

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *SYLLABLE GAME INTO WORD*  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MEMBACA  
KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR NEGERI SEBANI SUMOBITO JOMBANG**

**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:

**Nur Fatma Fairuzia**  
**NIM: 214101040015**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *SYLLABLE GAME INTO WORD*  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MEMBACA  
KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR NEGERI SEBANI SUMOBITO JOMBANG**

**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:

Nur Fatma Fairuzia  
NIM: 214101040015

Disetujui Pembimbing

  
Dr. Hartono, M.Pd  
NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN SYLLABLE GAME INTO WORD  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MEMBACA  
KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR NEGERI SEBANI SUMOBITO JOMBANG**

**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: Kamis  
Tanggal: 19 Juni 2025

Tim Penguji:

Ketua



**Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I**  
NIP. 198705222015031005

Sekretaris



**Hatta, S.Pd.I., M.Pd.I.**  
NIP. 197703152023211003

Anggota:

1. **Dr. Mega Fariziah Nur Humairoh, M.Pd.** (  )
2. **Dr. Hartono, M.Pd.** (  )

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si**  
NIP. 19730424200031005

## MOTTO

“اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ”

“Iqra’ bismi rabbika alladzi khalaq”

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan."

(QS. Al-‘Alaq: 1)\*

UIN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah Al-Kaffah*, (Surabaya: Sukses Publishing, 2010).

## PERSEMBAHAN

Atas rahmat, kemudahan, dan karunia-Nya yang diberikan Allah SWT, serta segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tak terhingga, lembaran sederhana ini ku persembahkan sebagai wujud perjuangan, tawa dan tangis yang selalu menemani. Dengan ini, saya mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibu Winarti dan Bapak Nuratim yang selalu mendoakan aku, menyayangi aku, dan selalu mendukung setiap langkahku. Terima kasih atas segala-galanya dan terima kasih tidak pernah menuntut apapun. Namaste.
2. Kakak dan adikku tersayang, Nur Fajar Fadli, Evi Andriyani Ritonga, Nur Faizzah Faradilla, Salsabilla Putri Kanjuruhan, Nur Fadiyah Fathania. Untuk keponakan aku tercinta Nur Eka Mukti Darma Putra Terima kasih atas segala doa dan dukungannya dan terima kasih sudah selalu bersedia mendengar keluhan dari saya ini.
3. Untuk kedua sahabatku, terkhusus Afifi dan Danty. Terima kasih selalu ada di sampingku walaupun kita sama-sama mumet. Terima kasih atas doa dan dukungannya, kalian membuat perskripsian ini lebih bermakna.
4. *Boygrup* EXO dan NCT, terima kasih telah menjadi sumber semangat tak terlihat di sela-sela kelelahan. Musik, lirik, tawa dan energi kalian sering kali menjadi alasan untuk tetap melanjutkan, meski revisi tak kunjung selesai. Lewat lagu-lagu kalian, aku belajar bertahan, tersenyum, dan percaya diri. Terima kasih sudah hadir, meski dari kejauhan.

Terima kasih kepada semua yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Meski tidak sempurna, skripsi ini adalah bukti bahwa proses yang berat pun bisa dilalui dengan niat dan harapan.

Jember, 19 Juni 2025

Penulis



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Metode Pembelajaran *Syllable Game Into Word* pada Pemvelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat utnuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebsar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
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 kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

5. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I selaku dosen penasihat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dengan meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli metode yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Erisy Syawaril Ammah, M.Pd selaku dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Segenap seluruh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah melimpahkan banyak ilmu kepada penulis.
10. Ibu Titik Hidayati Ningrum selaku kepala Sekolah Dasar Negeri Sebani Sumobito Jombang yang telah memberi izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
11. Ibu Cicin Retno Purwaningsasi, S.Pd selaku guru wali kelas 1 di Sekolah dasar Negeri Sebani sumobito Jombang yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi

referensi yang berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan.

Jember, 21 Mei 2025

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## ABSTRAK

**Nur Fatma Fairuzia, 2025:** *Pengembangan Metode Pembelajaran Syllable Game Into Word Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 SD Negeri Sebani Sumobito Jombang.*

Kata kunci: pengembangan metode, membaca permulaan, siswa kelas I SD, *Syllable Game Into Word.*

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 1 mengalami kesulitan dalam mengenali dan merangkai suku kata menjadi kata bermakna. Pembelajaran yang monoton serta kurangnya media interaktif menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu 1) untuk menghasilkan produk berupa metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang, 2) untuk mengetahui kelayakan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang, dan 3) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang.

Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R\&D) dengan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD yang berjumlah 23 siswa. Pada tahap analisis ditemukannya analisis permasalahan yaitu siswa mengalami kesulitan membaca dan guru hanya menggunakan cara tradisional dalam pengajaran. Pada tahap (D)esain, peneliti mendesain metode pembelajaran dan buku metode pembelajaran *Syllable Game Into Word*. Pada tahap (D)evlopment, peneliti sudah menghasilkan sebuah produk yaitu metode pembelajaran dan buku metode *Syllable Game Into Word*. Pada tahap (I)mplementasi, peneliti menerspkan metode pembelajaran di dalam kelas, dan terakhir tahap (E)valuasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini berupa 1) buku tentang metode pembelajaran *Syllable Game Into Word*. 2) Hasil validasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dikembangkan sangat valid, dengan skor rata-rata 90% dari ahli metode dan bahasa, serta guru kelas. Produk buku mencapai skor 72% dan telah diperbaiki sesuai saran. 3) Respon siswa terhadap metode ini sangat positif, dengan tingkat ketertarikan mencapai 92,6%. Temuan penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *Syllable Game Into Word* layak digunakan dalam pembelajaran membaca awal dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi siswa kelas I SD.

## DAFTAR ISI

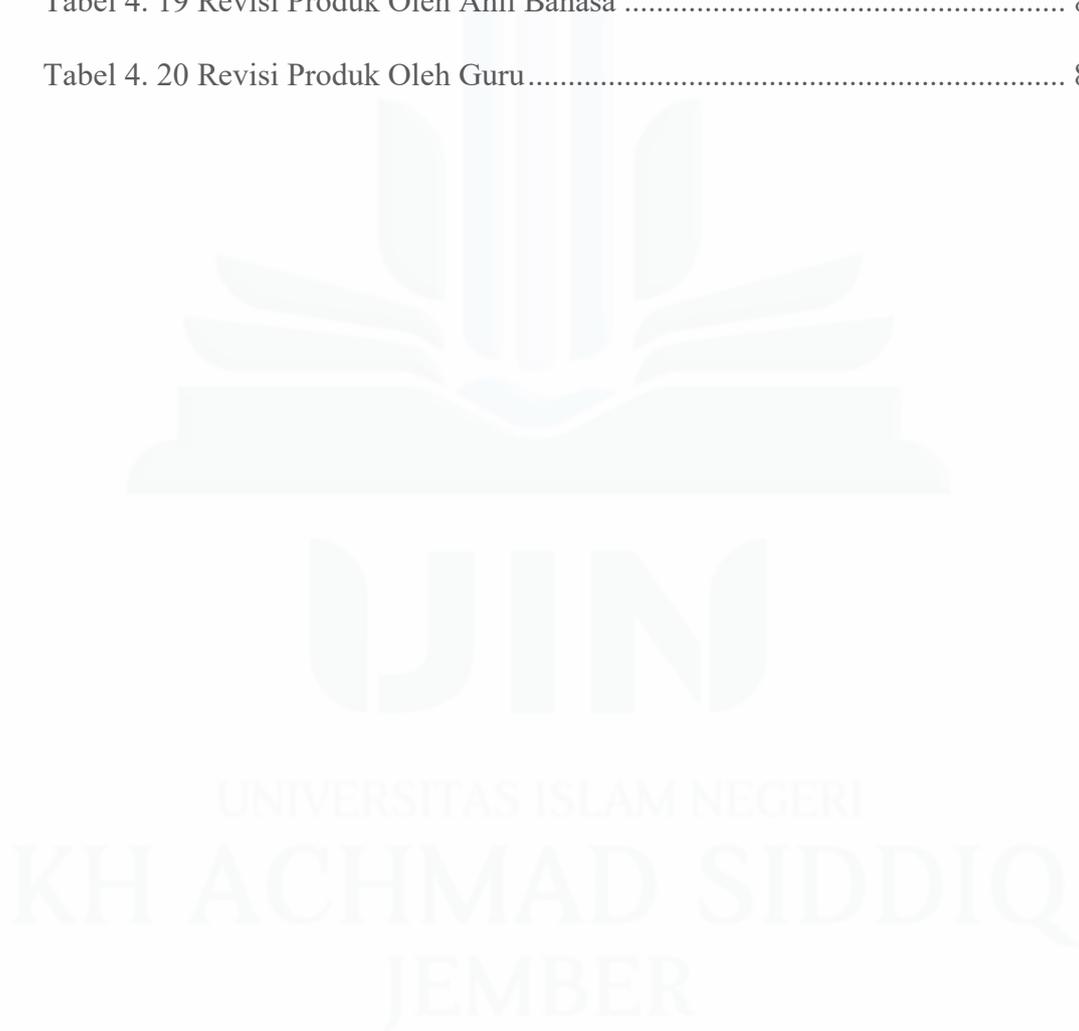
SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	38

A. Metode Penelitian.....	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	39
C. Uji Coba Produk .....	43
D. Desain Uji Coba Produk.....	44
E. Jenis Data.....	46
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Profil Sekolah SDN Sebani.....	53
B. Penyajian Data Uji Coba.....	54
C. Analisis Data .....	79
D. Revisi Produk .....	86
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>88</b>
A. Kajian Produk setelah Melalui Revisi.....	88
B. Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>97</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>126</b>

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2. 1	Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Digunakan.....	17
Tabel 3. 1	Lembar Observasi .....	47
Tabel 3. 2	Wawancara Bersama Guru Wali Kelas 1.....	48
Tabel 3. 3	Wawancara Bersama Salah Satu Siswa Kelas 1 .....	48
Tabel 3. 4	Kriteria Penilaian Skala Likert.....	50
Tabel 3. 5	Kriteria Penilaian Valid .....	52
Tabel 4. 1	Profil Sekolah.....	53
Tabel 4. 2	Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca.....	58
Tabel 4. 3	Nama dan jumlah peserta didik siswa kelas 1 SD Negeri Sebani.....	59
Tabel 4. 4	Desain rancangan buku metode Syllable Game Into Word .....	62
Tabel 4. 5	Produk Metode Syllable Game Into Word.....	64
Tabel 4. 6	Produk Buku tentang Metode Syllable Game Into Word .....	66
Tabel 4. 7	Validasi Ahli Metode .....	68
Tabel 4. 8	Validasi E-Book Dan Printed Book .....	69
Tabel 4. 9	Validasi Ahli Bahasa.....	70
Tabel 4. 10	Respon Guru Wali Kelas 1.....	71
Tabel 4. 11	Angket Respon Guru Wali Kelas 1 .....	78
Tabel 4. 12	Hasil Validasi Ahli Metode.....	79
Tabel 4. 13	Hasil Validasi E-Book Dan Printed Book.....	80

Tabel 4. 14 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	81
Tabel 4. 15 Hasil Respon Guru Wali Kelas 1 .....	83
Tabel 4. 16 Angket Respon Siswa .....	84
Tabel 4. 17 Hasil Analisis Respon Siswa.....	85
Tabel 4. 18 Revisi Produk Oleh Validasi E-Book .....	86
Tabel 4. 19 Revisi Produk Oleh Ahli Bahasa .....	86
Tabel 4. 20 Revisi Produk Oleh Guru.....	87



## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 3. 1	Tahapan penelitian ADDIE.....	39
Gambar 4. 1	Uji coba skala kecil .....	73
Gambar 4. 2	Uji coba skala besar.....	76



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran merujuk pada cara atau strategi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, serta untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Metode pendidikan ini membantu peserta didik paham dan terapkan pengetahuan atau keterampilan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode yang tepat akan memengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa. Jika metode yang digunakan kurang sesuai, proses belajar dapat menjadi tidak efektif sehingga memengaruhi minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang ideal adalah metode yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik, memadukan keempat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.<sup>1</sup> Metode ini juga sebaiknya memberi ruang interaksi sosial dan menggunakan media yang bervariasi agar pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Seiring dengan perkembangan zaman, metode pembelajaran pun terus berkembang. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 menegaskan bahwa satuan pendidikan harus menyelenggarakan proses pembelajaran yang interaktif,

---

<sup>1</sup> Ina. dkk. Magdalena, "ANALISIS PENTINGNYA KETERAMPILAN BERBAHASA PADA SISWA KELAS IV DI SDN GONDRONG 2," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3 (2021): 243–52, <https://doi.org/10.4324/9781315422138-8>.

inspirasi, menyenangkan, serta menantang. Pembelajaran juga harus mampu memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif, sekaligus memberikan ruang bagi mereka untuk berinisiatif, berkreasi, serta berkembang secara mandiri sesuai dengan bakat, minat, dan kondisi fisik maupun psikologis mereka.<sup>2</sup>

Undang-undang tersebut menegaskan bahwa sistem pendidikan di Indonesia harus dilaksanakan melalui standar yang mencakup aspek, seperti standar kompetensi kelulusan, isi, proses, penilaian, dan pengelolaan pendidikan. Standar proses pembelajaran harus mengutamakan metode yang membantu siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan efektif. Oleh karena itu, SNP bertujuan untuk menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas, merata, dan dapat menciptakan generasi muda yang siap bersaing secara global dan menguasai kemampuan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Di era digital, inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang, termasuk dalam pembelajaran membaca bagi peserta didik kelas awal. Pembelajaran membaca merupakan dasar utama dalam penguasaan bahasa dan menjadi keterampilan penting bagi siswa kelas 1 SD. Dalam hal ini, peneliti membahas tentang metode pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca siswa kelas 1 SD.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan dalam mengembangkan berbagai aktivitas siswa.<sup>3</sup> Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam

---

<sup>2</sup> Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

<sup>3</sup> Muhammad Ali, "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR" 3, no. 1 (2020): 35–44.

berkomunikasi, secara verbal maupun tertulis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemilihan metode memiliki peran penting, terutama dalam mendukung penguasaan keterampilan membaca. pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mengajarkan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga diarahkan agar siswa dapat memahami dan menafsirkan teks. Dengan penggunaan metode yang dirancang sesuai kebutuhan, proses mengenali suku kata dan kata dapat berlangsung lebih terarah, sehingga diharapkan membantu perkembangan keterampilan membaca siswa.

Membaca termasuk salah satu kemampuan dasar yang esensial bagi anak-anak di kelas 1. Membaca memiliki tujuan khusus sesuai dengan pembacanya, dengan tujuan utama untuk memahami informasi dalam teks guna pengembangan intelektual.<sup>4</sup> Di kelas 1 SD/MI, siswa mulai belajar membaca suku kata. Kemampuan membaca suku kata merupakan dasar untuk membaca kata dan kalimat. Meskipun demikian, masih banyak siswa kelas 1 yang mengalami kesulitan dalam membaca. Dalam Surah Al-'Alaq ayat 1-5, Allah SWT menegaskan bahwa membaca merupakan suatu kewajiban bagi setiap manusia untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan baru.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ<sup>١</sup> خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ<sup>٢</sup> اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ<sup>٣</sup> الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ<sup>٤</sup> عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ<sup>٥</sup>

Artinya: "(1) Bacalah, dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, (4) yang mengajar (manusia) dengan pena, (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Enjelina Pitri et al., "Peran Keterampilan Membaca Dalam Membentuk Keterampilan Menulis" 2, no. 1 (2024): 385–94.

<sup>5</sup> Kemenag, Alquran Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia (Bandung: Sigma

Surah Al-Alaq ayat 1-5 berisi tentang perintah untuk membaca, penciptaan manusia, keagungan Allah SWT, dan pentingnya ilmu pengetahuan.<sup>6</sup> Ayat-ayat ini memberikan motivasi kepada manusia untuk selalu belajar dan meningkatkan ilmunya, serta untuk selalu bersyukur atas nikmat Allah SWT. Bahkan, perintah pertama yang disampaikan Allah kepada Nabi Muhammad SAW serta umat Islam terdahulu adalah perintah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan sains, serta memahami cara mendapatkannya.

Namun, fakta di lapangan berbeda dengan situasi tersebut. Hasil pra observasi dan wawancara pertama terhadap siswa SD kelas 1 pada tanggal 22 Agustus 2024 mengatakan bahwa ada masalah dengan kemampuan membaca mereka terutama membaca suku kata menjadi kata. Menurut informasi yang diperoleh penulis melalui wawancara dengan Ibu Cicin selaku wali kelas 1 dengan pendidikan S1 Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Jombang.<sup>7</sup> Peneliti menemukan ada sebagian besar siswa yang belum mampu mengenal suku kata dengan baik serta menggabungkannya menjadi kata yang memiliki arti, beberapa faktornya antara lain, kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan minimnya penggunaan media pembelajaran.

Peneliti juga menemukan bahwa guru menghadapi masalah saat mengajar yaitu ada sebagian siswa yang masih belum termotivasi dalam belajar membaca. Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas 1, Anita Fatmawati

---

Eksa Media, 2009). Alquran ini diterbitkan dan mengacu pada rekomendasi sidang pleno Lajnah Pentashihan Mushaf Alquran tahun 2007 di Wisma Haji Tugu Bogor.

<sup>6</sup> Isnaini Nur 'Afiifah and Muhammad Slamet Yahya, "Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah)," *Arfannur* 1, no. 1 (2020): 87-102, <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161>.

<sup>7</sup> "Cicin Retno Purwaningsasi, diwawancara Oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024." [digilib.uinkhas.ac.id](https://digilib.uinkhas.ac.id)

menyatakan bahwa ia sering merasa bosan karena metode yang digunakan guru berupa membaca bersama tanpa adanya permainan.<sup>8</sup> Pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan metode dan media seadanya. Hal itu menyebabkan kurangnya minat siswa belajar membaca dan mengasah kemampuan mereka untuk membaca.

Peneliti menemukan bahwa ada kekurangan lain. Siswa yang kurang dalam membaca tidak menerima bimbingan dari guru selama pembelajaran berlangsung. Guru menuliskan sebuah kalimat di papan dan mengajak seluruh siswa membacanya secara bersama-sama tanpa memperhatikan siapa yang sudah mampu membaca maupun yang belum. Bu Cicin juga menyatakan dalam wawancara kalau bahan ajar dan metode yang digunakan masih sangat tradisional yaitu hanya mengeja dari buku saja.<sup>9</sup> Oleh karena itu, siswa yang sudah mahir membaca tidak mengalami kesulitan. Namun, peserta didik yang kurang lancar atau bahkan belum mahir membaca tidak mengalami peningkatan karena guru tidak memberikan instruksi secara pribadi kepada mereka. Banyak siswa di kelas 1 SD/MI mengalami kesulitan membaca suku kata, menurut peneliti. Sekolah Dasar Negeri Sebani selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya yaitu dalam meningkatkan kualitas metode pengajarannya.

Fasilitas yang dimiliki oleh sekolah antara lain, LCD, dinding putih, wifi, laptop, dan papan tulis. Hal ini sudah dapat menunjang proses belajar

---

<sup>8</sup> “Anita Fatmawati, Diwawancari Oleh Penulis.”

