut tetap harus dinilai kekurangan dan hambatan yang muncul guna untuk memperbaiki lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaiannya, sebaiknya membuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

10. Pembuatan Produk Massal

Pembuatan produk massal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal.

C. Uji Coba Produk

pada penelitian ini, uji coba produk dilakukan agar peneliti dapat mengukur sejauh mana efektifitas pengembangan media interaktif berbasis

website yang diterapkan pada materi membaca permulaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti memilih model pengembangan tersebut dikarenakan langkah-langkah yang akan diimplementasikan sangat sistematis dan mudah untuk diadaptasi. Disisi lain, dengan adanya proses pengujian dan revisi produk pada model pengembangan ini peneliti meyakini bahwa hasil pengembangan dapat dijamin tingkat kevalidannya.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba adalah sebuah gambaran penilaian produk yang mana dalam penilaian produk ini sangatlah penting dilaksanakan guna mengetahui kelebihan dan kelemahan sebuah produk yang kemudian akan dilakukan perbaikan kembali pada produk tersebut. Desain uji coba ini terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji kelompok lapangan. Dalam uji coba kelompok kecil, peneliti menentukan sampel sebanyak 5 orang siswa dari kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk adalah validator ahli media yaitu bapak M.

Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, Validator ahli materi yaitu bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. sedangkan Validator ahli Pembelajaran yaitu ibu Sholihatur Rohmah, S.Ag, S.Pd yakni guru kelas di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah. Selain validator ahli media, materi, dan ahli pembelajaran, subjek uji coba dalam penelitian ini tentu merupakan seluruh siswa kelas 1A Sekolah Dasar Baiturrohman yang berjumlah 21.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan ini adalah menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif merupakan penelitian yang memunculkan temuan baru sehingga dapat dicapai melalui langkah-langkah dengan statistik atau dengan lainnya dari kuantifikasi (pengukuran). Sedangkan kualitatif adalah penelitian yang temuannya tidak dapat dicapai melalui langkah-langkah dengan cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).⁴⁷

Tipe data yang akan dikumpulkan yaitu;

a. Data Kualitatif

Data kualitatif didapat dari beberapa sumber buku bacaan dan jurnal penelitian, dalam data kualitatif ini dipergunakan untuk membantu memperkuat serta memeriksa hasil survey untuk keakuratan informasi ini. Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Oleh karenanya penggunaan metode kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian atau suatu fenomena yang lebih komprehensif. Penelitian kualitatif yang memperhatikan humanisme atau individu manusia dan perilaku manusia terpengaruh pada aspek-aspek internal individu. Data kualitatif juga diperoleh dengan memenuhi hasil observasi penelitian dan wawancara kepada narasumber yaitu guru-guru di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

⁴⁷ I Made Laut Mertha Jaya, "Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif", (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), 6-7.

b. Data Kuantitatif

Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang didalamnya menggunakan banyak angka. Mulai dari proses pengumpulan data hingga penafsirannya. Sedangkan metode penelitian adalah studi mendalam dan penuh dengan kehati-hatian dari segala fakta. Metode kuantitatif tidak mengambil data dari seluruh populasi, melainkan dari sampel dengan menggunakan rumus tertentu. Sampel adalah wakil atau sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik yang sama. Kuantitatif bersifat objektif, data yang disajikan bersifat sebenarnya, tidak ditambahkan atau dikurangi dengan opini pribadi peneliti. Data kuantitatif didapat dari hasil angket yang peneliti berikan kepada peserta didik dan penilaian ahli dalam keefektifan media *website*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan untuk memperoleh data untuk menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian. Ada beberapa tahapan instrumen dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

a) Observasi

Observasi adalah kegiatan dari sebuah pengamatan pada suatu objek yang dicermati secara langsung oleh peneliti dilapangan dan

merangkum secara rinci mengenai apa saja gejala yang diteliti oleh peneliti.⁴⁸

Observasi juga merupakan suatu proses yang sangat kompleks tersusun dari proses biologis dan psikologis yang terpenting dalam pelaksanaan observasi yang mengutamakan sebuah pengamatan dan ingatan peneliti.⁴⁹

Observasi dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang mana bertujuan guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik serta keterlaksanaan kegiatan dalam pembelajaran saat menggunakan media interaktif berbasis *website*.

b) Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab dengan cara bertatap muka agar mendapatkan penjelasan dan keterangan dari responden untuk tujuan penelitian. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari ahli media, dan guru mengenai pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam melakukan wawancara ada percakapan antara periset yaitu seseorang yang akan mendapatkan informasi, sedangkan informan adalah seorang yang memiliki informasi penting pada suatu objek tertentu.⁵⁰

Penelitian ini menggunakan wawancara non formal atau juga termasuk kedalam kategori *in-dept interview* yang mana dalam

⁴⁸ Wardani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta; Deepublish, 2012), hal 51.

⁴⁹ Hardani, (*Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*), (Yogyakarta; CV.Putaka Ilmu, 2020), 195.

⁵⁰ Kriyantun, R. "*Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis, Skripsi, Tesis, dan disertai riset media, Public Relations, Advertising, Komunikasi, Organisasi, Komunikasi Pemasaran*", (Rawamangun: Prenadamedia Group, 2020), 6-7.

kegiatan wawancara ini pelaksanaannya menjadi lebih santai jika dibandingkan dengan wawancara yang formal. Tujuan dalam wawancara ini tentunya untuk mengetahui suatu permasalahan secara terbuka yang mana pihak yang bersangkutan dapat dimintai pendapat dan saran tambahan yang tentunya untuk keberlangsungan pembelajaran yang diharapkan.

c) Angket

Angket atau kuisioner merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada responden untuk dijawab sesuai dengan pertanyaan yang telah di siapkan.⁵¹

Instrumen angket pada penelitian ini digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah melakukan praktikum dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Skala yang digunakan adalah likert dalam bentuk checklist. Angket disini digunakan untuk memvalidasi instrumen siswa. Dalam penelitian pengembangan media interaktif berbasis *website* ini angket diberikan kepada guru kelas sebaai ahli dalam pembelajaran dan peserta didik kelas 1. Angket diberikan kepada guru kelas dan peserta didik setelah penerapan media interaktif berbasis *website* diterapkan pada proses pembelajaran.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung; Alfabeta, 2022), 199.

d) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang dilakukan guna memperoleh data dalam bentuk arsip atau gambar dengan keterangan yang mendukung sebuah penelitian. Dokumentasi ini dikumpulkan sehingga dapat ditelaah.⁵²

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendukung ketika penelitian berlangsung dalam dokumentasi berupa foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas sebagai bukti. Adapun beberapa dokumentasi yang diperoleh ketika kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

- 1) Daftar peserta didik kelas 1
- 2) Hasil validasi
- 3) Nilai pretest peserta didik
- 4) Nilai posttest peserta didik
- 5) Angket respon peserta didik dan guru kelas

6) Dokumentasi kegiatan

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadilebih mudah dipahami. Teknik analisis yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan pengembangan ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif .

⁵² Sugiyono, *Metode Kombinasi (Mix Methode)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 329.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu menggunakan tahap reduksi data, display data dan kesimpulan.⁵³ Hal yang dilakukan dalam menganalisa data ini antara lain: pengumpulan data yang dilakukan dikelas 1A Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

- a. Setelah memperoleh data selanjutnya data dicatat dengan rinci sehingga data menjadi kompleks. Untuk itu diperlukan analisis data melalui reduksi data.
- b. Setelah reduksi kemudian menyajikan data.

2. Analisis Data kuantitatif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui respon ahli media, ahli materi beserta pendidik dan peserta didik terhadap media interaktif website. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai kedua jenis analisis yang digunakan;

a. Analisis data angket validasi ahli

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Analisis data pada proses validasi ahli terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, materi dan ahli pembelajaran. Pada proses pengembangan media interaktif webste ini validasi media akan menguji kemenarikan media pembelajaran. Sedangkan ahli materii aka menguji kesesuaian media pembelajaran. Dengan materi dan soal berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung; Alfabeta, 2022), 246.

- b. Hasil angket validasi ahli dihitung menggunakan skala *Linkert*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala *Linkert* terdiri dari beberapa kategori yaitu:

Tabel 3.2
Skala *Linkert*

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/memotivasi
2	3	Setuju/aik/sering/positif/sesuai mudah/layak/bermanfaat/memotivasi
3	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang baik/kurang sesuai/kurang menarik/kurang paham/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi
4	1	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/sangat tidak sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang paham/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \dot{x}}{\sum x_i}$$

Keterangan: digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

P : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$: jumlah skor ideal dalam satu item

Dengan tingkat kelayakan sebagai berikut

Tabel 3.3
Presentase Kevalidan

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Cukup tidak direvisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Sebagian perlu direvisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Perlu direvisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Tidak valid	Revisi

hal ini berfungsi untuk mengolah data berbentuk angka yang diperoleh melalui angket yang digunakan. Kriteria skor minimal yang harus diperoleh sebesar 65% yang artinya media yang telah dikembangkan valid digunakan dalam pembelajaran.⁵⁴

c. Analisis data angket respon peserta didik

Berikut skala penilaian angket respon siswa unntuk pernyataan positif dan negatif.

Tabel 3.4
Pedoman Penilaian Angket Respon Siswa

Skor Negatif	Skor Positif	Kriteria
1	4	Sangat setuju
2	3	Setuju
3	2	Tidak setuju
4	1	Sangat tidak setuju

⁵⁴ Mohammad kholil dan Lailatul Usriyah “Pembentukan Karakter siswa melalui pengembangan matematika terintegrasi nilai keislaman” (Yogyakarta: Bildung Nusantara, 2021) Hal 21.

