

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK KATA DAN GAMBAR  
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA  
KELAS 1A MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 29  
MIFTAHUL ULUM AMBULU-JEMBER**

**SKRIPSI**



**Oleh**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**Dewi Masyithoh**  
**212101040075**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK KATA DAN GAMBAR  
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA  
KELAS 1A MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 29  
MIFTAHUL ULUM AMBULU-JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Oleh  
**Dewi Masyithoh**  
**212101040075**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

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

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK KATA DAN GAMBAR  
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA  
KELAS 1A MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 29  
MIFTAHUL ULUM AMBULU-JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh:

Dewi Masyithoh

NIM: 212101040075

**Disetujui Pembimbing**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, MPd.I

NIP. 196405111999032001

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK KATA DAN GAMBAR  
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA  
KELAS 1A MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 29  
MIFTAHUL ULUM AMBULU-JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Hari : Kamis  
Tanggal : 16 November 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.I

NIP 198612122019031010

Muhammad Junaidi, M.Pd.I.

NIP 198211192023211011

Anggota:

1. Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.

2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 197304242000031005

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ ٦

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”(QS.Al Insyirah: 6).\*



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

---

\* Departemen Agama RI, Al-Qur'an Terjemah), (Bandung: Cordoba, 2021), 596.

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur Kepada Allah SWT Karena Rahmat Karunia-Nya Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tak Lupa Sholawat Serta salam Kepada Nabi Agung Mulia Muhammad SAW, yang Mewariskan segala ilmu Pengetahuan Kepada umat-Nya, Sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan Terimakasih peneliti persembahkan Kepada:

1. Kedua orang tua saya, Almarhum Bapak Marto Utomo dan Ibu Durrotul Mukhlisoh yang sangat saya cintai dan sayangi. Terima kasih atas segala do'a, dukungan, rasa sayang dan cinta serta pengorbanan yang besar kepada saya. Karya ini saya persembahkan kepada Bapak dan ibu yang telah mendidik saya dari kecil hingga bisa dapat menempuh pendidikan dibangku kuliah sekarang ini.
2. Teruntuk kakak saya Robithoh Almaisy dan adik saya Arum Shoumy Barkillah yang telah memberikan do'a serta dukungan dari awal hingga akhir. Saya ucapkan trimakasih.

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

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahuwataala yang telah memberikan karunia, rahmat dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Kata dan Gambar untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember ”. Shalawat dan salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam yang menuntun kita dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya 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 Muis, 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 Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen penasehat Akademik yang telah memberikan Bimbingan dari Awal proses perkuliahan.

6. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi, serta arahan untuk penulis menyelesaikan skripsi.
7. Segenap Dosen Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Bapak Sugiarno S.Pd.I selaku kepala madrasah MIMA 29 Miftahul Ulum Ambulu Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibu Emilia , S.Pd selaku wali kelas di MIMA 29 Miftahul Ulum Ambulu Jember yang selalu membantu dalam memberikan bimbingan, arahan serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas IA MIMA 29 Miftahul Ulum Ambulu Jember yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dalam penelitian ini
11. Teman-teman PGMI 2021 khususnya kelas D4 yang telah memberikan semangat dalam penyusunan skripsi.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 16 November 2025

Penulis

**Dewi Masyithoh**  
**Nim. 212101040075**



## ABSTRAK

**Dewi Masyithoh, 2025:** *Pengembangan Media Kotak Kata dan Gambar untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember*

**Kata Kunci:** Pengembangan media kotak kata dan gambar, Keterampilan membaca permulaan.

Penelitian dan pengembangan ini berlandaskan pada media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, untuk melengkapi sarana pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia materi disekitar rumah pada kelas 1A. Kendala yang dihadapi guru ketika pembelajaran penggunaan media kartu huruf seadanya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi di sekitar rumah dengan memanfaatkan media pembelajaran kotak kata dan gambar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Bagaimana Kevalidan Pengembangan Media kotak kata dan gambar? (2) Bagaimana Kepraktisan Pengembangan Media kotak kata dan gambar? (3) Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember?

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk: (1) Mengetahui Kevalidan Pengembangan Media kotak kata dan gambar (2) Mengetahui Kepraktisan Pengembangan Media kotak kata dan gambar (3) Mengetahui Keefektifan Pengembangan Media kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember.

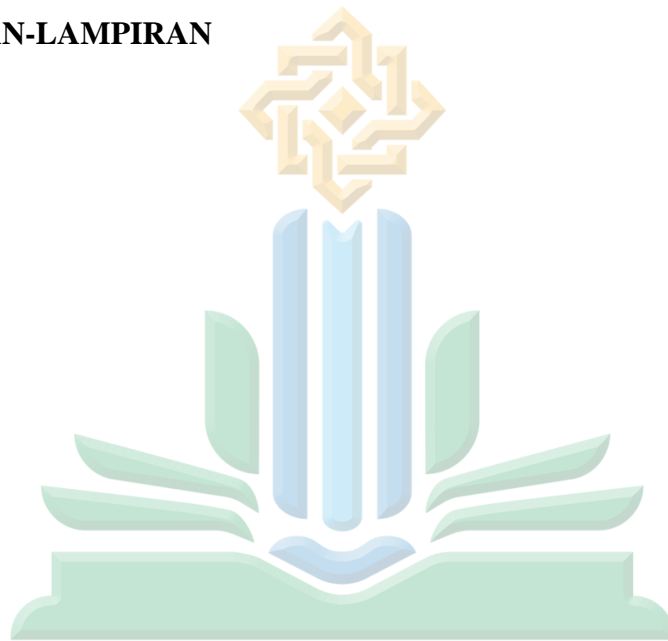
Pengembangan Media Kotak Kata dan Gambar Menggunakan Metode Research and Development (R&D) dengan Model ADDIE yang mencakup Lima Tahapan yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Teknik Analisis Data yang digunakan adalah Observasi, Wawancara, Angket, Dokumentasi, Pretest dan Posttest.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hasil rata-rata kevalidan media dari tiga validator memperoleh skor 87% dengan kategori *sangat valid*. (2) Hasil rata-rata kepraktisan media yang diperoleh dari respons peserta didik sebesar 93% dengan kategori *sangat baik* atau layak digunakan dalam pembelajaran. (3) Hasil keefektifan media ditunjukkan melalui nilai pretest dengan nilai rata-rata 51,11 dan nilai posttest sebesar 88,14. Perolehan skor N-Gain sebesar 0,75 menunjukkan bahwa media berada pada kategori *efektif* digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media kotak kata dan gambar dapat dikategorikan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	8
G. Definisi Istilah .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	12
B. Kajian Teori .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>34</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	36
C. Uji Produk .....	42
D. Desain Uji Coba .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>60</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	60
B. Analisis Data .....	88

C. Revisi Produk .....	92
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>94</b>
A. Kajian Produk yang Telah direvisi .....	94
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	98
C. Kesimpulan .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



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

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu .....	17
Tabel 3.1	Instrumen validasi ahli media .....	48
Tabel 3.2	Instrumen validasi ahli materi .....	49
Tabel 3.3	Instrumen validasi ahli bahasa .....	50
Tabel 3.4	Instrumen validasi ahli pembelajaran .....	51
Tabel 3.5	Lembar angket respon peserta didik .....	53
Tabel 3.6	Penilaian validasi ahli .....	55
Tabel 3.7	Kriteria kevalidan media .....	56
Tabel 3.8	Skor penilaian respon peserta didik .....	57
Tabel 3.9	Kriteria persentase respon peserta didik .....	58
Tabel 3.10	Kriteria Gain ternormalisasi .....	59
Tabel 3.11	Kriteria penentuan tingkat keefektifan .....	59
Tabel 4.1	Capaian pembelajaran .....	65
Tabel 4.2	Hasil validasi ahli materi .....	71
Tabel 4.3	Komentar dan saran ahli materi .....	72
Tabel 4.4	Hasil validasi ahli media .....	73
Tabel 4.5	Komentar dan saran ahli media .....	74
Tabel 4.6	Hasil validasi ahli bahasa .....	75
Tabel 4.7	Hasil validasi ahli pembelajaran .....	77
Tabel 4.8	Komentar dan saran ahli pembelajaran .....	79
Tabel 4.9	Hasil validasi .....	79
Tabel 4.10	Hasil pretest peserta didik .....	80
Tabel 4.11	Hasil posttest peserta didik .....	82
Tabel 4.12	Perbandingan peningkatan hasil pretest dan posttes .....	83

<b>No</b>	<b>Uraian</b>	<b>Hal</b>
Tabel 4.13	Hasil skor N-Gain .....	84
Tabel 4.14	Hasil respon peserta didik .....	87
Tabel 4.15	Persentase kelayakan.....	88
Tabel 4.16	Hasil data kepraktisan .....	92
Tabel 4.17	Produk sebelum dan sesudah revisi .....	93



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

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap-tahap Model ADDIE .....	36
Gambar 4.1 Materi Gambar Disekitar Rumah .....	64
Gambar 4.2 Gambar Soal Materi Disekitar Rumah .....	64
Gambar 4.3 Desain Produk Kotak Kata dan Gambar (kokabar).....	65
Gambar 4.4 Tampilan Produk Kotak Kata dan Gambar (kokabar) .....	68
Gambar 4.5 Pembelajaran Metode Ceramah .....	79
Gambar 4.6 Pembelajaran Menggunakan Media Kotak Kata dan Gambar .....	81



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

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matriks Penelitian
3. Pedoman Wawancara
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian
6. Daftar Peserta Didik
7. Jurnal Kegiatan Penelitian
8. Hasil Validasi Media
9. Hasil Validasi Materi
10. Hasil Validasi Bahasa
11. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran
12. Hasil Angket Peserta Didik
13. Modul Ajar kelas 1A
14. Hasil Pretest
15. Hasil Posttest

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

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan hal dasar terpenting dalam pembelajaran. Melalui kegiatan membaca peserta didik akan mendapatkan informasi yang belum diketahui. Dari membaca, peserta didik melakukan kegiatan melalui proses mencari, menggali, serta memahami informasi yang tercakup di dalam bacaan.<sup>1</sup> Membaca dan berhitung merupakan salah satu hal yang penting bagi seseorang agar dapat mengetahui tentang banyak hal.<sup>2</sup>

Berdasarkan undang undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, berilmu, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>3</sup> Tujuan ini hanya dapat tercapai jika pembelajaran dirancang secara efektif dan inovatif, khususnya di jenjang pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah.

---

<sup>1</sup> Melisya Putri, Murjainah, Mega Prasrihamni, "Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD", *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian dan Pendidikan dan Hasil penelitian*, Vol 9, No. 1 Januari 2023, 2.

<sup>2</sup> Suparlan, "Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI.", *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 5, Nomor 1, Maret 2021; 1-12

<sup>3</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional. pasal 3 ayat (5).



Ditegaskan dalam Al-Quran surat Al-Alaq ayat 1 - 5, yaitu sebagai berikut.

أَفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

**Artinya:** Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajarkan (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>4</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk membaca agar dapat mengetahui apa yang belum diketahuinya. Dengan kata lain, manusia wajib untuk terus belajar. Menurut kitab Tafsir Al Misbah karya M. Quraish Shihab. Iqra pada mulanya berarti membaca atau mengumpulkan. Oleh karena itu, membaca dipandang sebagai perwujudan perintah tersebut, yang bekerja dengan berbagai objek dalam konteks kehidupan, bukan teks tertulis sebagai objek bacaan.<sup>5</sup>

Berdasarkan teori konstruktivisme menurut Jean Piaget, siswa kelas rendah sekolah dasar berada pada tahap operasional. Pada tahap ini, mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.<sup>6</sup> Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas rendah sekolah dasar idealnya sudah mampu mengenali huruf, menyusun huruf menjadi kata

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*, (Bandung: Cordoba, 2021), 597.

<sup>5</sup> M.Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah: pesan kesan dan keserasian Al-Qur'an...*, hlm.454

<sup>6</sup> Baharuddin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 173.

hingga kalimat sehingga siswa mampu membaca. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa ada beberapa siswa kelas 1A di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu masih mengalami kesulitan dalam membaca, baik dalam mengenali huruf, menghubungkan suku kata, maupun memahami isi bacaan sederhana.

Dari hasil observasi penelitian yang dilakukan di kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu, diketahui bahwa masih terdapat 5 siswa yang belum mampu membaca permulaan dengan lancar. Padahal, guru kelas telah berupaya menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses membaca. Namun, upaya tersebut belum sepenuhnya berhasil. Berdasarkan informasi dari guru kelas, faktor yang memengaruhi keterlambatan membaca pada siswa tersebut antara lain adalah kurangnya perhatian orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah dan rendahnya kemampuan kognitif atau IQ anak.<sup>7</sup> Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu merangsang minat belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami. Manfaat dari media pembelajaran selain menyampaikan informasi adalah menyeragamkan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dan komunikatif, menghemat waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil

---

<sup>7</sup> Observasi di MIMA 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember, 24 November 2024.

belajar, menjadi praktis dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi, serta mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.<sup>8</sup>

Adapun salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam membaca adalah media kotak kata dan gambar. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Latifah, Dewi, dan Sulyandari, media kotak kata dan gambar merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak, khususnya aspek membaca permulaan. Media ini dikemas dalam bentuk kotak yang berisi kumpulan kartu gambar dan kata. Anak dapat belajar menyusun kata, serta membaca kata yang telah disusun.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Emilda Mahayuni selaku wali kelas 1A di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu, ada beberapa permasalahan terkait kemampuan membaca di kelas tersebut. Hal tersebut dibuktikan terdapat lima anak yang masih kesulitan membaca. Dian masih mampu membaca suku kata seperti *ca* dan *ci* atau gabungan dua suku kata, tetapi sering lupa. Arvi sudah bisa membaca hingga empat sampai lima suku kata. Chiko dan Rafi mampu membaca dua hingga tiga suku kata. Sementara itu, Zaskia sudah mulai bisa membaca, tetapi belum lancar. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat kemampuan

---

<sup>8</sup> Hafidhah Maghfira dan Mukn'iah, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3", *AKSELERASI: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI* Volume 4, Nomor 1, Juni 2023, Hal. 11-18.

<sup>9</sup> Nur Latifah, Sari Dewi, and Kusuma Sulyandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata Dan Gambar (Kokabar) Untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun." Volume 5 Nomor 2 Tahun 2023. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>

membaca di antara siswa, yang memerlukan perhatian khusus dalam pengajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka.<sup>10</sup>

Berdasarkan paparan dari permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media kotak kata dan gambar untuk melatih siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu dalam membaca dan melihat apakah media ini layak dan efektif.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka kita dapat beranjak kepada rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah ibtidaiyah ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah ibtidaiyah ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah ibtidaiyah ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember?