<sup>9</sup> “Cicin Retno Purwaningsasi, diwawancara Oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024.” [inkbas.ac.id](http://inkbas.ac.id)

mengajar, akan tetapi guru kelas 1 kurang memanfaatkannya.<sup>10</sup> Dari fenomena tersebut, peneliti memilih solusi untuk mengembangkan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah keterbatasan kemampuan membaca siswa.

Metode *Syllable Game Into Word* adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan membaca siswa dengan fokus pada pemahaman dan penguasaan suku kata (*syllable*) sebagai dasar dalam membentuk kata. Membaca dengan suku kata membuat mudah bagi anak untuk memahami dan mencermati materi yang diberikan guru..<sup>11</sup>

Keunikan pada metode *Syllable Game Into Word* yaitu penggunaan permainan dalam pembelajaran, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.<sup>12</sup> Permainan dapat berbentuk kartu, papan permainan, dan aplikasi digital yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, meningkatkan interaksi sosial, dan meningkatkan daya ingat. Metode ini memadukan kompetisi dengan bekerja sama kelompok dan memastikan siswa menggunakan indra visual, auditori, dan kinestetik dalam pembelajaran. Metode ini cocok untuk siswa kelas 1 karena langsung membangun dasar-dasar membaca, disini siswa memulai dengan mengenali suku kata yang lebih sederhana dan berlanjut ke kata yang lebih kompleks yang dibarengi dengan bermain *game* agar siswa tidak bosan. Metode ini mendorong kerja sama

---

<sup>10</sup> “Observasi Di SDN Sebani Sumobito Jombang, 22 Agustus 2024.”

<sup>11</sup> Suyadi Suyadi and Riska Putri Sari, “Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 009 Tarakan,” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 5, no. 2 (2021): 174, <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.49800>.

<sup>12</sup> Rudy Max Damara and Ahmad Shofi, “DAMPAK PENGGUNAAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR” 7 (2024): 714–27. <https://doi.org/10.30605/digilib.uinkh.ac.id>

dalam kelompok, tetapi juga memberikan kesempatan untuk kompetisi sehat antar siswa, selain itu metode ini fokusnya pada siswa kelas 1 dengan materi membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk mengembangkan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SD Negeri Sebani Sumobito Jombang. Diharapkan bahwa metode pembelajaran ini akan membuat belajar membaca suku kata lebih mudah dan menyenangkan.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain pengembangan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sumobito Jombang?

#### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk menghasilkan produk berupa buku tentang metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang.
2. Untuk menguji kelayakan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word*

pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang.

3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang.

#### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu metode dalam pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas 1 di SDN Sebani Sumobito Jombang. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk dapat diakses dengan mudah oleh siswa maupun guru, baik itu media fisik (kartu, papan) maupun digital (aplikasi atau platform game).
2. Produk melibatkan siswa secara aktif dalam setiap langkah pembelajaran, dari mengenali suku kata, menyusunnya, hingga membaca kata yang terbentuk.
3. Mengintegrasikan aktivitas multisensori yang melibatkan visual, auditori, dan kinestetik untuk meningkatkan pemahaman siswa.
4. Menyediakan variasi kegiatan yang berbeda untuk menjaga ketertarikan siswa, seperti permainan berkelompok, permainan individu, atau penggunaan aplikasi pembelajaran.
5. Dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa dan tingkat kesulitan yang bertahap. Dengan cara menggunakan media dan aktivitas multisensori, serta menyusun permainan dan latihan bertingkat dari mudah

ke sulit, metode ini bisa disesuaikan dengan gaya belajar siswa dan kemampuan siswa yang berbeda-beda.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian tentang Pengembangan Metode Pembelajaran *Syllable Game Into Word* dalam pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 di SD Negeri Sebani Sumobito Jombang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

##### **1. Manfaat Bagi Siswa**

- a. Membantu siswa dalam mengenali huruf abjad dan memahami konsep membaca suku kata dan kata dengan lebih mudah dan menyenangkan.
- b. Mendorong peserta didik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu serta motivasi dalam belajar.
- c. Mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran membaca karena metode yang digunakan lebih variatif dan tidak menoton.

##### **2. Manfaat Bagi Guru**

- a. Menyediakan alternatif metode pembelajaran membaca yang inovatif dan berbasis konvensional ataupun teknologi.
- b. Membantu pendidik ketika menyampaikan materi ajar membaca dengan cara yang lebih tepat guna dan hemat waktu.
- c. Memberikan pengalaman baru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis game yang dapat meningkatkan partisipasi siswa.

##### **3. Manfaat Bagi Sekolah**

- a. Memperbaiki dan memperkuat kualitas proses pendidikan sekolah

melalui penerapan metode inovatif dalam pembelajaran membaca.

- b. Menunjang program sekolah dalam meningkatkan kompetensi dasar siswa, khususnya dalam aspek literasi.
  - c. Dapat menjadi model atau referensi bagi sekolah lain dalam mengembangkan metode pembelajaran membaca yang lebih menarik dan efektif.
4. Bagi Peneliti
- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman terkait mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan.
  - b. Dapat dijadikan acuan sumber referensi dalam penelitian mendatang mengenai metode pembelajaran membaca berbasis game.
  - c. Menjadi kontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media dan metode pembelajaran membaca untuk kelas awal.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Beberapa asumsi terhadap inovasi metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Siswa kelas 1 SD berada pada tahap perkembangan kognitif dan motorik yang sesuai untuk belajar membaca melalui permainan berbasis suku kata.

- b. Metode *Syllable Game Into Word* mampu menarik perhatian siswa karena menggabungkan elemen belajar dan bermain.
  - c. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.
  - d. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dirancang secara efektif untuk mengajarkan metode ini, baik berupa kartu, alat peraga, atau aplikasi digital.
  - e. Instrumen evaluasi yang digunakan, seperti observasi, tes membaca, dan wawancara, dapat memberikan data yang valid untuk menilai efektivitas metode ini.
  - f. Guru dapat memberikan bimbingan langsung kepada siswa selama proses pembelajaran untuk memastikan siswa terhadap materi.
2. Keterbatasan
- a. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas 1 SD di satu sekolah tertentu, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan secara laus. Tingkat kemampuan membaca siswa kelas 1 yang beragam dapat memengaruhi kecepatan dan hasil pembelajaran, terutama jika terdapat siswa dengan hambatan belajar atau kebutuhan khusus.
  - b. Waktu penelitian yang terbatas dapat memengaruhi hasil implementasi metode secara menyeluruh.
  - c. Penggunaan metode baru memerlukan waktu adaptasi, baik bagi siswa maupun guru. Adaptasi yang kurang optimal dapat memengaruhi hasil penelitian.

## G. Definisi Istilah

### 1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi supaya siswa lebih mudah paham. Memilih metode yang pas itu penting karena bisa memengaruhi bagaimana siswa belajar. Ada banyak cara yang bisa dipakai, misalnya pembelajaran berbasis proyek, kerja sama, atau permainan. Beragam metode ini membantu siswa belajar dengan cara yang sesuai dengan mereka. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan alat peraga, permainan, atau teknologi bisa membuat siswa lebih semangat. Lewat kegiatan seperti itu, siswa bukan Cuma belajar membaca, tetapi juga belajar berkomunikasi dengan baik agar kemampuan literasi mereka harus berkembang.

### 2. Metode Pembelajaran *Syllable Game Into Word*

Metode *Syllable* adalah langkah-langkah yang dirancang untuk membantu siswa dalam belajar membaca dengan fokus pada penguasaan suku kata sebagai dasar dalam membentuk kata. Dalam penelitian ini, metode ini diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD, dengan mengintegrasikan elemen permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Dengan permainan yang melibatkan kartu, siswa diajak untuk mengenali dan menggabungkan suku kata dengan cara menyenangkan. Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat belajar membaca dengan lebih efektif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan kemampuan literasi mereka secara keseluruhan.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses yang penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan literasi siswa. Dalam penelitian ini, fokusnya ada pada pembelajaran membaca untuk siswa kelas 1 SD. Metode yang digunakan dirancang supaya siswa bisa belajar bahasa secara menyeluruh, mulai dari menyimak, berbicara, membaca, sampai menulis. Dengan metode yang menarik, seperti *Syllable Game Into Word*, siswa diajak lebih aktif dalam proses belajar. Harapannya, mereka lebih mudah mengenal huruf, suku kata, dan memahami isi teks. Selain itu, pembelajaran ini juga mendukung siswa agar makin percaya diri berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

### 4. Membaca

Membaca adalah proses pengembangan keterampilan memahami dan menginterpretasikan simbol-simbol tulisan menjadi informasi bermakna. Dalam penelitian ini, membaca lebih difokuskan pada kemampuan siswa kelas 1 SD dalam mengenali suku kata, lalu menggabungkannya menjadi kata dan kalimat. Membaca di sini bukan sekadar melafalkan tulisan, tapi juga berkaitan dengan bagaimana siswa mulai memahami isi dan makna teks yang dibaca. Metode *Syllable Game Into Word* digunakan untuk membantu siswa dalam proses ini, supaya mereka lebih mudah belajar membaca sekaligus mulai memahami informasi dari bacaan. Kemampuan ini menjadi dasar penting bagi perkembangan literasi dan komunikasi mereka ke depannya.

Jadi, metode pembelajaran, terutama *Syllable Game Into Word*, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa secara menyeluruh. Fokusnya pada penguasaan membaca berbasis suku kata melalui pendekatan menyenangkan, agar siswa lebih mudah memahami teks, aktif, dan percaya diri dalam berkomunikasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Banyak penelitian telah dilakukan tentang metode yang digunakan untuk mengajar siswa membaca di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan masalah ini antara lain:

Penelitian pertama dilakukan oleh Lara Olyvia, Siti Rohana Hariana Intana, dan Siti Istiningsih pada tahun 2022 dengan judul "*Pengembangan Media Puzzle Syllables Letter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Hadi Sakti*". Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), dan hasilnya menunjukkan bahwa media Puzzle Syllables Letter yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran.<sup>14</sup>

Penelitian kedua berasal dari Ide Wayan Brahmanda Manu Wedham dan tim pada tahun 2022 dengan judul "*Pengembangan Media Puzzle Suku Kata untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga*". Studi ini menggunakan metode Research and Development (R&D), dan hasilnya memperlihatkan bahwa media puzzle suku kata sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus mampu membangkitkan minat serta motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Siti Istiningsih Olyvia, Lara, Siti Rohana Hariana Intiana, "PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SYLLABLES LETTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR HADI SAKTI," *Concept and Communication* null, no. 23 (2019): 301–16, <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>.

<sup>15</sup> Ide Wayan Brahmanda Manu Wedham, Ida Ermiana, and Heri Setiawan, "Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Sdn 1

Penelitian ketiga dilakukan oleh Suyadi dan Riska Putri Sari pada tahun 2021 dengan judul "*Penggunaan Metode Suku Kata (Syllable Method) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 009 Tarakan*". Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) dan menunjukkan bahwa penerapan metode suku kata dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan mereka.<sup>16</sup>

Studi keempat menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dan dilakukan oleh Hamidah Mujaddah, Erna Suwangsih, serta Neneng Sri Wulan pada tahun 2023, dengan judul "*Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Berbantuan Aplikasi Marbel Membaca untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*." Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi antara metode suku kata dan aplikasi Marbel Membaca mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di SD Negeri Cikondang I. Hal ini tercermin dari meningkatnya nilai rata-rata aktivitas guru dan siswa, serta adanya kenaikan kemampuan membaca awal siswa pada siklus I dan II.<sup>17</sup>

Penelitian kelima dilakukan oleh F. Fauza Asseqaf pada tahun 2022 dengan judul "*Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 SD/MI*". Penelitian ini menerapkan

---

Jagaraga," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 1 (2022): 420–30, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2843>.

<sup>16</sup> Suyadi and Sari, "Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 009 Tarakan."

<sup>17</sup> Hamidah Mujaddidah, Erna Suwangsih, and Neneng Sri Wulan, "Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Berbantuan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 04 (2023): 226–35, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1638>.

metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pop-up book layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran membaca permulaan.<sup>18</sup>

**Tabel 2. 1**  
**Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Digunakan**

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Lara Olyvia, Siti Rohana Hariana Intana, Siti Istiningsih (2022)	Pengembangan Media Puzzle Syllables Letter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Hadi Sakti	a. Sama-sama fokus pada peningkatan kemampuan membaca b. Sama-sama menggunakan pendekatan berbasis suku kata c. Sama-sama di SD, meskipun kelas target berbeda (kelas 3 vs kelas 1)	a. Jenis media atau metode yang dikembangkan b. Tingkat kelas yang menjadi sasaran c. Institusi yang berbeda d. Pendekatan media/metode e. Tahun penelitian (PT (2019) dan PS (2024))
2.	Ide Wayan Brahmada Manu Wedham, dkk (2022)	Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga	a. Target peserta didik b. Pendekatan berbasis suku kata c. Tujuan meningkatkan keterampilan membaca secara interaktif	a. Jenis media/metode yang digunakan (puzzle fisik vs permainan berbasis game) b. Lokasi penelitian c. Konteks pelaksanaan d. Tahun penelitian
3.	Suyadi dan Riska Putri Sari (2021)	Penggunaan Metode Suku Kata ( <i>Syllable Method</i> ) Untuk	a. Pendekatan berbasis suku kata	a. Jenis metode pengembangan

<sup>18</sup> F. Fauzia Asseqaf, "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Sd / Mi Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Kelas 1," 2022. [digilib.uinkh.ac.id](http://digilib.uinkh.ac.id) [digilib.uinkbas.ac.id](http://digilib.uinkbas.ac.id)

		Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 009 Tarakan	b. Target peserta didik kelas 1 c. Sama-sama menitikberatkan pada tahap awal membaca	b. Pendekatan dalam pembelajaran c. Lokasi penelitian d. Tahun penelitian e. Tingkat inovasi media/metode
4.	Hamidah Mujaddah, Erna Suwangsih, dan Neneng Sri Wulan (2023)	Penerapan Metode Suku Kata ( <i>Syllabic Method</i> ) Berbantuan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	a. Sama-sama menggunakan metode suku kata b. Subjek penelitian c. Tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca d. Pendekatan interaktif berbantuan media/metode e. Sama-sama menggunakan pendekatan inovatif.	a. Jenis Metode penelitian yang dikembangkan b. Berbantuan aplikasi marbel (PT). c. Mengembangkan metode (PS) d. Tujuan penelitian e. Lokasi penelitian f. Tahun penelitian
5.	F. Fauza Asseqaf (2022)	Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 SD/MI	a. Sama-sama menggunakan metode R&D b. Subjek penelitian	a. Jenis media/metode yang dikembangkan b. Fokus pada keterampilan yang dikembangkan c. Pendekatan media/metode d. Tujuan penelitian e. Tingkat interaktivitas media

Penelitian ini memiliki perbedaan spesifik dibandingkan lima penelitian terdahulu yang telah dikaji. Penelitian oleh Lara Olyvia, dkk. dan Ide Wayan

Brahmanda, dkk. berfokus pada pengembangan media puzzle fisik berbasis suku kata, sedangkan penelitian ini tidak menciptakan media baru, melainkan mengembangkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media sederhana berupa kartu suku kata. Penelitian oleh Suyadi dan Riska menggunakan metode suku kata secara tradisional tanpa pendekatan permainan, sementara penelitian ini mengembangkan langkah-langkah metode yang lebih sistematis dan menyenangkan melalui permainan edukatif langsung di kelas.

Adapun penelitian oleh Hamidah Mujaddah, dkk. menggunakan aplikasi digital Marbel, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan berbasis kartu yang lebih sederhana dan tidak memerlukan teknologi sehingga mudah diterapkan di berbagai kondisi sekolah. Sementara itu, penelitian F. Fauza Asseqaf menghasilkan media pop-up book yang berorientasi pada visualisasi bahan bacaan, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan metode interaktif yang mendorong siswa untuk aktif menyusun dan membaca kata melalui aktivitas bermain kartu. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah (gap) dari penelitian-penelitian sebelumnya dengan menghadirkan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* yang sederhana, menyenangkan, dan dapat diimplementasikan secara langsung oleh guru kelas 1 tanpa ketergantungan pada media teknologi atau alat bantu visual yang kompleks.

## **B. Kajian Teori**

Kajian teori merupakan suatu dasar ilmiah dari seorang peneliti dalam melakukan penelitian. Adanya kajian teori berfungsi sebagai penjelas hubungan antar variabel dalam penelitian. Kajian teori digunakan untuk menyusun

kerangka pemikiran yang mengarah pada penelitian yang akan dilakukan. Kerangka ini menggambarkan teori-teori yang dipilih saling berhubungan dan relevan.<sup>19</sup>

## 1. Metode Pembelajaran

### a. Pengertian

Metode merupakan pendekatan yang dipakai oleh pendidik selama kegiatan belajar agar mencapai tujuan pembelajaran.<sup>20</sup> Pendidik menggunakan metode pembelajaran untuk menyampaikan materi dan mengoptimalkan proses belajar siswa. Setiap metode memiliki fitur dan teknik yang berbeda, dan masing-masing dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda. Pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang tepat tidak dapat diabaikan, karena dapat mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Beragam metode pembelajaran diterapkan sesuai dengan konteks serta karakteristik peserta didik, contohnya metode experiential untuk pendidikan vokasi dan kombinasi behaviorisme dan kognitivisme untuk pendidikan dasar.

#### 1) Jean Piaget (Kognitivisme):<sup>21</sup>

Menurut Piaget, pembelajaran merupakan proses aktif di mana peserta didik mengembangkan pengetahuannya melalui

---

<sup>19</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 40).

<sup>20</sup> Amiruddin Z Nur, "Efektivitas Penggunaan Metode Pengajaran Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Al-Ibrah* 6, no. 1 (2017): 60–68.

<sup>21</sup> Rubi Babullah, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904. digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

pengalaman. Metode yang sejalan dengan teorinya termasuk pembelajaran berbasis masalah dan eksplorasi, dimana siswa didorong untuk menyelidiki dan menemukan solusi secara mandiri.

2) B.F. Skinner (Behaviorisme):<sup>22</sup>

Skinner berfokus pada penguatan dan konsekuensi dalam proses belajar. Dia berpendapat bahwa interaksi dengan lingkungan, yang melibatkan hubungan antara stimulus dan respons, dapat menyebabkan perubahan dalam perilaku. Metode pembelajaran yang diterapkan dalam kerangka behaviorisme termasuk pengajaran langsung dan teknik pengulangan, yang sering digunakan dalam pengajaran keterampilan dasar.

Dengan demikian, peneliti dapat menggunakan teori-teori ini sebagai referensi untuk menciptakan metode pembelajaran yang optimal dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

b. Karakteristik metode yang baik

Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Ciri utamanya adalah kesesuaian dengan kompetensi yang ingin dicapai serta kemampuan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Untuk siswa sekolah dasar, khususnya kelas awal, metode yang dipilih sebaiknya bersifat konkret, menyenangkan, dan mudah dipahami.

---

<sup>22</sup> Kiki Melita Andriani, Maemonah, and Rz. Ricky Satria Wiranata, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner Dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 - 2020," *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 78–91, <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.263>.

Selain itu, metode yang baik juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Aktivitas belajar yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Unsur fleksibilitas juga penting agar metode tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di lapangan.