Tabel 3.5
Daftar Peserta Didik

No	Nama Siswa
1	Alan wildan saputra
2	Ayra mihrunnisa iskandar
3	Devandra irzaldino fachryan alinsky
4	Dzakira afthani solehah
5	Fathiya azkadina
6	Inara salsabila
7	Khanza assyfa banafsha
8	Mohammad pradipta ziyad kanaya
9	Muhammad abdul ahza el fathin
10	Muhammad adnan natta prawara
11	Muhammad istaqom bill bar
12	Muhammad geis mahendranyah
13	Narendra putra mada sandyarman
14	Pradipta athalla maaliq mauladi
15	Qyara nurin niswah el-fakhira
16	Rasendria jayas prasetyo
17	Ravelza anggela kanaya berlian
18	Reyna shadiqoh ahmad
19	Sakha ar ransi alden
20	Shaqueena humaira maulidya
21	Sultan muhammad al-fatih amali

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 21 peserta didik yang terdapat

dikelas 1. Terdiri dari 12 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dari data digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id yang didapatkan oleh peneliti bahwasannya nilai KKM di pembelajaran

Bahasa Indonesia yang ada dikelas 1 adalah 70. Dari ke 21 peserta didik tersebut memiliki karakter yang berbeda-beda serta kemampuan yang berbeda pula. Sehingga peneliti memilih peserta didik kelas 1 yang akan menjadi subjek utama dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan *R&D (Research and Development)* perencanaan media pembelajaran interaktif *website* yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia dikelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, development, desain, implementation, evaluation*) yang dikembangkan oleh *Dick and Carry*.⁵⁵ Adapun tahapan-tahapan yang dimiliki oleh model ADDIE sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan pada pengembangan ADDIE sendiri yaitu menganalisis. Tahapan ini dilakukan mulai dari observasi ke sekolah yaitu Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk mencari informasi yang terdapat dimadrasah. analisis

dalam penelitian ini yaitu tahapan analisis kebutuhan dan analisis materi diantaranya sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sendiri dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Hasil dari analisis kebutuhan ini dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh

⁵⁵ Sugiyono. “*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*”. (Bandung: Alfabeta, 2018), hal 329.

peneliti. Setelah dilakukan observasi, peneliti menemukan bahwa saat pembelajaran berlangsung terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan dan mendengarkan saat guru sedang menyampaikan pembelajaran didepan. Kurangnya keterampilan guru dalam menyampaikan pembelajaran juga sangat berpengaruh sehingga peserta didik kurang dalam memaahami dan cenderung mengabaikan guru. Saat penyampaian materi, guru masih sering menggunakan metode ceramah yang dirasa kurang efektif untuk diterapkan dikelas 1, sehingga pembelajaran kurang bervariasi.

Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada ibu sholihatur rohmah S.Ag, S.Pd selaku guru kelas 1A sebagai

berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember

“ iya tentu anak-anak terutama kelas 1 sangat membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran dikelas, karena jika peserta didik hanya berpatokan pda buku atau modul kadang kalanya mereka kurang fokus dan kurang menyerap pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena merasa bosan maka dari itu sangat diperlukan media yang bisa menarik peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Di sekolah ini sebenarnya sudah menggunakan media untuk pembelajaran dikelas, namun hanya media biasa secara manual belum ada media yang berbasis online atau *website* sebelumnya.”⁵⁶

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik merupakan suatu kegiatan yang mengidentifikasi karakter peserta didik yang akan menjadi subek dalam penelitian pengembangan produk. Beberapa

⁵⁶ Sholihatur Rohmah, wawancara oleh penulis pada tanggal 29 Agustus 2023

hal yang perlu diketahui dalam analisis karakteristik peserta didik yaitu mampu menganalisis kemampuan peserta didik dan perkembangan kognitif pada peserta didik.

Peserta didik pada kelas 1 di Sekolah Dasar Baiturrohman terdapat dari 21 peserta didik yang terdiri dari 12 laki-laki dan 9 perempuan. Setiap anak ini tentu memiliki karakter yang berbeda-beda, terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan cepat menangkap pembelajaran dan aktif dalam pembelajaran maupun saat diberikan tugas. Dan juga terdapat beberapa peserta didik yang kurang dalam menangkap pembelajaran sehingga butuh didampingi secara penuh oleh guru kelas. Hasil pengamatan yang

dilakukan oleh peneliti pada kelas 1, peserta didiknya cenderung pendiam dalam pembelajaran dikelas. Sehingga diperlukan media dan metode yang harus digunakan oleh guru agar menarik minat peserta didik untuk belajar dikelas. Diperlukan permainan juga untuk membuat peserta didik lebih aktif dan fokus saat guru menyampaikan pembelajaran.

c. Analisis Materi

Analisis materi adalah sebuah kegiatan untuk mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan digunakan dalam penelitian konsep-konsep materi yang akan digunakan untuk penelitian pengembangan. Beberapa konsep dalam analisis materi pembelajaran yaitu:

- 1) Materi pembelajaran merupakan bagian dari isi pengembangan kompetensi dasar (KD) yang merupakan objek pengalaman belajar. Materi pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkatan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Indikator pencapaian kompetensi merupakan keterampilan yang harus dilakukan atau dicapai oleh peserta didik untuk menunjukkan prestasi yang telah dicapai.
- 3) Tujuan pembelajaran sendiri dirumuskan berdasarkan KD dan KI yang berkaitan dengan sikap yang akan dibentuk.
- 4) Penguatan pendidikan karakter merupakan pengungkapan nilai-

nilai karakter dengan penguatan materi dan metode pendidikan yang sesuai dengan muatan kurikulum.⁵⁷

Berdasarkan informasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti mendapatkan hasil wawancara dari salah satu peserta didik

kelas 1 di Sekolah Dasar Baiturrohman yang menjadi subjek utama dalam penelitian. Pada penelitian ini juga diperoleh hasil dari nilai test pembelajaran ketika sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media tersebut. Kemudian analisis materii yang diigunakan untuk memahami beberapa konsep materi yang sesuai pemahaman dan penerapan yang peneliti kembangkan untuk meningkatkan daya tarik belajr peserta didik.

⁵⁷ Dwi Widjarnarko, Analisis Materi Pembelajaran <https://Dwiwidjanarko.com/wp-content/uploads/2020/03/2.2-Materii-Analisis-Materi-Pembelajaran.pdf>

Analisis yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu siswa bahwasannya dalam penggunaan media interaktif *website* dikegiatan pembelajaran ini belum pernah dilakukan dan peserta didik masih menggunakan sumber belajar dari buku bacaan. Guru biasanya hanya memberikan materi kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal dan hanya menggunakan media visual. Saat ini sekolah sudah mulai berkembang dengan lebih baik serta beberapa fasilitas yang telah disediakan sekolah antara lain computer dan proyektor. Oleh karena itu peneliti memilih media *website* sebagai dasar pengembangan produk dan dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan

belajar mengajar dikelas.⁵⁸

2. Hasil Desain

Tahapan ini memiliki beberapa tujuan untuk merumuskan pembelajaran dan merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *website*. Adapun beberapa langkah yang peneliti lakukan untuk menentukan hasil desain antara lain:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Media interaktif berbasis *website* memuat tujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca permulaan pada siswa kelas 1 yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan memenuhi

⁵⁸ Sholihatur rohmah, wawancara oleh penuliis, 29 agustus 2023

kebutuhan siswa dengan indikator pencapaian yang ingin dicapai pada pembelajaran.

Mengenai pretes dan postes yang diberikan oleh peneliti diperoleh tentu dengan berpedoman pada materi yang sesuai dengan bahan ajar yang terdiri dari beberapa soal yang berkaitan dengan keterampilan membaca permulaan pada pembelajaran bahasa Indonesia.⁵⁹

b. Pembuatan Media Interaktif *Website*

Dalam pembuatan media interaktif berbasis *website* ini didesain dengan beberapa bahan yang mudah diakses oleh semua orang, bahan-bahan pengembangan ini sudah disesuaikan dengan

beberapa aspek yaitu seperti aspek editing dan kemudahan penggunaan. Pembuatan media ini juga disesuaikan dengan materi pembelajaran yaitu keterampilan membaca permulaan.

Adapun hal yang harus diperhatikan dalam menyusun media

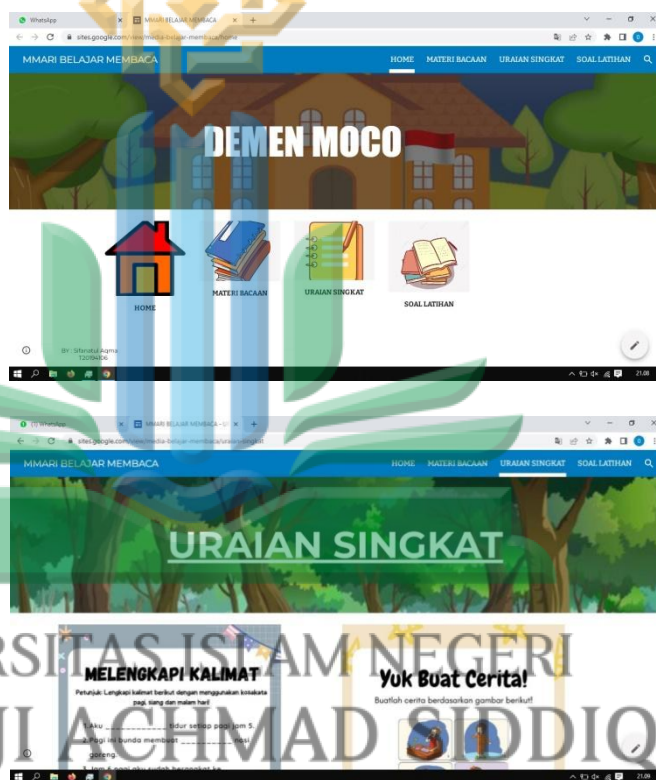
interaktif *website* agar berfungsi dengan baik yaitu sebagai berikut:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- 1) Tujuan dan indikator yang akan dicapai dengan menggunakan media interaktif *website*.
- 2) Kejelasan pada materi yang akan disampaikan supaya peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

⁵⁹ Observasi di SD Baiturrohman GMI Jember, 24 Agustus 2023

- 3) Memberikan beberapa soal test guna untuk mengukur kemampuan pengetahuan peserta didik serta keefektifan media interaktif *website*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 4.1
Pembuatan Media Interaktif Website

3. Hasil Pengembangan

Hasil produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah media berbasis *website* yang disesuaikan dengan siswa kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Media berbasis *website* diberi nama “Demen Moco”, dengan harapan mampu menjadi perantara yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar membaca permulaan. Adapun temuan peneliti terkait hasil produk yang dikembangkan, yakni terdapat empat kelompok kosa kata yang sering diucapkan siswa: kata

kerja, nama hewan, kegiatan sehari-hari siswa dan objek disekitar siswa.