---

<sup>10</sup> Emilda Mahayuni, diwawancara oleh Dewi Masyithoh, Jember, 25 November 2024

### C. Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat kita ketahui tujuan dari penelitian tersebut, yaitu untuk:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah ibtidaiyah ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah ibtidaiyah ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember
3. mengetahui keefektifan media pembelajaran kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah ibtidaiyah ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember

### D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kotak kata bergambar adalah sebagai berikut:

1. Media Kotak Kata dan Gambar dikembangkan berbasis Kurikulum Merdeka yang mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase A, yaitu Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan tentang diri dan lingkungan, serta memaknai kosakata baru dengan bantuan ilustrasi.

2. Tujuan Pembelajaran (TP) dari penggunaan media Kotak Kata dan Gambar adalah Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyebutkan nama benda, tempat, serta aktivitas di sekitar rumah, serta membaca kata-kata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan rumah dengan bantuan media Kotak Kata dan Gambar
3. Media pembelajaran kotak kata dan gambar dikemas dalam bentuk kotak berisi kartu kata dan gambar untuk membantu siswa mengenali dan memahami kata dengan lebih mudah.
4. Media pembelajaran kotak kata dan gambar dirancang dengan kategori kata yang sesuai dengan tingkat perkembangan membaca siswa kelas 1A.
5. Media pembelajaran kotak kata dan gambar diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam membaca melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.
6. Media pembelajaran kotak kata dan gambar bisa digunakan oleh seluruh siswa kelas 1A.

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

Adapun pentingnya pengembangan media kotak kata dan gambar ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dalam pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media kotak kata dan gambar menunjukkan bagaimana gambar dan kata membantu siswa membaca

serta bisa menjadi referensi dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan minat belajar.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Media ini dapat menjadi alat bantu dalam mengajar membaca permulaan sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami siswa.

### **b. Bagi Sekolah**

Penggunaan media ini dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran membaca bagi siswa kelas 1A.

### **c. Bagi Siswa**

Dengan media ini, siswa bisa belajar membaca dengan lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan.

### **d. Bagi Peneliti**

Penelitian ini bisa menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya di masa depan.

### **e. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember**

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan literatur tentang media pembelajaran untuk siswa usia dini.

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

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Media kotak kata dan gambar diharapkan dapat membantu siswa kelas 1A dalam mengenali huruf dan membaca kata dengan lebih mudah.

- b. Pembelajaran yang menggunakan gambar dan kata secara bersamaan dapat meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap bacaan.
- c. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar membaca permulaan.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media ini hanya berfokus pada keterampilan membaca permulaan dan belum mencakup aspek membaca lanjut atau pemahaman teks yang lebih kompleks.
- b. Uji coba produk ini dilakukan untuk mendeskripsikan validitas, keefektifan, dan kepraktisan dari suatu produk

## G. Definisi Istilah

### 1. Media pembelajaran kotak kata dan gambar

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan guru untuk membantu proses belajar dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahaminya. Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar). Media kotak kata dan gambar adalah media pembelajaran yang menggabungkan kata dan gambar untuk membantu siswa dalam mengenali, memahami, dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah.



## 2. Keterampilan membaca permulaan

Keterampilan dapat diartikan sebagai kecakapan dalam melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan tepat.<sup>11</sup> Sedangkan membaca permulaan adalah tahap awal belajar membaca di mana siswa mulai mengenal huruf, mengeja suku kata, dan membaca kata-kata sederhana. Jadi, Keterampilan membaca permulaan dapat diartikan sebagai kemampuan dasar dalam membaca yang meliputi pengenalan huruf, mengeja suku kata, membaca kata-kata sederhana, serta memahami hubungan antara huruf dan bunyinya. Keterampilan ini merupakan tahap awal dalam proses belajar membaca, di mana siswa mulai membangun pemahaman terhadap tulisan dan maknanya.

## 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam proses ini, siswa dilatih dalam keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis agar mampu berkomunikasi dengan jelas dan efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka maksud dari penelitian ini dengan judul pengembangan media pembelajaran kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 miftahul ulum Ambulu-Jember adalah penelitian yang mengembangkan suatu media pembelajaran berbentuk kotak berisi

---

<sup>11</sup> Nasihudin dkk. "Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 4 April 2021, 733.

kata dan gambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca permulaan. Guru dapat menggunakan produk ini untuk mengajar dengan metode yang lebih efektif karena media ini dilengkapi dengan gambar-gambar dan kata-kata yang memudahkan siswa memahami bacaan. Siswa juga dapat belajar secara mandiri dengan menyusun kata berdasarkan gambar yang tersedia, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Media ini juga menyediakan aktivitas permainan edukatif yang membantu siswa dalam mengenali huruf, membentuk suku kata, hingga membaca kata dengan lebih lancar dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan kotak kata bergambar diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa secara efektif dan tidak monoton untuk dipelajari.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Terdahulu**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bau Intang 2023 Universitas Muhammadiyah Makasar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Inpres Paccinongang Gowa”<sup>12</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi-eksperimental. Subjek penelitian adalah 59 siswa kelas I, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Paccinongang Gowa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang melaksanakan pembelajaran dengan media kartu kata bergambar memiliki rata-rata membaca permulaan lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang melaksanakan pembelajaran tanpa media. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan dan metode penelitian.

---

<sup>12</sup> Bau Intang, “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Paccinongang Gowa ” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2023), 38.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tuti Hestinarini 2021 dengan judul “Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet dan Gambar) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian pada Siswa Kelompok B TK Tungguk Rahayu Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo).”<sup>13</sup>

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kofabar (Kotak Alfabet dan Gambar) terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Tungguk Rahayu. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B TK Tungguk Rahayu, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kofabar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil tes membaca anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media Kofabar. Anak lebih mudah mengenali huruf, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, serta membaca kata-kata sederhana. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama berfokus pada kemampuan membaca permulaan, menggunakan media bergambar sebagai alat bantu pembelajaran, dan bertujuan untuk membantu anak mengenali huruf serta membaca kata sederhana.

---

<sup>13</sup> Hestinarini, “Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2021), 83.

Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, metode yang digunakan, dan jenis media yang dikembangkan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Ismawati 2022 dengan judul “Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B di RA Muslimat Babul Ulum Gumulan Kesamben Jombang”<sup>14</sup>

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen dengan jenis One-Group Pretest-Posttes Design, yang bertujuan untuk membandingkan antara keadaan sebelum perlakuan dengan keadaan sesudah perlakuan.

One-Group Pretest-Posttes Design yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pengukuran awal menggunakan pretest (tes awal) yaitu sebelum menggunakan media kofabar dan posttest (tes akhir) yaitu setelah menggunakan media kofabar. Berdasarkan pada

data yang telah dikumpulkan dan pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan uji non parametric 2 sampling berpasangan Wilcoxon Signed Rank Test, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Media Kofabar (Kotak Alfabet dan Gambar) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. Persamaannya

---

<sup>14</sup> Ismawati and Widyawati, “Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B Di RA Muslimat Babul Ulum Gumulan Kesamben Jombang.” *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, Volume 6, November 2022 ,185.

terletak pada tujuan penelitian. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan metode yang digunakan dan media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mariana 2022 dengan judul “Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas IV MIN 12 Aceh Selatan.”<sup>15</sup>

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Kotak Ajaib sebagai alat bantu dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media dan materi, angket respon guru, serta angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kotak Ajaib sangat layak digunakan dalam pembelajaran tematik. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media berbentuk kotak dengan konsep permainan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, metode yang digunakan, serta jenis keterampilan yang dikembangkan.

3. Skripsi Avica Feby Rahmawati 2024 dengan judul “Pengembangan Media Kotak Pintar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun.”<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Mariana, “Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam pembelajaran Tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan” (Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2022)

<sup>16</sup> Avica Feby Rahmawati “Media, Pintar, and Pembelajaran, Pengembangan Media Kotak Pintar Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun.” (Skripsi, IAIN Metro, 2024)

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kotak pintar sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca permulaan bagi anak usia 4-5 tahun di PAUD Puspa Kencana Punggur. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi serta divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak pintar sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Persamaanya sama-sama menggunakan media kotak berisi kata dan gambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sama-sama menggunakan metode Research and Development (R&D) dan sama-sama bertujuan untuk melatih kemampuan membaca permulaan. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian.



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

**Table 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Tahun, dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Bau Intang (2023) “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Inpres Paccinongang Gowa”.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang melaksanakan pembelajaran dengan media kartu kata bergambar memiliki rata-rata membaca permulaan lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang melaksanakan pembelajaran tanpa media.	a. menggunakan media bergambar b. tujuannya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa c. teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi	a. penelitian ini menggunakan media berupa kartu kata bergambar sedangkan peneliti menggunakan media kotak kata bergambar. b. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi-eksperimental sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian research and development (R&D) dengan model ADDIE)
2	Tuti Hestinarini 2021. “Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet dan Gambar) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian pada Siswa Kelompok B TK Tungguk Rahayu Kecamatan Gebang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kofabar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.	a. berfokus pada kemampuan membaca permulaan b. menggunakan media bergambar c. bertujuan untuk membantu anak mengenali huruf serta membaca kata sederhana.	a. Subjek penelitian ini adalah 15 anak kelompok B TK Tungguk Rahayu sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember  b. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest



	Kabupaten Purworejo).”			Design Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .
3	Putri Ismawati 2022. “Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B di RA Muslimat Babul Ulum Gumulan Kesamben Jombang”	Berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan dan pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan uji non parametric 2 sampling berpasangan Wilcoxon Signed Rank Test, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Media Kofabar (Kotak Alfabet dan Gambar) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak.	a.Persamaan penelitian ini terletak pada Tujuan penelitian	a. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen dengan jenis One-Group Pretest-Posttes Design sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D)  b.Subjek penelitian ini adalah Kelompok B di RA Muslimat Babul Ulum Gumulan Kesamben Jombang sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 29 Miftahul Ulum Ambulu.
4	Mariana (2022) “Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas IV MIN 12 Aceh Selatan.”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kotak Ajaib sangat layak digunakan dalam pembelajaran tematik.	a. Menggunakan media berbentuk kotak b. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media dan materi, angket respon guru, serta angket respon siswa. c. Menggunakan metode	a. Subjek penelitian ini siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 29 Miftahul Ulum Ambulu.  b.Penelitian ini berfokus pada pembelajaran

			Research and Development (R&D)	tematik sedangkan peneliti berfokus pada ketersmpilan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
5	Avica Feby Rahmawati (2024) "Pengembangan Media Kotak Pintar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun."	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak pintar sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.	<p>a. menggunakan media kotak berisi kata dan gambar</p> <p>b.tujuannya untuk melatih kemampuan membaca permulaan siswa</p> <p>c.menggunakan metode Research and Development (R&amp;D)</p> <p>d.teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi.</p>	a.Subjek penelitian terdahulu adalah anak usia 4-5 tahun sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu

Berdasarkan penjabaran tentang persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu pada tabel tersebut, penelitian ini dilakukan untuk melanjutkan dan mengembangkan penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran kotak kata dan gambar yang sebelumnya hanya berupa kartu huruf atau kartu gambar sederhana. Subjek penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yaitu siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan (R&D) dengan model ADDIE guna untuk mengembangkan media yang terdapat dalam penelitian terdahulu.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media ini dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas dan berfungsi sebagai sarana yang mengandung materi instruksional untuk membantu siswa dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam merangsang minat serta motivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Wibawanto Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat diartikan sebagai manusia, benda atau sesuatu yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan yang dapat merubah keterampilan maupun sikap.<sup>17</sup>

Menurut Hamka media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran yang berbentuk fisik maupun non Fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara pendidik dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.<sup>18</sup>

Sehingga, peserta didik lebih tertarik untuk memahami Materi pembelajaran dan lebih cepat diterima peserta didik.

<sup>17</sup> Riskawati Mooduto, Arje Cerullo Djamen, and Olivia Eunike Selvie Liando, —Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile di SMK,|| *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 2, no. 4 (August 1, 2022), 54.

<sup>18</sup> Septi Nurfadhillah, —Media Pembelajaran,|| 2021.CV Jejak, Anggota IKAPI: Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021)

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dan pendidik untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi atau bahan ajar. Serta, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) untuk menarik perhatian, minat dan pikiran peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut Rowntree Kemukakan ada 6 fungsi media yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasikkan karena media pembelajarannya.
- 2) Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.
- 3) Memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas
- 5) Guru memberikan umpanbalik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi

atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahan pemahaman peserta didik dalam memahami materi.

- 6) Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian. Pelajaran berlangsung tanpa menuntut harusnya kehadiran guru media sering dalam bentuk "kemasan" untuk mencapai proses pembelajaran.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat beberapa manfaat praktis dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pelajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara pebelajar dan lingkungannya, dan kemungkinan pebelajar untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi indera ruang dan waktu seperti : objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan

mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>19</sup>

#### **d. Jenis Media Pembelajaran**

##### **1) Media Visual**

Media visual adalah alat bantu dalam menyajikan bahan ajar agar siswa dapat melihat, mengamati, dan merasakan materi secara langsung. Guru sebaiknya menggunakan berbagai media seperti lembar balik, papan planel, proyektor, atau benda asli sebagai peraga. Media visual terbagi menjadi tiga jenis, yaitu media cetak-verbal yang berisi pesan dalam bentuk tulisan, media non-verbal grafis yang menggunakan simbol visual seperti gambar, diagram, dan peta, serta media non-verbal tiga dimensi yang berupa model seperti miniatur dan diorama. Penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama jika menggunakan benda asli sebagai alat peraga.<sup>20</sup>

##### **2) Media Audio**

Media audio dapat didefinisikan sebagai perantara noncetak yang berfungsi menyampaikan pesan dalam bentuk simbol auditif, baik secara verbal (melalui kata-kata atau bahasa lisan) maupun

<sup>19</sup> Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), 17.

<sup>20</sup> Mayasari dkk. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah)*, volume 2 (2021), 173-179.

nonverbal. Dengan demikian, media audio dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi melalui suara yang disajikan secara langsung.

### 3) Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media yang mampu menampilkan gambar bergerak dengan warna serta dilengkapi penjelasan dalam bentuk tulisan dan suara. Penggunaannya dalam pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan yang disiapkan oleh pendidik untuk menjadikan proses belajar lebih menarik serta meningkatkan motivasi siswa.<sup>21</sup> Media audio-visual tidak hanya mengandung unsur suara, tetapi juga menampilkan gambar yang dapat dilihat. Contohnya meliputi rekaman video, film dengan berbagai ukuran, slide suara, dan lainnya.