Terakhir, metode yang baik harus dapat dievaluasi dan terus dikembangkan. Guru dapat menyesuaikan metode berdasarkan hasil belajar siswa dan respons yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

#### c. Fungsi

Fungsi metode pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Pendidik dapat mengajarkan isi pelajaran dengan tepat dan gampang dimengerti oleh murid.
- 2) Pengelolaan kelas akan menjadi lebih mudah bagi guru. Dengan menguasai berbagai metode, guru dapat merancang pembelajaran secara lebih fleksibel.
- 3) Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan individu mereka sehingga dapat mengatasi masalah yang dihadapi dengan menerapkan solusi alternatif yang inovatif.<sup>23</sup>
- 4) Agar murid bisa mengerti materi pelajaran dengan jelas., informasi yang disampaikan mesti tersampaikan dengan jelas dan sesuai

---

<sup>23</sup> Endang Tyasmaning, "Model Dan Metode Pembelajaran," in *Computer Physics Communications* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 1–52.

dengan yang diharapkan.

## 2. Metode *Syllable Game Into Word*

*Syllable Game* adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mengajarkan suku kata. Metode *syllable* atau biasa disebut metode suku kata merupakan pendekatan yang diawali melalui pengenalan suku kata, kemudian disusun menjadi kata-kata yang memiliki makna.<sup>24</sup>

Metode *Syllable Game Into Word* ini dikembangkan sebagai adaptasi dari metode suku kata (*syllabic method*) yang sudah lama digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Metode ini memanfaatkan langkah-langkah dasar metode suku kata, seperti mengenali dan menyusun suku kata menjadi kata yang bermakna. Pengembangannya dilakukan dengan menggabungkan pendekatan berbasis permainan agar pembelajaran membaca lebih menyenangkan dan memotivasi siswa. Tujuan utama dari metode ini yaitu untuk meningkatkan kesadaran fonologis, mengembangkan kemampuan berbahasa, dan mendorong kreativitas siswa dalam merangkai kata.

Metode permainan suku kata merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam pengembangan keterampilan membaca dan berbicara. Dengan memanfaatkan teori pembelajaran yang relevan, diharapkan bahwa metode suku kata ini dapat mempermudah murid dalam belajar membaca.<sup>25</sup> Landasan penggunaan metode ini mengacu pada

---

<sup>24</sup> Raden Roro Fashihah dan Rohinah Furoidah, "Implementasi Metode Suku Kata ( Syllabic Method ) Dalam Pembiasaan Membaca Awal Anak Usia Dini Di Kelompok B1 TK IT Salsabila Al-Muthi ' in Banguntapan" 4 (2019): 515–26.

<sup>25</sup> Hamidah Mujaddidah, Erna Suwangsih, and Neneng Sri Wulan, "Penerapan Metode Suku

teori konstruktivisme, sosial-konstruktivisme, multisensori, dan game-based learning, yang semuanya mendukung pembelajaran membaca secara konkret, menyenangkan, dan interaktif. Berdasarkan landasan tersebut, langkah-langkah metode *Syllable Game Into Word* dirancang agar siswa dapat mengenali suku kata, menyusun kata, dan membaca dengan cara yang aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan dunia anak. Langkah-langkah tersebut meliputi tahap persiapan, eksplorasi, kolaborasi, kompetisi, serta refleksi dan evaluasi.

a. Persiapan

Pada tahap ini, siswa dikenalkan pada konsep suku kata melalui media yang menarik seperti kartu alfabet atau gambar, sesuai dengan teori konstruktivisme oleh Jean Piaget yang menegaskan bahwa pengetahuan siswa berkembang dari pengalaman yang mereka alami. Dalam teori perkembangan kognitifnya, Jean Piaget memberikan penjelasan tentang apa itu kecerdasan, pengetahuan, dan interaksi antara siswa dan lingkungannya.<sup>26</sup> Proses ini bertujuan untuk memancing rasa ingin tahu siswa dalam memberikan dasar pemahaman tentang struktur kata. Langkah-langkah dalam tahap persiapan:

- 1) Guru mengenalkan konsep suku kata melalui media sederhana, seperti kartu alfabet atau kartu suku kata.
- 2) Siswa diperlihatkan contoh suku kata dan cara membacanya.

---

Kata (Syllabic Method) Berbantuan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar.”

digilib.uinkhas.a<sup>26</sup> Babullah, “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget.” [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id) [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id)

- 3) Siswa diberi kesempatan memegang atau melihat langsung kartu untuk mengenalinya,

b. Eksplorasi

Siswa mulai menggunakan berbagai indra untuk mengenali dan mengolah suku kata, sesuai dengan teori multisensori yang dikemukakan oleh Maria Montessori. Metode Montessori menekankan pendekatan yang mengutamakan bakat dan minat murid, memungkinkan mereka melakukan belajar sesuai urutan yang benar dengan usia mereka dan secara bertahap memahami berbagai konsep.<sup>27</sup> Pembelajaran multisensori ini membantu siswa memahami hubungan antara huruf, suku kata, dan bunyi melalui aktivitas seperti menyusun kartu suku kata atau bermain dengan balok huruf. Langkah-langkah dalam tahap eksplorasi yaitu:

- 1) Siswa mengamati kartu suku kata yang sudah dijelaskan.
- 2) Siswa mencoba membaca suku kata dengan bimbingan guru.
- 3) Siswa menggunakan berbagai indra (melihat, menyebutkan, menyentuh kartu) untuk mengenali suku kata.
- 4) Guru memberi contoh cara menyusun suku kata menjadi kata.

c. Kolaborasi

Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun kata dari suku kata yang telah diberikan. Teori sosial-konstruktivisme oleh Lev

---

<sup>27</sup> Anggi Octasari Rivana, "PENERAPAN METODE MONTESSORI DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL UMDI UJUNG BARU PAREPARE" (Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2022).

Vygotsky mendukung langkah ini, dengan memfokuskan pada pentingnya hubungan sosial dan bantuan teman sebaya dalam pembelajaran. Dengan berdiskusi dalam kelompok, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka mengenai pembentukan kata. Menurut Vygotsky, interaksi sosial anak-anak memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan proses berpikir yang kompleks.<sup>28</sup>

Langkah-langkah dalam tahap kolaborasi, yaitu:

- 1) Siswa dibagi menjadi kelompok kecil.
- 2) Siswa kelompok diberi kumpulan kartu suku kata.
- 3) Siswa bersama kelompoknya mencocokkan dan menyusun suku kata menjadi kata bermakna.
- 4) Siswa saling berdiskusi dan membantu teman sekelompok.

d. Kompetisi

Pada tahap ini, siswa berpartisipasi dalam permainan kompetitif, seperti lomba menyusun kata dari suku kata dalam waktu tertentu. Langkah ini berlandaskan teori *Game Based Learning* dari Marc Prensky, yang menekankan bahwa permainan yang terstruktur mampu menumbuhkan semangat dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Kompetisi ini menghadirkan suasana belajar yang bersemangat dan menyenangkan.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Michaela Zebada Faustina Agrippine Amahorseya and Sjafiatul Mardiyah, "Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengamatan Di Tk Anak Mandiri Surabaya," *Jurnal Buah Hati* 10, no. 1 (2023): 16–28, <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>.

<sup>29</sup> Mochammad Maulidina, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *digilib.uinkh*

- 1) Siswa mengikuti permainan menyusun kata dari suku kata dengan aturan waktu tertentu (misalnya: lomba siapa yang paling cepat menyusun 3 kata).
  - 2) Guru memberikan poin untuk setiap kata yang benar.
  - 3) Siswa membaca kata yang sudah disusun di depan teman-temannya.
  - 4) Suasana dibuat seru dan menyenangkan dengan tepuk tangan atau yel-yel sederhana.
- e. Refleksi dan Evaluasi

Siswa diajak mengulas kembali pengetahuan yang telah diperoleh serta mendiskusikan hasil pembelajaran mereka. Guru memberikan umpan balik dan evaluasi untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini merujuk pada teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa refleksi membantu siswa memperkuat pengetahuan yang diperoleh selama proses belajar.<sup>30</sup> Langkah-langkah dalam tahap refleksi dan evaluasi, yaitu:

- 1) Guru mengajak siswa membahas kembali kata-kata yang telah disusun.
- 2) Siswa menyebutkan pengalaman mereka selama bermain (apa yang mudah dan apa yang sulit).
- 3) Guru memberikan umpan balik dan pujian untuk usaha siswa.
- 4) Guru menanyakan kembali beberapa kata untuk mengukur

---

*JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 113–18, <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.

<sup>30</sup> Amahorseya and Mardiyah, "Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya." [digilib.uinkh.ac.id](http://digilib.uinkh.ac.id) [uinkhas.ac.id](http://uinkhas.ac.id)

pemahaman siswa.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) adalah proses pendidikan dengan maksud untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik dalam bahasa Indonesia, baik melalui ucapan maupun tertulis.<sup>31</sup> Pembelajaran ini mencakup berbagai aspek bahasa, seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta pemahaman mengenai tata bahasa, kosakata, dan sastra Indonesia.

#### a. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar merupakan proses yang penting guna mendukung peserta didik dalam mengasah kemampuan berbahasa, pengetahuan tentang bahasa Indonesia, dan rasa cinta terhadap bahasa dan budaya Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD dapat dilakukan dengan berbagai metode dan menggunakan berbagai sumber belajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD mempunyai banyak manfaat, di antaranya membantu siswa meningkatkan keterampilan berkomunikasi, memperkuat pemahaman serta penggunaan bahasa Indonesia secara baik dan benar, menanamkan rasa bangga serta kecintaan terhadap bahasa dan budaya Indonesia, sekaligus membekali mereka untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Suparlan. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar". *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(2). 2024. Hal. 246.

<sup>32</sup> Minahul Mubin and Sherif Juniar Aryanto, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 03 (2024): 554–59, digilib.uinkh

b. Tujuan Utama Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan untuk membentuk kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara ucapan maupun tertulis, dengan tetap memperhatikan etika yang berlaku.<sup>33</sup> Selain itu, tujuan lainnya adalah menanamkan rasa hormat dan bangga terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan pemersatu bangsa.

c. Landasan Teori Pembelajaran Bahasa Indonesia

Teori pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar didasarkan pada fakta bahwa mempelajari bahasa berarti melatih kemampuan berkomunikasi, sementara mempelajari sastra merupakan proses untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil cipta manusia. Selain itu, standar kompetensi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berlandaskan konsep pembelajaran bahasa, di mana pembelajaran bahasa bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi, sedangkan pembelajaran sastra ditujukan supaya menumbuhkan penghargaan terhadap karya sastra.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia SD mencakup berbagai aspek bahasa, yaitu:

1) Keterampilan berbahasa: Menyimak, berbicara, membaca, dan

---

<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>.

<sup>33</sup> Evinna Cinda Hendriana et al., "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang" 2, no. 1 (2019): 55–62. [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id) [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id)

menulis.

- 2) Unsur kebahasaan: Fonem, grafem, morfem, kata, kalimat, dan paragraf.
- 3) Sastra Indonesia: Cerita rakyat, puisi, dan drama.
- 4) Karya sastra anak: Cerita anak, dongeng, dan fabel.
- 5) Ejaan Yang Disempurnakan (EYD): Aturan ejaan bahasa Indonesia yang baku.

e. Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia SD:

Guru menggunakan berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi untuk membantu siswa mewujudkan hasil belajar yang diharapkan, seperti:<sup>34</sup>

- 1) Metode ceramah: pendidik memaparkan penjelasan materi pelajaran dengan cara berbicara langsung.
- 2) Metode diskusi: Siswa bertukar pikiran dan pendapat tentang suatu topik.
- 3) Metode simulasi: Siswa memerankan suatu situasi atau peristiwa.
- 4) Metode pemecahan masalah: Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah.
- 5) Metode proyek: Siswa mengerjakan suatu proyek belajar secara mandiri atau kelompok.
- 6) Metode belajar mandiri: Dalam proses belajar, siswa memanfaatkan

---

<sup>34</sup> Nurlaeli RimahDani, Dita Elha, Shaleh, "VARIASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR" 7, no. 1 (2023): 372–79, <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>.

beragam sumber, seperti buku, modul, internet, serta berbagai media pembelajaran lainnya.

f. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dilaksanakan dengan cara yang sistematis dan terarah, dan kedua belah pihak terlibat dalam proses pengembangan potensi dan fitrah beragama peserta didik. Tujuan terakhir adalah agar orang dapat menjalani kehidupan mereka dengan cara yang sesuai dengan tuntunan yang berasal dari ajaran Al-Quran dan hadits Nabi Muhammad SAW.

#### 4. Materi Membaca

Membaca adalah proses kognitif yang kompleks yang mencakup banyak aspek, bukan hanya melihat dan melafalkan kata-kata.<sup>35</sup> Secara umum, membaca didefinisikan sebagai proses di mana pembaca memahami informasi dan makna yang terkandung dalam teks melalui interaksi mereka dengan teks dan menggunakan pengetahuan mereka tentang dunia, bahasa, dan strategi membaca mereka untuk memahami informasi yang disampaikan.

Beberapa aspek penting membaca yang efektif termasuk: (1) Pengenalan kata adalah kemampuan untuk mengenali kata-kata yang dicetak atau ditulis, (2) Pemahaman bacaan adalah kemampuan untuk memahami makna teks yang dibaca, (3) Kecepatan membaca adalah

---

<sup>35</sup> Subadiyono, *Pembelajaran Membaca* (Palembang: Perpustakaan Nasional Katalog dalam Terbitan (KDT) Anggota IKAPI, 2014).

kemampuan untuk membaca teks dengan lancar dan cepat, dan (4) Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk berpikir kritis dan menganalisis informasi yang dibaca.<sup>36</sup>

Penyajian materi membaca sebaiknya dilakukan secara bertahap dan kontekstual. Penggunaan media dan metode yang menyenangkan seperti permainan kata, cerita bergambar, atau kartu suku kata sangat dianjurkan agar siswa lebih mudah memahami dan tertarik untuk belajar membaca. dengan pendekatan yang sesuai, kemampuan membaca siswa dapat berkembang dengan lebih optimal.

Teori pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 dapat meliputi beberapa pendekatan dan teori yang relevan.

a. Teori ZPD (Zona Proximal Perkembangan):

Teori ZPD ini dikemukakan oleh Lev Vygotsky dan menekankan pentingnya memberikan dukungan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1, guru perlu mengidentifikasi zona perkembangan siswa dan memberikan bimbingan yang sesuai untuk membantu mereka mencapai kemampuan membaca yang lebih tinggi. Dalam teori ini, setiap anak yang belum bisa membaca akan dibimbing oleh guru kelasnya masing-masing sesuai dengan tahapan kemampuan yang dimiliki.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> dan Najib Hasan Muslih, Mutia Alista, Sa'odah, "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 2 Di Sd Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat" 4 (2022): 66–83.

<sup>37</sup> Tutut Hilda Rahma and Memonah, "Tutut Hilda Rahma |Memonah |Kemampuan Membaca Anak Kelas 1 Dalam Perspektif Teori Kognitif Vygotsky| 183," *Juni 2*, no. 1 (2022): 183–92.

b. Teori Kognitif:

Teori kognitif menyoroti proses mental yang terlibat dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1. Siswa belajar membaca melalui pemahaman struktur bahasa, pengenalan kata-kata, dan pengembangan strategi membaca seperti memprediksi, menganalisis, dan menyimpulkan. Dalam kelas 1, pendidik membimbing peserta didik dengan menyesuaikan kemampuan masing-masing siswa.<sup>38</sup>

Dalam merancang pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas satu, penting untuk mempertimbangkan beragam teori dan pendekatan ini untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan membaca mereka. Kemampuan membaca yang baik memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak serta memahami pedoman-pedoman dasar ketrampilan mereka. Maka itu, peran pendidik dan orang tua sangat penting dalam mengajarkan cara membaca kepada anak.<sup>39</sup>

Dari beberapa pemahaman sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca melibatkan proses berpikir yang kompleks yang mencakup banyak aspek. Tujuannya adalah untuk mendapatkan makna atau menafsirkan arti dari bahan tertulis dengan cara yang konstruktif.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Tutut Hilda Rahma and Memonah.

<sup>39</sup> Hamidah Mujaddidah, Erna Suwangsih, and Neneng Sri Wulan, "Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Berbantuan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar."

<sup>40</sup> Erwin Harianto, "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa" 9, no. 1 (2020): 1–8.

## 5. Buku Ajar

Buku ajar merupakan sumber belajar yang dirancang secara runtut dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan digunakan sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar memiliki dua definisi utama. Pertama, bahan ajar mencakup segala materi, media, dan informasi pendukung yang dibutuhkan oleh pendidik atau instruktur dalam merancang serta mengevaluasi proses pembelajaran. Kedua, bahan ajar mencakup segala materi pendukung yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas. Materi ini dapat berupa bahan tertulis seperti buku atau modul, maupun bahan tidak tertulis seperti media audiovisual atau alat peraga.

Buku ajar berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dengan penyajian yang sistematis, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, serta menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.<sup>41</sup> Selain itu, buku ajar yang baik juga harus memenuhi prinsip efektivitas, efisiensi, dan keterpakaian dalam mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Salah satu jenis bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku ajar. Lestari menyatakan bahwa bahan ajar dapat dibagi menjadi dua jenis: cetak dan noncetak. Buku ajar, modul, brosur, dan LKS adalah contoh

---

<sup>41</sup> Nur Nadya, "Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 2 Tinabogan Kabupaten Tolitoli" (Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, 2023).

bahan ajar cetak yang sering digunakan di sekolah. Setiap jenis bahan ajar ini berkontribusi besar dalam memperjelas pemahaman siswa mengenai pelajaran. Bahan ajar cetak juga mencakup media pembelajaran berbasis teknologi seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif. Dengan kemajuan teknologi, kombinasi bahan ajar cetak dan noncetak semakin banyak digunakan untuk membuat pendidikan lebih menarik bagi siswa.

Menurut Tarigan, buku ajar memiliki beberapa karakteristik utama, seperti menyajikan materi secara sistematis sesuai dengan kurikulum yang berlaku, menggunakan bahasa yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik, menyertakan ilustrasi atau elemen visual untuk membantu pemahaman siswa, mengandung latihan atau evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa, dan dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri oleh peserta didik.<sup>42</sup>

Bahan ajar yang baik harus dirancang secara sistematis agar dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Setidaknya, bahan ajar harus mencakup beberapa komponen utama berikut:<sup>43</sup>

a. Petunjuk belajar (petunjuk untuk siswa dan guru)

Bagian ini berisi panduan bagi siswa dan guru dalam menggunakan bahan ajar. Petunjuk ini menjelaskan bagaimana cara memanfaatkan bahan ajar secara optimal, baik dalam pembelajaran mandiri maupun saat digunakan dalam kelas.

---

<sup>42</sup> Muhammad Azhar, "Buku Ajar : Defenisi , Fungsi , Karakteristik Dan Penilaian Buku Ajar," n.d.

<sup>43</sup> Habib Abdul Halim, "Analisis Kesilapan Bahasa Pada Buku Ajar Bahasa Arab Kurikulum 2013 Terbitan Toha Putra," *MIYAH: Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2018): 61.

b. Kompetensi yang akan dicapai

Komponen ini menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah siswa mempelajari bahan ajar. Kompetensi yang dimaksud harus merujuk pada kurikulum yang berlaku dan ditulis secara jelas dan terukur.

c. Informasi pendukung

Bagian ini berisi materi utama yang harus dipelajari siswa. Informasi yang disajikan harus relevan, terstruktur, dan sesuai dengan tingkat.

d. Latihan-latihan

Latihan-latihan dalam bahan ajar bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Latihan dapat berupa soal tertulis, aktivitas permainan, atau tugas yang harus dikerjakan oleh siswa.

e. Petunjuk kerja

Bagian ini dapat berupa lembar kerja siswa yang memberikan instruksi mengenai aktivitas yang harus dilakukan siswa. Lembar kerja ini berfungsi untuk mengasah keterampilan membaca melalui tugas-tugas yang lebih interaktif.

f. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai kompetensi yang ditargetkan. Evaluasi ini bisa berupa kuis,

tes, atau kegiatan praktik yang dapat menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi.