Berikut adalah tabel kosa kata yang sering diucapkan siswa:

Tabel 4.1
Kosa Kata Siswa

Kategori			
Kata Kerja	Nama Hewan	Kegiatan Sehari Hari Siswa	Objek Disekitar Siswa
Belajar	Kelinci	Sholat	Buku
Menulis	Burung	Mandi	Alat Tulis
Menggambar	Angsa	Sarapan	Baju
Makan	Bebek	Sekolah	Sepatu
Duduk	Kupu-kupu	Bermain	Meja
Mendengar	Jerapah	Tidur	Gelas

Melalui temuan pada tabel diatas, peneliti memilih beberapa kosa kata sebagai materi siswa. Selanjutnya kosa kata yang dipilih mendapat pelengkap ilustrasi sebagai berikut:

Tabel 4.2
Kosa Kata dan Ilustrasi

Kosa Kata	Gambar
Kelinci	
Burung	

<p>Angsa</p> 	
<p>Bebek</p> 	
<p>Kupu-kupu</p> 	
<p>Jerapah</p> 	

Selain kosa kata dan ilustrasi, terdapat pula analisis kalimat seperti dalam langkah metode Struktral Analitik Sintetik pada BAB II:

- a. Andi menonton tv diruang tamu

An-di me-non-tont-v di-ru-a-ng ta-mu

a-n-d-i m-e-n-o-n-t-o-n t-v d-i-r-u-a-n-g t-a-m-u

- b. Tumbuhan ditaman

Tum-bu-han di-ta-man

t-u-m-b-u-h-a-n d-i-t-a-m-a-n

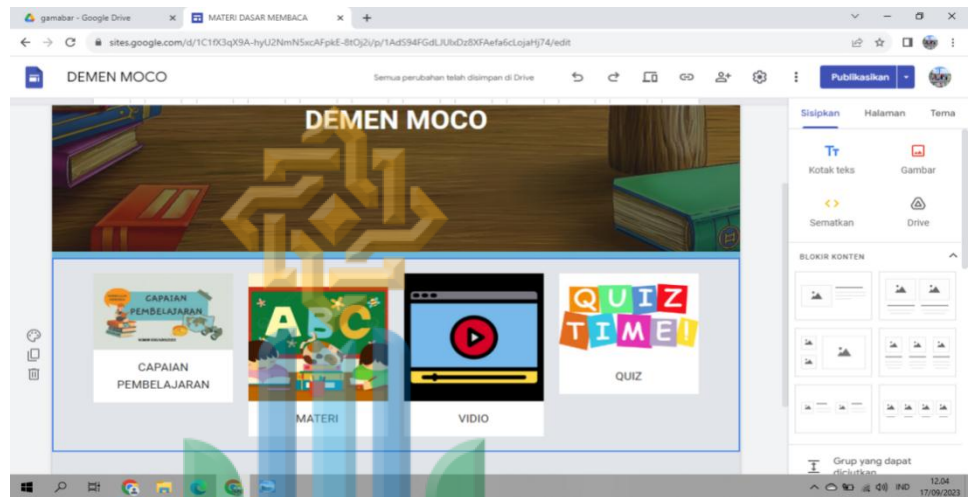
Melalui ilustrasi diatas, peneliti menghasilkan produk media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan dua *platform* yaitu *google sites* dan *power point*. Hasil produk disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Secara keseluruhan, *website* demen moco dilengkapi dengan hiasan berupa stiker gambar yang menarik perhatian siswa.

Pada *google sites*, peneliti menggunakan custome template dengan warna hijau, biru, kuning, dan putih adaapaun menu-menu yang dapat diakses di *google sites* yaitu: Home, Capaian Pembelajaran,

Materi, Vidio dan Quiz berupa soal latihan. Berikut adalah deskripsi menu-menu dalam media Demen Moco:

- 1) Beranda

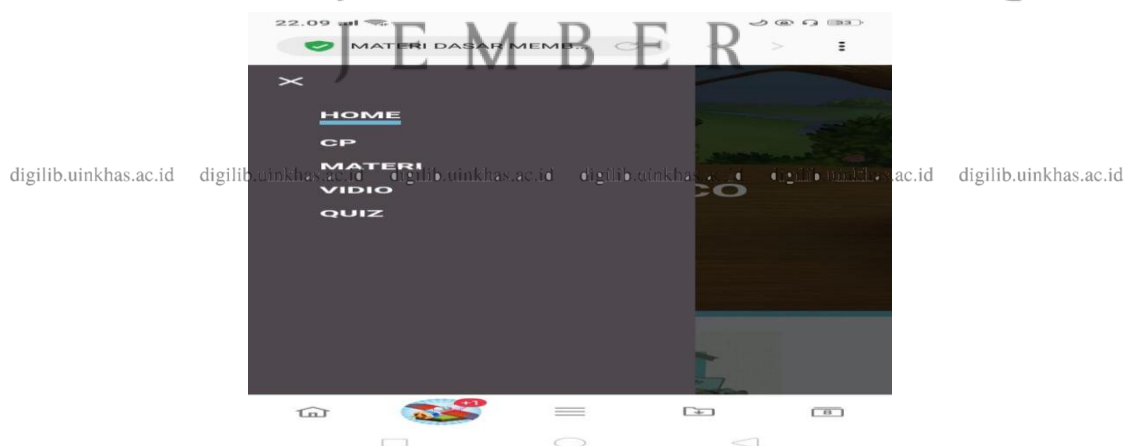
Halaman home atau beranda adalah tampilan utama dari media website ini. Pada halaman home terdapat logo Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Pada bagian bawah terdapat deskripsi tiap menu yang dapat diakses langsung pada media demen moco ini.



Gambar 4.2
Halaman Beranda

2) Pada bagian pojok kanan atas terdapat daftar tombol untuk menuju menu yang diinginkan oleh pengguna. Menu tersebut antara lain:

beranda atau home, Capaian Pembelajaran, Materi, Vidio serta Quiz.



Gambar 4.3
Tombol Navigasi

3) Halaman Capaian Pembelajaran

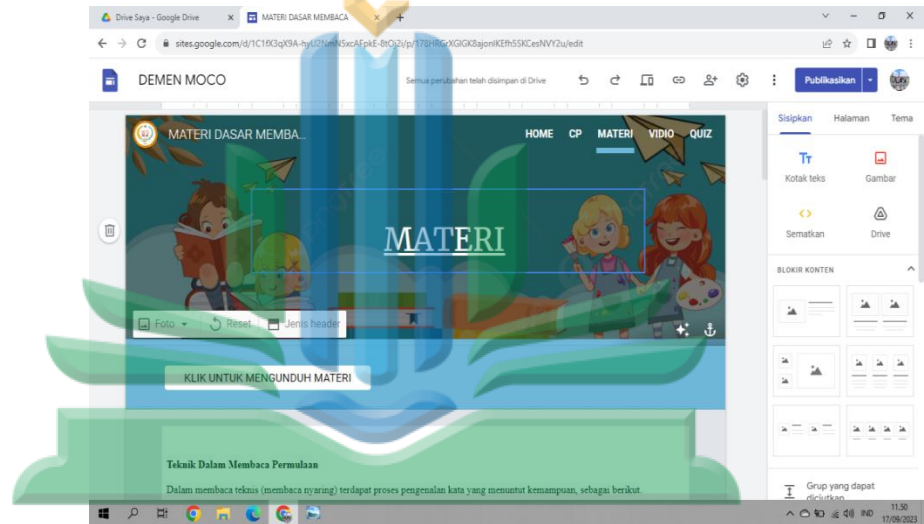
Halaman ini berisikan Capaian Pembelajaran yang terkait dengan mata pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan.



Gambar 4.4
Halaman Capaian Pembelajaran

4) Halaman Materi

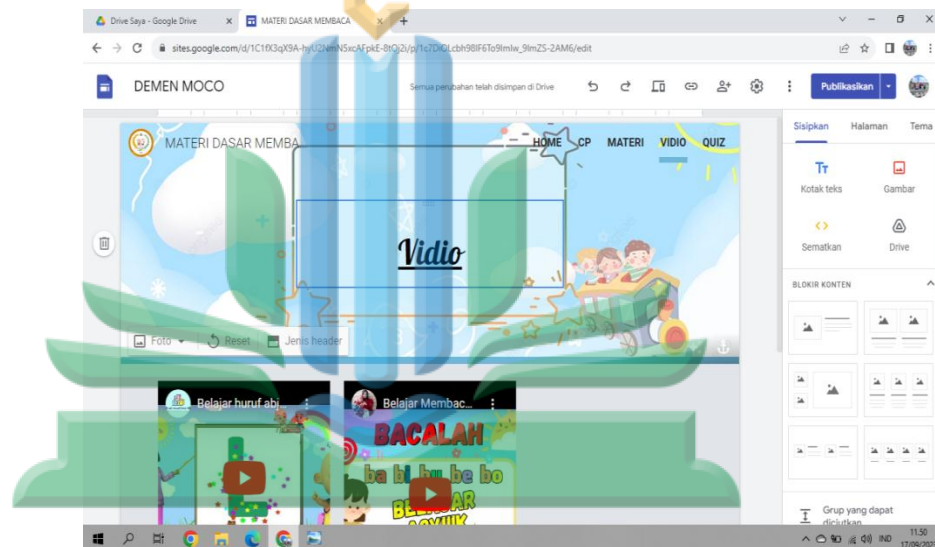
Pada halaman materi terdapat beberapa materi yang berkaitan dengan membaca permulaan. Antara lain vokal dan konsonan dan juga penulisan suku kata yang benar.



Gambar 4.5
Halaman Materi

5) Halaman Vidio

Pada halaman vidio terdapat dua vidio yang apabila diklik akan mengarahkan kepada pembahasan yang berbeda, terdapat juga arahan berupa kata yang berkaitan dengan isi vidio.



Gambar 4.6
Halaman Vidio

6) Halaman Quiz

Pada halaman quiz terdapat dua permainan yang terkait dengan kemampuan membaca permulaan. Yang pertama terdapat laman yang dibuat menggunakan canva yang berupa soal latih. Untuk dapat melihat soal yang adapeserta didik diminta untuk Yang mengklik tombol atas bagian kanan, setelah itu otommatis akan terbuka lamanx soal. Untuk quiz yang kedua terdapat slide power point yang berisikan soal menyusun kata. Untuk membuka laman power point peseta didk

diminta menekan tombol panah yang ada disebelah kanan atas untuk mengunduh power point. Peserta didik juga bisa langsung mengeklik gambar untuk menampilkan fitur pemutaran slide.



Gambar 4.7
Halaman quiz

Setelah pengembangan media interaktif *website* selesai buat, maka perlu dilakukan tahap uji coba pada para ahli. Pada pengembangan ini, uji coba ahli akan diberika kepada masing-

masing satu ahli media dan ahli materi yang ada. Selain itu, pada tahap uji coba ahli inilah tingkatan kevalidan dan kelayakan media serta materi dapat diukur. Adapun validator media dalam penelitian ini adalah bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd dan validator materi adalah bapak Erisy Syawiril Ammah M.Pd. Produk yang telah mendapat validasi dan memenuhi hasil perbaikan berdasarkan saran dari ahli diterapkan kepada peserta didik didalam kelas. Peneliti menerapkan media interaktif melalui tahapan uji coba kelompok kecil hingga uji lapangan. Peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan tahapan metode struktural analitik sintetik dibantu dengan media interaktif

website.