#### e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Hilman & Dewi, terdapat tujuh kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu media harus sesuai dengan tujuan instruksional, memperhatikan karakteristik siswa, mempertimbangkan jenis rangsangan belajar yang digunakan (audio, visual, atau gerak), menyesuaikan dengan kondisi lingkungan pembelajaran, mudah diakses atau tersedia di sekitar, mempertimbangkan apakah media tersebut siap pakai atau perlu

<sup>21</sup> Ichsan et al., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian ke-III* (2021), 183-188.

dirancang terlebih dahulu, serta efektif dari segi biaya sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan.<sup>22</sup>

## **2. Media pembelajaran kotak kata dan gambar**

### **a. Pengertian media pembelajaran kotak kata dan gambar**

Media pembelajaran kotak kata dan gambar atau yang bisa juga disebut kokabar. Kokabar adalah akronim dari Kotak, Kata, dan Gambar, yaitu media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk melatih keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember. Media ini berupa kotak berisi dadu huruf berukuran 2×2 cm dan kartu bergambar berukuran 12×8 cm, di mana dadu berfungsi sebagai alat menyusun huruf, sedangkan gambar digunakan untuk membantu siswa mengenali kata dengan lebih mudah. Kotak kata dan gambar berbasis pendekatan pembelajaran aktif dan visual, sehingga siswa diminta menyusun huruf sesuai gambar yang ditampilkan, yang membantu mereka mengenali huruf, merangkai kata, dan membaca secara menyenangkan serta interaktif. Visualisasi gambar dan aktivitas menyusun secara fisik membuat media ini menarik minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep membaca permulaan, terutama bagi siswa yang

---

<sup>22</sup> Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik." *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 1 No 4 (April 2022), 641-649.



masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan merangkai kata.<sup>23</sup>

**b. Manfaat Media kotak kata dan gambar**

Menurut penelitian yang dilakukan di TK Muslimat NU 05 Kartini, media pembelajaran kokabar memiliki berbagai manfaat bagi siswa, antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan visual yang menarik.
- 2) Memudahkan siswa dalam mengenali huruf serta memahami hubungan antara kata dan gambar.
- 3) Mengembangkan daya ingat dan pemahaman konsep membaca dengan metode yang lebih interaktif.
- 4) Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca dengan memberikan dukungan berupa gambar sebagai petunjuk.
- 5) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Hestinarini, "Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2021), 83.

<sup>24</sup> Nur Latifah, Sari Dewi, and Kusuma Sulyandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata Dan Gambar (Kokabar) Untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun." Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume 5 Nomor 2 Tahun 2023, <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>

### 3. Membaca Permulaan

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang disajikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selain keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang.<sup>25</sup> Dengan demikian, anak sejak kelas awal SD/MI perlu memperoleh latihan membaca dengan baik.

Pembelajaran membaca di sekolah dasar secara umum dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu membaca permulaan yang diberikan pada kelas I dan II, serta membaca lanjut yang diberikan pada kelas lanjutan, yaitu kelas III, IV, V, dan VI.<sup>26</sup>

Menurut Zuchadi dan Budiasih Membaca permulaan merupakan tahap awal yang didapatkan anak dalam proses belajar membaca. Membaca permulaan adalah keterampilan dasar membaca bagi siswa dan alat untuk mengetahui makna dari mata pelajaran Berdasarkan yang dipelajarinya disekolah.<sup>27</sup>

<sup>25</sup> umida, "Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Di Kelas III MIS Simpang Kanan Aceh Singkil", Skripsi, Banda Aceh: Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniya Banda Aceh, 2022. 88.

<sup>26</sup> Ari Roosdhiana Aziz, Evaluasi Pembelajaran Membaca Permulaan Sekolah Dasar Negeri 2 Jangkringan Wonosobo Dengan Menggunakan Model Evaluasi, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016.33

<sup>27</sup> Suci Silvia, Putri Hana Pebriana, and Sumianto Sumianto, 'Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar', Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), Vol. 3, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1336>, (2021), hlm. 7–12

Tarigan mengungkapkan beberapa aspek keterampilan membaca permulaan diantaranya sebagai berikut:<sup>28</sup>

- 1) Penggunaan ucapan yang tepat. Ucapan harus sinkron dengan yang dibaca serta jelas sehingga pendengar tahu makna bacaan yang dibaca.
- 2) Penggunaan frasa yang sempurna. Frasa yang sempurna sangat dibutuhkan supaya isi bacaan bisa tersampaikan dengan baik.
- 3) Penggunaan intonasi, nada, lafal, serta tekanan yang sempurna. ketika membaca diharapkan memakai intonasi, nada, lafal serta tekanan yang sempurna supaya simpel dimengerti sang pendengar.

Sementara itu, Membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan dan menekankan pada isi bacaan. Membaca lanjutan merupakan pembelajaran membaca yang diperoleh oleh peserta didik di sekolah dasar pada tingkat kelas tinggi (III, IV, V, VI). Tingkatan proses penguasaan membaca pada membaca lanjutan adalah tidak hanya sekedar membaca tapi memiliki tujuan untuk memahami dan menggali informasi dari wacana yang dibaca sehingga pembaca mendapatkan wawasan baru dari informasi yang diperoleh lewat

<sup>28</sup> Latifah Hilda Hadian, Sugara Mochamad Hadad, and Ina Marlina, 'Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73> . 4.2 (2018). 12.

membaca. Membaca lanjutan menekankan pada pemahaman bacaan.<sup>29</sup>

Adapun jenis jenis membaca tingkat lanjut sebagai berikut:

#### 1) Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman atau reading for understanding adalah salah satu bentuk dari kegiatan membaca dengan tujuan utamanya untuk memahami isi pesan yang terdapat dalam bacaan, membaca pemahaman lebih menekankan pada penguasaan isi bacaan bukan pada indah, cepat atau lambat nya membaca. Pembelajaran membaca pemahaman menurut dimulai di kelas III SD yaitu setelah siswa telah memiliki pengetahuan dasar membaca yang diperolehnya di kelas I dan II yang diberikan melalui sub-sub pokok bahasan membaca pemahaman dengan tujuan agar siswa mampu memahami , menafsirkan serta menghayati isi bacaan.<sup>30</sup>

#### 2) Membaca Memindai

Membaca memindai atau disebut juga membaca *scanning* yaitu teknik membaca untuk memperoleh informasi tanpa membaca yang lain-lain dengan cepat dan tepat. Apabila siswa terampil dalam membaca memindai maka siswa akan lebih mudah dalam menemukan informasi yang ada dalam suatu kamus, buku telepon, ensiklopedia, dan lain-lain. Keterampilan dalam membaca memindai ini tidak hanya digunakan dalam pelajaran bahasa

<sup>29</sup> Ni Kadek Dwinda Maharani, "ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA LANJUTAN DI KELAS IVA SD N 2 KAWAN BANGLI" *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, Vol.8, No.5, Edisi Nopember 2022. 23.

<sup>30</sup> Adha Zam-Zam Hariro dkk, " Hakikat Membaca di Kelas Tinggi di Tingkat SD/MI", *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora* Vol. 3, No.2 Agustus 2024. 137.

Indonesia saja, tetapi dapat dimanfaatkan siswa dalam memahami pelajaran lainnya dan kehidupan sehari-hari.<sup>31</sup>

### 3) Membaca layap

Membaca layap atau membaca sekilas (skimming) adalah membaca yang membuat mata kita bergerak cepat melihat, memperhatikan bahan tertulis untuk mengetahui isi umum atau bagian dalam suatu bacaan. Membaca dengan cepat sering dibutuhkan ketika sedang membaca. Menurut Mikulecky dan Jeffries teknik membaca sekilas dibutuhkan pada saat kita ingin mengetahui sudut pandang penulis tentang sesuatu, menemukan pola organisasi paragraf atau menemukan gagasan umum dengan cepat.<sup>32</sup>

### 4) Membaca intensif

Membaca intensif merupakan proses membaca secara cermat, teliti, dan mendalam yang bertujuan untuk memahami isi, struktur, diksi, hingga pesan implisit dalam teks. Teknik ini menuntut pembaca untuk fokus dan berkonsentrasi agar dapat menangkap ide utama, gagasan, serta struktur bahasa dalam teks dengan tepat. Membaca intensif tidak hanya bertujuan memperoleh

<sup>31</sup> Eti Sunarsih dkk, "Peningkatan keterampilan membaca memindai melalui strategi *the power of two* pada siswa" *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, Vol. 8, No. 1, 2022. 32.

<sup>32</sup> Ni Kadek Dwindi Maharani, "ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA LANJUTAN DI KELAS IVA SD N 2 KAWAN BANGLI" *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, Vol.8, No.5, Edisi Nopember 2022. 23.

informasi, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan memahami teks secara kritis dan komprehensif.<sup>33</sup>

#### 5) Membaca nyaring

Membaca nyaring atau membaca bersuara keras merupakan kegiatan membaca yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak. Dengan kata lain seluruh siswa yang ada di dalam kelas akan memperhatikan bahan bacaan sehingga ketika seseorang membaca akan tahu kesalahannya.

#### 6) Membaca dalam hati

Membaca dalam hati merupakan kegiatan membaca tanpa suara yang bertujuan untuk memahami isi bacaan. Melalui membaca dalam hati, siswa dilatih untuk memusatkan perhatian, menangkap makna bacaan dengan cepat, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibacanya.<sup>34</sup>

### 4. Bahasa Indonesia

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 disekolah dasar dapat dilakukan dengan berbagai metode dan menggunakan berbagai sumber belajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia

<sup>33</sup> Asiatul Fadilla dkk, "Analisis Kemampuan Membaca Intensif Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar", *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, Volume 3, Nomor 3, Juni 2025, 91.

<sup>34</sup> Ni Kadek Dwindi Maharani, "ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA LANJUTAN DI KELAS IVA SD N 2 KAWAN BANGLI" *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, Vol.8, No.5, Edisi Nopember 2022. 23.

di tingkat sekolah dasar 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>35</sup>

Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Pembelajaran ini mencakup berbagai aspek bahasa, seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta pemahaman mengenai tata bahasa, kosakata, dan sastra Indonesia.<sup>36</sup>

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.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Minahul Mubin and Sherif Juniar Aryanto, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, no. 03 (2024): 59.

<sup>36</sup> 5S. Nasution. *Kurikulum dan Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, cet-ke-3, 1999. 23.

<sup>37</sup> Nur Fatma Fairuzia, "Pengembangan Metode Pembelajaran Syllable Game Into Word pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas 1 SDN Sebanu Sumobito Jombang", (Skripsi, Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024) 29.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Melalui pembelajaran bahasa, peserta didik dilatih untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sementara itu, pembelajaran sastra berperan dalam menumbuhkan sikap apresiatif peserta didik terhadap karya sastra sebagai hasil cipta manusia. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dirancang secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya pada tahap membaca permulaan, agar kemampuan berbahasa dapat berkembang secara optimal.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

##### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian Media kotak kata dan gambar (kokabar) menggunakan model jenis Research and Development (R & D) atau disebut dengan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah istilah yang menggambarkan suatu aktivitas yang berkaitan dengan penemuan atau penciptaan baru, baik berupa jasa ataupun sebuah produk dengan memperhatikan kondisi kebutuhan di lapangan. Research and Development menurut Borg dan Gall dalam Sugiono menyebutkan bahwa metode ini merupakan jenis metode penelitian yang berfokus pada validasi dan pengembangan produk. Produk yang dimaksud di sini tidak hanya berupa barang seperti buku, film serta komputer untuk pembelajaran. Melainkan juga termasuk metode, strategi ataupun program pembelajaran untuk mengatasi masalah yang terjadi di dunia pendidikan.<sup>38</sup>

Hasil penelitian pengembangan ini memperoleh kebutuhan yaitu rancangan bangun media kotak kata dan gambar pada pembelajaran membaca permulaan. Sehingga peneliti membutuhkan penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE dikarenakan model pengembangannya memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis dan terstruktur. Tahapan pada model ADDIE sesuai

---

<sup>38</sup> Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Penerbit Alfabeta, 394-395).

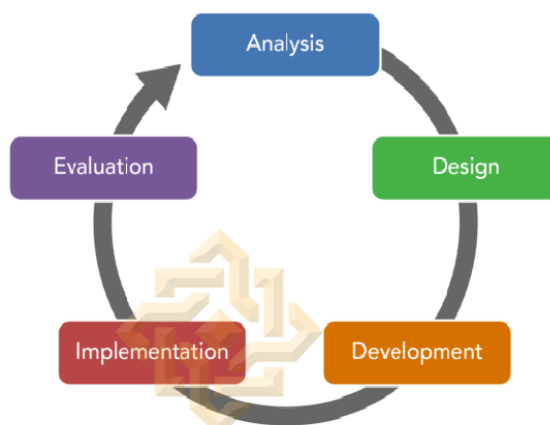
dengan kebutuhan peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengenali huruf, menyusun kata, hingga membaca dengan lebih mudah. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa perlu adanya media kokabar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca permulaan. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap tahap pengembangan dengan lima langkah, pengembangan meliputi : *Analzy* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).<sup>39</sup> Model ADDIE merupakan model penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.<sup>40</sup> Sebagai model desain instruksional, ADDIE berfokus pada pembelajaran individu, memiliki tahapan yang terstruktur dan berkelanjutan, bersifat sistematis, serta menerapkan pendekatan berbasis sistem dalam memahami pengetahuan dan proses belajar

<sup>39</sup> Endang Mulyatiningsih, 'PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang', *Islamic Education Journal*, (2015), 35.

<sup>40</sup> Amor Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 34.

manusia.<sup>41</sup> Gambar tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 3.1**  
**Tahap-tahap Model ADDIE**

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, adapun prosedur atau langkah-langkah dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE yakni sebagai berikut:

### **a. Analyze (analisis)**

Tahap *analyze* merupakan tahap pertama yang harus dilakukan. Dalam tahap analisis, terdiri dari dua tahap yaitu sebagai berikut:

#### **1) Analisis permasalahan**

Analisis dilakukan dengan melaksanakan observasi didalam kelas saat pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwasannya yang terjadi di lokasi penelitian yaitu di

<sup>41</sup> Hidayat dkk., “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, (2021), 28-38.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu pada kelas 1A, masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, merangkai suku kata, serta membaca kata sederhana.<sup>42</sup> Peserta didik juga kurang termotivasi dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan guru masih terbatas dan belum mampu membantu siswa belajar membaca secara konkret sesuai tahap perkembangan mereka.