Bahan ajar yang baik bukan hanya sekumpulan materi itu juga alat yang dapat membantu siswa belajar dengan leluasa. Bahan ajar yang efektif harus mencakup berbagai elemen penting untuk mendukung pembelajaran yang optimal, seperti petunjuk belajar yang jelas, kompetensi yang jelas, informasi pendukung yang menarik, latihan yang bervariasi, petunjuk kerja yang sistematis, dan evaluasi yang terukur.

Pemanfaatan buku ajar mencerminkan budaya literasi yang menjadi salah satu tanda kemajuan suatu masyarakat. Buku ajar didesain dengan tujuan untuk membekali peserta didik.<sup>44</sup> Manfaat buku ajar misalnya, membantu guru dalam mengimplementasikan kurikulum karena dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku, menjadi panduan untuk menentukan metode pengajaran, dan dapat digunakan di tahun-tahun berikutnya dan memiliki masa simpan yang lama jika diperbarui.

---

<sup>44</sup> Nadya, "Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 2 Tinabogan Kabupaten Tolitoli." [lib.uinkh.ac.id](http://lib.uinkh.ac.id)

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah cara untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut.<sup>45</sup> Produk tertentu dibuat melalui penelitian berbasis analisis kebutuhan dan untuk menguji seberapa efektif produk tersebut supaya dapat digunakan oleh masyarakat umum. Oleh karena itu, upaya pengembangan ini berlangsung secara bertahap atau jangka panjang.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE digunakan untuk menunjukkan tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. Metode ADDIE menawarkan pendekatan yang terstruktur dan sistematis untuk pengembangan media pembelajaran.<sup>46</sup> Hal ini terdiri dari lima tahap yang jelas dan berurutan, yaitu: (1) Analyze (Analisis), (2) Design (Desain), (3) Develop (Pengembangan), (4) Implement (Implementasi), (5) Evaluate (Evaluasi).

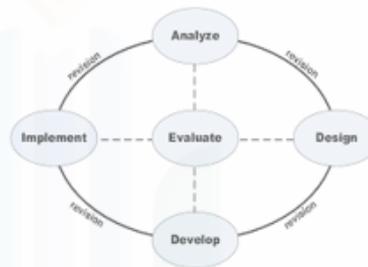
---

<sup>45</sup> Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022). Hal. 25.

<sup>46</sup> Slamet. Hal.1

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model ADDIE mencakup lima tahapan utama, yaitu: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Pelaksanaan (*Implement*), dan (5) Penilaian (*Evaluate*).



**Gambar 3. 1 Tahapan penelitian ADDIE**

1. Analisis (*Analyze*): Peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 dan menetapkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode *Syllable Game Into Word*. Adapun langkah-langkahnya:
  - a. Menganalisis kebutuhan pembelajaran dengan menentukan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran membaca. Misalnya, apakah mereka kesulitan membedakan huruf atau suku kata.
  - b. Menganalisis kurikulum dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai (misalnya mengenal suku kata, membaca kata sederhana, dan lain-lain).
  - c. Menganalisis karakteristik siswa dengan melakukan pendekatan yang menyenangkan dan sederhana, karena siswa kelas 1 masih dalam tahap

awal belajar membaca. metode ini harus menyertakan elemen permainan untuk menjaga keterlibatan mereka.

2. Desain (*Design*): Setelah kebutuhan dianalisis, peneliti merancang metode pembelajaran yang sesuai. Pada tahap ini, peneliti merancang langkah-langkah konkret dari pembelajaran menggunakan *Syllable Game Into Word*. Langkah-langkah desain ini memverifikasi kemauan pembelajaran dan metode ujian yang tepat.<sup>47</sup> Metode ini dirancang dengan prinsip interaktif dan kolaboratif, serta disertai media pendukung berupa buku metode pembelajaran. Langkah-langkah utama dalam metode ini terdiri:
  - a. Pengenalan suku kata, melalui kartu suku kata atau tampilan visual yang menarik.
  - b. Penyusunan suku kata menjadi kata, dilakukan dengan permainan kartu atau latihan kelompok.
  - c. Membaca kata secara utuh, baik secara individu maupun kelompok dengan bimbingan guru.

Media yang dirancang untuk metode ini berupa buku metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* yang terdiri dari bagian awal (cover, prakata, daftar isi), bagian isi (tiga bab utama: konsep metode pembelajaran, pembelajaran sekolah dasar, dan metode SGIW), serta bagian akhir (daftar pustaka dan cover belakang). Buku ini juga dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan bahasa yang komunikatif agar mudah digunakan oleh guru.

---

<sup>47</sup> Fitria Hidayat and Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.

3. Pengembangan (*Development*): Pada tahap ini, peneliti mulai membuat dan menyempurnakan produk berdasarkan perencanaan yang telah dirancang, yaitu metode *Syllable Game Into Word* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari dua bentuk utama, yaitu:

- a. Metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* yang terstruktur dalam langkah-langkah pembelajaran membaca permulaan berbasis permainan suku kata.
- b. Buku metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* yang berfungsi sebagai media pendukung dan panduan implementasi di kelas.

Metode ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, serta menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan. Langkah-langkah dalam metode ini terdiri atas:

- 1) Pengenalan suku kata dengan kartu kata.
- 2) Latihan penyusunan kata secara mandiri maupun kelompok.
- 3) Permainan mencocokkan suku kata.
- 4) Kompetisi penyusunan kata secara cepat.
- 5) Refleksi dan umpan balik guru.

Buku metode *Syllable Game Into Word* yang dikembangkan memuat bagian awal (cover, prakata, daftar isi), bagian isi (bab I hingga bab III sesuai struktur isi pembelajaran), dan bagian akhir (daftar pustaka dan

penutup). Desain buku memperhatikan keterbacaan, struktur sistematis, serta visual yang menarik untuk guru maupun siswa.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli dan diuji coba terbatas (skala kecil dan besar) untuk menilai kepraktisan, keterpahaman, dan efektivitasnya dalam pembelajaran.<sup>48</sup> Hasil dari proses ini menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum digunakan secara luas di kelas.

4. Implementasi (*Implementation*): setelah materi dan alat bantu pembelajaran yang dikembangkan, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan metode *Syllable Game Into Word* di kelas. Adapun langkah-langkahnya:
  - a. Mulai dengan sesi pengenalan suku kata menggunakan kartu suku kata.
  - b. Menerapkan permainan penyusunan kata secara berkelompok atau individu, di mana siswa diminta menyusun dan membaca kata yang mereka buat dari suku kata yang tersedia.
  - c. Guru memantau siswa yang kesulitan dan memberikan bimbingan langsung untuk memastikan mereka memahami cara menyusun dan membaca kata.
  - d. Mengadakan kompetisi untuk melihat sejauh siswa memahami pembelajaran.
  - e. Setelah setiap sesi, beri umpan balik mengenai kemajuan siswa dalam menyusun dan membaca kata.

---

<sup>48</sup> Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

5. Evaluasi (Evaluation): tahap evaluasi bertujuan untuk menilai praktikalitas metode yang diterapkan dan membuat perbaikan jika diperlukan. Evaluasi dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua bentuk, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi berlangsung. Evaluasi ini meliputi validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan guru sebagai pengguna langsung, serta uji coba produk pada skala kecil dan skala besar. Sedangkan, evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi metode dilaksanakan secara menyeluruh. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur dampak penggunaan metode terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa.

### C. Uji Coba Produk

Dalam rangka mencapai tujuan uji coba produk, peneliti menetapkan kriteria kelayakan produk yang akan digunakan. Oleh karena itu, diperlukan uji coba atau validasi guna menentukan tingkat efektivitas produk tersebut.<sup>49</sup> Produk diuji coba melalui dua tahap, yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba di lapangan.

1. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini, dilakukan uji coba untuk mengetahui tanggapan siswa serta mengevaluasi kualitas produk yang telah dikembangkan. Uji coba melibatkan 5-10 siswa yang dianggap dapat mewakili populasi sasaran.

---

<sup>49</sup> Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

## 2. Uji coba lapangan

Uji coba formatif terakhir yang harus dilakukan adalah uji coba lapangan. Untuk uji lapangan subjek uji cobanya lebih banyak, yakni 23 siswa kelas 1 SDN Sebani Jombang yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media yang diberikan.

### D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba yang baik melibatkan persiapan yang matang, pelaksanaan yang terencana, dan analisis yang menyeluruh. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memastikan bahwa metode *Syllable Game Into Word* dapat dioptimalkan untuk memberikan manfaat maksimal bagi proses pembelajaran siswa.

#### 1. Desain uji coba

Desain uji coba disusun dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan suatu produk, berdasarkan langkah-langkah yang sudah disusun dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah-langkah metode *Syllable Game Into Word* yang diharapkan:

- a. Guru mengenalkan huruf beserta bunyinya menggunakan kartu kata, kemudian memperkenalkan suku kata dengan kartu kata dengan kartu yang berisi huruf atau kombinasi kata. Siswa mengamati kata tersebut dan mengucapkan suku kata dengan bimbingan guru, serta berlatih menyusun kartu kata menjadi kata bermakna.
- b. Guru memberikan contoh kata sederhana, lalu meminta siswa menyusunnya sendiri dengan kartu yang tersedia. Siswa berpasangan atau berkelompok untuk mencocokkan kartu suku kata dengan gambar

atau kata yang sesuai, sehingga meningkatkan keterampilan membaca secara aktif.

- c. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan bermain mencocokkan suku kata. Siswa yang berkelompok mencocokkan kartu suku kata dengan gambar atau kata yang sesuai.
- d. Guru memberikan poin kepada kelompok yang berhasil menyusun kata dengan benar dan tepat. Untuk meningkatkan motivasi, guru mengadakan kompetisi kecil antar individu atau kelompok, seperti menyusun kata dari suku kata dalam waktu tertentu.
- e. Setelah kompetisi, siswa diajak untuk merefleksikan kesulitan atau keberhasilan mereka dalam memahami materi. Guru memberikan umpan balik personal untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran membaca.

## 2. Validasi desain

Proses validasi desain adalah tahap penilaian terhadap rancangan metode *Syllable Game Into Word* untuk memastikan kelayakannya dalam pembelajaran membaca kelas 1. Validasi ini bersifat rasional, berdasarkan analisis logis, bukan data langsung dari lapangan. Tahapannya mencakup tiga aspek utama: validasi oleh ahli strategi pembelajaran, ahli materi Bahasa Indonesia, dan guru sebagai pengguna metode.

### a. Uji ahli metode dan media

Uji ahli media merupakan kegiatan penilaian dari seorang ahli terhadap penyajian metode pembelajaran *Syllable Game Into Word*. Uji ahli

media dilakukan oleh ahli media dari dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang mengampu mata kuliah strategi pembelajaran yakni Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.

b. Ahli bahasa

Penilaian oleh ahli materi bahasa Indonesia mencakup kesesuaian bahasa, kejelasan instruksi, dan daya tarik. Hasilnya digunakan untuk menilai kevalidan metode berdasarkan instrumen angket. Uji ini dilakukan oleh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Bapak Erisy Syawaril Ammah, M.Pd.

c. Guru/Pendidik

Kriteria pendidik sebagai validator ini yakni telah menyelesaikan pendidikan S1 dan telah menguasai materi yang akan dikembangkan. Subjek uji pengguna yaitu guru wali kelas 1 Ibu Cicin Retno Purwaningsasi, S.Pd.

## E. Jenis Data

### 1. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara terkait metode *Syllable Game Into Word* bersama guru mata pelajaran serta peserta didik kelas 1. Selain itu, data juga mencakup evaluasi, kritik, saran, dan masukan dari validator mengenai pengembangan metode tersebut.

### 2. Data kuantitatif

Data ini terdiri dari angka-angka yang merupakan hasil pengukuran.

Data tersebut digunakan untuk menilai kevalidan dan diperoleh dari ahli

materi, ahli strategi dan metode, pendidik, serta siswa.

## F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Instrumen pengumpulan data

#### a. Observasi

Observasi atau pengumpulan data adalah kegiatan mengamati dan mencatat perilaku atau fenomena yang terjadi secara langsung di lingkungan penelitian.<sup>50</sup> Hal-hal yang diamati meliputi:

- 1) Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan reaksi siswa saat metode pembelajaran digunakan.
- 2) Kemampuan siswa dalam membaca dan ketepatan siswa dalam menyusun dan membaca kata.
- 3) Kerjasama antar siswa dalam kelompok serta komunikasi antara siswa dan guru selama kegiatan.
- 4) Kesulitan siswa dalam memahami materi.

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data observasi dapat berupa lembar observasi, catatan lapangan, atau rekaman audio/video.

**Tabel 3. 1**  
**Lembar Observasi**

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
1.	Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan			
2.	Siswa berusaha mengenali suku kata dengan benar			
3.	Siswa mencoba menggabungkan suku kata menjadi kata			
4.	Siswa aktif bertanya jika ada yang tidak paham			

<sup>50</sup> Siti Romdona, "TEKNIK PENGUMPULAN DATA : OBSERVASI , WAWANCARA DAN KUESIONER" 3, no. 1 (n.d.): 39–47.

5.	Siswa mampu membaca kata sederhana dengan bantuan			
----	---------------------------------------------------	--	--	--

b. Wawancara

Wawancara dapat dilakukan dengan guru untuk mengetahui tentang pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1. Hasil wawancara akan dianalisis secara deskriptif, lalu disusun secara sistematis agar dapat menjawab pertanyaan penelitian serta menunjukkan sejauh mana keberhasilan metode yang digunakan.

**Tabel 3. 2**  
**Wawancara Bersama Guru Wali Kelas 1**

	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Apa metode pembelajaran yang selama ini Ibu gunakan dalam mengajarkan membaca di kelas?	Selama ini saya menggunakan metode fonetik dan membaca cerita. Biasanya siswa diajarkan membaca huruf per huruf sebelum merangkai kata. Saya juga memanfaatkan buku bacaan sederhana.
2.	Apa kendala yang sering Ibu temui saat mengajarkan membaca kepada siswa?	Kendala utama adalah kurangnya minat siswa. Banyak siswa yang merasa bosan karena metode yang monoton. Selain itu, ada perbedaan kecepatan belajar di antara siswa.

**Tabel 3. 3**  
**Wawancara Bersama Salah Satu Siswa Kelas 1**

	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Apakah kamu suka belajar membaca di kelas? Mengapa?	Iya, suka, tapi kadang membosankan kalau hanya membaca dari buku saja. Saya lebih suka kalau ada gambar atau permainan.
2.	Metode seperti apa yang biasanya digunakan guru saat mengajar membaca?	Biasanya hanya disuruh mengeja dan diberi tugas menulis juga.

Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi yang mendalam mengenai penerapan metode pembelajaran dari perspektif guru dan siswa. Pertanyaan disusun dari hasil observasi dan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum, memastikan relevansi dengan apa yang diajarkan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data dalam penelitian dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian. Dokumen ini bisa berupa catatan tertulis, foto, video, atau materi lain yang merekam informasi penting selama penelitian di SDN Sebani Jombang. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai:

- 1) Profil lembaga pendidikan tempat penelitian dilakukan.
- 2) Data peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian.
- 3) Informasi terkait pendidik atau guru yang terlibat dalam proses pembelajaran.

d. Angket

Angket adalah metode pengumpulan data berupa pertanyaan yang dijawab oleh responden. Cara ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari banyak orang dengan cepat dan bisa menghasilkan data kuantitatif atau kualitatif, tergantung jenis pertanyaannya. Angket diberikan kepada beberapa ahli, guru, dan siswa:

- 1) Ahli metode: Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.

- 2) Ahli bahasa: Bapak Erisy Syawaril Ammah, M.Pd.
- 3) Guru Kelas: Ibu Cicin Retno Purwaningsasi, S.Pd.
- 4) Respon siswa: seluruh siswa kelas 1 SD Sebani.

Sementara itu, angket yang disebarakan kepada ahli maupun peserta didik akan dihitung sesuai dengan perhitungan menggunakan skala likert dengan lima pilihan alternatif jawaban yang dirancang untuk mengukur sejauh mana respon penggunaan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word*.<sup>51</sup> Hasil presentase dari validasi ahli materi dan media dikonversikan ke dalam kriteria berikut ini:

**Tabel 3. 4**  
**Kriteria Penilaian Skala Likert**

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

## 2. Teknik analisis data

Teknik analisis data merupakan tahapan yang digunakan untuk mengelola dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan, dengan tujuan untuk mengevaluasi mutu produk yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini bisa menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.<sup>52</sup>

### a. Analisis data kualitatif

<sup>51</sup> Mohammad Kholil and Lailatul Usriyah, Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman (Yogyakarta: Bildung, 2021), 20.

<sup>52</sup> Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id) [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id) [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id) [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id) [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id)

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali serta menggambarkan informasi yang diperoleh melalui kegiatan observasi maupun wawancara ataupun dokumentasi. Adapun tahapan analisis data kualitatif dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Pengumpulan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri Sumobito Jombang.
- 2) Setelah data diperoleh, langkah berikutnya adalah menyusun data secara terperinci agar menghasilkan gambaran yang menyeluruh dan bermakna.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengolah data berbasis numerik yang diperoleh melalui penyebaran angket. Analisis hasil uji validitas yang berupa skor dilakukan dengan menghitung total skor dari setiap ahli, kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut. Adapun rumusnya yaitu:<sup>53</sup>

$$Presentase (\%) = \frac{\text{Jumlah skor } (x)}{\text{Jumlah skor maksimum } (xi)} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai kelayakan

---

<sup>53</sup> Mohmmad Kholil and Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman* (Yogyakarta: BILDUNG, 2021). [digilib.uinkh.ac.id](http://digilib.uinkh.ac.id) [digilib.uinkbas.ac.id](http://digilib.uinkbas.ac.id)

$\Sigma x$  = jumlah skor yang diperoleh

$\Sigma x_i$  = jumlah skor maksimal

Penentuan kelayakan media didasarkan pada persentase skor yang diperoleh. Semakin tinggi persentase skor dalam analisis data, semakin menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* lebih efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun kriteria hasil penilaian validator dan subjek uji coba tersajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. 5**  
**Kriteria Penilaian Valid**

Skor	Keterangan
$84\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$68\% < x \leq 84\%$	Layak
$52\% < x \leq 68\%$	Cukup Layak
$36\% < x \leq 52\%$	Kurang Layak
$20\% < x \leq 36\%$	Tidak Layak

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Profil Sekolah SDN Sebani

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sebani, yang beralamat di Dusun Sebani, Desa Sebani, Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang. SDN Sebani merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Jombang. Adapun data profil SDN Sebani secara umum adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Profil Sekolah**

NO	KETERANGAN	DATA
1.	Nama Sekolah	SD Negeri Sebani
2.	NPSN	20503576
3.	Alamat	Dusun Sebani, Desa Sebani, Kec. Sumobito, Kab. Jombang
4.	Status Sekolah	Negeri
5.	Akreditasi	B
6.	Kepala Sekolah	Titik Hidayati Ningrum
7.	Jumlah Guru	12 orang
8.	Jumlah Siswa	178 siswa
9.	Jumlah Rombel Kelas	6 rombel (kelas 1 – 6)

Lingkungan sekolah di sini cukup mendukung walaupun berada di lingkungan pedesaan. Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran, seperti 6 ruang kelas yang layak, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang guru, 1 ruang UKS dan fasilitas pendukung lain seperti 7 kamar mandi, 1 kantin sekolah, dan lapangan.