4. Hasil Validasi

Tahapan validasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dalam perancangan media sebelum digunakan. diharapkan media yang telah dirancang telah melalui berbagai tahapan perbaikan terlebih dahulu. Validasi ahli media yang dilakukan oleh bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, bapak Erisy Syawiril Ammah M.Pd sebagai validator ahli materi dan ibu Sholihatur Rohmah, S.Ag, S.Pd sebagai ahli validasi pembelajaran. Terdapat hasil penelitian dari tim validasi yang dilakukan peneliti sebelum diaplikasikannya media interaktif *website* didalam pembelajaran di kelas 1 Sekolah Dasar Baturrohmn Griya Mangli Indah Jember sebagai berikut:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media interaktif *website* yang dilakukan oleh bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. penilaian produk media berdasarkan angket yang telah diisi oleh ahli media dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media yang dibuat oleh peneliti, penilaian serta produk media yang akan dikembangkan di SD Baiturrohman pada peserta didik kelas 1. Analisis yang dilakukan ini bersifat kuantitatif dan data tersebut diolah dengan menggunakan Skala Likert dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif dengan skala likert sesuai dengan tabel sebagai berikut.⁶⁰

Tabel 4.3
Aturan Penilaian Instrumen Validasi

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat baik	4
2	Baik	3
3	Kurang baik	2
4	Sangat kurang baik	1

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- 2) Menghitung nilai validasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁶¹

$$v = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang tertinggi}} \times 100\%$$

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2018), 114.

⁶¹ S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Karya 2008), 268-269

- 3) Hasil skor penilaian pernyataan untuk mengetahui kelayakan yang dihasilkan sesuai pendapat pengguna. Skor dapat diketahui nilainya dengan melihat tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Penyajian	1. Penempatan menu website mudah diakses				√
		2. Desain layout halaman mudah dioperasikan				√
		3. Teks pada halaman website mudah dipahami			√	
		4. Vidio yang disajikan dalam website mudah diakses				√
		5. Gambar yang disajikan dalam website menarik				√
		6. Halaman awal, isi, interaksi dan evaluasi mengkombinasikan warna yang menarik untuk dilihat				√
2.	Komunikasi Visual	1. Komunikatif (<i>website</i> mengandung pesan yang sesuai dan sejalan dengan keinginan sasaran)				√
		2. <i>Website</i> yang dikembangkan kreatif dan inovatif				√
		3. Pesan (materi ajar) disajikan dengan bahasa yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami			√	
		4. Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik			√	
		5. Website dilengkapi dengan quiz yang disesuaikan dengan materi bacaan				√

		6. Ikon jelas dan menarik			√
Total Skor yang diperoleh			42		

$$v \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang tertinggi}} \times 100\% =$$

$$v \frac{42}{48} \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan dari tabel diatas dilakukan penilaian untuk mendapatkan hasil validasi dari ahli media agar peneliti mengetahui apakah media yang telah dibuat layak untuk digunakan. Pada tabel diatas sudah mencakup nilai dari aspek penyajian dan komunikasi visual. Setelah dilakukan penilaian total skor yang diperoleh yaitu

87,5% yang dapat diartikan bahwa media ini layak digunakan oleh peneliti untuk dikembangkan di peserta didik kelas 1 SD Baiturohman Griya Mangli Indah Jember. Hasil validasi oleh ahli media juga didapatkan dengan perolehan presentase rata-rata hasil yang cukup

baik dengan kategori layak. Peneliti juga mendapatkan saran dari ahli media bahwa media pengembangan ini hanya perlu memadu padankan warna pada background agar lebih menarik perhatian siswa.

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Materi

NO.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	√			
2.	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	√			
3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik.	√			
4.	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti	√			
5.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√		
6.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis.			√	
7.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan.	√			
8.	Materi pembelajaran pada media diuraikan secara rinci.	√			
9.	Materi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari.	√			
10.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	√			
Total skor yang diperoleh		37			

$$v = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang tertinggi}} \times 100\%$$

$$\frac{37}{40} \times 100\% = 92.5\%$$

Peneliti melakukan validasi kepada ahli materi yaitu bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd sebelum dilakukan penyampaian pembelajaran kepada peserta didik agar mengetahui apakah nantinya materi pembelajaran mudah dipahami dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan skor 92,5% yang dapat diartikan materi yang disampaikan dikategorikan layak. Kemudian validasi yang dilakukan peneliti mendapatkan saran tambahan agar dalam pengurutan materi lebih tersusun sesuai dengan urutan sehingga mudah dipahami. Selain itu peneliti juga diminta untuk lebih memfokuskan metode pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu untuk lebih mudah dipahami lagi oleh peserta didik terutama kelas 1 agar materi yang ada lebih disederhanakan.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

NO.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Media website relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	√			
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dipahami	√			
3.	Materi yang terkait pada website sesuai dengan kompetensi peserta didik		√		
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari	√			
5.	Media website membuat pembelajaran lebih menyenangkan	√			

6.	Media website memudahkan peserta didik dalam belajar	√			
7.	Media website dapat menarik minat anak untuk belajar	√			
8.	Media website dapat membantu peserta didik dalam keterampilan membaca		√		
9.	Bahasa yang digunakan dalam media website mudah untuk dipahami	√			
10.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	√			
Skor yang diperoleh		38			

$$v \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang tertinggi}} \times 100\% =$$

$$v \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas 1A

nilai skor presentase hasil ahli pembelajaran yaitu 95% dengan kriteria

layak dan terdapat saran tambahan agar media lebih baik. Tambahan yang disarankan berupa skor nilai dan penambahan suara pada quiz.

Berdasarkan hasil ketiga validasi yaitu validasi ahli media,

validasi ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran, peneliti menerima

saran tambahan yang akan digunakan atau diterapkan sebagai perbaikan dalam pengembangan media ini. Dari saran ahli media, peneliti diminta untuk menambahkan gambar atau bagroun yang lebih banyak dan menarik sehingga peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Sedangkan saran yang diberikan oleh ahli materi, peneliti diminta untuk mengurutkan materi sesuai dengan urutan yang tepat agar mudah dipahami dan memfokuskan metode pembelajaran

yang akan diterapkan peneliti kepada peserta didik. Untuk ahli pembelajaran sendiri memberikan saran tambahan untuk menambahkan skore dan suara pada halaman quiz.

5. Hasil Kepraktisan

Nilai kepraktisan didapatkan dari penilaian yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik. Terdapat hasil respon yang dapat oleh peneliti yang dilakukan peneliti setelah diaplikasikannya media interaktif *website* didalam pembelajaran di kelas 1 Sekolah Dasar Baturrohmn Griya Mangli Indah Jember.

Tabel 4.7
Hasil Respon Siswa

Dimensi	No	Pernyataan	Respon			
			SS	S	ST	STS
Menarik	1	Media yang disajikan jelas	√			
	2	Tampilan media yang disajikan sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)	√			
	3	Media yang disajikan tidak menarik		√		
	4	Media yang disajikan sesuai dengan materi	√			
	5	Tampilan media pembelajaran website membuat motivasi belajar saya meningkat	√			
	6	Media pembelajaran website tidak membosankan	√			
	7	Saya kurang bisa menangkap materi pembelajaran ketika belajar menggunakan media pembelajaran website		√		
	8	Materi yang disajikan sulit dipelajari		√		
	9	Saya dapat mengikuti pelajaran dengan mudah karena adanya media pembelajaran website	√			

Kemudahan	10	Media pembelajaran website ini memudahkan saya untuk memahami materi membaca permulaan	√			
	11	Materi pembelajaran website ini tidak didesain untuk materi yang berkaitan dengan membaca permulaan	√			
	12	Dengan media pembelajaran website membuat saya lebih fokus pada pembelajaran	√			
	13	Media pembelajaran website membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran	√			
	14	Media pembelajaran website membuat hasil belajar saya menurun		√		
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	15	Hasil belajar saya meningkat setelah belajar menggunakan media pembelajaran website	√			
	16	Media pembelajaran website tidak dapat membuat saya memahami materi membaca permulaan	√			
	17	Dengan media pembelajaran website membuat saya lebih memahami materi membaca permulaan	√			
	18	Media pembelajaran website membuat saya memahami materi membaca permulaan dengan jelas	√			
Nilai rata-rata				68		

6. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahap pengujian produk perkembangan media intraktif *website* untuk peserta didik. Produk yang sudah dinyatakan valid dan layak untuk dikembangkan kemudian dilakukan uji coba produk kepada peserta didik. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember pada

peserta didik kelas 1 dalam pembelajaran bahasa indonesia untuk mengetahui kemampuan belajar membaca peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan pembelajaran tatap muka dengan 3 kali pertemuan yang mana pada pertemuan awal kegiatan yang dilakukan adalah untuk pendalaman dan penjelasan isi materi terlebih dahulu, kemudian pada pertemuan kedua peneliti masih memberikan penyampain materi terhadap peserta didik dan memberikan soal *pretest* kepada peserta didik. Masing-masing peserta didik diberikan 10 soal dan diminta untuk mengerjakan secara mandiri, jika dirasa peserta didik kurang dalam memahami soal akan djelaskan oleh peneliti. Soal *pretest* dibagikan kepada peserta didik sebelum

diterapkannya produk yang telah dibuat oleh peneliti untuk menjadi tolak ukur peneliti. Setelah dirasa paham mengenai materi selanjutnya pada hari ketiga dilakukan penyampaian materi dengan menggunakan produk yang telah disiapkan, setelah itu peneliti memberikan soal

posttest yang berisikan 10 soal essay untuk menguji seberapa paham peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Kegiatan yang dilakukan peneliti dan peserta didik yaitu menyampaikan materi yang akan dipelajari dengan media interaktif *website*. Materi yang disampaikan oleh peneliti yaitu tentang keterampilan membaca permulaan untuk mengetahui kemampuan belajar membavca yang dimiliki oleh peserta didik.



Gambar 4.8
Mengerjakan Soal *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan implementasi tersebut, dapat diperoleh data keefektifan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi belajar membaca permulaan. Berdasarkan dari angket peserta didik dan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Pengujian dengan sebuah produk pengembangan dalam meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa menggunakan uji normalitas berupa soal *pretest-posttest*.