## 2) Analisis kinerja

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1A, Ibu Emilda Mahayuni, diketahui bahwa kendala yang dialami pendidik salah satunya adalah pemanfaatan media yang kurang mendukung peserta didik dalam belajar membaca secara optimal. Media yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku paket dan latihan membaca dengan kartu kata sederhana, sehingga pembelajaran kurang menarik minat peserta didik. Selain itu, keterbatasan waktu dan sarana membuat guru belum dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih kreatif.<sup>43</sup> Walaupun guru pernah menggunakan kartu huruf, media tersebut belum cukup memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga

<sup>42</sup> Observasi di MIMA 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember, 24 November 2024.

<sup>43</sup> Emilda Mahayuni., diwawancara oleh penulis, Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember, 15 Mei 2025.

kemampuan membaca permulaan mereka belum berkembang secara maksimal.

### 3) Analisis kebutuhan

Analisis Kebutuhan bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Analisis Kebutuhan didapatkan dengan Wawancara yang dilakukan peneliti bersama Guru Kelas 1A. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap kegiatan yang memadukan gambar, warna, dan aktivitas menyusun atau bermain. Guru kelas 1A menyampaikan bahwa pembelajaran akan lebih seru dan menyenangkan jika terdapat media yang dapat disentuh dan dimainkan secara langsung. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang dibutuhkan harus

memiliki kriteria yang menarik secara visual, yaitu media yang menggunakan warna cerah, gambar yang jelas, dan bentuk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah. Selain itu, media yang dibutuhkan harus praktis, yakni mudah dibawa, mudah disimpan, dan mudah digunakan tanpa memerlukan persiapan yang rumit. Media pembelajaran juga perlu bersifat konkret, sehingga dapat disentuh, disusun, dan dimainkan langsung oleh peserta didik. Melalui kriteria tersebut, media kokabar (Kotak Kata dan Gambar) dinilai

sesuai karena mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran membaca permulaan. Oleh karena itu, media pembelajaran kokabar (Kotak Kata dan Gambar) dibuat sesuai dengan kriteria tersebut untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran membaca permulaan yang dihadapi pendidik dan peserta didik kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu.<sup>44</sup>

#### **b. Design (Desain)**

Pada tahap ini peneliti mendesain media pembelajaran yang dikembangkan berupa media Kotak Kata dan Gambar (kokabar) untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1A. Tahapan pada desain menentukan rumusan masalah yang ada. Tahapan tersebut meliputi: Penyusunan materi pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, serta menentukan bahan-bahan yang diperlukan dengan memperhatikan pembuatan media yang nantinya digunakan sebagai media kokabar.

#### **c. Development (Pengembangan)**

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk, adapun tahap- tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media kotak kata dan gambar ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih bahan-bahan, bahan tersebut meliputi papan kayu sebagai kotak media, triplek sebagai alas kotak.

---

<sup>44</sup> Emilda Mahayuni., diwawancara oleh penulis, Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember, 15 Mei 2025.

- 2) Bahan yang dipilih merupakan bahan yang kuat dan tahan lama agar media dapat digunakan secara berulang, seperti papan kayu yang kokoh dan tidak mudah rusak.
- 3) Menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam proses pembuatan media, seperti gergaji, meteran, amplas, kuas, cat kayu, lem, cutter.
- 4) Setelah media selesai dirancang dan dibuat, dilakukan uji coba produk oleh validator ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan masukan sebelum diterapkan pada peserta didik kelas 1A. Penilaian meliputi aspek keefektifan, kelayakan, kemenarikan, serta kejelasan tampilan media. Peneliti menyusun angket validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan.
- 5) Setelah memperoleh nilai dan saran dari para ahli, peneliti melakukan perbaikan sesuai rekomendasi validator. Setelah dinyatakan layak, peneliti melanjutkan pada tahap berikutnya.

#### **b. Implementation (implementasi)**

Selanjutnya pada tahap ke empat yaitu mengimplementasikan produk yang telah dinyatakan valid oleh empat validator ahli media.

Kegiatan peneliti pada tahap ini adalah:

1. Menerapkan media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak dan mendapatkan nilai validator ahli media.

2. Membuat catatan lapangandan kendala-kendala yang terjadi pada saat proses mengimplementasikan serta mendokumentasi proses berlangsungnyapembelajaran dikelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu

**c. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap terakhir pada penelitian pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran.<sup>45</sup> Tahap evaluasi ini didasarkan pada validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta guru kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu. Selain itu, antusias peserta didik pada saat proses implementasi juga menjadi bagian dari penilaian kelayakan media. Dalam proses pengimplementasian, media kokabar dinyatakan berjalan dengan baik dan tidak ditemukan kekurangan yang berarti, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan bagi peserta didik kelas 1A. Pada tahap evaluasi ini, pengembangan media kokabar menggunakan instrumen angket untuk memperoleh tingkat kelayakan produk dari para validator. Hasil angket tersebut menjadi dasar peneliti dalam menilai apakah media sudah memenuhi aspek kelayakan atau tidak.

---

<sup>45</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), 42.



### C. Uji coba produk

Penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan kegiatan observasi di lapangan yang kemudian dianalisis, dilanjutkan dengan mendesain media pembelajaran, membuat atau mengembangkan media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar). Setelah media dikembangkan, dilakukan uji kelayakan atau validitas produk melalui proses validasi oleh para validator, kemudian dilaksanakan uji respon siswa untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran, serta menguji keefektifan media kotak kata dan gambar (kokabar) yang telah dikembangkan.

### D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan suatu produk yang nantinya akan dilakukan perbaikan kembali terhadap produk tersebut.

#### 1. Subjek uji coba

Pada prosedur pengembangan, media ini sendiri terdapat beberapa subjek uji coba. Adapun sebagai berikut:

##### a. Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih Prof. Dr. H. Mundhir, M.Pd. sebagai ahli media. Beliau merupakan dosen yang mengajar di Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Shiddiq Jember. Selain itu, beliau memiliki

pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran serta aktif menulis karya ilmiah. Salah satu karya ilmiah yang ditulis membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang berjudul "Gambaran perkembangan media pembelajaran berbasis media sosial di pesantren pada masa pandemi: studi tentang pembacaan kiai online dan literasi media sosial santri dalam membangun konten negatif di dunia maya."

b. Ahli Materi

Sebagai ahli materi peneliti memilih bapak Dr. Roni Subhan. S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan dosen yang memiliki pemahaman yang baik kaitannya dengan materi seputar bahasa Indonesia. Selain itu, beliau merupakan salah satu dosen yang meraih gelar doktor dalam bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra, bukan hanya ahli namun beliau merupakan dosen mata pelajaran Bahasa Indonesia pada prodi PGMI di Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Shiddiq Jember.

c. Ahli Bahasa

Sebagai ahli Bahasa peneliti memilih bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd. sebagai ahli Bahasa dikarenakan Beliau merupakan dosen di Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Shiddiq Jember yang memiliki latar belakang keilmuan di bidang bahasa Indonesia dan terdaftar sebagai ahli bahasa

Indonesia di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Beliau juga aktif dalam kegiatan akademik, termasuk menjadi validator ahli bahasa pada media pembelajaran dan instrumen penelitian.

d. Guru Kelas

Guru disini merupakan ahli pembelajaran yaitu adalah wali kelas dari kelas IA Ibu Emilda Mahayuni S.Pd dengan tujuan untuk mengetahui respon serta saran mengenai produk yang peneliti kembangkan.

e. Siswa Kelas IA

Subjek uji coba utama dalam penelitian ini adalah lima orang siswa kelas IA di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu yang belum memiliki kemampuan membaca permulaan dengan baik. Kelima siswa ini dijadikan subjek dalam uji coba media untuk melihat efektivitas media kotak kata dan gambar dalam membantu melatih keterampilan membaca permulaan.

2. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan oleh peneliti yaitu data kualitatif dan data kuantitatif:

a. Data Kualitatif

Data Kualitatif berasal dari saran dan kritik validator ahli dalam penelitian. Pada tahap uji coba lapangan data kualitatif diperoleh

dari kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan peserta didik kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu.

b. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif ini diperoleh dari angket dan Kuisisioner yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran serta peserta didik untuk menilai pengembangan media pembelajaran kotak kata dan gambar.

3. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Observasi adalah merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada dilingkungan baik itu

yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan penginderaan. Dan merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja atau sadar dan juga sesuai

urutan<sup>46</sup> Observasi bertujuan untuk mengamati dan mengumpulkan data secara langsung subjek untuk memahami keadaan subjek di lapangan.<sup>47</sup> Observasi di Madrasah Ibtidaiyah

Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu dilakukan dengan metode

<sup>46</sup> Uswatun Hasanah, *Pengantara Microteaching, Sustainability (Switzerland)* (Grub Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2020), 27

<sup>47</sup> Mahagiyani and Sugiono, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Poltek LPress, 2024), 22.

non-partisipan, yakni peneliti hanya berperan sebagai pengamat independen, tidak terlibat langsung dan hanya mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi dengan pendidik selama pembelajaran membaca permulaan. Tujuan dari kegiatan observasi ini ialah untuk mengetahui hal-hal yang menjadi kebutuhan dalam penelitian, mencakup kondisi kelas, sarana pembelajaran yang digunakan, serta respon peserta didik terhadap proses pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden, dimana peneliti mengajukan pertanyaan untuk menggali informasi mendalam tentang topik yang diteliti<sup>48</sup> Wawancara dilakukan kepada kepala madrasah, guru kelas 1A dan siswa sebagai responden yang akan diberikan pertanyaan.

c. Angket

Angket atau kuesioner adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan berupa tulisan yang telah dirancang dengan tujuan mengukur variabel penelitian.<sup>49</sup> Angket atau kuesioner diberikan kepada responden

<sup>48</sup> Ahmad Gunawan Siti Romdona, Sivia Senja Jinista, 'Teknik Pengumpulan Data', 3.1 (2025), 39– 47.

<sup>49</sup> Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9.

yang memuat pertanyaan beserta pilihan jawaban. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk memperoleh umpan balik dari para validator mengenai kecocokan produk atau media pembelajaran kotak kata dan gambar, serta untuk menilai tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun Angket Validasi yang digunakan sebagai berikut:

1) Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi ahli media diberikan kepada dosen ahli media Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd. Instrumen ini digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi media Pembelajaran kotak kata dan gambar dengan Tujuan mengetahui Kualitas dan Kelayakan Media. Adapun Lembar Validasi Media Sebagai Berikut:

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



## 2) Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Materi diberikan kepada Dr. Roni Subhan sebagai ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran kotak kata dan gambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media pembelajar. Lembar Validasi disusun sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

### **Instrumen Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
Kebenaran Konsep						
1	Kesesuain media Kotak Kata dan Gambar dengan Standart isi kurikulum Merdeka					
2	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik					
3	Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas I					
4	Media Kotak Kata dan Gambar dapat menjelaskan macam-macam benda yang ada di sekitar					
5	Keakuratan contoh gambar dengan materi					
Aspek Keilmuan Konsep						
6	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik					
7	Kemudahan materi untuk di pahami peserta didik					



Aspek keterlaksanaan						
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan					
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
10	Keefektifan media Kotak Kata dan Gambar dalam membantu belajar peserta didik					
Komentar dan Saran:						

### 3) Lembar Validasi Bahasa

Lembar validasi ahli bahasa oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. . Lembar Validasi disusun sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai dengan EYD.					
2	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.					
3	Ketepatan dalam memilih bahasa sesuai dengan materi.					
4	Kesesuaian ilustrasi dengan materi yang ada di media Kotak Kata dan Gambar					
5	Bahasa yang digunakan dalam media Kotak Kata dan Gambar sesuai dengan perkembangan keilmuan peserta didik.					

6	Tidak adanya kata-kata yang berpotensi menimbulkan makna ganda.					
7	Kejelasan instruksi atau petunjuk dalam media.					
Kesimpulan dan Saran:						

#### 4) Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

Tahap validasi ahli pembelajaran oleh guru kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu yaitu ibu Emilda Mahayuni S.Pd. dengan Tujuan untuk mendapatkan Masukan dari pengembangan media terhadap kelayakan dan kesesuaian materi. Lembar Validasi disusun sebagai Berikut:

**Tabel 3.4**

#### **Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Ketepatan media Kotak Kata dan Gambar untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
2	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					
3	Materi yang di sajikan melalui media Kotak Kata dan Gambar sudah sesuai dengan kurikulum					

4	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					
5	Media Kotak Kata dan Gambar memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran					
6	Media Kotak Kata dan Gambar meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran					
7	Media Kotak Kata dan Gambar aman digunakan oleh peserta didik					
8	Media Kotak Kata dan Gambar disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan					
9	Media Kotak Kata dan Gambar mudah digunakan oleh peserta didik					
Kesimpulan dan Saran:						

### 5) Lembar Respon Peserta Didik

Lembar Respon Peserta didik diberikan kepada peserta didik kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu. Dengan Tujuan untuk mengetahui respon peserta didiki dalam penerapan media kotak kata dan gambar. Lembar respon peserta didik disusun sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Lembar Angket Respon Peserta Didik**

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media kartu kata ini sangat menarik dan menyenangkan					
2	Dengan menggunakan media Kotak Kata dan Gambar pembelajaran tidak membosankan					
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar					
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar					
5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar					
6	Saya merasa memahami materi benda di sekitar serta bisa menyebutkan nama-nama benda yang ada di sekitar.					
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran kartu kata.					
8	Media Kotak Kata dan Gambar mempermudah saya agar lancar membaca.					
9	Penggunaan media Kotak Kata dan Gambar membantu saya mengingat materi nama-nama benda yang ada di sekitar.					
10	Dengan menggunakan media Kotak Kata dan Gambar membuat saya semangat belajar.					

Komentar dan Saran:

#### d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan aktivitas pengumpulan dan pengelolaan data dari berbagai sumber, baik dalam bentuk gambar, tulisan, prasasti, majalah dan sebagainya.<sup>50</sup> Adapun foto yang dapat diambil meliputi : proses pelaksanaan wawancara, observasi, hasil validasi dari ahli, angket responden dan lain sebagainya.

#### 2) Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian adalah proses metodologis penerapan alat statistik yang berbeda untuk mengubah data mentah yang telah dikumpulkan menjadi informasi yang relevan.<sup>51</sup> Jenis data yang dikembangkan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah sebagai berikut:

##### a. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan bahan-bahan lainnya. Data hasil wawancara dan observasi digunakan untuk mengetahui kendala dan permasalahan peserta didik kelas 1A, serta saran dan masukan dari ahli validator diberikan kepada peneliti sebagai acuan dalam melakukan revisi produk.