Tenaga pendidik di SD Negeri Sebani terdiri dai kepala sekolah, guru kelas, dan guru mata pelajaran. Ada 12 orang guru di SD Negeri Sebani, 3 orang PNS,

5 orang P3K, dan 4 guru honorer. Jumlah keseluruhan siswa SD Negeri Sebani tahun ajaran 2024/2025 dari kelas I – VI sebanyak 178 siswa. Peneliti melakukan penelitian di kelas I yang berjumlah 23 siswa.

## **B. Penyajian Data Uji Coba**

Dalam penelitian ini, metode *Syllable Game Into Word* didasarkan pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis: analisis kebutuhan, desain desain pembelajaran, pengembangan produk, implementasi di lapangan, dan evaluasi untuk menilai efektivitas dan kualitas produk. Setiap tahapan dijelaskan secara menyeluruh di bagian berikut.

### **1. Analisis (Analyze)**

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam proses pengembangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di kelas satu SDN Sebani Sumobito Jombang untuk mengetahui kemampuan membaca peserta didik, kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia, serta penggunaan media yang tersedia.

#### **a. Analisis kebutuhan**

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas satu, ditemukan bahwa sebagian besar masih mengalami kesulitan membaca dan kurang lancar membaca. Selain itu, media yang digunakan cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang inovatif dan

interaktif untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Menurut Ibu Guru, kemampuan membaca siswa kelas 1 sangat beragam.

“Ada yang sudah lancar, tapi ada juga yang masih kesulitan mengenali suku kata, terutama saat merangkai menjadi kata utuh,” ujarnya.<sup>54</sup>

Ia juga menyampaikan bahwa tantangan utama selama mengajarkan membaca adalah menjaga fokus siswa.

“Biasanya fokus siswa yang menjadi tantangan utamanya. Anak-anak cepat bosan jika hanya membaca buku atau mengeja,” jelasnya.<sup>55</sup>

Dalam kegiatan mengajar membaca, beliau mengaku lebih sering menggunakan metode mengeja atau membaca teks dari buku karena metode tersebut sederhana dan sudah familiar. Saat ditanya mengenai kurikulum yang diterapkan, beliau menyatakan bahwa sekolahnya menggunakan Kurikulum Merdeka.

Untuk bahan ajar, “Hanya menggunakan buku,” jawabnya singkat.<sup>56</sup>

Mengenai gaya belajar siswa, beliau menjelaskan, “Sebagian besar anak-anak cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Mereka lebih cepat memahami jika ada gambar, warna, gerakan, atau aktivitas langsung.”<sup>57</sup>

Ketika ditanyakan tentang metode membaca berbasis permainan, beliau menyambut dengan antusias,

---

<sup>54</sup> Cicin Retno Purwaningsasi, diwawancara oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024.

<sup>55</sup> Cicin Retno Purwaningsasi, diwawancara oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024.

<sup>56</sup> Cicin Retno Purwaningsasi, diwawancara oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024.

<sup>57</sup> Cicin Retno Purwaningsasi, diwawancara oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024.

“Saya sangat mendukung. Metode ini sangat cocok untuk anak kelas 1 yang memang masih suka bermain. Kalau belajar sambil bermain, mungkin siswa akan lebih tertarik dan tidak sadar kalau mereka sedang belajar.”<sup>58</sup>

Menanggapi rencana penelitian dengan pengembangan metode *Syllable Game Into Word* berbasis permainan, beliau menyampaikan dukungannya,

“Saya sangat mendukung, semoga metode ini bisa jadi alternatif inovatif dari metode yang selama ini monoton. Karena metode ini berbasis permainan, akan cocok untuk anak kelas 1 karena menyenangkan.”<sup>59</sup>

Saat ditanya apakah metode ini mudah diterapkan di kelas, beliau menjawab,

“Jika sudah memahami alurnya, metode ini cukup mudah diterapkan. Yang penting medianya tersedia dan siswa diarahkan dengan baik.”<sup>60</sup>

Jadi, dapat dikatakan bahwa ada permasalahan yang membuat anak kelas 1 masih kesulitan dan kurang lancar membaca yakni metode yang diajarkan sangat monoton dan hanya mengeja menggunakan buku.

Dari hasil wawancara, sebagian besar siswa menyampaikan bahwa merasa senang ketika kegiatan belajar disertai gambar, permainan, atau aktivitas menyusun huruf. Beberapa siswa mengaku bosan jika hanya diminta membaca dari buku atau mengeja satu per satu. Salah satu siswa mengatakan,

“aku suka belajar pakai kartu, lebih seru karena tidak membaca buku saja” ujarnya.<sup>61</sup>

<sup>58</sup> Cicin Retno Purwaningsasi, diwawancara oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024.

<sup>59</sup> Cicin Retno Purwaningsasi, diwawancara oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024.

<sup>60</sup> Cicin Retno Purwaningsasi, diwawancara oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024.

<sup>61</sup> Ardan Elrumi Achmad, diwawancara oleh Penulis, Jombang, 22 Agustus 2024. digilib.uinkhas.ac.id

Siswa lain juga menyampaikan, “kalau ada permianan, aku jadi semangat belajar membaca”.<sup>62</sup>

Namun, sebagian siswa juga mengaku kesulitan saat membaca kata yang panjang atau saat diminta mmebaca sendiri di depan kelas. Mereka merasa lebih percaya diri jika kegiatan membaca dilakukan secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Beberapa siswa juga tampak lebih cepat memahami bacaan ketika disertai dengan gambar yang mendukung.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, maka pengembangan metode *Syllable Game Into Word* berbasis permainan menjadi solusi alternatif yang relevan. Metode ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa secara bertahap melalui pengenalan suku kata, penggabungan menjadi kata utuh, dan pembacaan kata melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Selain itu, metode ini juga diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

#### b. Analisis Tujuan Intruksional

Analisis tujuan intruksional dilakukan untuk memastikan bahwa metode yang dikembangkan sejalan dengan capaian pembelajaran yang

ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 1 sekolah dasar.

Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) saling berkaitan dengan tujuan intruksional, CP, TP, dan ATP pada pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca bisa disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. 2**  
**Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca**

Capaian Pembelajaran (CP)	Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.
Tujuan Pembelajaran (TP)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan sikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa.</li> <li>2. Membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.</li> </ol>
Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami informasi dari media audio dan teks aural.</li> <li>2. Membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.</li> <li>3. Mengungkapkan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar/ilustrasi.</li> </ol>

c. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebagai sasaran utama pengembangan metode *Syllable Game Into Word*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, dan telaah dokumen kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peserta didik kelas 1 umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget. Mereka belajar lebih efektif melalui aktivitas nyata, visual, dan permainan. Kemampuan membaca siswa juga bervariasi. Sebagian kecil sudah dapat membaca kata sederhana dan sebagian lagi masih mengalami kesulitan membaca juga kurang lancar saat membaca.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sebani, yang terdiri dari 23 siswa. Siswa berasal dari latar belakang yang beragam, namun mayoritas berasal dari lingkungan keluarga dengan tingkat pendidikan dasar sampai menengah. Jumlah siswa kelas 1 bisa dilihat di tabel bawah ini:

**Tabel 4. 3**  
**Nama dan jumlah peserta didik siswa kelas 1 SD Negeri Sebani**

No.	Nama	Analisis Kebutuhan
1.	Siswa 1	Masih kesulitan merangkai huruf menjadi suku kata.
2.	Siswa 2	Perlu bantuan dalam membedakan suku kata sejenis.
3.	Siswa 3	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.
4.	Siswa 4	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.
5.	Siswa 5	Kesulitan membentuk kata utuh dari potongan suku kata.
6.	Siswa 6	Belum lancar membaca suku kata majemuk.
7.	Siswa 7	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.

8.	Siswa 8	Perlu penguatan pengenalan suku kata awal dan akhir.
9.	Siswa 9	Masih terbata-terbata saat membaca kata sederhana.
10.	Siswa 10	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.
11.	Siswa 11	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.
12.	Siswa 12	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.
13.	Siswa 13	Kurang percaya diri saat membaca di depan kelas.
14.	Siswa 14	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.
15.	Siswa 15	Sering mencampur huruf vokal dan konsonan dalam suku kata.
16.	Siswa 16	Sering terbalik dalam membaca suku kata mirip (misalnya ba dan ab).
17.	Siswa 17	Cenderung lambat mengenali bentuk dan bunyi huruf.
18.	Siswa 18	Masih mengeja huruf satu per satu.
19.	Siswa 19	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.
20.	Siswa 20	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.
21.	Siswa 21	Sudah lancar, tapi perlu variasi belajar agar tidak jenuh.
22.	Siswa 22	Perlu latihan dalam menyusun suku kata menjadi kalimat sederhana.
23.	Siswa 23	Belum stabil membaca tanpa bantuan guru.

Data diambil dari hasil wawancara bersama guru kelas 1 SD Sebani Sumobito. Subjek penelitian yang diteliti dalam uji coba skala kecil ialah sebanyak 7 siswa, sedangkan uji coba skala besar menggunakan sebanyak 23 siswa.

## 2. Desain (Design)

Tahap desain merupakan proses merancang bentuk, isi, dan cara kerja metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* agar sesuai dengan tujuan

pembelajaran membaca untuk siswa kelas 1 SD. Pada tahap ini, peneliti

mulai merancang struktur metode, media yang akan digunakan, hingga bentuk penilaian yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Tujuan dari pengembangan metode ini adalah untuk membantu siswa dalam mengenali suku kata, menyusunnya menjadi kata utuh, dan melatih kemampuan membaca secara menyenangkan. Metode ini dirancang berbasis permainan agar mampu menarik perhatian siswa dan sesuai dengan gaya belajar usia dini yang cenderung aktif dan menyukai kegiatan interaktif. Tujuan lainnya adalah menyediakan alternatif metode membaca yang inovatif dan mudah diterapkan oleh guru kelas. Metode *Syllable Game Into Word* memiliki tiga langkah utama, yaitu:

- a. Mengenali suku kata melalui kartu suku kata atau tampilan visual.
- b. Menyusun suku kata menjadi kata melalui permainan (misalnya, menyusun kartu menjadi kata “ba-ta”, “ke-mu-di”, dll).
- c. Membaca kata secara utuh dan bermakna, baik secara individu maupun kelompok.

Media yang dirancang dalam metode ini yaitu buku metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* yang berisi tentang metode pembelajaran *Syllable Game Into Word*.

Penilaian proses dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi dan keterlibatan siswa selama permainan, sementara penilaian hasil dilakukan dengan mengukur kemampuan siswa dalam membaca suku kata dan kata utuh menggunakan lembar evaluasi yang telah disiapkan. Berikut rancangan

desain media pendukung yang berupa buku akan disajikan pada tabel di bawah:

**Tabel 4. 4**  
**Desain rancangan buku metode *Syllable Game Into Word***

Bagian	Halaman	Isi
Bagian Awal	Cover	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul buku metode <i>Syllable Game Into Word</i></li> <li>2. Gambar yang relevan</li> <li>3. Nama peneliti</li> <li>4. Kelas yang dituju</li> </ol>
	Prakata	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul prakata</li> <li>2. Isi prakata</li> </ol>
	Daftar isi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul daftar isi</li> <li>2. Rincian daftar isi</li> </ol>
Isi	Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul setiap bab               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bab I Metode Pembelajaran</li> <li>b. Bab II Metode Pembelajaran Sekolah Dasar</li> <li>c. Bab III Metode <i>Syllable Game Into Word</i></li> </ol> </li> <li>2. Isi setiap bab               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bab I                   <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pengertian metode pembelajaran</li> <li>2) Jenis-jenis metode pembelajaran</li> <li>3) Pembelajaran berbasis permainan</li> <li>4) Pembelajaran kooperatif dan kolaboratif</li> <li>5) Pembelajaran aktif dan kreatif</li> </ol> </li> <li>b. Bab II                   <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Konsep metode pembelajaran di sekolah dasar</li> <li>2) Karakteristik pembelajaran di sekolah dasar</li> <li>3) Peran guru dalam pembelajaran di sekolah dasar</li> <li>4) Pendekatan dan model pembelajaran yang tepat untuk anak sekolah dasar</li> </ol> </li> <li>c. Bab III                   <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Konsep dan karakteristik metode <i>Syllable Game Into Word</i></li> <li>2) Teori konstruktivisme dalam metode <i>Syllable Game Into Word</i></li> <li>3) Tujuan dan manfaat metode <i>Syllable Game Into Word</i></li> <li>4) Sintaks atau langkah-langkah penerapan metode <i>Syllable Game Into Word</i></li> <li>5) Latihan, evaluasi, dan umpan balik guru</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol>

		6) Analisis kelebihan dan kekurangan metode <i>Syllable Game Into Word</i> 7) Identifikasi permasalahan dalam pembelajaran membaca 8) Solusi alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca
Bagian Akhir	Daftar pustaka	1. Judul daftar pustaka 2. Isi daftar pustaka
	Cover belakang	1. Cover belakang 2. Penutup buku 3. Gambar yang relevan

Dengan desain yang matang dan mempertimbangkan aspek pedagogis, psikologis, serta teknis, diharapkan metode *Syllable Game Into Word* dapat menjadi inovasi pembelajaran membaca yang menarik, mudah diterapkan, dan berdampak positif pada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar.

### 3. Pengembangan (Development)

Setelah tahap desain selesai, langkah selanjutnya dalam metode ADDIE yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari rancangan metode yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah metode pembelajaran membaca berbasis permainan yang dinamakan “*Syllable Game Into Word*”, ditujukan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Produk yang dihasilkan tidak hanya berupa metode, tetapi juga disusun menjadi sebuah buku metode pembelajaran sebagaimana arahan dari dosen pembimbing.

#### a. Pengembangan desain produk

Produk utama yang akan dikembangkan yaitu langkah-langkah

metode *Syllable Game Into Word*. Metode ini dirancang agar mendukung pembelajaran visual dan kinestetik siswa, serta melatih kemampuan fonetik dan pemahaman makna secara bertahap. Metode ini sebagai model pembelajaran membaca permulaan yang memafaatkan pendekatan permianan suku kata. Langkah-langkah pembelajaran dirancang secara sistematis agar siswa lebih mudah memahami konsep membaca. metode ini terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Produk Metode *Syllable Game Into Word***

Fase Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan/ATP	
		Guru	Siswa
Pengenalan Suku Kata	Siswa mampu mengenali dan mengucapkan suku kata dnegan benar.	1. Memperkenalkan huruf dan suku kata menggunakan kartu kata yang berisi huruf atau kombinasi suku kata.	1. Siswa mendengarkan dan meng-ulangi suku kata yang di-ucapkan oleh guru. 2. Siswa me-lihat dan mengamati kartu yang menunjukkan berbagai suku kata.
Latihan Penyusunan Kata	Siswa dapat menyusun suku kata menjadi kata utuh dengan benar.	1. Memberikan contoh kata sederhana dengan meng-gabungkan bebrapa suku kata. 2. Meminta siswa menyusun kata meng gunakan kartu kata yang tersedia.	1. Siswa me-nyusun kartu suku kata menjadi kata yang sering mereka dengar dalam kehidupan sehari-hari. 2. Siswa ber-kolaborasi untuk me-nyusun kata, sehingga me-ningkatkan interaksi sosial.
Permainan	Siswa mampu	1. Membagi	1. Siswa men-

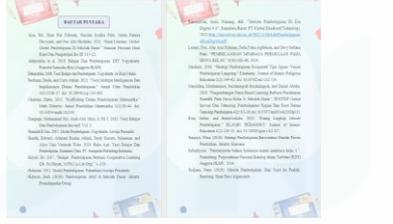
Mencocokkan Suku Kata	mencocokkan suku kata dengan gambar atau kata yang sesuai.	siswa menjadi pasangan atau kelompok. 2. Menyediakan permainan mencocokkan kartu suku kata dengan gambar atau elemen yang sesuai. 3. Memberikan poin bagi yang berhasil.	cocokkan suku kata dengan gambar yang relevan, membantu mereka memahami arti kata. 2. Siswa menjelaskan kepada teman kelompoknya tentang pilihan suku kata yang dipilih.
Kompetisi Penyusunan Kata	Siswa dapat menyusun kata dari suku kata secara cepat dan akurat.	1. Mengadakan kompetisi kecil antar individu atau kelompok, misalnya menyusun kata tercepat atau terbanyak dalam waktu tertentu.	1. Mengikuti kompetisi dengan menyusun kata dari suku kata secara cepat dan akurat. 2. Siswa mendemonstrasikan hasil penyusunan kata di depan kelas.
Refleksi dan Umpan Balik	Siswa mampu merefleksikan proses belajar dan memberikan umpan balik.	1. Mengajak siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran. 2. Memberikan umpan balik personal mengenai kesulitan atau keberhasilan dalam memahami materi.	1. Siswa mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi dan cara mengatasinya selama pembelajaran. 2. Siswa berbagi pengalaman belajar dan tips untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka.