Tabel 4.8
Hasil Pretest Peserta Didik Kelas 1

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

No	Nama Siswa	Kkm	Nilai
1	Alan wildan saputra	70	70
2	Ayra mihrunnisa iskandar	70	70
3	Devandra irzaldino fachryan alinsky	70	70
4	Dzakira afthani solehah	70	60
5	Fathiya azkadina	70	70
6	Inara salsabila	70	70
7	Khanza assyfa banafsha	70	70
8	Mohammad pradipta ziyad kanaya	70	70
9	Muhammad abdil ahza el fathin	70	70
10	Muhammad adnan natta prawara	70	60
11	Muhammad istaqom bill bar	70	70
12	Muhammad qeis mahendranyah	70	60
13	Narendra putra mada sandyarman	70	70

14	Pradipta athalla maaliq mauladi	70	80
15	Qyara nurin niswah el-fakhira	70	70
16	Rasendria jivas prasetyo	70	70
17	Ravelza anggela kanaya berlian	70	80
18	Reyna shadiqoh ahmad	70	80
19	Sakha ar ransi alden	70	80
20	Shaqueena humaira maulidya	70	80
21	Sultan muhammad al-fatih amali	70	70
Jumlah rata-rata		71,4	

Berdasarkan tabel diatas merupakan hasil pretest peserta didik. KKM nilai standar peserta didik yaitu 70. maka jika nilai berada dibawah 70 dapat dikatakan belum tuntas. dari ke 21 peserta didik terdapat 2 anak yang mendapatkan nilai 60, 14 anak menapatkan nilai 70, dan 5 anak mendapatkan nilai 80. Maka jika dijumlahkan nilai hasil pretest peserta didik rata-rata adalah 71,4. Nilai tersebut berdasarkan hasil dari penjumlahan semua nilai peserta didik dibagi dengan jumlah peserta didik.

Setelah melakukan test pertama peserta didik belum ada peningkatan dan masih menghasilkan nilai dibawah rata-rata KKM, kemudian sebelum tes kedua dilakukan peneliti mengajak peserta didik untuk membahas sedikit tentang materi yang ada secara bersama-sama dan mengulas kembali materi dan yang belum paham dapat menanyakan kembali. Kemudian peneliti mencoba menerapkan media berupa media interaktif *website* yang didalamnya terdapat pembahsan materi, vidio serta kuis. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik kembali fokus pada pembelajaran, maka dari itu diperlukan media yang membuat mereka kembali belajar dengan senang dan juga tidak hanya berpatokan pada

buku yang membuat mereka bosan. Pada saat pemutaran media interaktif website tersebut siswa antusias menengarkan dan menyimak serta lebih antusias karna di lengkapi dengan gambar serta vidio yang menarik.

Tabel 4.9
Hasil Posttes Peserta Didik Kelas 1

No	Nama Siswa	Kkm	Nilai
1	Alan wildan saputra	70	90
2	Ayra mihrunnisa iskandar	70	90
3	Devandra irzaldino fachryan alinsky	70	100
4	Dzakira afthani solehah	70	80
5	Fathiya azkadina	70	100
6	Inara salsabila	70	80
7	Khanza assyfa banafsha	70	90
8	Mohammad pradipta ziyad kanaya	70	90
9	Muhammad abdul ahza el fathin	70	100
10	Muhammad adnan natta prawara	70	90
11	Muhammad istaqom bill bar	70	100
12	Muhammad qeis mahendrasyah	70	80
13	Narendra putra mada sandyarman	70	90
14	Pradipta athalla maaliq mauladi	70	100
15	Qyara nurin niswah el-fakhira	70	90
16	Rasendria jayas prasetyo	70	80
17	Ravelza anggela kanaya berlian	70	100
18	Reyna shadiqoh ahmad	70	90
19	Sakha ar ransi alden	70	100
20	Shaqueena humaira maulidya	70	100
21	Sultan muhammad al-fatih amali	70	90
Jumlah rata-rata		91,9	

B. Analisis Data

1. Analisis Kevalidaan

Analisis kevalidan dapat dibuktikan dengan data hasil kevalidan yang berdasarkan dengan hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Validator ahli media oleh bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. untuk validator ahli materi yaitu bapak Erisy Syawiril Ammah M.Pd sedangkan validasi pembelajaran yaitu ibu Sholihatur Rohmah selaku guru kelas 1A di SD Baiturrohman. Adapun validasi yang diperoleh dari ketiga validator sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Validasi

No	Validator	Presentasi	Kriteria
1	Validator ahli media	87,5%	Sangat valid
2	Validator ahli materi	92,5%	Sangat valid
3	Validator ahli pembelajaran	95%	Sangat valid
Nilai rata-rata prosentase		91,6%	Sangat valid

Berdasarkan hasil analisis dari ketiga validator diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 91,6%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media interaktif *website* layak digunakan dalam media pembelajaran. dari hasil tersebut dapat diartikan media interaktif *website* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya analisis saran dan tambahan terdapat kevalidan media interaktif *website* oleh validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk media interaktif *website* yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran untuk bisa menjadi lebih baik sesuai dengan standar kriteria pembelajaran.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis data kepraktisan digunakan rumus sebagai berikut:

$$NK = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Nk = nilai kepraktisan

Untuk memperkuat data hasil kepraktisan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria respon siswa dan guru seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4.11
Kategori Nilai Kepraktisan

Perhitungan	Kriteria
80-100	Sangat praktis
60-80	Praktis
40-60	Cukup praktis
20-40	Kurang praktis
0-20	Sangat kurang praktis

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

$$NK = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$Nk = \frac{68}{72} \times 100\% = 94,4\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media yang telah dibuat dan disampaikan pada pembelajaran kepada peserta didik agar mengetahui apakah

nantinya materi pembelajaran mudah dipahami dan praktis untuk digunakan lebih lanjut. Hasil dari respon peserta didik mendapatkan skor 94,4% yang dapat diartikan media yang disampaikan dikategorikan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

3. Analisis Keefektifan

Dalam analisis keefektifan media interaktif *website* ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik serta angket yang telah disediakan oleh peneliti ketika pembelajaran berlangsung.

a. Analisis hasil belajar

Hasil belajar yang didapatkan dari pengembangan media interaktif *website* ini dihasilkan dari tes pilihan ganda dan essay yang digunakan untuk mengukur keefektifan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pretest dan posttest yang digunakan oleh peneliti terdiri dari 10 soal yang setiap soal bernilai 10 point.

Analisis uji keefektifan dalam pengembangan media interaktif *website* ini dilakukan dengan menggunakan pengukuran N-Gain Score untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Peneliti menggunakan N-Gain Score untuk menghitung selisih dari score tes awal dan tes akhir sehingga dari itu akan terlihat perbedaan keduanya yang dapat dikategorikan N-Gain Score tinggi dan rendah.⁶²

Dibawah ini merupakan rumus pada N-Gain Score yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur selisih pada test yang dilakukan pada peserta didik.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

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

Kategori Gain disajikan pada tabel dibawah ini:

⁶² Richard R Hake, "Relationship of individual student normalized learning gains in mechanics with gender, high-school physics and pretest score on mathematics and spatial visualization" *Jurnal Physics education research conference*. (agustus 2022) hal 1-14. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=10EI2q8AAAAJ&citation_for_view=10EL2q8AAAAJ:IjCSPb-OGe4C

Tabel 4.12
Kriteria Normalis Gain

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0,00 \leq \text{N-Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$\text{N-Gain} \geq 0,70$	Tinggi

Berdasarkan kriteria yang terdapat dalam tabel diatas merupakan cara memperoleh nilai N-Gain Score. Kategori dalam perolehan nilai N-Gain Score ini mampu ditetapkan dalam bentuk persen (%)

Tabel 4.13
Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
≤ 40	Tidak Efektif
40-50	Kurang Efektif
65-75	Cukup Efektif
≥ 76	Efektif

Pada tabel diatas merupakan pembagian kategori dalam perolehan N-Gain dengan bentuk persen (%). Analisis uji test daam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan

perhitungan N-Gain Score. Dibawah ini akan disajikan data dari hasil

test yang dilaksanakan oleh peneliti kepada peserta didik yaitu berupa *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.14
Rata-rata nilai N-Gain

No	Nama	Pretest	Posttes	Post-Pre	Skor Ideal (100)-		
					Pre	N-Gain Score	
1	Alan wildan saputra	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
2	Ayra mihrunnisa iskandar	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
3	Devandra irzaldino fachryan alinsky	70	100	30	30	1	100
4	Dzakira afthani soleha	60	80	20	40	0,5	50
5	Fathiya azkadina	70	100	30	30	1	100
6	Inara salsabila	70	80	10	30	0,333333333	33,33333333
7	Khanza assyfa banasfa	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
8	Mohammad pradipta ziyad kanaya	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
9	Muhammad abdil ahza el fathn	70	100	30	30	1	100
10	Muhammad adnan natta prawara	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
11	Muhammad istaqom bill bar	70	100	30	30	1	100
12	Muhammad qeis mahendra	60	80	20	40	0,5	50
13	Narendra putra mada sandyarman	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
14	Pradiptaa athalla maaliq mauladi	80	100	20	20	1	100
15	Qyara nurin niswah el-fakhira	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
16	Rasendria javas prsetyo	70	80	10	30	0,333333333	33,33333333
17	Razelya aggela kanaya berlian	80	100	20	20	1	100
18	Reyna shadiqoh ahmad	80	90	10	20	0,5	50
19	sakha ar ransi alden	80	100	20	20	1	100
20	Shaqueena humaira maulidya	80	100	20	20	1	100
21	Sultan muhammad al-fatih amali	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
	Mean	71,42857	91,90476	20,47619	28,57142857	0,738095238	73,80952381

Berdasarkan pengukuran pada tabel diatas presentase pada nilai N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata sebesar 73,80% yang berarti ada peningkatan dalam pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *website* pada pembelajaran bahasa indonesia. Hasil presentase tersebut menunjukkan pembelajaran yang dilakukan efektif dan digunakan untuk pembelajaran bahasa indonesia.