<sup>50</sup> Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), 149-150.

<sup>51</sup> Candra Susanto et al., "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)." *Jurnal Ilmu Multidisplin*, Vol. 3, No. 1, (April-Juni 2024), 1-12.

b. Analisis Data Kuantitatif

1) Analisis Kevalidan

Analisis data hasil Uji validasi Bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan peneliti untuk peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data dengan menggunakan angket yang diberikan kepada Ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Adapun kriteria Skala Skor dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 3.6**

**Penilaian Validasi Ahli**

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversi untuk menentukan kevalidan dan kelayakan media pembelajaran kotak kata dan gambar.

Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung persentasi penilaian dari masing-masing data

dengan rumus sebagai berikut:

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

$Xi$  = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$  = Jumlah skor perolehan

$\sum max$  = Jumlah skor maksimal<sup>52</sup>

Hasil penilaian rata-rata kevalidan produk digolongkan berdasarkan penilaian dari kriteria kevalidan sebagai berikut:

**Tabel 3.7**

**Kriteria Kevalidan Media**

Skala Persentase	Kriteria Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

2) Teknik Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Analisis data respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yakni menggunakan angket yang diberikan kepada siswa. Untuk skala skor nilai respon siswa yaitu skor (1-5) dengan keterangan sebagai berikut:

<sup>52</sup>Rita Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart pada Materi Kingdom Plantae di SMA Negeri 1 Miesjid Raya Aceh Besar". (Skripsi, Univertas Islam Negeri Ar-Hainiry,2021),44.

**Tabel 3.8**  
**Skor Penilaian Respon Peserta didik**

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing siswa tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversi untuk menentukan kemenarikan media pembelajaran kartu kata.

Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung persentasi penilaian dari masing-masing data dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Persentase Respon Peserta Didik

F = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal<sup>53</sup>

Hasil penilaian rata-rata kevalidan produk digolongkan berdasarkan penilaian dari kriteria respon peserta didik sebagai berikut:

<sup>53</sup>Rita Susanti, “Pengembangan Media Pembelajaran”, 45.



**Tabel 3.9**  
**Kriteria Persentase Respon Peserta Didik<sup>54</sup>**

No.	Interval	Kriteria
1.	81-100%	Sangat Menarik
2.	61-80%	Menarik
3.	41-60%	Cukup Menarik
4.	21-40%	Kurang Menarik
5.	0-20%	Tidak Menarik

c. Analisis Data Efektivitas

Dilakukan menggunakan desain penelitian One Group Pretest-Posttest dan dianalisis dengan teknik N-Gain (Normalized Gain). Desain ini bertujuan untuk mengevaluasi perubahan kemampuan siswa dengan membandingkan hasil pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan). Penelitian dimulai dengan memberikan pretest untuk mengukur keterampilan membaca awal siswa. Kemudian, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media kartu kata yang dikembangkan selama periode tertentu. Setelah perlakuan, siswa diberikan posttest untuk mengukur perubahan keterampilan membaca. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik N-Gain yang menghitung perbedaan skor pretest dan posttest, dinormalisasi terhadap skor maksimal yang dapat dicapai.<sup>55</sup> Rumus N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

<sup>54</sup> Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), 12.

<sup>55</sup> Irma, dkk., “N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest”, (Suryacahya, Yogyakarta), 2024.

**Tabel 3.10****Kriteria Gain Ternormalisasi**

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

**Tabel 3.11****Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan**

Kriteria Validasi	Tingkatan Validasi
81,00%- 100,00%	Sangat Valid
61,00%-80,00%	Cukup Valid
41,00%-60,00%	Kurang Valid
21,00%-40,00%	Tidak Valid
00,00%-24,00%	Sangat Tidak Valid

Desain penelitian ini sesuai untuk melihat efektivitas media pembelajaran karena dapat mengukur secara langsung peningkatan hasil belajar siswa. Namun, desain ini memiliki keterbatasan karena tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian masih dapat dipengaruhi oleh faktor lain. Meskipun demikian, penggunaan teknik N-Gain tetap mampu memberikan hasil penilaian yang objektif dan bermakna dalam mengukur keberhasilan pengembangan media pembelajaran.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian data uji coba

Pada penelitian ini, menggunakan metode penelitian *Research and Development* yang disingkat dengan sebutan *R&D*. *Research and Development (R&D)* adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.<sup>56</sup> Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa kotak kata dan gambar (kokabar).

Media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar) diimplementasikan pada siswa kelas IA Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahu Ulum Ambulu-Jember. Validator dalam penelitian ini yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi, dosen ahli bahasa dan guru ahli pembelajaran. Sedangkan responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IA.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran.<sup>57</sup> Tahapan mode ADDIE meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop*

---

<sup>56</sup> Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya Vol.1, No.1 (Maret 2023), 86-100.

<sup>57</sup> Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, vol. 9 nomor 2 (2024), 1220-1230.

(pengembangan), *implement* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi). Berikut merupakan penjabaran hasil penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE.

### 1. hasil analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan tahapan pertama dalam penelitian. Pada tahapan ini dilakukan beberapa analisis di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember yang meliputi:

#### a. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan dengan melaksanakan wawancara dan observasi di dalam kelas saat pembelajaran. Dari hasil observasi, diketahui bahwa masih terdapat 5 siswa yang belum mampu membaca permulaan dengan lancar. Padahal, guru kelas telah berupaya menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses membaca. Namun, upaya tersebut belum sepenuhnya berhasil.

Berdasarkan informasi dari guru kelas, faktor yang memengaruhi keterlambatan membaca pada siswa tersebut antara lain adalah kurangnya perhatian orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah dan rendahnya kemampuan kognitif atau IQ anak.<sup>58</sup> Dan berdasarkan hasil wawancara dengan Emilda Mahayuni selaku wali kelas 1A di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu, ada beberapa permasalahan terkait kemampuan membaca di kelas tersebut. Hal tersebut dibuktikan terdapat lima anak yang masih

<sup>58</sup> Observasi di MIMA 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember, 15 Mei 2025

kesulitan membaca. Dian masih mampu membaca suku kata seperti ca dan ci atau gabungan dua suku kata, tetapi sering lupa. Arvi sudah bisa membaca hingga empat sampai lima suku kata. Chiko dan Rafi mampu membaca dua hingga tiga suku kata. Sementara itu, Zaskia sudah mulai bisa membaca, tetapi belum lancar. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat kemampuan membaca di antara siswa, yang memerlukan perhatian khusus dalam pengajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka.<sup>59</sup>

b. Analisis kebutuhan

Selanjutnya dilakukan analisis mengenai media yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Dengan melihat tahap perkembangan operasional konkret peserta didik kelas 1A sekolah dasar, diperlukan media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, mudah dimanipulasi, serta melibatkan aktivitas bermain. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan yang memadukan gambar, warna, dan aktivitas menyusun atau bermain. Mereka menyampaikan bahwa pembelajaran akan lebih seru dan menyenangkan jika terdapat media yang dapat disentuh dan dimainkan secara langsung. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran kokabar (Kotak Kata dan Gambar) merupakan media yang sesuai untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran membaca permulaan yang dihadapi pendidik dan

---

<sup>59</sup> Emilda Mahayuni, diwawancara oleh Dewi Masyithoh, Jember, 15 Mei 2025

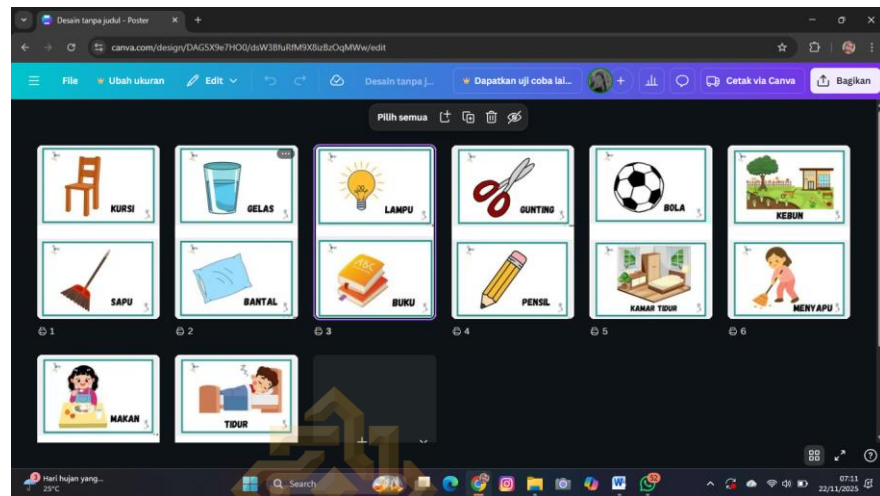
peserta didik kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar). Media ini dirancang untuk membantu guru dalam mengatasi kesulitan siswa yang belum lancar membaca, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Berikut aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam mendesain produk media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar):

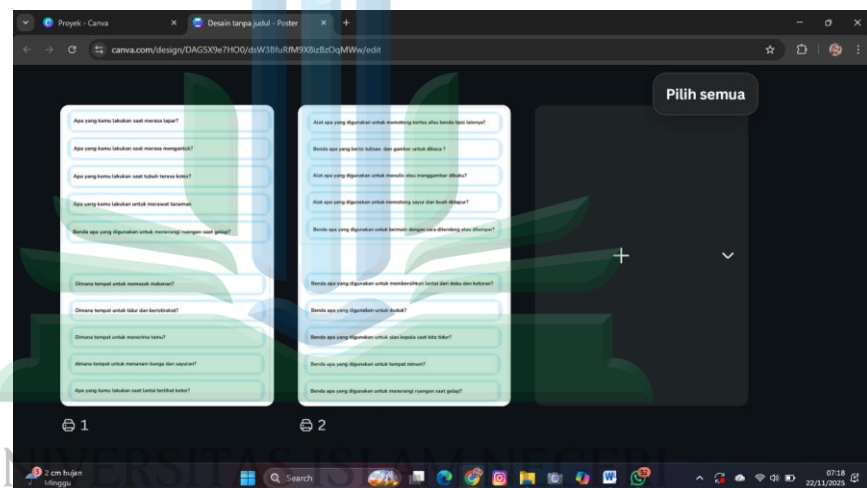
### a. Penyusunan materi pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi yang akan ditetapkan pada media kotak kata dan gambar menggunakan aplikasi canva, materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi disekitar rumah.



Gambar 4.1

### Materi gambar disekitar rumah



Gambar 4.2

### Gambar soal materi disekitar rumah

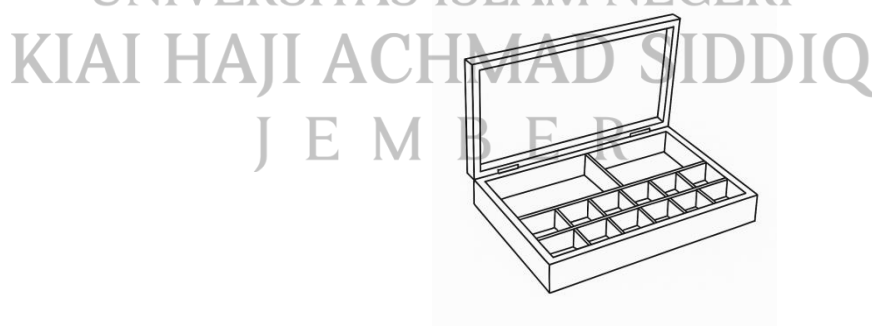
Berikut merupakan capaian pembelajaran (CP) pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase A yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan Kebutuhan peserta didik.

**Tabel 4.1**  
**Capaian pembelajaran**

<b>Elemen</b>	<b>Fase A</b>
Membaca dan Memirsa	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.

b. Perancangan desain produk

1) Desain produk media pembelajaran



**Gambar 4.3**  
**Desain Produk Kotak Kata dan Gambar (Kokabar)**

Gambar di atas merupakan desain produk media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar (kokabar). Desainnya



dibuat sederhana namun tetap mengandung nilai edukatif yang bermanfaat. Media pembelajaran kokabar dikembangkan untuk membantu mengatasi rendahnya keterampilan membaca permulaan pada siswa.

#### 2) Ukuran media pembelajaran

Ukuran media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar) yang dikembangkan dibuat dengan dimensi yang tidak terlalu besar maupun terlalu kecil, yaitu panjang 35 cm, lebar 25,5 cm.

#### 3) Bahan media pembelajaran

Bahan yang digunakan dalam media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar) yaitu terbuat dari triplek dan kayu. Bahan tersebut dipilih karena kuat sehingga dapat digunakan secara berulang dalam jangka waktu yang lama.

#### 4) Ilustrasi gambar

Ilustrasi gambar merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran kotak kata dan gambar yang berfungsi sebagai pendukung visual yang membantu siswa dalam memahami dan menghubungkan kata dengan makna yang sesuai. Ilustrasi gambar yang digunakan disesuaikan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 semester 2 bab 8 tentang disekitar rumah.

c. Perancangan buku panduan penggunaan media pembelajaran

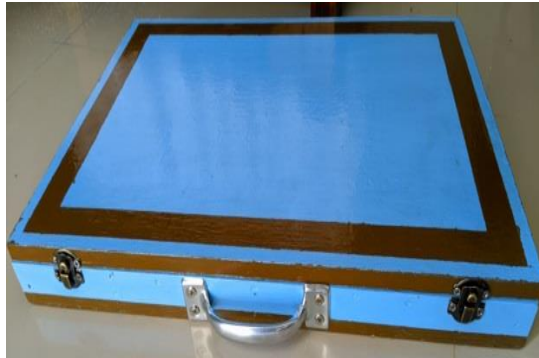
Setiap produk pengembangan umumnya dilengkapi dengan buku panduan penggunaan sebagai acuan dalam implementasinya, termasuk pada media kartu kata. Buku panduan ini disusun untuk mendukung efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran. Di dalamnya memuat informasi penting seperti identitas media, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, komponen media, tata cara atau aturan penggunaan media, serta profil penyusun.

**3. Pengembangan (*Development*)**

Setelah melakukan tahapan rancangan konseptual terkait produk, maka tahapan berikutnya ialah merealisasikan dan mengembangkan produk media pembelajaran. Adapun tahapan ini mencakup beberapa tahapan, sebagai berikut:

a. Pembuatan media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar)

Media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar) yang telah dirancang selanjutnya direalisasikan ke wujud nyata. Segala komponen yang dibutuhkan baik alat maupun bahan selanjutnya dirangkai dan dirakit menjadi satu kesatuan produk yang utuh.



**Gambar 4.4**  
**Tampilan Produk Kotak Kata dan Gambar (Kokabar)**

Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran kotak kata dan gambar (kokabar) adalah sebagai berikut :

1) Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.