Produk pendukung yang dikembangkan yaitu Buku Metode *Syllable Game Into Word*. Desain bagian awal, isi, hingga akhir akan

disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 6**  
**Produk Buku tentang Metode *Syllable Game Into Word***

No.	Tampilan halaman	Keterangan
Bagian awal	<p>Cover</p>  <p>Prakata</p>  <p>Daftar isi</p> 	<p>Bagian awal mencakup cover, prakata, dan daftar isi yang disusun untuk memberikan informasi awal tentang isi buku serta menarik minat pembaca. Cover buku mencantumkan judul, ilustrasi yang relevan, nama penulis, dan sasaran kelas. Prakata berisi latar belakang penyusunan buku dan harapan penulis terhadap penggunaannya. Daftar isi mempermudah navigasi dalam membaca buku.</p>
Isi	<p>Bab 1</p> 	<p>Bagian isi dibagi menjadi tiga bab utama. Bab I menyajikan konsep dasar metode pembelajaran termasuk pendekatan kooperatif, aktif, kreatif, dan berbasis permainan. Bab II mengulas metode pembelajaran di sekolah dasar</p>

	<p>Bab 2</p>  <p>Bab 3</p> 	<p>dengan memperhatikan karakteristik siswa serta peran guru. Bab III adalah inti dari pengembangan, berisi pemaparan mendalam mengenai metode <i>Syllable Game Into Word</i>, mulai dari konsep, teori pendukung, langkah-langkah penerapan, hingga kelebihan, kekurangan, serta latihan evaluasi.</p>
<p>Bagian akhir</p>	<p>Daftar pustaka</p>  <p>Cover belakang</p> 	<p>Bagian akhir meliputi daftar pustaka yang menjadi referensi penyusunan buku dan cover belakang sebagai penutup. Buku ini dilengkapi dengan ilustrasi visual dan elemen desain yang menarik untuk mendukung pemahaman dan minat guru maupun siswa.</p>

b. Validasi produk

Setelah produk metode pembelajaran *Syllable Game Into Word*

dirancang dan dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan

validasi untuk memastikan bahwa produk layak dan sesuai digunakan dalam pembelajaran membaca siswa kelas 1 SD. Masukan serta saran dari validator disajikan secara mendetail pada bagaian berikut:

1) Validasi ahli metode dan e-book serta printed book

Ahli metode yang telah menjadi validator metode *Syllable Game Into Word* serta e-book metode *Syllable Game Into Word* ialah Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd.I. yang berasal dari UIN KHAS Jember. Hasil validasi dari ahli metode sebagai berikut:

**Tabel 4. 7**  
**Validasi Ahli Metode**

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Metode <i>Syllable Game Into Word</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca.		✓			
2.	Metode ini dapat diterapkan dalam berbagai kondisi kelas.	✓				
	Metode mudah diterapkan oleh guru di kelas.		✓			
	Metode mampu mendukung proses pembelajaran.		✓			
	Metode sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.	✓				
	Langkah-langkah pembelajaran dijelaskan dengan sistematis dan mudah dipahami guru.	✓				
	Metode mampu mengenali suku kata.	✓				
	Contoh dan latihan dalam buku ajar membantu guru dalam menerapkan metode ini.		✓			

Validasi juga dilakukan untuk produk pendukung yaitu *E-book* metode *Syllable Game Into Word*, berikut validasinya:

**Tabel 4. 8**  
**Validasi E-Book Dan Printed Book**

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
1.	Desain layout yang menarik dan proporsional.			✓		
2.	Konsistensi font, ukuran teks, dan warna.		✓			
3.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.		✓			
4.	Keseimbangan antara teks dan gambar.			✓		
5.	Penggunaan ilustrasi atau media pendukung yang sesuai.			✓		
6.	Desain media rapi dan menarik.		✓			
<b>Aspek Keterbacaan dan Kemudahan Penggunaan</b>						
7.	Ukuran dan jenis huruf yang nyaman dibaca.		✓			
8.	Jarak antar paragraf dan spasi yang memadai.		✓			
9.	Struktur halaman yang sistematis dan tidak membingungkan.			✓		
10.	Struktur penyajian sesuai dengan kurikulum dan metode yang digunakan.		✓			

Hasil dari validasi ahli metode serta media pendukung terdapat saran dan kritik sebagai pedoman revisi. Kritik dan saran dari ahli lebih mengarah ke media pendukung, dapat disajikan sebagai berikut:

- a) Buku yang ditulis disajikan dalam bentuk flipbook atau e-book.
- b) Buku yang dimaksud pada poin 1 hendaknya dikemas semenarik mungkin.

- c) Isi buku dimaksud diadaptasikan dengan catatan poin 1-6 pada tabel di atas (metode).

Angket validasi oleh ahli metode dan media dapat dilihat pada lampiran.

## 2) Validasi bahasa

Ahli bahasa yang menjadi validator dari metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* ialah Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. yang berasal dari UIN KHAS Jember. Hasil validasi dari ahli bahasa sebagai berikut:

**Tabel 4. 9**  
**Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelas 1 SD.		✓			
2.	Penggunaan ejaan dan tanda baca sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.		✓			
3.	Istilah yang digunakan familiar bagi siswa kelas 1 SD.	✓				
4.	Penyajian materi menarik dan interaktif.		✓			
5.	Tugas dan latihan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca.	✓				
6.	Materi telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.		✓			
7.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca di kelas 1 SD.		✓			
8.	Materi membantu memahami konsep huruf, suku kata, dan kata.		✓			

Hasil dari validasi ahli bahasa terdapat saran dan kritik sebagai pedoman revisi. Kritik dan saran dari ahli dapat disajikan sebagai berikut:

- a) Kata pengantar ditulis prakata karena dibuat oleh penulis sendiri.
  - b) Tidak perlu menuliskan kalimat negatif/kekurangan buku dalam kata pengantar (prakata).
  - c) Penulisan istilah asing (Inggris) ditulis miring.
  - d) Penulisan daftar pustaka sesuaikan dengan pedoman ilmiah kampus UIN KHAS Jember.
- 3) Respon guru kelas 1

Ibu Cicin yang berasal dari SD Negeri Sebani Sumobito Jombang memberi respon terkait penerapan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word*. Hasil respon dari guru sebagai berikut:

**Tabel 4. 10**  
**Respon Guru Wali Kelas 1**

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek metode</b>						
1.	Metode sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca.	✓				
2.	Metode pembelajaran memperhatikan karakteristik siswa.	✓				
3.	Metode yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.	✓				
4.	Metode mampu membantu siswa dalam mengenali suku kata.	✓				
5.	Metode mudah diterapkan oleh guru di kelas.		✓			

6.	Guru dan siswa dapat memahami langkah-langkah dalam metode ini.		✓				
7.	Metode mampu mendukung proses pembelajaran.	✓					
8.	Metode terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa.		✓				
9.	Metode <i>Syllable Game Into Word</i> menawarkan inovasi dalam pembelajaran membaca.		✓				
10.	Metode sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.	✓					
<b>Aspek media pendukung (flipbook)</b>							
11.	Desain layout yang menarik dan proporsional.	✓					
12.	Konsistensi font, ukuran teks, dan warna.		✓				
13.	Ukuran dan jenis huruf yang nyaman dibaca.		✓				
14.	Jarak antar paragraf dan spasi yang memadai.		✓				
15.	Struktur halaman yang sistematis dan tidak membingungkan.		✓				

Hasil dari validasi ahli bahasa terdapat saran dan kritik sebagai pedoman revisi. Kritik dan saran dari ahli dapat disajikan sebagai berikut:

- a) Beberapa bagian dalam media pendukung (flipbook) masih terlihat kurang konsisten dari segi ukuran font dan jarak antar paragraf, sehingga perlu sedikit penyesuaian agar lebih nyaman dibaca.

#### 4. Implementasi (Implement)

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji keterlaksanaan efektivitas metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* dalam

meningkatkan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Implementasi

dilakukan dalam dua tahapan, yaitu skala kecil dan skala besar, untuk memperoleh gambaran secara bertahap mengenai respons siswa serta efektivitas metode yang dikembangkan.

a. Uji coba skala kecil

Implementasi skala kecil dilakukan pada sekelompok siswa berjumlah 7 orang dari kelas 1 SDN Sebani Sumobito. Ketujuh siswa dipilih secara acak berdasarkan kemampuan yang beragam (tinggi, sedang, dan rendah). Kegiatan pembelajarannya terdiri dari pengenalan suku kata, aktivitas permainan menyusun kata, serta latihan membaca bersama. Tujuan uji skala kecil ini untuk melihat sejauh mana metode dapat dipahami oleh siswa. Berikut disajikan gambar uji coba skala kecil.



**Gambar 4. 1 Uji coba skala kecil**

Langkah-langkah uji coba skala kecil:

- 1) Siswa dipilih secara acak berdasarkan tingkat kemampuan membaca, sebanyak 6 orang.
- 2) Menyiapkan kartu suku kata, guru menyiapkan lembar observasi keterlibatan siswa.
- 3) Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran.

- 4) Siswa dikenalkan huruf-huruf dan suku kata menggunakan kartu visual.
- 5) Siswa diminta menyusun suku kata menjadi kata bermakna dengan bimbingan guru kepada siswa yang kesulitan.
- 6) Melakukan permainan menyusun kata dari suku kata, siswa yang berhasil mendapat poin.
- 7) Siswa membaca hasil susunan kata yang telah mereka bentuk, baik secara individu maupun bersama-sama.
- 8) Guru mencatat tingkat keterlibatan, kesulitan, dan respon siswa terhadap kegiatan.
- 9) Guru mengevaluasi apakah media dan metode mudah dipahami oleh siswa.
- 10) Masukan dari siswa (secara lisan) dan hasil observasi menjadi dasar revisi awal metode sebelum uji coba skala besar.

b. Uji coba skala besar

Uji coba skala besar melibatkan seluruh siswa kelas 1 SDN Sehani Sumobito, yaitu sebanyak 23 orang. Peneliti telah membuat modul ajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka, modul ajar dapat dilihat di lampiran. Seluruh tahapan pembelajaran diterapkan mulai dari apersepsi, pengenalan suku kata, permainan interaktif penyusunan kata,

latihan membaca, hingga refleksi di akhir sesi. Berikut tahapan secara rinci uji skala besar metode pembelajaran:

- 1) Pada tahap pendahuluan, guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran hari ini dengan pengamalan atau pengetahuan siswa sebelumnya. Guru memberi penjelasan tujuan kegiatan yang akan dicapai. Guru menciptakan suasana yang kondusif dan memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan.
- 2) Pada tahap inti, guru memperkenalkan huruf beserta bunyinya menggunakan media kartu kata. Setelah itu, guru memperkenalkan berbagai suku kata dan membimbing siswa untuk mengucapkannya bersama-sama. Siswa diajak untuk berlatih menyusun suku kata menjadi kata bermakna secara mandiri dengan menggunakan kartu yang telah disediakan. Guru kemudian memberikan contoh kata sederhana, dan siswa diminta untuk menyusunnya kembali secara berpasangan atau kelompok kecil. Dalam proses ini, siswa juga mencocokkan suku kata dengan gambar atau kata yang sesuai. Sebagai variasi dan bentuk latihan yang lebih interaktif, guru memanfaatkan media kuis digital. Kuis ini dirancang dengan sistem poin untuk meningkatkan antusiasme siswa melalui suasana kompetitif yang sehat. Siswa diminta untuk memilih kata berdasarkan suara atau gambar yang ditampilkan.

- 3) Pada tahap penutup, guru mengajak siswa untuk merefleksikan proses belajar yang telah mereka jalani, termasuk kesulitan yang dihadapi atau keberhasilan yang mereka capai. Refleksi ini bertujuan untuk mengembangkan kesadaran metakognitif siswa terhadap kemampuan membaca mereka. Guru kemudian memberikan umpan balik secara personal kepada siswa sebagai bentuk penguatan positif dan motivasi untuk terus meningkatkan keterampilan membaca mereka.



**Gambar 4. 2 Uji coba skala besar**

Melalui tiga tahapan implementasi ini, metode *Syllable Game Into Word* berhasil diterapkan dengan baik dan memberikan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong perkembangan kemampuan membaca siswa kelas 1 secara bertahap dan menyeluruh.

#### 5. Evaluasi (Evaluate)

Evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk melihat sejauh mana metode ini dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa serta menilai respon dari guru dan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah

berlangsung. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi berlangsung, mulai dari validasi ahli, revisi produk berdasarkan masukan, serta uji coba terbatas (skala kecil) dan uji coba luas (skala besar). Pada tahap desain, evaluasi dilakukan terhadap struktur dan isi produk yang dirancang, yaitu metode dan media pendukung berupa buku. Validator menilai kesesuaian desain metode dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa kelas 1, dan prinsip pembelajaran aktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain produk sangat baik dengan skor 90% dari ahli metode dan 85% dari ahli bahasa.

Setelah produk dikembangkan, dilakukan evaluasi lebih mendalam oleh ahli dan guru melalui validasi, metode pembelajaran divalidasi dengan skor 90% (sangat valid), sedangkan media flipbook dan printed book mendapat skor 72% (cukup valid) dan sudah diperbaiki sesuai saran, seperti desain, font, kata-kata, dan bahasa. Guru kelas 1 memberi nilai 95% dan menyatakan metode ini mudah digunakan, sesuai kurikulum, dan membantu siswa dalam membaca. Revisi dilakukan dengan membuat tampilan lebih menarik, bahasa lebih sesuai untuk anak, dan susunan kata dalam media lebih rapi.

Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi produk selesai dilakukan. Pada tahap implementasi, evaluasi dilakukan dengan mencoba produk kepada siswa kelas 1 dalam dua tahap. Uji coba skala kecil

melibatkan 7 siswa untuk melihat reaksi awal dan memperbaiki bagian yang masih kurang. Uji coba skala besar melibatkan 23 siswa dengan penerapan penuh menggunakan modul dan media pembelajaran. Hasilnya, produk mudah digunakan, siswa lebih aktif terlibat, dan respon siswa sangat positif dengan nilai 92,6%, yang menunjukkan mereka antusias dan nyaman belajar dengan metode ini. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat dampak penggunaan metode *Syllable Game Into Word* terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1. Instrumen evaluasi yang digunakan yaitu tes kemampuan membaca dan angket kepada guru dan siswa.

**Tabel 4. 11**  
**Angket Respon Guru Wali Kelas 1**

No.	Aspek
1.	Metode sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca.
2.	Metode pembelajaran memperhatikan karakteristik siswa.
3.	Metode yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.
4.	Metode mampu membantu siswa dalam mengenali suku kata.
5.	Metode mudah diterapkan oleh guru di kelas.
6.	Guru dan siswa dapat memahami langkah-langkah dalam metode ini.
7.	Metode mampu mendukung proses pembelajaran.
8.	Metode terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa.
9.	Metode <i>Syllable Game Into Word</i> menawarkan inovasi dalam pembelajaran membaca.
10.	Metode sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.
11.	Desain layout yang menarik dan proporsional.
12.	Konsistensi font, ukuran teks, dan warna.
13.	Ukuran dan jenis huruf yang nyaman dibaca.
14.	Jarak antar paragraf dan spasi yang memadai.
15.	Struktur halaman yang sistematis dan tidak membingungkan.

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis data validitas

##### a) Analisis data ahli dari ahli metode dan e-book

Ahli metode yang telah menjadi validator metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* serta e-book dan printed book metode *Syllable Game Into Word* ialah Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd.I. yang berasal dari UIN KHAS Jember. Hasil validasi dari ahli metode sebagai berikut:

**Tabel 4. 12**  
**Hasil Validasi Ahli Metode**

No.	Aspek	Skor penilaian	
		$\Sigma x$	max
1.	Metode <i>Syllable Game Into Word</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca.	4	5
2.	Metode ini dapat diterapkan dalam berbagai kondisi kelas.	5	5
3.	Metode mudah diterapkan oleh guru di kelas.	4	5
4.	Metode mampu mendukung proses pembelajaran.	4	5
5.	Metode sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.	5	5
6.	Langkah-langkah pembelajaran dijelaskan dengan sistematis dan mudah dipahami guru.	5	5
7.	Metode mampu mengenali suku kata.	5	5
8.	Contoh dan latihan dalam buku ajar membantu guru dalam menerapkan metode ini.	4	5
Jumlah		36	40
Presentase		90%	
Kategori		Sangat layak	

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Diketahui:

$$P = \text{Nilai} = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\% \text{ (sangat layak)}$$

$$\Sigma x = 36$$

$$\Sigma x_i = 40$$

Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan, presentase rata-rata skor yang diberikan oleh validator metode mencapai 90% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, metode ini dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca.

**Tabel 4. 13**  
**Hasil Validasi E-Book Dan Printed Book**

No.	Aspek	Skor penilaian	
		$\Sigma x$	max
1.	Desain layout yang menarik dan proporsional.	3	5
2.	Konsistensi font, ukuran teks, dan warna.	4	5
3.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	4	5
4.	Keseimbangan antara teks dan gambar.	3	5
5.	Penggunaan ilustrasi atau media pendukung yang sesuai.	3	5
6.	Desain media rapi dan menarik.	4	5
7.	Ukuran dan jenis huruf yang nyaman dibaca.	4	5
8.	Jarak antar paragraf dan spasi yang memadai.	4	5
9.	Struktur halaman yang sistematis dan tidak membingungkan.	3	5
10.	Struktur penyajian sesuai dengan kurikulum dan metode yang digunakan.	4	5
Jumlah		36	50
Presentase		72%	
Kategori		layak	

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Diketahui:

$$P = \text{Nilai} \quad P = \frac{36}{50} \times 100\%$$

$$\Sigma x = 36 \quad = 72\% \text{ (layak, bisa digunakan setelah)}$$

$$\Sigma x_i = 50 \quad \text{adanya perbaikan sedang)}$$

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pendukung yaitu buku metode Syllabel Game Into Word memperoleh skor rata-rata 72% dan tergolong cukup valid. Artinya, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan perbaikan berskala sedang sesuai dengan masukan dari validator.

b) Analisis data ahli dari ahli bahasa

Ahli bahasa yang menjadi validator dari metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* ialah Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. yang berasal dari UIN KHAS Jember. Hasil validasi dari ahli bahasa sebagai berikut:

**Tabel 4. 14**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Aspek	Skor penilaian	
		$\Sigma x$	max
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelas 1 SD.	4	5
2.	Penggunaan ejaan dan tanda baca sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	4	5
3.	Istilah yang digunakan familiar bagi siswa kelas 1 SD.	5	5
4.	Penyajian materi menarik dan interaktif.	4	5
5.	Tugas dan latihan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca.	5	5
6.	Materi telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.	4	5

7.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca di kelas 1 SD.	4	5
8.	Materi membantu memahami konsep huruf, suku kata, dan kata.	4	5
Jumlah		34	40
Presentase		85%	
Kategori		Sangat valid	

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Diketahui:

P = Nilai

$\sum x$  = 34

$\sum x_i$  = 40

$$P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

= 85% (sangat layak)

Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan, presentase rata-rata skor yang diberikan oleh validator bahasa mencapai 85% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, metode ini dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca.

c) Analisis data respon guru kelas 1

Ibu Cicin yang berasal dari SD Negeri Sebani Sumobito Jombang memberi respon terkait penerapan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word*. Hasil respon dari guru sebagai berikut:

**Tabel 4. 15**  
**Hasil Respon Guru Wali Kelas 1**

No.	Aspek	Skor penilaian	
		$\Sigma x$	max
1.	Metode sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca.	5	5
2.	Metode pembelajaran memperhatikan karakteristik siswa.	5	5
3.	Metode yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.	5	5
4.	Metode mampu membantu siswa dalam mengenali suku kata.	5	5
5.	Metode mudah diterapkan oleh guru di kelas.	4	5
6.	Guru dan siswa dapat memahami langkah-langkah dalam metode ini.	4	5
7.	Metode mampu mendukung proses pembelajaran.	5	5
8.	Metode terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa.	4	5
9.	Metode <i>Syllable Game Into Word</i> menawarkan inovasi dalam pembelajaran membaca.	4	5
10.	Metode sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.	5	5
11.	Desain layout yang menarik dan proporsional.	4	5
12.	Konsistensi font, ukuran teks, dan warna.	4	5
13.	Ukuran dan jenis huruf yang nyaman dibaca.	4	5
14.	Jarak antar paragraf dan spasi yang memadai.	4	5
15.	Struktur halaman yang sistematis dan tidak membingungkan.	4	5
Jumlah		62	65
Presentase		95%	
Kategori		Sangat valid	

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Diketahui:

$$\begin{aligned}
 P &= \text{Nilai} & P &= \frac{62}{65} \times 100\% \\
 \Sigma x &= 62 & &= 95\% \text{ (sangat layak)} \\
 \Sigma x_i &= 65 & &
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan, presentase rata-rata skor yang dinilai oleh guru kelas 1 mencapai 95% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, metode ini dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca.

## 2. Uji respon siswa

Metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* yang telah dinyatakan layak oleh para validator, diuji secara langsung guna untuk mengetahui respon siswa:

**Tabel 4. 16**  
**Angket Respon Siswa**

No.	Aspek
1.	Saya merasa senang belajar membaca dengan permainan suku kata.
2.	Saya mudah memahami suku kata dengan metode ini.
3.	Saya bisa menyusun suku kata menjadi kata utuh dengan lebih baik.
4.	Saya suka bekerja sama dengan teman saat belajar membaca.
5.	Saya merasa lebih percaya diri saat membaca setelah ikut permainan.
6.	Saya senang dengan tampilan dan warna kartu suku kata yang digunakan.
7.	Kuis interaktif membuat belajar menjadi lebih seru dan menantang.
8.	Saya ingin menggunakan metode ini lagi saat belajar membaca.