Analisis yang membahas mengenai nilai atau skor dalam uji pretest-posttest setelah diberikan setelah menggunakan media *website* juga menghasilkan peningkatan yang signifikan. Berikut merupakan data hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

b. Analisis Angket Respon Siswa

Dalam pengembangan media interaktif *website* respon peserta didik didapatkan melalui hasil angket respon peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.15
Respon Peserta Didik

Dimensi	No	Pernyataan	Respon			
			SS	S	ST	STS
Menarik	1	Media yang disajikan jelas	√			
	2	Tampilan media yang disajikan sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)	√			
	3	Media yang disajikan tidak menarik		√		
	4	Media yang disajikan sesuai dengan materi	√			
	5	Tampilan media pembelajaran <i>website</i> membuat motivasi belajar saya meningkat	√			
	6	Media pembelajaran <i>website</i> tidak membosankan	√			
	7	Saya kurang bisa menangkap		√		

		materi pembelajaran ketika belajar menggunakan media pembelajaran website				
	8	Materi yang disajikan sulit dipelajari		√		
	9	Saya dapat mengikuti pelajaran dengan mudah karena adanya media pembelajaran website	√			
Kemudahan	10	Media pembelajaran website ini memudahkan saya untuk memahami materi membaca permulaan	√			
	11	Materi pembelajaran website ini tidak didesain untuk materi yang berkaitan dengan membaca permulaan	√			
	12	Dengan media pembelajaran website membuat saya lebih fokus pada pembelajaran	√			
	13	Media pembelajaran website membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran	√			
	14	Media pembelajaran website membuat hasil belajar saya menurun		√		
	15	Hasil belajar saya meningkat setelah belajar menggunakan media pembelajaran website	√			
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	16	Media pembelajaran website tidak dapat membuat saya memahami materi membaca permulaan	√			
	17	Dengan media pembelajaran website membuat saya lebih memahami materi membaca permulaan	√			
	18	Media pembelajaran website membuat saya memahami materi membaca permulaan dengan jelas	√			

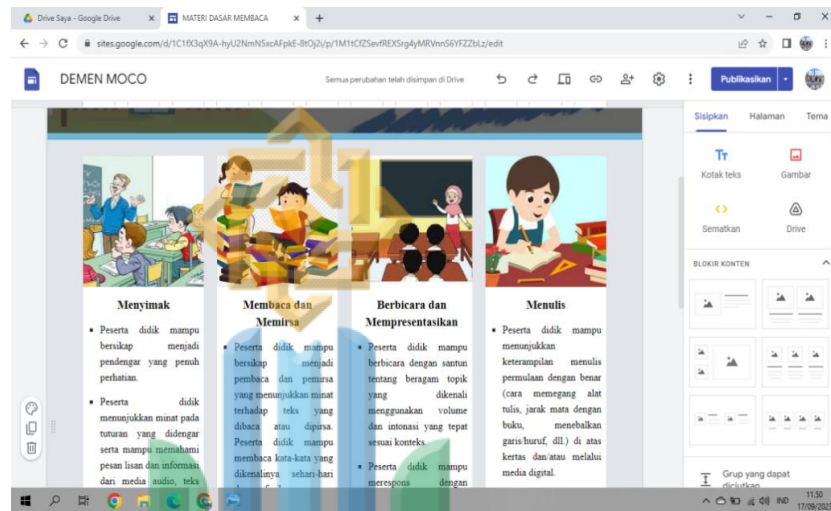
C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi media kepada validator, langkah selanjutnya yaitu revisi produk yang disesuaikan dengan saran dan tambahan dari para validator. Dibawah ini adalah tampilan produk sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 4.9
Media Sebelum Direvisi

Gambar diatas adalah produk mediia yang belum direvisi. Dari gambar digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id tersebut bisa dilihat bahwa kurang menarik minat peserta didik karna hanya berisikan teks berupa capaian pembelajaran yang hal tersebut dirasa kurang menarik minat siswa untuk membaca dan memahami apa yang disampaikan pada capaian pembelajaran tersebut.



Gambar 4.10
Media Setelah Direvisi

Gambar diatas merupakan produk yang sudah direvisi yaitu dengan penambahan gambar pada setiap penjelasan mengenai capaian pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media. Penambahan gambar tersebut diharap akan menarik siswa untuk membaca dan memahami isi dari capaian pembelajaran yang sudah dibuat oleh penulis.

Pernyataan diatas merupakan saran dan tambahan yang diberikan oleh validator kepada peneliti. Penambahan gambar tersebut diharap pada agar lebih menarik peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Penambahn gambar pada setiap penjelasan pada capaian pembelajaran juga dirasa akan membuat siswa lebih memahami apa yang disampaikan pada bacaan tanpa membuat peserta didik merasa bosan karna hanya melihat teks saja.

Link Media Interaktif Website yang dapat diakses langsung oleh pengguna

<https://sites.google.com/view/materidasarmembaca/home>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin yaitu *medius* dan pengertian secarabahasa yaitu “tengah” yang dapaat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran sendiri merupakan alat yang dapat memudahkan proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna dari informasi yang telah disampaikan. Maka diharap dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembuatan media interaktif website ini telah melalui tahapan dan memperhatikan beberapa aspek dalam pembuatannya. Aspek pembelajaran ini memiliki tingkat keefektifan serta keawetannya.

Dalam pelaksanaannya, sebelum peneliti mempraktekan langsung disekolah yang dilakukan terlebih dahulu adalah meminta validasi kepada ahli validator yang telah ditentukan yaitu kepada validator ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan peneliti, bahwa pengembangan media interaktif website ini telah dikatakan layak setelah divalidasi oleh tim validator serta dianggap efektif sehingga dilakukan analisis yaitu analisis respon peserta didik dan pengamatan. Pengembangan Media pada penelitian ini telah berhasil dikembangkan dengan mengambil materi pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi membaca permulaan.

Spesifikasasi media interatif *website* berdasarkan dari segi desain merupakan gambar kartun yang menarik dan gambar yang digunakan disesuaikan

dengan tingkatan anak sekolah dasar. Media interaktif *website* berisikan beranda yang terdiri dari capaian pembelajaran, materi membaca permulaan, video mengenal huruf dan menulis huruf yang baik dan benar serta terdapat kuis yang berkaitan dengan merangkai suku kata untuk mengukur seberapa pemahaman peserta didik dalam memahami materi. Media interaktif *website* ini hanya bisa diakses secara online. Pemanfaatan media ini tergolong cukup mudah karena dirasa semua kalangan bisa mengakses dengan mudah menggunakan laptop atau *hanphone*.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media interaktif *website* di Sekolah Dasar Baiturrohman sebagai berikut:

- a. Diharapkan dengan adanya media ini peserta didik lebih tertarik dan fokus dalam melakukan pembelajaran yang berlangsung di kelas.
- b. Dengan adanya media ini juga peserta didik dapat menikmati fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media interaktif *website* terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia, media ini dapat digunakan di semua sekolah madrasah atau sekolah dasar. Dalam penggunaan produk ini diperlukan perhatian guru dan orang tua dengan beberapa pertimbangan salah satunya memperhitungkan waktu dan juga karakter peserta didik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan di kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Pengembangan produk ini diharap juga dapat dikembangkan tidak hanya pada sekolah dasar melainkan juga disekolah madrasah.
- b. Media interaktif website ini telah dikembangkan oleh peneliti dikelas 1 pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi membaca permulaan dan telah dengan baik dikembangkan langsung pada pembelajaran peserta didik.
- c. Bagi pihak yang ingin mengembangkan media ini lebih lanjut disarankan untuk menambahkan materi jika diperlukan dan memperbanyak video pembelajaran sehingga peserta didik lebih senang dan juga diharap mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

C. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan media interaktif website di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media interaktif *website* pada pembelajaran bahasa Indonesia dikelas 1A dapat dilihat setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diuji coba. Proses mengetahui kelayakan dengan uji coba yang dilakukan oleh ketiga validator yang

diperoleh nilai rata-rata 91,6% yang diartikan media intraktif *website* ini dikategorikan layak digunakan untuk proses pembelajaran.

2. Kepraktisan media interaktif *website* pada pembelajaran bahasa indonesia dikelas 1A dapat dilihat setelah dilakukan uji validasi yang didapat dari respon siswa. Kepraktisan digunakan sebagai acuan setelah media diuji coba. Proses mengetahui kepraktisan dengan uji coba yang dilakukan oleh peserta didik yang diperoleh nilai rata-rata 94,4% yang diartikan media intraktif *website* ini dikategorikan praktis digunakan untuk proses pembelajaran.

3. Keefektifan dalam media interaktif *website* pada proses pembelajaran bahasa indonesia di kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli

Indah Jember. Hasil keefektifan ini dapat dilihat dari respon peserta didik terhadap media interaktif dan dari hasil *pretest-posttest* peserta didik.

Respon peserta didik sendiri dihasilkan dari angket pembelajaran sedangkan hasil nilai dari *pretest-posttest* diukur dengan menggunakan

rumus N-Gain Score sehingga dapat diketahui nilai rata-rata hasil peningkatan belajar dari peserta didik sebesar 74%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Idris, Nur Hasanah, (2022) “Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Awal Belajar Membaca di Kelompok B di TK Tarbiyul Athfal Bragang Klampis”, jurnal Al-Ibrah vol. 7 no.2 <https://ejournal.stital.ac.id/index.php/alibrah/article/view/197>
- Al-qur’an “*Mushaf Aisyah Al-qur’an dan Terjemah untuk wanita*” (Penerbit Jabal: Bandung)
- Arifin Zainal, (2012) “*Model Penelitian dan Pengembangan*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Arikunto S., (2008) “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*” (Jakarta: Rineka Karya)
- Arzyad Azhar, (2017) “*Pembelajaran Media Edisi Revisi Cet ke-20*”, (Jakarta: Rajawali Pers)
- Arzyad Azhar, (2009) “*Media Pembelajaran*” (Jakarta: Rajawali Pres)
- Cahyadi Rahmat Arofah Hari, (2019) “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”, (Islamic Education Journal vol 3) <https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/1563>
- Damaiyanti Rizka, Hari Satrijono, dkk, (2021) “Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Patrang 01 Jember Pada Masa Pembelajaran Daring”, Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 8 No. 2 <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JIPSD/article/view/24990>
- Daryanto, (2010) “*Media Pembelajaran*”, (Yogyakarta, Gaya Media)
- Dewi Astri Mulya, (2022) “Pengaruh penerapan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II pada muatan bahasa indonesia SDN 28 Mataram tahun pelajaran 2022/2023”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram) <https://repository.ummat.ac.id/6371/1/COVER-BAB%20III.pdf>
- Djamarah Syaiful Bahri, (2010) “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Fadillah, (2017) “*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*”, (Jakarta: Prenada Media)
- Hake Richard R, (2022) “*Relationship of individual student normalizet learning gains in mechanics with gender, high-school physics and pretest score on*

mathematics and spatial visualtion” Jurnal Physics educatio research conference.