Alat	Bahan
a) Palu	a) Triplek
b) Pensil	b) Engsel
c) Meteran	c) Pengunci kotak
d) Gergaji	d) Lem korea/ lem kayu
e) Penggaris	e) Paku
f) Gunting	f) Kayu
	g) Cat kayu/akrilik

2) Siapkan lembaran triplek kayu, ukur lembaran triplek kayu menggunakan meteran dengan ukuran panjang 35 cm dan lebar 25,5 cm sebanyak 2 lembar sebagai atap dan alas.

3) Potong 4 bilah kayu untuk bingkai

a) 2 sisi panjang = 35 cm (tebal sekitar 5 cm)

- b) 2 sisi lebar = 25,5 cm
- 4) Rakit Bagian Dasar Kotak
  - a) Ambil alas bawah (triplek), tempelkan ke sisi bingkai menggunakan lem kayu terlebih dahulu.
  - b) Setelah rapi, kuatkan sambungan dengan paku kecil di keempat sisi.
- 5) Buat dan Pasang Tutup Kotak
  - a) Ambil triplek penutup atas.
  - b) Tempelkan sisi bingkai yang sama seperti bagian dasar
  - c) Pasang 2 engsel kecil pada sisi dalam untuk menghubungkan tutup dan dasar kotak.
  - d) Pastikan engsel bisa membuka dan menutup dengan lancar.
- 6) Buat Sekat-Sekat dalam Kotak
  - a) Potong papan triplek kecil untuk membuat sekat-sekat dalam kotak.
  - b) Ukuran sekat 3x3 cm untuk ukuran bawah menyesuaikan dadu huruf dan jumlah sekat bawah 10 kotak dan atas 2 kotak disesuaikan dengan ukuran ilustrasi gambar.
  - c) Tempelkan sekat-sekat ke dalam kotak menggunakan lem kayu/lem korea dan pastikan rapi dan kokoh.
- 7) Membuat dadu huruf
  - a) Siapkan kayu yang berukuran kecil

- b) Potong kayu menggunakan gergaji dengan ukuran 3x3 sebanyak 26 sesuai jumlah huruf abjad
  - c) Kemudian haluskan permukaan kayu menggunakan amplas
  - d) Cat menggunakan cat kayu dan diberi tulisan abjad mulai dari A-Z.
- 8) Buat ilustrasi gambar
- a) Cetak gambar-gambar sederhana (sesuai materi di buku pendamping siswa kelas 1 bab 8 tentang disekitar rumah).
- 9) Finishing Kotak
- a) Setelah semua bagian selesai, haluskan seluruh permukaan kotak dengan amplas.
  - b) Cat kotak bagian luar dengan warna cerah.
  - c) Tambahkan tulisan “KOKABAR - Kotak Kata dan Gambar” pada bagian tutup kotak.

#### b. Validasi Produk

Validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator ahli dalam produk yang dikembangkan. Pada tahap validasi, produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dinilai oleh empat orang validator yang berperan memberikan masukan, saran perbaikan, serta penilaian sebelum produk tersebut digunakan secara luas. Keempat validator tersebut meliputi ahli materi, ahli

media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Adapun hasil validasi dari masing-masing validator sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Roni Subhan, M.Pd., pada tanggal 16 Mei 2025 Proses validasi dilakukan terhadap media kotak kata dan gambar dengan menggunakan instrumen berupa angket yang memuat skala Likert pada lima pilihan jawaban, yaitu:

SS: Sangat Setuju (Skor 5)

S : Setuju (Skor 4)

N : Netral ( Skor 3)

TS : Tidak Setuju (Skor 2)

STS: Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

**Tabel 4.2**

**Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Maks
1.	Kesesuaian media Kartu Kata dengan Standart isi kurikulum Merdeka	4	5
2.	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	5	5
3.	Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas I	5	5
4.	Media Kartu Kata dapat menjelaskan macam-macam benda yang ada di sekitar	4	5
5.	Keakuratan contoh gambar dengan materi	4	5
6.	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik	4	5

7.	Kemudahan materi untuk di pahami peserta didik	5	5
8.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan	5	5
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
10.	Keefektifan media Kartu Kata dalam membantu belajar peserta didik	4	5
<b>Jumlah</b>		45	50
<b>Presentase</b>		90%	
<b>Kategori</b>		Sangat valid	

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \% \quad Xi = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan:

$Xi$  = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$  = Jumlah skor perolehan

$\sum max$  = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa

hasil dari validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar 90%, artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak, dengan saran dan masukan sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Komentar dan saran ahli materi**

Komentar dan saran oleh validator ahli materi
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. materi gambar disesuaikan dengan kognitif anak dan tidak ambigu dalam memilih gambar.</li> <li>2. Kotak harus dikasih kancing atau kunci</li> </ol>

## 2) Validasi Ahli Media

Tahap validasi ahli media oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Prof. Dr. H. Mundir M.Pd pada tanggal 26 Mei 2025. Proses validasi media kotak kata dan gambar dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang disusun berdasarkan skala Likert pada lima pilihan jawaban, yaitu:

SS: Sangat Setuju (Skor 5)

S : Setuju (Skor 4)

N : Netral (Skor 3)

TS : Tidak Setuju (Skor 2)

STS: Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

**Tabel 4.4**

**Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Maks
1.	Kualitas media Kartu Kata yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	5	5
2.	Ketepatan Media Kartu Kata untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4	5
3.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi	4	5
4.	Bahan-bahan yang digunakan Media Kartu Kata tidak mudah rusak	4	5
5.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	5	5
6.	Media Kartu Kata dapat mendukung peserta didik belajar materi benda di sekitar.	4	5
7.	Media Kartu Kata dapat disimpan dan digunakan kembali	5	5



8.	Media Kartu Kata menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari nama-nama benda di sekitar, dan juga peserta didik mampu menyebutkan benda yang ada di sekitar.	5	5
9.	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas I tingkat sd/mi	5	5
10.	Tampilan media Kartu Kata menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I sd/mi	4	5
<b>Jumlah</b>		45	50
<b>Presentase</b>		90%	
<b>Kategori</b>		Sangat valid	

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \% \quad Xi = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan:

$Xi$  = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$  = Jumlah skor perolehan

$\sum max$  = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa

hasil dari validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 90%, artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak, dengan saran dan masukan sebagai berikut:

**Tabel 4.5**

**Komentar dan saran ahli media**

No.	Komentar dan saran oleh validator ahli media
1.	Pedoman untuk guru diperbaiki
2.	Huruf dipedoman diperjelas

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Tahap validasi ahli bahasa oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd, pada tanggal 16 Mei 2025 Hasil dari validasi media kotak kata dan gambar dengan mengisi angket menggunakan skala likert pada lima pilihan jawaban, yaitu:

SS: Sangat Setuju (Skor 5)

S : Setuju (Skor 4)

N : Netral ( Skor 3)

TS : Tidak Setuju (Skor 2)

STS: Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

**Tabel 4.6**

**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Maks
1.	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai dengan EYD.	4	5
2.	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	4	5
3.	Ketepatan dalam memilih bahasa sesuai dengan materi.	5	5
4.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi yang ada di media kartu kata.	4	5
5.	Bahasa yang digunakan dalam media kartu kata sesuai dengan perkembangan keilmuan peserta didik.	4	5
6.	Tidak adanya kata-kata yang berpotensi menimbulkan makna ganda.	5	5

7.	Kejelasan instruksi atau petunjuk dalam media.	4	5
<b>Jumlah</b>		30	35
<b>Presentase</b>		85%	
<b>Kategori</b>		Sangat valid	

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \% \quad Xi = \frac{30}{35} \times 100\% = 85\%$$

Keterangan:

$Xi$  = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$  = Jumlah skor perolehan

$\sum max$  = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi bahasa menunjukkan skor presentase sebesar 85%, artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak.

#### 4) Validasi Ahli Pembelajaran

Tahap validasi ahli pembelajaran oleh guru kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu yaitu ibu Emilda Mahayuni S.Pd. pada tanggal 16 Mei 2025 Hasil dari validasi media kotak kata dan gambar dengan mengisi angket menggunakan skala likert pada lima pilihan jawaban yaitu:

SS: Sangat Setuju (Skor 5)

S : Setuju (Skor 4)

N : Netral ( Skor 3)

TS : Tidak Setuju (Skor 2)

STS: Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

**Tabel 4.7**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Maks
1.	Ketepatan media kartu kata untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	5	5
2.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	4	5
3.	Materi yang di sajikan melalui media kartu kata sudah sesuai dengan kurikulum	4	5
4.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	4	5
5.	Media kartu kata memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	5	5
6.	Media kartu kata meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	4	5
7.	Media kartu kata aman digunakan oleh peserta didik	5	5
8.	Media kartu kata disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	3	5
9.	Media kartu kata mudah digunakan oleh peserta didik	4	5
<b>Jumlah</b>		38	45
<b>Presentase</b>		84%	
<b>Kategori</b>		Valid	

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \%$$

$$Xi = \frac{38}{45} \times 100\% = 84\%$$

Keterangan:

$Xi$  = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$  = Jumlah skor perolehan

$\sum max$  = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 84%, artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak, dengan saran dan masukan sebagai berikut:

**Tabel 4.8**

**Komentar dan saran ahli pembelajaran**

Komentar dan saran oleh validator ahli pembelajaran
Media kokabar sangat membantu siswa kelas 1 belajar memahami huruf dan kata, bagi siswa yang sudah faham huruf dan bias membaca lebih dari 2 suku kata aman, namun bagi siswa yang belum faham huruf dan belum bias membaca lebih baik menggunakan kokabar 2 suku kata contoh: bola,buku.

**Tabel 4.9**

**Hasil Validasi**

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Materi	90%	Sangat Valid
2.	Validator Media	90%	Sangat Valid
3.	Validator Bahasa	85%	Sangat Valid
4.	Validator Pembelajaran	84%	Valid
<b>Nilai rata-rata presentase</b>		87%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis dari 4 validator diperoleh pada tabel 4.9, nilai rata-rata presentase adalah 87% hasil validitas menunjukkan bahwa media kotak kata dan gambar yang dikembangkan telah memenuhi

kriteria dan sangat layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media kotak kata dan gambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **4. Implementasi (*implementation*)**

Setelah tahap pengembangan selesai, langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi yang bertujuan untuk menguji coba media pembelajaran kokabar yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan media tersebut. Kemenarikan media kokabar diperoleh melalui angket respon peserta didik, sedangkan keefektifannya diketahui dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa.



**Gambar 4.5**  
**Pembelajaran menggunakan metode ceramah**

Sebelum Melakukan pembelajaran dengan media kotak kata dan gambar peneliti melakukan Pembelajaran tanpa Media yaitu dengan menggunakan metode Ceramah. Setelah Peneliti Melakukan pembelajaran dengan metode Ceramah, Selanjutnya peneliti Melakukan Pembelajaran Menggunakan Media kotak kata dan gambar serta Peserta

didik diminta Langsung Mempraktikkan untuk mengukur tingkat Kefahaman Peserta didik.

**Tabel 4.10**  
**Hasil Pretest Peserta Didik**

NO	Nama	Nilai
1	Rizky	50
2	Najwa	40
3	Putri	60
4	Ardi	50
5	Azka	60
6	Syafa	40
7	Mecca	60
8	Haikal	60
9	Hawwin	40
10	Nasya	50
11	Chiko	50
12	Abiyyu	50
13	Arsya	60
14	Arvi	50
15	Ismail	50
16	Nanda	50
17	Rafi	60
18	Dhana	50
19	Hafidz	50
20	Hanan	40
21	Nazhwa	60
22	Nuro	60
23	Nuvail	60
24	Satria	50
25	Ida	40
26	Arif	50
27	Zaskiya	40

Tabel 4.10 terdapat hasil pretest, dimana setiap peserta didik diharapkan mendapat nilai 25 dari setiap soal dan terdiri dari 4 soal. Jadi, jika peserta didik berhasil menjawab semua soal mendapat skor nilai 100. Tetapi dari pretest diatas dapat dilihat tidak ada peserta didik yang berhasil mencapai skor maksimal. Nilai terendah yang dicapai peserta didik adalah 40 dan nilai tertinggi yang diperoleh 60. Adapun

hasil rata- rata pretest di kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu memperoleh skor sebesar 51,11.

Adapun nilai pretest dapat dilihat bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai skor di atas nilai 75 (KKM). Oleh karena itu, perlu dilakukan penilaian ulang setelah mengulang pembelajaran dengan menggunakan media kotak kata dan gambar. Tujuannya untuk mengevaluasi perkembangan serta pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran.



**Gambar 4.6**

#### **Pembelajaran Menggunakan Media Kotak Kata dan Gambar**

Proses Implementasi di kelas 1A dimulai dengan Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peserta didik diminta duduk yang rapi. Selanjutnya peneliti melakukan pengenalan media kotak kata dan gambar kepada peserta didik dan setelah penggunaan media pembelajaran terdapat uji coba soal terkait dengan kemampuan



membaca siswa, sehingga dapat mengukur tingkat kefahaman peserta didik.

**Tabel 4.11**  
**Hasil Posttest Peserta didik**

NO	Nama	Nilai
1	Rizky	90
2	Najwa	80
3	Putri	100
4	Ardi	100
5	Azka	90
6	Syafa	80
7	Mecca	80
8	Haikal	80
9	Hawwin	90
10	Nasya	100
11	Nachiko	80
12	Abiyyu	90
13	Arsya	90
14	Arvi	90
15	Ismail	90
16	Nanda	80
17	Rafi	80
18	Dhana	90
19	Hafidz	90
20	Hanan	90
21	Nazhwa	90
22	Nuro	100
23	Nuvail	90
24	Satria	90
25	Ida	90
26	Arif	80
27	Zaskiya	80

Tabel 4.11 Menunjukkan hasil Posttest peserta didik yang diberikan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media kotak kata dan gambar. Posttest ini terdiri dari 4 Soal dengan jumlah Skor 100. Nilai Terendah peserta didik yang diperoleh sebesar 80 sedangkan Nilai Tertinggi sebesar 100 dan Hasil Posttest yang dilakukan peneliti

memperoleh Rata- Rata Sebesar 88,14 dengan Kriteria Nilai diatas KKM.