**Tabel 4. 17**  
**Hasil Analisis Respon Siswa**

Data hasil uji coba respon siswa											
Responden (siswa)	Butir kriteria								Jumlah	Skor max	
	1	2	3	4	5	6	7	8			
X1	5	5	5	4	4	5	4	5	37	40	
X2	5	5	4	5	4	4	5	5	37	40	
X3	5	5	4	5	5	5	4	4	37	40	
X4	5	4	5	5	4	5	5	5	38	40	
X5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	
X6	5	5	5	4	4	4	5	5	37	40	
X7	5	5	5	3	4	4	5	4	35	40	
X8	5	5	4	5	4	5	5	5	38	40	
X9	5	4	5	3	5	4	4	5	35	40	
X10	5	4	4	4	5	5	4	5	36	40	
X11	5	5	5	5	4	5	5	4	38	40	
X12	5	5	5	3	5	4	4	4	35	40	
X13	5	5	4	5	3	5	5	4	36	40	
X14	5	4	4	4	5	4	5	5	36	40	
X15	5	4	5	5	4	4	5	5	37	40	
X16	5	5	5	5	5	4	5	5	39	40	
X17	5	5	5	5	4	5	5	4	38	40	
X18	5	5	5	4	5	4	4	5	37	40	
X19	5	5	4	5	5	4	4	4	36	40	
X20	5	5	5	5	4	5	4	5	38	40	
X21	5	4	4	4	5	5	5	4	36	40	
X22	5	5	5	5	5	5	4	5	39	40	
X23	5	4	5	4	5	5	4	5	37	40	
<b>Jumlah</b>									852	920	

$$NPr = \frac{Ts - e}{Ts - Max} \times 100\%$$

Diketahui:

$$NPr = \text{Nilai} \quad NPr = \frac{852}{920} \times 100\%$$

$$Ts-e = 852 \quad = 92,6\%$$

$$Ts-Mas = 920$$

## D. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil validasi yang diberikan oleh para ahli terhadap metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* dan media pendukungnya. Berdasarkan masukan dari validator, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar produk dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran membaca di kelas I sekolah dasar.

### 1. Revisi oleh validator metode dan e-book

**Tabel 4. 18**  
**Revisi Produk Oleh Validasi E-Book**

No.	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
1.			Tampilan media sudah diubah dan sudah menyesuaikan karakteristik siswa.
2.			Setiap page sudah berwarna dan layout sudah disesuaikan dengan gaya belajar siswa.
3.			Poin 1-6 di metode sudah masuk di bab 3 dan buku diubah menjadi e-book atau flip-book.

### 2. Revisi oleh validator bahasa

**Tabel 4. 19**  
**Revisi Produk Oleh Ahli Bahasa**

No.	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
-----	----------------	----------------	------------

<p>1.</p>			<p>Kata pengantar diganti dengan prakata dan kekurangan sudah tidak ditulis di kata pengantar (prakata).</p>
<p>2.</p>			<p>Penulisan istilah asing ditulis miring.</p>
<p>3.</p>			<p>Penulisan daftar pusaka sesuai dengan pedoman ilmiah kampus UIN KHAS Jember.</p>

3. Revisi respon guru

**Tabel 4. 20**  
**Revisi Produk Oleh Guru**

No.	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
<p>1.</p>			<p>Ukuran font sudah menyesuaikan agar lebih nyaman dibaca.</p>

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk setelah Melalui Revisi

Kajian terhadap produk ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui validasi ahli, observasi selama uji coba skala kecil dan besar, serta angket respon siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kelayakan metode *Syllable Game Into Word* dalam mendukung pembelajaran membaca awal di kelas 1 SD. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa pendekatan pembelajaran yang dibuat untuk membantu memudahkan proses belajar siswa yaitu metode *Syllable Game Into Word* yang ditujukan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca. Metode ini disusun berdasarkan tahapan model ADDIE dan dirancang agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas 1 SD, yaitu berada dalam tahap operasional konkret (menurut Jean Piaget). Berdasarkan revisi dari hasil validasi dan implementasi, metode ini dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca. Kajian terhadap produk ini akan ditinjau berdasarkan fokus rumusan masalah, yaitu:

##### 1. Pengembangan Desain Metode Pembelajaran *Syllable Game Into Word*

Desain metode ini dikembangkan dengan memperhatikan pendekatan konstruktivisme dari Jean Piaget, di mana pembelajaran difokuskan pada pengalaman langsung dan manipulatif. Tahapan seperti pengenalan suku kata, penyusunan kata, permainan mencocokkan, dan refleksi dirancang

untuk membangun pemahaman siswa secara bertahap dan aktif. Teori Vygotsky tentang Zona Proksimal Perkembangan (ZPD) juga diimplementasikan melalui kerja kelompok kecil dan bimbingan guru saat siswa menghadapi kesulitan. Kolaborasi dalam menyusun kata mendorong perkembangan bahasa secara sosial, sesuai dengan pendekatan sosial-konstruktivis.

Desain ini juga mengadopsi prinsip Game-Based Learning (Marc Prensky), yang menekankan bahwa suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, kompetisi penyusunan kata dan kuis interaktif dirancang untuk menciptakan keterlibatan yang tinggi dan meningkatkan retensi pembelajaran.

Kajian dari data observasi dan validasi menunjukkan bahwa metode ini relevan dengan karakteristik siswa usia dini yang menunjukkan cara belajar mereka yang masih menyukai aktivitas bermain. Penerapan metode yang menggabungkan permainan kartu dan kompetisi. Metode *Syllable Game Into Word* ini terbukti memiliki dasar teoritis yang kuat. Konsep permainan suku kata ini didukung oleh berbagai teori pembelajaran seperti teori kognitivisme Piaget, yang menekankan pembelajaran aktif dan pengalaman konkret.

## 2. Kelayakan Metode Pembelajaran *Syllable Game Into Word*

Menurut hasil penilaian dari ahli metode, ahli bahasa, dan guru kelas, metode ini memperoleh skor rata-rata sebesar 90% dan dinyatakan sangat

valid. Sementara media pendukung berupa *flipbook* dan *printedbook* mendapat skor 72% yang termasuk cukup layak dan dapat digunakan setelah dilakukan perbaikan sedang. Revisi dilakukan pada aspek desain, konsistensi tampilan, serta penyusunan kata agar menjadi lebih menarik dan sesuai dengan sifat siswa. Teori Multisensori Montessori, yang mendukung keterlibatan berbagai indra anak saat belajar.

### 3. Respon Peserta Didik terhadap Metode *Syllable Game Into Word*

Hasil respon siswa menunjukkan nilai rata-rata 92,6%, yang mengindikasikan bahwa siswa sangat antusias, nyaman, dan senang belajar menggunakan metode ini. Siswa mengungkapkan bahwa bermain dengan kartu suku kata membuat mereka lebih tertarik dan tidak cepat bosan.

Hal ini selaras dengan teori pembelajaran kognitif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam memahami struktur bahasa, serta teori pembelajaran bahasa sebagai proses sosial dan menyenangkan (Vygotsky dan Prenskey). Lebih lanjut, respon positif siswa juga menunjukkan bahwa metode ini telah berhasil menstimulus perkembangan fonologis dan pemahaman struktur kata secara menyenangkan. Ini sesuai dengan teori fonologis dalam pembelajaran membaca awal, yang menyatakan bahwa kesadaran akan suku kata adalah fondasi penting dalam membaca permulaan.

Hasil penelitian dan pengembangan metode *Syllable Game Into Word* menunjukkan bahwa metode ini berpotensi membantu meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang.

Berdasarkan uji coba skala kecil dan besar, siswa terlihat lebih tertarik, aktif, dan lebih mampu mengenali suku kata serta membentuk kata bermakna.

Pembelajaran membaca akan lebih bermakna jika dilakukan secara bertahap, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Penerapan metode ini tidak hanya mendukung kemampuan membaca permulaan, tetapi juga ikut menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam belajar. Oleh karena itu, metode *Syllable Game Into Word* dapat menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk membantu mengatasi masalah rendahnya kemampuan membaca di kelas awal sekolah dasar.

## B. Saran

### 1. Saran pemanfaatan

Produk metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* yang telah dikembangkan dan direvisi ini dapat dimanfaatkan oleh guru kelas 1 SD sebagai alternatif pembelajaran membaca yang menyenangkan dan efektif. Guru dapat menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran harian, terutama untuk memperkuat pemahaman suku kata dan membangun kemampuan menyusun kata sejak dini. Metode ini juga cocok diterapkan pada pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan berbasis aktivitas kelompok kecil, mengingat pendekatan yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif.

### 2. Saran diseminasi

Agar produk ini memberikan manfaat yang lebih luas, disarankan untuk dilakukan diseminasi melalui forum-forum pendidikan seperti pelatihan

guru, seminar pendidikan dasar, atau melalui platform digital seperti website sekolah, media sosial edukatif, dan kanal YouTube pengembang metode. Dengan diseminasi yang tepat, metode ini tidak hanya dikenal di lingkungan sekolah pengembang, tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik lain di berbagai daerah yang memiliki kebutuhan serupa dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

<https://youtu.be/YCgGnXZrCPc?si=ww4vrT-B6jklD5yl>

### 3. Saran penelitian lanjutan

Untuk penelitian berikutnya, produk ini dapat diperluas cakupannya tidak hanya pada materi membaca permulaan, tetapi juga pada kemampuan membaca lanjutan atau kosakata tematik lainnya. Selain itu, pengembangan media digital berbasis aplikasi dapat menjadi alternatif inovasi yang lebih adaptif terhadap era teknologi. Penelitian lanjutan juga dapat mencakup uji efektivitas jangka panjang serta adaptasi metode ini untuk siswa dengan kebutuhan khusus agar dapat lebih inklusif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR PUSTAKA

- 'Afiifah, Isnaini Nur, and Muhammad Slamet Yahya. "Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah)." *Arfannur* 1, no. 1 (2020): 87–102. <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.161>.
- Ali, Muhammad. "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR" 3, no. 1 (2020): 35–44.
- Amahorseya, Michaela Zebada Faustina Agrippine, and Sjafiatul Mardiyah. "Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya." *Jurnal Buah Hati* 10, no. 1 (2023): 16–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>.
- Asseqaf, F. Fauzia. "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Sd / Mi Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Kelas 1," 2022.
- Azhar, Muhammad. "Buku Ajar : Defenisi , Fungsi , Karakteristik Dan Penilaian Buku Ajar," n.d.
- Babullah, Rubi. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904.
- Damara, Rudy Max, and Ahmad Shofi. "DAMPAK PENGGUNAAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR" 7 (2024): 714–27.
- Furoidah, Raden Roro Fashihah dan Rohinah. "Implementasi Metode Suku Kata ( Syllabic Method ) Dalam Pembiasaan Membaca Awal Anak Usia Dini Di Kelompok B1 TK IT Salsabila Al- Muthi ' in Banguntapan" 4 (2019): 515–26.
- Halim, Habib Abdul. "Analisis Kesilapan Bahasa Pada Buku Ajar Bahasa Arab Kurikulum 2013 Terbitan Toha Putra." *MIYAH: Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2018): 61.
- Hamidah Mujaddidah, Erna Suwangsih, and Neneng Sri Wulan. "Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Berbantuan

Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 04 (2023): 226–35. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1638>.

Hariato, Erwin. “Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa” 9, no. 1 (2020): 1–8.

Hendriana, Evinna Cinda, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Stkip Singkawang. “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang” 2, no. 1 (2019): 55–62.

Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning.” *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.

Kholil, Mohmmad, and Lailatul Usriyah. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*. Yogyakarta: BILDUNG, 2021.

Kiki Melita Andriani, Maemonah, and Rz. Ricky Satria Wiranata. “Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner Dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 - 2020.” *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 78–91. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.263>.

Magdalena, Ina. dkk. “ANALISIS PENTINGNYA KETERAMPILAN BERBAHASA PADA SISWA KELAS IV DI SDN GONDRONG 2.” *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3 (2021): 243–52. <https://doi.org/10.4324/9781315422138-8>.

Manu Wedham, Ide Wayan Brahmanda, Ida Ermiana, and Heri Setiawan. “Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Sdn 1 Jagaraga.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 1 (2022): 420–30. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2843>.

digilib.uinkh Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul

- Abidin. “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 113–18. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.
- Mubin, Minahul, and Sherif Juniar Aryanto. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 03 (2024): 554–59. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>.
- Muslih, Mutia Alista, Sa’odah, dan Najib Hasan. “Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 2 Di Sd Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat” 4 (2022): 66–83.
- Nadya, Nur. “Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 2 Tinabogan Kabupaten Tolitoli.” Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, 2023.
- Nur, Amiruddin Z. “Efektivitas Penggunaan Metode Pengajaran Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Al-Ibrah* 6, no. 1 (2017): 60–68.
- Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Olyvia, Lara, Siti Rohana Hariana Intiana, Siti Istiningsih. “PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SYLLABLES LETTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR HADI SAKTI.” *Concept and Communication* null, no. 23 (2019): 301–16. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>.
- Pitri, Enjelina, Simamora Nanda, Claudia Pardede, and Safinatul Hasanah. “Peran Keterampilan Membaca Dalam Membentuk Keterampilan Menulis” 2, no. 1 (2024): 385–94.
- RimahDani, Dita Elha, Shaleh, Nurlaeli. “VARIASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR” 7, no. 1 (2023): 372–79.

<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>.

Rivana, Anggi Octasari. “PENERAPAN METODE MONTESSORI DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL UMDI UJUNG BARU PAREPARE.” Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2022.

Romdona, Siti. “TEKNIK PENGUMPULAN DATA : OBSERVASI , WAWANCARA DAN KUESIONER” 3, no. 1 (n.d.): 39–47.

Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.

Subadiyono. *Pembelajaran Membaca*. Palembang: Perpustakaan Nasional Katalog dalam Terbitan (KDT) Anggota IKAPI, 2014.

Suyadi, Suyadi, and Riska Putri Sari. “Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 009 Tarakan.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 5, no. 2 (2021): 174. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.49800>.

Tutut Hilda Rahma, and Memonah. “Tutut Hilda Rahma |Memonah |Kemampuan Membaca Anak Kelas 1 Dalam Perspektif Teori Kognitif Vygotsky| 183.” *Juni 2*, no. 1 (2022): 183–92.

Tyasmaning, Endang. “Model Dan Metode Pembelajaran.” In *Computer Physics Communications*, 1–52. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Keaslian Tulisan

#### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Fatma Fairuzzia

NIM : 214101040015

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah disusun oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam kutipan serta daftar pustaka.

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

Demikian surat permohonan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember,.....

Saya menyatakan



Nur Fatma Fairuzzia  
NIM. 214101040015

## Lampiran 2 Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Rumusan masalah	Indikator	Sumber data	Metode penelitian
Pengembangan Metode Pembelajaran <i>Syllable Game Into Word</i> pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 SD Negeri Sebani Sumobito Jombang	<ol style="list-style-type: none"> <li>Metode pembelajaran <i>Syllable Game Into Word</i>. (variabel bebas)</li> <li>Kemampuan membaca peserta didik (variabel terikat)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Variabel bebas               <ol style="list-style-type: none"> <li>Media permainan suku kata</li> <li>langkah-langkah pembelajaran (persiapan, eksplorasi, kolaborasi, kompetisi, dan refleksi).</li> </ol> </li> <li>Variabel terikat               <ol style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mengenal huruf dan suku kata</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana desain pengembangan metode pembelajaran <i>Syllable Game Into Word</i> pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang?</li> <li>Bagaimana kelayakan pengembangan metode pembelajaran <i>Syllable Game Into Word</i> pada</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu mengenal suku kata dengan bantuan media permainan.</li> <li>Siswa dapat menyusun suku kata menjadi kata.</li> <li>Siswa mampi membaca kata yang disusun sendiri.</li> <li>Siswa menunjukkan minat belajar mmebaca.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa kelas 1 SD Negeri Sebani</li> <li>Wali kelas guru kelas 1 SD Negeri Sebani</li> <li>Ahli strategi pembelajaran</li> <li>Ahli bahasa Indonesia</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis : penelitian dan pengembangn.</li> <li>Model : ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate).</li> <li>Teknik : Observasi, wawancara, validasi ahli, uji coba, angket, dan dokumentasi.</li> </ol>

		<p>b. kemampuan menyusun suku kata menjadi kata bermakna</p> <p>c. kemampuan membaca kata dan kalimat sederhana</p>	<p>pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang?</p> <p>6. Bagaimana respon peserta didik terhadap metode pembelajaran <i>Syllable Game Into Word</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kelas 1 SD Negeri Sumobito Jombang?</p>	<p>5. Guru dapat menerapkan metode dengan mudah dan sistematis.</p>		
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--	--

## Lampiran 3 Pedoman wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana menurut ibu kemampuan membaca siswa kelas 1 selama ini?	Kemampuan membaca siswa sangat beragam. Ada yang sudah lancar, tapi ada juga masih kesulitan mengenali suku kata, terutama saat merangkai menjadi kata utuh.
2.	Apa tantangan utama yang Ibu hadapi selama mengajarkan membaca?	Biasanya fokus siswa yang menjadi tantangan utamanya. Anak-anak cepat bosan jika hanya membaca buku atau mengeja.
3.	Metode apa yang Ibu gunakan untuk mengajar mmebaca?	Biasanya menggunakan metode mengeja atau membaca teks dari buku, karena metode ini sederhana dan sudah familiar.
4.	Kurikulum yang diterapkan di sekolah ini kurikulum apa, Bu?	Kurikulum Merdeka.
5.	Untuk bahan ajar saat pembelajaran membaca kelas 1 yang digunakan apa, Bu?	Hanya menggunakan buku.
6.	Bagaimana gaya belajar siswa di kelas 1 ini, Bu?	Sebagian besar anak-anak cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Mereka lebih cepat memahami jika ada gambar, warna, gerakan, atau aktivitas langsung.
7.	Berapa KKM yang ditetapkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 ini, Bu?	KKM yang ditetapkan sebesar 70.
8.	Apa pendapat Ibu tentang metode membaca yang berbasis permainan?	Saya sangat mendukung. Metode ini sangat cocok untuk anak kelas 1 yang memang masih suka bermain. Kalau belajar sambil bermain, mungkin siswa akan lebih tertarik dan tidak sadar kalau mereka sedang belajar.
9.	Apa pendapat Ibu, jika saya melakukan penelitian dengan mengembangkan metode pembelajaran, khususnya metode membaca yaitu metode <i>Syllable Game Into Word</i> ?	Saya sangat mendukung, semoga metode ini bisa jadi alternatif inovatif dari metode yang selama ini monoton dan karena metode ini berbasis permainan, akan cocok untuk anak kelas 1 karena menyenangkan.
10.	Menurut Ibu, apakah metode ini mudah untuk diterapkan di kelas?	Jika sudah memahami alurnya, metode ini cukup mudah diterapkan. Yang penting media tersedia dan siswa diarahkan dengan baik.