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=10EI2q8AAAAJ&citation_for_view=10EL2q8AAAAJ:IjCSPb-OGe4C

Hardani, (2020) (*Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*), (Yogyakarta; CV.Putaka Ilmu)

Harinuddin, dkk., (2008) “*Pembelajaran Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional)

Hidayat Fitria, Muhamad Nizar, (2021) “Model ADDIE (Analysis, Desigh, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam vol 1 no 1
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>

Jannah Ika Roihatul, (2023) “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Website Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”, (Skripsi, UIN KH. Achmad Siddiq Jember)
http://digilib.uinkhas.ac.id/26353/1/Skripsi_Ika%20Roihatul%20Jannah.T20194090.pdf

Jaya I Made Laut Mertha, (2020) “*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*”, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia)

Kammis Hadi, (2023) “Pengembangan Model Pembelajaran ADDIE”
<https://www.pendidikankewarganegaraan.com/2022/05/pengembangan-model-pembelajaran-addie.html?m=1>

Kementrian Agama Republik Indonesia, (2021) “*Al-Qur’an Hafalan Mudah Terjemahan & Tajwid Warna*”, (Bandung: Cordoba)

Kholil Mohammad, Usriyah Lailatul 2021 “*Pembentukan Karakter siswa melalui pegembangan matematika terintegrasi nilai keislaman*” (Yogyakarta: Bildung Nusantara)

Khorida Faizatul, dkk (2019) “Analisis Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Kemampuan Menulis Permulaan”, Journal For Lesson and Learning Studies Vol.2 No.3
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/19899/11835/29676>

Kustawan Dedy, (2013) “*Pembelajaran Yang Ramah*” , (Jakarta).

- Majid Abdul (2005) “*Perencanaan Pembelajaran*”, (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Muammar, (2020) “*Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*”, (Mataram: Sanabil)
- Mulyaningsih Endang , (2013) “*Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*”, (Bandung: Alfabeta)
- Munir, (2012) “*Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*”, (Bandung: Alfabeta)
- Mursid, (2013) “*Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*”, (Bandung: Alfabeta)
- Mutia, “Teknologi dalam Al-Quran” *Jurnal Ilmiah Futura*, Vol.6, no 2 (2018): 1-
<http://dx.doi.org/10.22373/jiif.v6i2.3048>
- Nurul Nikmatul Fajrin, (2020) “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Treechart Pada Murid Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas III SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa”, *Jurnal (Universitas Negeri Makassar)*. <http://eprints.unm.ac.id/18993/>
- Purba Harja Santana, dkk, (2021) “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi fungsi kuadrat kelas IX dengan Metode Drill and Practice”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, volume 9, nomor 2. https://repository.uin-suka.ac.id/bitstream/handle/123456789/30104/III_A_3.e.2_Artikel%20Jurnal%20Nasional_S3_Riset_EduMat_11785-32938-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramadanti Erfiani, (2021) “Media Kartu Bergambar Untuk Optimalisasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun”, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru Baru) <http://repository.uin-suka.ac.id/38114/1/FILE%20LENGKAP%20KECUALI%20HASIL%20PENELITIAN%20%28BAB%20IV%29.pdf>
- R Kriyantun,. (2020) “*Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis, Skripsi, Tesis, dan disertai riset media, Public Relations, Advertising, Komunikasi, Organisasi, Komunikasi Pemasaran*”, (Rawamangun: Prenadamedia Group)
- Riadi Muchlisin, “Model Pembelajaran ADDIE”, *Kajian Pustaka.com*
<https://www.kajianpustaka.com/2022/08/mode-pembelajaran-addie.html?m=1>
- Sadirman Arif S., (2008) “*Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*”, (Jakarta: PT Grafindo Persada)

- Saidah Lathifat, (2022) “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang) <http://etheses.uin-malang.ac.id/41689/>
- Sari Septiana Rofika, (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V SDN Purwokerto 2”, (Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri) <https://www.journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/EDUSAINTEK/article/download/542/360>
- Sanaky Hujair AH, (2013) “*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*” (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara)
- Sanjaya Wina, (2012) “*Media Komunikasi*”, (Jakarta: Prenada Media Group)
- Setiawan Dodi, (2019) “Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode global pada peserta didik kelas 1 min 08 Bandar Lampung”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Rden Intan Lampung). <http://repository.radenintan.ac.id/7972/1/SKRIPSI.pdf>
- Setyosari Punaji, (2010) “*Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*”, (Jakarta: kencana)
- Sugiyono, (2022) “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, (Bandung; Alfabeta)
- Suparlan, (2021) “Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 5, No 1. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/download/1088/771/>
- Undang-undang No 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pasal 1 ayat 3 <https://peraturan.bpk.go.id/Details/117023/uu-no-11-tahun-2019>
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional UU RI No.20 Th.2003 (Jakarta:Sinar Grafika, 2008), hal 7.
- Usriyah Lailatul, (2021) “*Perencanaan Pembelajaran*”, (Indramayu: CV. Adanu Abimata)
- Wardani, (2012) “*Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*”, (Yogyakarta; Deepublish)

Widjarnarko Dwi, Analisis Materi Pembelajaran (Jakarta:
<https://Dwiwidjanarko.com/wp-content/uploads/2020/03/2.2-Materii-Analisis-Materi-Pembelajaran.pdf>

Zakariah M. Askari, (2022) “Metodologi Penelitian Kuantitatif, kualitatif, action research, research and development (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengembangan media interaktif berbasis <i>website</i> menggunakan metode structural analitik sintetis untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa kelas 1 sekolah dasar Baiturrohmah Griya Mangli Indah Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Media interaktif berbasis <i>website</i> Metode structural analitik sintetis 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian Penelitian Pengembangan Media interaktif Web facialitated Learning Metode structural analitik sintetis 	<ol style="list-style-type: none"> Responden 21 siswa kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohmah Griya Mangli Indah Jember Informan guru kelas 1A 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: penelitian dan pengembangan (R&D) Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> observasi wawancara angket dokumentasi teknik analisis data <ol style="list-style-type: none"> analisis data kualitatif analisis data kuantitatif 	Dari hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif <i>website</i> menggunakan metode structural analitik sintetis untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa layak dan efektif digunakan pada kelas 1 sekolah dasar Baiturrohmah Griya Mangli Indah Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sifanatul Aqma

Nim : T20194106

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam penelitian untuk skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”. Tidak terdapat unsur penjiplakan karya penelitian yang pernah dilakukan orang lain,, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Jember, 23 September 2023

Saya yang menyatakan



Sifanatul Aqma

Nim: T20194106

LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT IJIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://rik.uinkhas-jember.ac.id](http://rik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3335/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Baiturrohman

Perumahan Griya Mangli Indah, Mangli kec. Kaliwates kab. Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194106

Nama : SIFANATUL AQMA ✓

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas 1 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember"; selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Asmad, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Agustus 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 2

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA



**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA INTERAKTIF WEBSITE
MENGUNAKAN METODE STRUKTURAL ANALITIK SINTETIK UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA KELAS I
AHLI MEDIA**

Hari/Tanggal	: Senin, 28 Agustus 2023
Nama Validator	: M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
Jurusan / Fakultas	: PGMI / FTIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Penyusun : Sifanatul Aqma

Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Jurusan/ Fakultas : PGMI/FTIK


Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Interaktif Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas I , saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan saran terhadap bahan ajar penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrument penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pemohon,


Sifanatul Aqma
NIM. T20194106

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Media : Media Interaktif Website
Penyusun : Sifanatul Aqma
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk berupa media Interaktif Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan Terima kasih.

Instrument Angket Validasi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Penyajian	1. Penempatan menu website mudah diakses				√
		2. Desain layout halaman mudah dioperasikan				√
		3. Teks pada halaman website mudah dipahami			√	

		4. Vidio yang disajikan dalam website mudah diakses			✓
		5. Gambar yang disajikan dalam website menarik			✓
		6. Halaman awal, isi, interaksi dan evaluasi mengkombinasikan warna yang menarik untuk dilihat			✓
2.	Komunikasi Visual	1. Komunikatif (<i>website</i> mengandung pesan yang sesuai dan sejalan dengan keinginan sasaran)			✓
		2. <i>Website</i> yang dikembangkan kreatif dan inovatif			✓
		3. Pesan (materi ajar) disajikan dengan bahasa yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami			✓
		4. Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik			✓
		5. <i>Website</i> dilengkapi dengan quiz yang disesuaikan dengan materi bacaan			✓
		6. Ikon jelas dan menarik			✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

Saran Tambahan:

- Blog dalam media pada CP dan Materi
Hasil keorganisasi yg tersedia.

Jember, 28 Agustus 2023

Validator Ahli Media

Peneliti

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

NIP. 19921013201931006

Sifanatul Aqma

NIM. T20194106

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI



INSTRUMEN VALIDASI MEDIA INTERAKTIF WEBSITE MENGGUNAKAN METODE STRUKTURAL ANALITIK SINTETIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA KELAS I AHLI MATERI

Hari/Tanggal	: Selasa, 29 Agustus 2023
Nama Validator	: Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.
Jurusan / Fakultas	: PGMI / FTIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Penyusun : Sifanatul Aqma

Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Jurusan/ Fakultas : PGMI/FTIK

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Interaktif Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas I, saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan saran terhadap bahan ajar penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrument penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pemohon,


Sifanatul Aqma
NIM: T20194106

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Penyusun : Sifanatul Aqma

Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Jurusan/ Fakultas : PGMI/FTIK

Ahli Materi : Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk berupa media Interaktif Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan Terima kasih.

Instrument Angket Validasi

NO.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	✓			
2.	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓			

3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik.	✓			
4.	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti	✓			
5.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
6.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis.			✓	
7.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan.	✓			
8.	Materi pembelajaran pada media diuraikan secara rinci.	✓			
9.	Materi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari.	✓			
10.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	✓			

Saran Tambahan:

1. Urutan materi ket berbahasa perlu diperbaiki
 2. Fokus ke materi pembelajaran yang digunakan
 3. Berisi bahasa inggris/seleksi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 L E M B E R

Jember, 29 Agustus 2023

Validator Ahli Materi

Peneliti




Erisy Swawiril Ammah, M.Pd.