**Tabel 4.12**  
**Perbandingan peningkatan hasil pretest dan posttest**

NO	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Persentase Peningkatan (%)
1	Rizky	50	90	40%
2	Najwa	40	80	40%
3	Putri	60	100	40%
4	Ardi	50	100	50%
5	Azka	60	90	30%
6	Syafa	40	80	40%
7	Mecca	60	80	20%
8	Haikal	60	80	20%
9	Hawwin	40	90	40%
10	Nasya	50	100	50%
11	Chiko	50	80	30%
12	Abiyyu	50	90	40%
13	Arsya	60	90	30%
14	Arvi	50	90	40%
15	Ismail	50	90	40%
16	Nanda	50	80	30%
17	Rafi	60	80	20%
18	Dhana	50	90	40%
19	Hafidz	50	90	40%
20	Hanan	40	90	50%
21	Nazhwa	60	90	30%
22	Nuro	60	100	40%
23	Nuvail	60	90	30%
24	Satria	50	90	40%
25	Idah	40	90	50%
26	Arif	50	80	30%
27	Zaskiya	40	80	40%

Berdasarkan Tabel 4.12, dapat diketahui bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media kotak kata dan gambar. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan

nilai pretest dan posttest pada masing-masing peserta didik. Nilai pretest peserta didik berada pada rentang 40–60, sedangkan nilai posttest mengalami peningkatan dengan rentang nilai 80–100. Adapun nilai peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik berada pada kisaran 20–50. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti melakukan evaluasi melalui tes yang diberikan kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, evaluasi uji T dilakukan dengan menghitung nilai pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain Score. Adapun hasil N-Gain Score disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.13**  
**Hasil N-Gain Score**

No.	Responden	X	Y	y-x	$100 - x$	G	Skor N-gain (100%)
1.	Risky	50	90	40	50	0,8	80%
2.	Najwa	40	80	40	60	0,66	66%
3.	Putri	60	100	40	40	1	100%
4.	Ardi	50	100	50	50	1	100%
5.	Azka	60	90	30	40	0,75	75%
6.	Syafa	40	80	40	60	0,66	66,%
7.	Azrina	60	80	20	40	0,5	50%
8.	Haikal	60	80	20	40	0,5	50%
9.	Hawwin	40	90	50	60	0,83	83,%
10.	Iftitah	50	100	50	50	1	100%

11.	Nachiko	50	80	30	50	0,6	60%
12.	Abiyyu	50	90	40	50	0,8	80%
13.	Arsya	60	90	30	40	0,75	75%
14.	Arvi	50	90	40	50	0,8	80%
15.	Ismail	50	90	40	50	0,8	80%
16.	Nanda	50	80	30	50	0,6	60%
17.	Rafi	60	80	20	40	0,5	50%
18.	Dhana	50	90	40	50	0,8	80%
19.	Hafidz	50	90	40	50	0,8	80%
20.	Hanan	40	90	50	60	0,83	83%
21.	Nazhua	60	90	30	40	0,75	75%
22.	Nuro	60	100	40	40	1	100%
23.	Nuvail	60	90	30	40	0,75	75%
24.	Satria	50	90	40	50	0,8	80%
25.	Ida	40	90	50	60	0,83	83%
26.	Arif	50	80	30	50	0,6	60%
27.	Zaskiya	40	80	40	60	0,66	66%
<b>Rata-rata</b>		<b>51,11</b>	<b>88,14</b>	<b>37</b>	<b>48,88</b>	<b>0,754</b>	<b>75,44</b>

Keterangan:

$x$  = skor *Pretest*

$y$  = skor *Posttest*

100 = skor maksimum

$g$  = skor *N-gain*

Tabel 4.13 menyajikan data hasil uji soal pretest dan Posttest siswa kelas 1A yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan tingkat Keefektifan media kotak kata dan gambar dalam pembelajaran. Nilai Pretest Memperoleh Rata- rata 51,11 Sedangkan nilai Posttest memperoleh rata- rata 88,14. Masing- Masing nilai Siswa dihitung menggunakan Rumus NGain Score Sebesar 0,75 dengan Kategori Efektif.

## 5. Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media kokabar pada pembelajaran membaca permulaan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu. Media kotak kata dan gambar dikatakan Layak, Praktis dan efektif untuk digunakan. Hasil tersebut diperoleh setelah Melakukan Validasi Ahli, angket respon guru dan peserta didik serta memberikan soal- soal sehingga dapat diketahui bahwa produk dapat dikatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan.

**Tabel 4.14**  
**Hasil Respon Peserta didik**

<b>Data Hasil Respon Peserta Didik</b>											
<b>Responden</b>	<b>Butir Kriteria</b>										<b>Jumlah</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	
Risky	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47
Najwa	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
Putri	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	47
Ardi	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
Azka	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48
Syafa	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	45
Azrina	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
Haikal	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
Hawwin	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48
Iftitah	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	46
Nachiko	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	46
Abiyyu	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
Arsya	4	5	4	5	5	4	3	5	5	5	45
Arvi	5	4	5	5	5	4	5	4	4	3	44
Ismail	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48
Nanda	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47
Rafi	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
Dhana	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	47
Hafidz	5	5	3	5	5	4	5	5	3	5	45
Hanan	4	4	5	4	5	5	5	3	5	4	44
Nazhua	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47
Nuro	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48
Nuvail	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48
Satria	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48
Ida	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	47
Arif	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
Zaskia	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	48
<b>Jumlah</b>	131	127	123	122	126	128	120	126	125	128	1256

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1256}{1350} \times 100 = 93 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

**Keterangan:**

P = Presentase Respon Peserta Didik

F = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal<sup>60</sup>

**Tabel 4.15**  
**Persentase Kelayakan**

Skala Presentase	Kriteria Kevalidan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel 4.15 data respon peserta didik pada penggunaan media kotak kata dan gambar untuk ketrampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu pada tabel diatas dihitung persentase kepraktisan dengan Hasil 93% yang dikategorikan sangat valid dan layak digunakan.

## **B. Analisis Data**

Analisis data bertujuan untuk menjelaskan hasil akhir uji coba produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media Kotak Kata dan Gambar (kokabar) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan untuk siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu. Media ini dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui

<sup>60</sup>Rita Susanti, “Pengembangan Media Pembelajaran”, 45.

tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Adapun hasil analisis data uji coba produk adalah sebagai berikut:

# 1. Analisis Kevalidan Media kotak kata dan gambar (kokabar)

## a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. Instrumen penilaian terdiri dari beberapa aspek dengan jumlah pertanyaan tertentu. Hasil validasi menunjukkan persentase penilaian sebesar 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media kotak kata dan gambar termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan di kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu.

## b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Dr. Roni Subhan, M.Pd. dengan instrumen berisi beberapa indikator penilaian. Hasil validasi memperoleh persentase sebesar 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pada media kotak kata dan gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik perkembangan siswa dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

## c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi materi dilakukan oleh bapak Shidiq Ardianta, M.Pd dengan instrumen berisi beberapa indikator penilaian. Hasil



validasi memperoleh persentase sebesar 85%, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pada media kotak kata dan gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik perkembangan siswa dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

d. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas 1A, Ibu Emilda Mahayuni, S.Pd. Adapun hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 84%, sehingga media kotak kata dan gambar memenuhi kriteria kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan karakter siswa, serta dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu.

Untuk menentukan tingkat Keefektifan media kotak kata dan gambar dalam pembelajaran. Nilai Pretest Memperoleh Rata-rata 51,11 Sedangkan nilai Posttest memperoleh rata-rata 88,14. Masing- Masing nilai Siswa dihitung menggunakan Rumus N-Gain Score Sebesar 0,75 dengan Kategori Efektif.

Berdasarkan Hasil yang didapatkan dari para Validator tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media kotak kata dan gambar dapat dikriteriakan sangat valid. Sehingga Media papan Labirin dapat digunakan tahap selanjutnya untuk di

uji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Analisis Kepraktisan Media Kotak Kata dan Gambar

Analisis Data Kepraktisan pada penelitian ini diukur menggunakan angket respon peserta didik terhadap media kotak kata dan gambar. Angket respon ini diberikan kepada peserta didik kelas 1A dengan Jumlah 27 anak. Adapun hasil yang diperoleh ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.16**  
**Hasil Data Kepraktisan**

Data	Skor	Kategori Respon Peserta didik
Kepraktisan	93%	Sangat Praktis

Hasil Persentase yang diperoleh dari angket respon peserta didik Sangat Praktis yaitu sebesar 93%. Hal tersebut bahwa media

kotak kata dan gambar materi penjumlahan dan pengurangan memperoleh kategori sangat Praktis dengan tanpa Revisi.




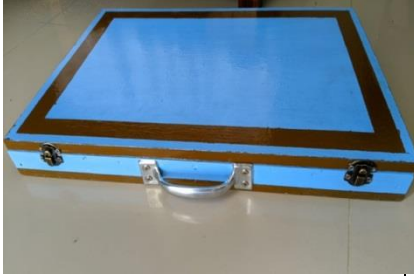
## 3. Analisis Keefektifan Media kotak kata dan gambar


Analisis keefektifan pada penelitian ini diukur melalui pemberian tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Data hasil pretest dan posttest peserta didik kelas IA digunakan sebagai acuan untuk menentukan tingkat keefektifan media kotak kata dan gambar dalam pembelajaran. Pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 51,11, sedangkan nilai rata-rata

posttest sebesar 88,14. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan rumus N-Gain Score. Berdasarkan perhitungan N-Gain Score, diperoleh nilai sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori efektif. Untuk memperjelas peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut, disajikan perbandingan nilai pretest dan posttest masing-masing peserta didik pada Tabel 4.12. Tabel tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah penggunaan media kotak kata dan gambar.

### C. Revisi Produk

**Tabel 4.17**  
**Produk sebelum dan sesudah di revisi**

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
<b>Revisi Ahli Materi</b>			
1			Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi gambar disesuaikan dengan kognitif anak dan tidak ambigu dalam memilih gambar.
2			Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi kotak harus dikasih kancing.
<b>Revisi dari Ahli Media</b>			

1			berdasarkan komentar dan saran dari ahli media buku panduan media pembelajaran ditambah tulisan (untuk guru)
			Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media huruf atau font di pedoman diperjelas agar mudah difahami

Sesudah melakukan Validasi ahli materi, Kemudian media direvisi sesuai saran, dan komentar dari validator. Adapun perumusan Media kotak kata dan gambar sebelum dan sesudah revisi disajikan pada tabel diatas.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran kotak kata dan gambar yang memuat materi disekitar rumah pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran kotak kata dan gambar ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan. Hal ini berkaitan dengan teori pembelajaran Konstruktivis, teori ini menekankan bahwa siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan refleksi.<sup>61</sup> Penggunaan media kotak kata dan gambar yang dikembangkan dengan baik dapat merangsang interaksi aktif siswa dengan materi pelajaran, memungkinkan mereka untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Menurut Alan Pritchard & John Woollard, teori konstruktivistik mengatakan bahwa individu membangun sendiri pemahaman tentang dunia sekitar mereka dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkan-nya serta mengaitkannya dengan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya.<sup>62</sup> Tak hanya itu Teori Belajar Kognitif (Cognitive Learning Theory) Jean Piaget dan Jerome Bruner adalah dua tokoh penting dalam teori

---

<sup>61</sup> Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, dan Kasinyo Harto, "Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2 Juli 2022), 80.

<sup>62</sup> Alan Pritchard and John Woollard, "Psychology for the Classroom: Constructivism and Social Learning," New York: Routledge. (2010).

belajar kognitif. Mereka menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif yang melibatkan pikiran.<sup>63</sup> Penggunaan media seperti kotak kata dan gambar membantu dalam memperkuat pemahaman dan memori melalui representasi visual dan manipulasi fisik. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2025 di kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember.

Berikut merupakan pembahasan mengenai kajian produk media pembelajaran yang telah direvisi:

#### 1. Kavalidan Pengembangan Media kotak kata dan gambar (kokabar)

Dalam proses pengembangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi Analisis, Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi, dan Evaluasi.

- a. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwasanya media sangat layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli media sebesar 90%, kemudian presentasi dari ahli materi sebesar 90%, dari ahli bahasa sebesar 85%, dan sedangkan dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 84%. Secara keseluruhan media pembelajaran media kotak kata dan gambar ini menunjukkan presentasi sebesar 87% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu sebagaimana terurai pada bab II misalkan yang pertama penelitian oleh Tuti Hestinarini temuan yang dihasilkan yaitu Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet dan

---

<sup>63</sup> Nurhadi, "Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran," Jurnal Edukasi Dan Sains Volume 2, Nomor 1 (Juni 2020): 77–95.

Gambar) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun sementara pada penelitian yang dilakukan oleh penulis media pembelajaran berupa kotak kata dan gambar yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan juga menyenangkan bagi guru maupun peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan juga menyenangkan bagi guru maupun peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.<sup>64</sup> Selain itu, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Ismawati temuan yang dihasilkan yaitu (Kotak Alfabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B di RA Muslimat Babul Ulum Gumulan Kesamben Jombang Sementara perbedaan dari penelitian yang penulis lakukan ialah subjek penelitiannya dilakukan pada siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember.<sup>65</sup>

- b. Hasil analisis kepraktisan yang diperoleh dari penyebaran angket respon peserta didik dengan jumlah 27 orang memperoleh skor 1256 dengan nilai rata-rata sebesar 93% yang termasuk dalam kategori valid atau praktis dan layak digunakan. Berdasarkan hasil analisis kepraktisan media kotak kata dan gambar yang dikembangkan oleh peneliti mendapat respon baik oleh peserta didik saat digunakan,

<sup>64</sup> Hestinarini, "Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2021), 83.

<sup>65</sup> Ismawati and Widyawati, "Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B Di RA Muslimat Babul Ulum Gumulan Kesamben Jombang." *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, Volume 6, November 2022, 185.



sehingga peserta didik lebih dapat meningkatkan keterampilan membaca. Hal tersebut dapat dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Bau Intang bahwa media kotak kata dan gambar dapat memudahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca serta dapat digunakan sebagai sara belajar oleh guru di dalam kelas.<sup>66</sup>

- c. Hasil analisis keefektifan media kotak kata dan gambaryang dilakukan peneliti dengan mencari N-Gain Score. Nilai Rata- rata Pretest Sebesar 51,11 Sedangkan Nilai Posttest memperoleh rata- rata 88,14. Masing- masing nilai siswa akan dihitung menggunakan Rumus N-Gain Score sebesar 0,75 dengan Kategori Efektif. Berdasarkan hasil analisis keefektifan media papan labirin yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan efektif dalam pembelajaran. Setiap produk Pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun

Kelebihan Media kotak kata dan gambar adalah sebagai Berikut:

1. Desain kartu menarik dan berwarna-warni sehingga anak tidak cepat bosan.
2. Membantu meningkatkan daya ingat dan kemampuan membaca permulaan.
3. Anak lebih tertarik dan aktif saat belajar.