## Lampiran 4 Permohonan validator metode



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

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

Nomor : B-2849/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Junaidi, S.Pd.i, M.Pd.i

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Junaidi, S.Pd.i, M.Pd.i untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 214101040015  
 Nama : NUR FATMA FAIRUZZIA  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 Judul Skripsi : Pengembangan Metode Syllable Game Into Word Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 Di Sekolah Dasar Negeri Sebani Sumobito Jombang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Februari 2025

an, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MOTIBUL UMAM



## Lampiran 6 Angket validasi metode

## INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI METODE

Judul Penelitian : Pengembangan Metode Pembelajaran Syllable Game Into Word Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sebani Sumobito Jombang

Sasaran : Siswa Kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang

Peneliti : Nur Fatma Fairuzzia

Ahli Media : Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli metode terhadap kelayakan produk pengembangan metode *Syllable Game Into Word*.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli metode akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas metode ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan:

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang

4. Komentar Bapak untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan  
Atas bantuan dan kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

## A. Penilaian Metode

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Metode Syllable Game Into Word efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca		✓			
2	Metode ini dapat diterapkan dalam berbagai kondisi kelas.	✓				
3	Metode mudah diterapkan oleh guru di kelas		✓			
4	Metode mampu mendukung proses pembelajaran		✓			
5	Metode sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan	✓				
6	Langkah-langkah pembelajaran dijelaskan dengan sistematis dan mudah dipahami guru	✓				
7	Metode mampu mengenali suku kata	✓				
8	Contoh dan latihan dalam buku ajar membantu guru dalam menerapkan metode ini		✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**B. Penilaian E-Book dan Printed Book Metode Syllable Game Into Word**

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
1	Desain layout yang menarik dan proporsional			✓		
2	Konsistensi font, ukuran teks, dan warna		✓			
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah		✓			
4	Keseimbangan antara teks dan gambar			✓		
5	Penggunaan ilustrasi atau media pendukung yang sesuai			✓		
6	Desain media rapi dan menarik					
<b>Aspek Keterbacaan dan Kemudahan Penggunaan</b>						
7	Ukuran dan jenis huruf yang nyaman dibaca		✓			
8	Jarak antar paragraf dan spasi yang memadai		✓			
9	Struktur halaman yang sistematis dan tidak membingungkan			✓		
10	Struktur penyajian sesuai dengan kurikulum dan metode yang digunakan		✓			

**C. Kebenaran Metode**

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Bahan kertasnya kurang recommended	Gunakan kertas foto
2.	Tampilan Media kurang menarik	Sesuaikan dengan karakteristik siswa
3.	Pewarnaan dalam tiap page	Perlu ada display dan warna yang colourful @page
4.	Penyajiannya tampak seperti makalah yang dikemas buku	Dikemas lebih efisien (flipbook)
5.	Lyout dan panyajian tulisan perlu disesuaikan dengan type of learning siswa (masa pra operasional konkrit)	Sesuaikan dengan gaya belajar siswa

#### D. Komentar/Saran

1. coba buat flipbook sehingga buku yang ditulis tersajikan dalam e-book
2. buku dimaksud pada poin 1 hendaknya dikemas semenarik mungkin
3. isi buku dimaksud diadaptasikan dengan catatan poin 1-6 pada tabel di atas (metode)

#### E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Validator Ahli Metode



Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.  
NIP. 198211192023211011

Jember, 25 Februari 2025

Peneliti



Nur Fatma Fairuzia  
NIM. 214101040015

## Lampiran 7 Angket validasi ahli bahasa

## INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Metode Pembelajaran Syllable Game Into Word Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sebani Sumobito Jombang

Sasaran : Siswa Kelas 1 SDN Sebani Sumobito Jombang

Peneliti : Nur Fatma Fairuzia

Ahli Media : Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli bahasa mengenai metode Syllable Game Into Word dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli bahasa akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas metode ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan:

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang

4. Komentar Bapak untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Media Oleh Ahli Media

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelas 1 SD		V			
2	Penggunaan ejaan dan tanda baca susda sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia		V			
3	Istilah yang digunakan familiar bagi kelas 1 SD	V				
4	Penyajian materi menarik dan interaktif		V			
5	Tugas dan latihan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca	V				
6	Materi telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku		V			
7	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca di kelas 1 SD		V			
8	Materi membantu memahami konsep huruf, suku kata, dan kata		V			

#### B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

### C. Komentar/Saran

- .....
1. Kata pengantar ditulis prakta karena dibuat oleh penulis sendiri
  2. Tidak perlu menuliskan kalimat negatif/kekurangan buku dalam kata pengantar (prakata)
  3. Penulisan istilah asing (inggris) ditulis miring
  4. Penulisan daftar pustaka sesuaikan dengan pedoman ilmiah kampus UIN Khas Jember
- .....

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Validator Ahli Bahasa

  
Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.  
 NIP. 199006012019031012

Jember, 22 Februari 2025

Peneliti

  
Nur Fatma Fairuzzia  
 NIM. 214101040015

Lampiran 8 Angket respon guru

### INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Metode Pembelajaran Syllable Game Into Word Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sehani Sumobito Jombang

Sasaran : Siswa Kelas 1 SDN Sehani Sumobito Jombang

Peneliti : Nur Fatma Fairuzia

Guru wali kelas 1 : Cicin Retno Purwaningsih, S.Pd

#### Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku guru wali kelas 1 mengenai metode *Syllable Game Into Word* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Ibu sebagai guru wali kelas 1 akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas metode ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan:

#### Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang

4. Komentar Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan  
Atas bantuan dan kesediaan Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

### A. Respon guru wali kelas 1

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada metode, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek metode</b>						
1.	Metode sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca.	✓				
2.	Metode pembelajaran memperhatikan karakteristik siswa.	✓				
3.	Metode yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.	✓				
4.	Metode mampu membantu siswa dalam mengenali suku kata.	✓				
5.	Metode mudah diterapkan oleh guru di kelas.		✓			
6.	Guru dan siswa dapat memahami langkah-langkah dalam metode ini.		✓			
7.	Metode mampu mendukung proses pembelajaran.	✓				
8.	Metode terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa.		✓			
9.	Metode <i>Syllable Game Into Word</i> menawarkan inovasi dalam pembelajaran membaca.		✓			
10.	Metode sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.	✓				
<b>Aspek media pendukung (flipbook)</b>						
11.	Desain layout yang menarik dan proporsional.	✓				
12.	Konsistensi font, ukuran teks, dan warna.		✓			
13.	Ukuran dan jenis huruf yang nyaman dibaca.		✓			
14.	Jarak antar paragraf dan spasi yang memadai.		✓			

15.	Struktur halaman yang sistematis dan tidak membingungkan.			✓			
-----	-----------------------------------------------------------	--	--	---	--	--	--

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**B. Komentar/Saran**

Beberapa bagian dalam media pendukung (flipbook) masih terlihat kurang konsisten dari segi ukuran font dan jarak antar paragraf sehingga perlu sedikit penyesuaian agar lebih nyaman dibaca.

**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jombang, 26 Februari 2025

Validator wali kelas 1



Cicin Retno Purwaningsih, S.Pd  
NIP. 199212292023212018

## Lampiran 9 Angket respon siswa

## ANGKET SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Metode Pembelajaran Syllable Game Into Word Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sebani Sumobito Jombang.

Peneliti : Nur Fatma Fairuzzia

NIM : 214101040015

Pembimbing : Dr. Hartono, M.Pd.

Guru wali kelas 1 : Cicin Retno Purwaningsih, S.Pd

**A. Petunjuk :**

1. Sebelum peserta didik mengisi angket, kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon peserta didik memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan:

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang

Atas bantuan dan kesediaan peserta didik untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Identitas**

Nama : Abdurrozzq abur

Kelas :



### ANGKET SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Metode Pembelajaran Syllable Game Into Word Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sebani Sumobito Jombang.

Peneliti : Nur Fatma Fairuzia

NIM : 214101040015

Pembimbing : Dr. Hartono, M.Pd.

Guru wali kelas 1 : Cicin Retno Purwaningsih, S.Pd

#### A. Petunjuk :

1. Sebelum peserta didik mengisi angket, kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon peserta didik memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan:

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang

Atas bantuan dan kesediaan peserta didik untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### B. Identitas

Nama : aifian nur furqan

Kelas :

## C. Penilaian

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Saya merasa senang belajar membaca dengan permainan suku kata.	✓				
2.	Saya mudah memahami suku kata dengan metode ini.	✓				
3.	Saya bisa menyusun suku kata menjadi kata utuh dengan lebih baik.		✓			
4.	Saya suka bekerja sama dengan teman saat belajar membaca.	✓				
5.	Saya merasa lebih percaya diri saat membaca setelah ikut permainan.		✓			
6.	Saya senang dengan tampilan dan warna kartu suku kata yang digunakan.		✓			
7.	Kuis interaktif membuat belajar menjadi lebih seru dan menantang.	✓				
8.	Saya ingin menggunakan metode ini lagi saat belajar membaca.	✓				

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024  
BAHASA INDONESIA KELAS 1**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	: Nur Fatma Fairuzia
Instansi	: SD Negeri Sebani
Tahun Penyusunan	: 2024/2025
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: A / 1
Materi	: Membaca
Alokasi Waktu	: 3 JP

**B. KOMPETENSI AWAL**

- Peserta didik dapat mengenali bentuk dan bunyi huruf
- Peserta didik dapat membaca suku kata “ba-, bi-, bu-, be-, bo-“
- Peserta didik dapat menulis nama sendiri

**C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

- Mandiri
- Bernalar kritis
- Bergotong Royong
- Kreatif

**D. SARANA DAN PRASARANA**

- Kartu Suku Kata (untuk menyusun kata)
- *Genially* (untuk kuis interaktif)
- Gambar Benda (untuk mengenalkan kata)
- Buku Bahasa Indonesia Kelas

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

- Peserta didik reguler/tipikal, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

<b>G. JUMLAH PESERTA DIDIK</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Minimum 15 peserta didik, maksimum 26 peserta didik</li> </ul>			
<b>H. MODEL PEMBELAJARAN</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Model pembelajaran tatap muka</li> <li>Metode <i>Syllable Game Into Word</i></li> </ul>			
<b>KOMPONEN INTI</b>			
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>			
<p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang bunyi dan pancaindra secara lisan, peserta didik dapat mengenali abjad, merangkai suku kata yang diawali huruf 'b', menulis huruf 'B' dan 'b,' serta menulis namanya sendiri.</li> </ul> <p><b>CAPAIAN PEMBELAJARAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenali bentuk huruf dan melafalkan bunyi huruf.</li> <li>Mengenali dan mengeja kombinasi abjad pada suku kata dan kata yang sering ditemui.</li> </ul>			
<b>B. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>			
<b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>			
Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Durasi
Pendahuluan ( <i>Motivasi &amp; Apersepsi</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membuka pelajaran dengan salam dan doa.</li> <li>Menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>Mengajukan pertanyaan pemantik: "Siapa yang bisa menyebutkan beberapa suku kata seperti 'ba', 'ma', atau 'ku'?"</li> <li>Menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar membaca dengan permainan <i>Syllable Game Into Word</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjawab salam dan mengikuti doa.</li> <li>Mendengarkan tujuan pembelajaran.</li> <li>Menanggapi pertanyaan pemantik dengan menyebutkan suku kata yang mereka tahu.</li> </ol>	10 menit
Inti ( <i>Ekplorasi, Elaborasi, Konfirmasi</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menunjukkan kartu suku kata (ba, ma, sa, la) dan membaca bersama siswa.</li> <li>Guru meminta siswa menyebutkan suku kata secara bergantian.</li> <li>Guru membagikan kartu suku kata kepada siswa.</li> <li>Guru memberi contoh menyusun kata dari suku kata, misalnya: ba + ju = baju.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati kartu kata.</li> <li>Siswa mengikuti guru membaca suku kata.</li> <li>Siswa menyebutkan suku kata yang ditunjukkan.</li> <li>Siswa menyusun kata menggunakan kartu suku kata.</li> <li>Siswa mengucapkan kata yang telah mereka</li> </ol>	40 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru membimbing siswa menyusun kata sederhana.</li> <li>6. Guru membagi siswa menjadi kelompok.</li> <li>7. Guru menunjukkan gambar benda dan siswa harus menyusun suku kata yang sesuai dengan gambar tersebut (contoh: gambar 'sapi', siswa menyusun 'sa' + 'pi').</li> <li>8. Setiap kelompok berlomba menyusun kalimat dengan cepat dan benar.</li> <li>9. Guru memberi poin kepada kelompok yang menjawab dengan benar.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>bentuk.</li> <li>6. Siswa berlatih dengan bimbingan guru.</li> </ol>	
Penutup (Refleksi & Evaluasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa menyebutkan kata-kata yang telah mereka pelajari.</li> <li>2. Guru bertanya: "Bagaimana perasaan kalian belajar membaca dengan permainan ini?"</li> <li>3. Guru memberikan refleksi dan motivasi agar siswa lebih rajin membaca.</li> <li>4. Guru menutup</li> <li>5. pembelajaran dengan doa dan salam.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyebutkan kembali kata-kata yang telah dipelajari.</li> <li>2. Siswa mengungkapkan kesan terhadap pembelajaran hari ini.</li> <li>3. Siswa mengikuti doa dan salam penutup.</li> </ol>	10 menit

### C. ASESMEN/PENILAIAN

Aspek yang dinilai	Indikator Keberhasilan	Teknik Penilaian
Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu membaca suku kata dengan benar.</li> <li>2. Siswa dapat menyusun kata dari suku kata.</li> <li>3. Siswa mampu menyusun kalimat sederhana.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observasi saat membaca suku kata.</li> <li>2. Permainan suku kata.</li> </ol>
Afektif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran.</li> <li>2. Siswa bekerja sama dalam kelompok dengan baik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observasi selama kegiatan permainan.</li> </ol>
Psikomotorik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat menyusun kartu suku.</li> <li>2. Siswa dapat menjawab</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil permainan kartu kata. kata menjadi kata dengan benar.</li> </ol>

	kuis interaktif dengan tepat.	2. Poin dalam permainan kelompok.			
<b>PENILAIAN</b>					
Nama Peserta Didik	Menunjukkan kemampuan yang sangat tinggi dalam mengenali dan menyusun suku kata serta kata (5)	Mampu mengenali dan menyusun suku kata dengan sedikit kekurangan. (4)	Memiliki pemahaman dasar namun perlu peningkatan dalam penyusunan kata. (3)	Masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyusun suku kata secara konsisten. (2)	Sering kesulitan mengenali dan menyusun suku kata sehingga perlu bimbingan intensif. (1)
Anita Fatmawati					
Dst...					
<b>D. REMIDIAL DAN PENGAYAAN</b>					
<b>PENGAYAAN :</b>					
1. Siswa yang sudah lancar membaca diberikan tantangan untuk membuat kalimat dari kata- kata yang telah mereka susun.					
2. Siswa bermain permainan kata berbasis aplikasi ( <i>Genially/Genially</i> ) untuk meningkatkan keterampilan membaca.					
<b>REMEDIAL</b>					
1. Siswa yang masih kesulitan akan mendapatkan bimbingan tambahan dengan kartu kata sederhana dan pengulangan latihan membaca.					
2. Guru memberikan bimbingan individual dengan membacakan suku kata dan meminta siswa mengulanginya.					

Mengetahui,  
Guru Wali Kelas 1



Cicin Retno Purwaningsasi, S.Pd.  
NIP. 199212292023212018

Mahasiswa

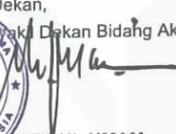


Nur Fatma Fairuzia  
NIM. 214101040015



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 11 Surat izin penelitian

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b>  <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b>  <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b></p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136          Website <a href="http://ftik.uinkhas-jember.ac.id">www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id</a> Email: <a href="mailto:tarbiyah.iaijember@gmail.com">tarbiyah.iaijember@gmail.com</a></p>
<p>Nomor : B-12262/In.20/3.a/PP.009/05/2025          Sifat : Biasa          Perihal : <b>Permohonan Ijin Penelitian</b></p>	
<p>Yth. Kepala SD Negeri Sebani          Dsn. Sebani, Ds. Sebani, Kec. Sumobito, Kab. Jombang</p>	
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p> <p>NIM : 214101040015          Nama : NUR FATMA FAIRUZZIA          Semester : Semester delapan          Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</p> <p>untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Metode Syllable Game Into Word pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 SD Negeri Sebani Sumobito Jombang"; selama 1 ( satu ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Titik Hidayati Ningrum</p>	
<p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p>Jember, 26 Februari 2025          Dekan,          Dekan Bidang Akademik,    <b>HOTIBUL UMAM</b></p>	
	
<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI          KH ACHMAD SIDDIQ          JEMBER</p>	

## Lampiran 12 Jurnal Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI SDN SEBANI JOMBANG**

NO	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	22-08-2024	Observasi ke lembaga sekaligus wawancara pra penelitian	24
2	17-10-2024	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SDN Sebani Sumobito	24
3	21-10-2024	Wawancara dengan Ibu Cicin Retno Purwaningsih selaku guru wali kelas 1 SDN Sebani Sumobito	24
4	22-02-2025	Validasi metode pembelajaran Syllable Game Into Word dan media pendukung berupa buku metode Syllable Game Into Word	24
5	26-02-2025	Penerapan metode Syllable Game Into Word pada kelas 1 SDN Sebani Sumobito	24
6	21-10-2024	Wawancara bersama beberapa peserta didik kelas 1 SDN Sebani Sumobito	24
7	26-02-2025	Evaluasi bersama Ibu Cicin Retno Purwaningsih selaku guru wali kelas 1 SDN Sebani Sumobito	24
8	26-02-2025	Permohonan surat selesai melakukan penelitian di SDN Sebani Sumobito	24

Jember, 26 Februari 2025



**Cicin Retno Purwaningsih**  
NIP. 199212292023212018

## Lampiran 13 Surat selesai penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG  
 WILAYAH KERJA PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 KECAMATAN SUMOBITO  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SEBANI**  
 Alamat : Dusun Sebani Desa Sebani Kec.Sumobito (61483)  
 Email : sdnsebani25@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 900/ 055 /415.16.16.22/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titik Hidayati Ningrum, S.Pd.SD  
 NIP : 198603212010012018  
 Jabatan : Kepala Sekolah SDN Sebani  
 Alamat : Jl. Pahlawan, Ds. Sebani, Kec. Sumobito, Kab. Jombang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang bersangkutan di bawah ini:

Nama : Nur Fatma Fairuzzia  
 NIM : 214101040015  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember  
 Alamat : Jl. Mataram No. 01 Mangli - Jember

Telah melaksanakan penelitian mulai tanggal 17 oktober 2024 – 26 februari 2025.  
 Judul Skripsi "Pengembangan Metode Syllable Game Into Word Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Sebani Sumobito Jombang "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 26 Februari 2025

Kepala SD Negeri Sebani



**Titik Hidayati Ningrum, S.Pd.SD**

NIP. 198603212010012018

## Lampiran 14 Dokumentasi



**Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah**



**Mengidentifikasi anak-anak yang tidak bisa membaca**



**Pembelajaran di Kelas**



**Sekolah**



**Menerapkan Metode**

## RIWAYAT HIDUP



Nama : Nur Fatma Faruzzia

NIM : 214101040015

Tanggal Lahir : Jombang, 09 Oktober 2002

Alamat : Dsn. Klampisan, Ds. Segodorejo, Kec. Sumobito, Kab. Jombang

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Email : [fatmafairuzzia@gmail.com](mailto:fatmafairuzzia@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

1. TK Nurul Huda
2. SDN Sumobito 3
3. SMPN 2 Jombang
4. SMAN Kesamben