Sifanatul Aqma

NIP. 199006012019031012

NIM. T20194106

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 4

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA



**ANGKET RESPON GURU
TERHADAP MEDIA INTERAKTIF WEBSITE**

Nama : Sholihatur Rohmah, S.Ag. Spd
No Hp : 0821 4333 4015

Petunjuk Pengisian

Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom angka pada butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

NO.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Media website relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	√			
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dipahami	√			
3.	Materi yang terkandung pada website sesuai dengan kompetensi peserta didik		√		
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari	√			
5.	Media website membuat pembelajaran lebih menyenangkan	√			
6.	Media website memudahkan pesertaa didik dalam belajar	√			
7.	Media website dapat menarik minat anak untuk belajar	√			

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id



8.	Media website dapat membantu peserta didik dalam keterampilan membaca		✓		
9.	Bahasa yang digunakan dalam media website mudah untuk dipahami	✓			
10.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	✓			

Saran Tambahan:

↳ Untuk perbaikan bisa ditambahkan skor nilai
↳ Suara (✓) jika benar atau (x) jika salah
↳ bisa menambahkan suara misal "bagus" atau lanjut, atau kamu salah.

September
Jember, 18 Agustus 2023

Guru Kelas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK



**Angket Respon Siswa Terhadap Media Website
Pada Materi Membaca Permulaan**

Nama : *EIZA*

Kelas : *A*

Petunjuk Pengisian

- Berilah warna pada kolom yang disediakan, sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
Keterangan:
 - SS : Sangat setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak setuju
 - STS : Sangat tidak setuju
- Jika ada yang dikomentari, mohon menuliskan pada kolom komentar dan saran yang tersedia.

Dimensi	No	Pernyataan	Respon			
			SS	S	ST	STS
Menarik	1	Media yang disajikan jelas	✓			
	2	Tampilan media yang disajikan sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)	✓			
	3	Media yang disajikan tidak menarik		✓		
	4	Media yang disajikan sesuai dengan materi	✓			
	5	Tampilan media pembelajaran website membuat motivasi belajar saya meningkat	✓			
	6	Media pembelajaran website tidak membosankan	✓			
	7	Saya kurang bisa menangkap materi pembelajaran ketika belajar menggunakan media pembelajaran website		✓		
	8	Materi yang disajikan sulit dipelajari		✓		
	9	Saya dapat mengikuti pelajaran dengan mudah karena adanya media pembelajaran website	✓			
Kemudahan	10	Media pembelajaran website ini memudahkan saya untuk memahami materi membaca permulaan	✓			
	11	Materi pembelajaran website	✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

		ini tidak didesain untuk materi yang berkaitan dengan membaca permulaan	✓			
	12	Dengan media pembelajaran website membuat saya lebih fokus pada pembelajaran	✓			
	13	Media pembelajaran website membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran	✓			
	14	Media pembelajaran website membuat hasil belajar saya menurun		✓		
	15	Hasil belajar saya meningkat setelah belajar menggunakan media pembelajaran website	✓			
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	16	Media pembelajaran website tidak dapat membuat saya memahami materi membaca permulaan	✓			
	17	Dengan media pembelajaran website membuat saya lebih memahami materi membaca permulaan	✓			
	18	Media pembelajaran website membuat saya memahami materi membaca permulaan dengan jelas	✓			

Saran/Komentar untuk penggunaan media website pada materi membaca permulaan

media nya bagus
 gambarnya menarik
 J E M B E R

Lampiran 6

SOAL PRETEST PESERTA DIDIK



SOAL LATIHAN

80

Nama : eiza

Kelas : 1A

Hari/Tanggal :

Pilihlah jawaban yang benar diantara a, b, dan c!

1. Suku kata yang benar dari kata makan yaitu...

- a. Ma-k-an
- b. Mak-an
- c. Ma-kan

2. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar di bawah ini adalah..



- a. Be
- b. Ba
- c. Bo

bek

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

3. Gambar hewan disamping adalah...

- a. Kupu-kupu
- b. Gajah
- c. Jerapah



4. Bunyi dari huruf "A" dari awalan hewan ayam termasuk kedalam jenis huruf...

- a. Konsonan
- b. Vokal
- c. Angka

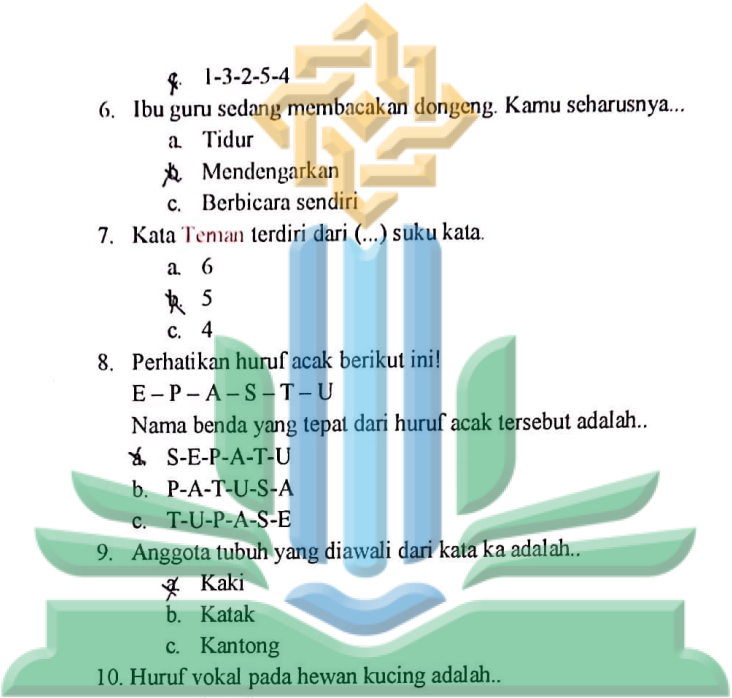
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

5. Perhatikan nama benda dibawah ini

- 1) Buku
- 2) Baju
- 3) Botol
- 4) Besi
- 5) Bibir

Urutkan yang benar sesuai kata ba, bi, bu, be, bo dari nama benda diatas adalah..

- a. 5-3-2-4-1
- b. 2-5-1-4-3

- 
- § 1-3-2-5-4
6. Ibu guru sedang membacakan dongeng. Kamu seharusnya...
- Tidur
 - Mendengarkan
 - Berbicara sendiri
7. Kata Teman terdiri dari (...) suku kata.
- 6
 - 5
 - 4
8. Perhatikan huruf acak berikut ini!
E - P - A - S - T - U
Nama benda yang tepat dari huruf acak tersebut adalah..
- S-E-P-A-T-U
 - P-A-T-U-S-A
 - T-U-P-A-S-E
9. Anggota tubuh yang diawali dari kata ka adalah..
- Kaki
 - Katak
 - Kantong
10. Huruf vokal pada hewan kucing adalah..
- k, c dan n
 - u dan i
 - k, n dan g

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

SOAL POSTTEST PESERTA DIDIK



SOAL LATIHAN

100

Nama : Elza
Kelas : 1A

1. Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik pada gambar dibawah ini adalah..



ke-li-n-ci

2. Ada berapakah suku kata dari hidung?

Jawaban: 3

3. Sebutkan 3 hewan yang berawalan dari huruf "K"!

Jawaban: 1. Kadal
2. kucing
3. kelinci

4. Awalan "S" dari kata sepatu termasuk kedalam huruf?

Jawaban: konsonan

5. Perhatikan nama hewan dibawah ini

- 1) Kucing (3)
- 2) Keledai (4)
- 3) Katak (17)
- 4) Kijang (2)
- 5) Komodo (5)

Urutkan yang benar sesuai kata ka, ki, ku, ke, ko dari nama benda diatas adalah..

Jawaban: Katak, Kijang, kucing, keledai, Komodo

6. Cara mengeja kalimat Tumbuhan yang tepat adalah..

Jawaban: tum-bu-han

7. Menonton-andi-diruang tamu-ty

Susunan kalimat yang benar adalah...

Jawaban:

8. Sebutkan huruf vokal pada kata "Serigala"...

Jawaban: e a i

9. Sejumlah huruf yang dirangkai akan menjadi..

Jawaban: kata

10. Kata "bermain" terdiri dari 3 suku kata.

Jawaban:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 8

JURNAL PENELITIAN DI SD BAITURROHMAN



Jurnal Kegiatan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Sasaran	Tanda tangan
1	Kamis, 16 februari 2023	Observasi dan wawancara kepada guru kelas 1A SD Baiturrohman Giriya Mangli Indah Imber	Ibu Sholihatur Rohmah S.Ag, S.Pd selaku guru kelas	
2	Selasa, 29 Agustus 2023	Meminta ijin penelitian dan Menyerahkan surat ijin penelitian	Bapak Asmad M.Pd selaku kepala sekolah	
3	Rabu, 30 Agustus 2023	Pengambilan data berupa hasil pretest pada siswa kelas 1A	Siswa siswi kelas 1A	Reyna
4	Kamis, 31 Agustus 2023	Melakukan wawancara dengan siswa kelas 1A	Muhammad abdil ahza el fathin	AHZA
5	Rabu, 6 September 2023	Melakukan uji coba produk dikelas 1A	Siswa siswi kelas 1A	Rendro
6	Rabu, 6 September 2023	Pengambilan data berupa hasil postes pada siswa kelas 1A	Siswa siswi kelas 1A	Khanza
7	Kamis, 7 September 2023	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik	Ravelza angela kanaya berlian	EIZA
8	Semn, 18 september 2023	Pengambilan data berupa angket respon pendidik	Ibu Sholihatur Rohmah S.Ag, S.Pd	
9	Kamis, 20 September 2023	Meminta surat pernyataan selesai penelitian disekolah	Bapak Asmad M.Pd	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

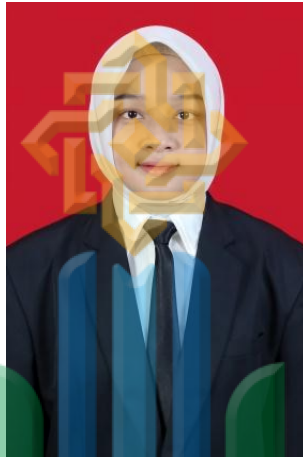
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Jember, 20 September 2023

Mengetahui
Kepala Sekolah

Asmad M.Pd

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Sifanatul Aqma
Nim : T20194106
TTL : Banyuwangi, 21 September 2000
Alamat : Dsn. Krajan Ds. Sraten Rt 03 Rw 06 Kec. Cluring
Kab. Banyuwangi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : aqmasifanatul@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. Taman kanak-kanak : TK Khotijah 74 Sraten (2005-2007)
2. Sekolah Dasar : SDN 1 Sarimulyo (2007-2013)
3. Sekolah Menengah Pertama : MtsN 3 Banyuwangi (2013-2016)
4. Sekolah Menengah Atas : MAN 3 Banyuwangi (2016-2019)
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019-sekarang)