Media Papan Labirin Juga memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

---

<sup>66</sup> Bau Intang, “”Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Paccinongang Gowa ” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2023), 38.



1. Kotak berbahan kayu cukup berat sehingga anak sulit mengangkatnya.
2. Penggunaan kartu masih terbatas pada tema tertentu.<sup>67</sup>

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

#### **a. Kepala Sekolah**

Kepada Kepala Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan arahan agar media kotak kata dan gambar dapat dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran lainnya bagi para guru di Madrasah alIbtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu.

#### **b. Guru**

Kepada Guru Kelas 1 diharapkan dapat memanfaatkan media kokabar dalam pembelajaran membaca permulaan, dengan tetap didampingi bahan ajar lain seperti LKS, modul, atau media pendukung lainnya.

#### **c. Peserta Didik**

Media kotak kata dan gambar dapat digunakan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca permulaan melalui kegiatan belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan.

### **2. Saran Diseminasi Produk**

Produk pengembangan media kotak kata dan gambar untuk keterampilan membaca permulaan pada materi Bahasa Indonesia dapat digunakan disekolah yang menjadi objek penelitian maupun disetiap

---

<sup>67</sup> Nur Latifah, Sari Dewi, and Kusuma Sulyandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata Dan Gambar (Kokabar) Untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun." Volume 5 Nomor 2 Tahun 2023. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>

lembaga baik pada Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya. Penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik agar penyebaran produk bermanfaat dan dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

[https://youtu.be/4bdAMaKr-RY?si=2mTrUjuSMlljb\\_Xs](https://youtu.be/4bdAMaKr-RY?si=2mTrUjuSMlljb_Xs)

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Implementasi media kotak kata dan gambar hanya dilakukan pada kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember Lebih baik jika media ini bisa diimplementasikan di kelas ataupun sekolah lainnya.
- b. Bagi guru yang ingin mengembangkan media kotak kata dan gambar lebih lanjut, disarankan agar mendesain media dengan lebih menarik lagi.

### C. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan di Madrasah ibtidaiyah 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember yaitu pengembangan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar (kokabar) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IA, di antaranya:

#### 1. Kevalidan Media kotak kata dan gambar

Media kotak kata dan gambar dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi dari empat validator, yaitu ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 90%, ahli bahasa sebesar 85%, dan ahli

pembelajaran sebesar 84%. Rata-rata skor kevalidan yang diperoleh adalah 87% dengan kategori *sangat valid*. Penilaian ini meliputi aspek kelayakan isi, ketepatan materi, kejelasan tampilan media, kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa kelas awal, serta keamanan dan kemudahan penggunaan media. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan.

## 2. Kepraktisan media kotak kata dan gambar

Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon peserta didik kelas 1A yang menunjukkan persentase 93%, termasuk dalam kategori *sangat praktis* dan *layak digunakan*. Siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media kotak kata dan gambar, di antaranya merasa pembelajaran lebih menyenangkan, gambar dan huruf mudah dipahami, media menarik, serta membantu mereka lebih bersemangat saat belajar membaca. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, praktis mendukung kegiatan pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## 3. Keefektifan media kotak kata dan gambar

Media kotak kata dan gambar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai pretest siswa sebesar 51,11 menjadi 88,14 pada posttest. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,75 juga menunjukkan kategori *efektif*. Media membantu siswa lebih mudah mengenali huruf, menyusun suku

kata, membaca kata sederhana, serta memahami materi melalui bantuan visual. Selain itu, siswa lebih termotivasi, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Putri, Melisya., “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD”, *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian dan Pendidikan dan Hasil penelitian*, Vol 9, No. 1 Januari 2023, 2.
- Suparlan., “Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI.” *Fondatia* 5, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>.
- Widyowati, Ferty Tri, Intan Rahmawati, and Wawan Priyanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar.” *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 4 (2020): 332–37. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i4.29714>.
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 173.
- Intang, Bau, ”Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Paccinongang Gowa ” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2023), 38.
- Ali, Muhammad. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar.” *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Candra Susanto, Primadi, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, Josua Panatap Soehaditama, and Nuraeni Nuraeni. “Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka).” *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3, no. 1 (2024): 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>.
- Diahratri, Khusnul. “Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan.” *Khusnul Diahratri.2022* 5, no. 3 (2022): 248–53.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, Walimatus Aulia Miftadiro, and Nur Aini Fara Agustin. “Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 2021, 183–88.
- Ismawati, Putri, and Lina Sri Widyawati. “Pengaruh Media Kofabar (Kotak Alfabet Dan Gambar) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan

Kelompok B Di RA Muslimat Babul Ulum Gumulan Kesamben Jombang.” *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education* 6 (2022): 185–92.

Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, and Opan Arifudin. “Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–79. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

Media, Pengembangan, Kotak Pintar, and Dalam Pembelajaran. *Pengembangan Media Kotak Pintar Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun*, 2024.

Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. “Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik.” *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 641–49. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.

Nasihudin, Nasihudin, and Hariyadin Hariyadin. “Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 4 (2021): 733–43. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.150>.

Nur Latifah, Siti, Mutiara Sari Dewi, and Ari Kusuma Sulyandari. “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata Dan Gambar (Kokabar) Untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun” 5, no. 2021 (2023). <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>.

Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti, Langlang Handayani. “Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–32. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.

Okpatrioka 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>.

Suparlan, Suparlan. “Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI.” *Fondatia* 5, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>.

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>.

Widyowati, Ferty Tri, Intan Rahmawati, and Wawan Priyanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar.” *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 4 (2020): 332–37. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i4.29714>.

Endang Mulyatiningsih, ‘PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang’, *Islamic Education Journal*, (2015), 35.

Amor Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 34.

Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), 42.

Hasanah, Uswatun. *Pengantara Microteaching, Sustainability (Switzerland)* (Grub Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2020), 27

Mahagiyani and Sugiono, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Poltek LPress, 2024), 22.

Ahmad Gunawan Siti Romdona, Sivia Senja Jinista, 'Teknik Pengumpulan Data', 3.1 (2025), 39– 47.

Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9.

Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), 149-150.

Rita Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart pada Materi Kingdom Plantae di SMA Negeri 1 Miesjid Raya Aceh Besar". (Skripsi, Univertas Islam Negeri Ar-Hainiry, 2021), 44.

Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), 12.

Irma, dkk., "*N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*", (Suryacahya, Yogyakarta), 2024.

Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan."<sup>68</sup> *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* Vol.1, No.1 (Maret 2023), 86-100.

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



## Lampiran-lampiran

### Lampiran 1: Surat keaslian penulisan

#### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Masyithoh  
 NIM : 212101040075  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil penelitian ini murni merupakan karya saya sendiri, dan tidak mengandung unsur penjiplakan dari karya ilmiah atau penelitian orang lain, kecuali jika dinyatakan secara tertulis dan dicantumkan dalam sumber kutipan maupun daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa penelitian ini mengandung unsur plagiarisme dan terdapat klaim dari pihak lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 26 November 2025

Saya yang menyatakan



Dewi Masyithoh

NIM. 2121010400



## Lampiran 2: Matriks penelitian

### MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata dan Gambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1A Mima 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember.	1. Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata dan Gambar	1. Media Kotak Kata dan Gambar <sup>70</sup>	2. Primer a. Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember. b. Wali Kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember. 3. Sekunder a. Buku b. Jurnal	1. Jenis penelitian: <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Model pengembangan: model ADDIE ( <i>Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate</i> ) <sup>71</sup> 3. Lokasi penelitian: Mima 29 Miftahul	1. Bagaimanakah pengembangan media kotak kata bergambar (kokabar) untuk melatih keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran	1. Mengetahui pengembangan media kotak kata bergambar (kokabar) untuk melatih keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember. 2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran kotak kata bergambar (kokabar) dalam melatih keterampilan
	1. Keterampilan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1A Mima 29 Miftahul Ulum	2. Materi Keterampilan Membaca pada mata pelajaran bahasa indonesia <sup>72</sup>				

<sup>70</sup> Siti Nur Latifah, Mutiara Sari Dewi, and Ari Kusuma Sulyandari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata Dan Gambar (Kokabar) Untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun', 5.2021 (2023) <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>

<sup>71</sup> Marinu Waruwu, Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan, jurnal ilmiah profesi pendidikan, vol 9 no 2, Mei 2024

<sup>72</sup> Suparlan Suparlan, 'Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI', *Fondatia*, 5.1 (2021), 1-12.

	Ambulu-Jember		<p>c. Skripsi</p> <p>4. Instrumen pengumpulan data:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Wawancara</li> <li>Angket</li> <li>Dokumentasi</li> </ol> <p>5. Teknis Analisis Data:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Data Kualitatif</li> <li>Data Kuantitatif</li> </ol> <p>6. Uji Pengembangan Validitas Ahli:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen Ahli Materi</li> <li>Dosen Ahli Media</li> <li>Ahli Pembelajaran (Guru Kelas IA)</li> </ol>	<p>Ulum Ambulu-Jember</p>	<p>kotak kata bergambar (kokabar) dalam melatih keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember?</p> <p>3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran kotak kata bergambar (kokabar) dalam melatih keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember?</p>	<p>membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember.</p> <p>3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran kotak kata bergambar (kokabar) dalam melatih keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember.</p>
--	---------------	--	---	---------------------------	---	--

### Lampiran 3: Pedoman wawancara

#### Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Pada proses pembelajaran Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kegiatan membaca permulaan?	Media yang digunakan biasanya buku paket, LKS, dan kartu huruf sederhana. Namun media tersebut masih kurang menarik perhatian siswa.
2	Apakah ada kendala yang Ibu hadapi dalam mengajarkan membaca permulaan kepada siswa kelas 1A?	masih ada beberapa siswa yang kesulitan mengenali huruf dan menyusun suku kata. Selain itu, anak-anak cepat bosan jika media pembelajarannya monoton.
3	Bagaimana harapan Ibu terhadap media KOKABAR yang akan saya teliti ini nantinya?	Saya berharap media ini bisa membuat siswa lebih aktif dan senang belajar membaca. Juga supaya guru punya variasi media pembelajaran yang lebih kreatif.

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

#### Lampiran 4: Surat izin penelitian



**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-12822/In.20/3.a/PP.009/06/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIMA 29 Miftahul Ulum Ambulu

Jl. Diponegoro Gg. V Kauman Kelurahan/ Desa: Ambulu

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

NIM : 212101040075

Nama : DEWI MASYITHOH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata  
 dan Gambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa  
 Kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember selama 30 (tiga  
 puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Sugiarno, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Juni 2025 an.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER



Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

## Lampiran 5: Surat keterangan selesai penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NAHDLATUL ULAMA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 29 MIFTAHUL ULUM**  
 Jalan Diponegoro Dusun Krajan Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember 68172  
 Handphone: 085808205638;  
 Email: mima.miftahululum@gmail.com

### SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 034/Mis.13.32.0031/11/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUGIARNO, S.Pd.I.  
 NIP : 197004192005011004  
 Jabatan : Kepala Madrasah  
 Alamat : Dusun Kebonsari Desa Sabrang Kec. Ambulu Kab. Jember

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : DEWI MASYITHOH  
 NIM : 212101040075  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Universitas : UIN KH Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melakukan penelitian **Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata Dan Gambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember** di MI Ma'arif 29 Miftahul Ulum yang berada di Desa Ambulu, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember pada tanggal 19 Juni 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian tugas kuliah.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KH. HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

Jember, 13 Nopember 2025  
 Kepala Madrasah  
  
 Sugirno, S.Pd.I.

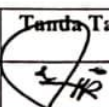


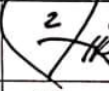
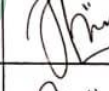





### Lampiran 6: Daftar peserta didik

#### DAFTAR PESERTA DIDIK

NO	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1	Ahmad Sudais Al Thafarizky	L
2	Alinka Ain Najwa	P
3	Alka Rayadhinata Habiby Putri	P
4	Ardiansyah Putra Pratama	L
5	Arrafif Azka Anggara	L
6	Arsyla Syafa Faradita	P
7	Azrina Maulida Mecca	P
8	Haikal Anindito Argani	L
9	Hawwin Zulfana Arfan	P
10	Iftitah Nasya Ramadhani	P
11	Keyndra Ahmad Nachiko	L
12	Muhammad Abiyyu Alhadi	L
13	Muhammad Arsyah Al Ghifari	L
14	Muhammad Arvi Saputra	L
15	Muhammad Isqian Ismail	L
16	Muhammad Nanda Adhyastha	L
17	Muhammad Rafi Ainur Arifin	L
18	Muhammad Rahardian Ramadhana	L
19	Muhammad Raufa Ramadhani Hafidz	L
20	Nabihan Chakti Alhanan	L
21	Nazhwa Putri Ramadhani	P
22	Nuro Ramadani	L
23	Nuvail Iqbal Radika	L
24	Satria Radhika Wardoyo	L
25	Siti Mursyidah	P
26	Zaenuddin Arif Arzaqi	L
27	Zaskiya Zafira Maulana Putri	P

Nama : Dewi Masyithoh  
Nim : 212101040075  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata dan Gambar untuk keterampilan membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember  
Guru Kelas : Emilda Mahayuni S.Pd

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1	20 November 2024	Permohonan izin observasi	
2	24 November 2024	Observasi	
3	25 November 2024	Wawancara dengan guru kelas 1A di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember	
4	03 Juni 2025	Menyerahkan surat izin penelitian	
5	19 Juni 2025	Implementasi Media Pembelajaran	
6	19 Juni 2025	Pengisian Angket Validator Ahli Pembelajaran	
7	19 Juni 2025	Pengisian angket respon peserta didik	
8	19 Juni 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

2025

Mengetahui

MADRASAH IBTIDAIYAH

MIFATUL ULUM

TERAKREDITASI

NSI : 172350901

NPSN : 601547

Suwarno, S.Pd.I

KHPD 157004192005011004

## Lampiran 8: Lembar validasi media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Peneliti : Dewi Masyithoh

NIM : 212101040075

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata dan Gambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IA Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

Validator : Prof. Dr. H. Mundir M.Pd

Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

**A. Petunjuk :**

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberikan dengan cara memberi tanda centang (□) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 

Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif

Skor 4 : Setuju/Sering/Positif

Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral

Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif

Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

CS Dipindai dengan CamScanner



## A. Instrumen Angket Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Kualitas media Kotak Kata dan Gambar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	✓				
2	Fetepatan Media Kotak Kata dan Gambar untuk digunakan sebagai media pembelajaran.		✓			
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi		✓			
4	Bahan-bahan yang digunakan Media Kotak Kata dan Gambar tidak mudah rusak		✓			
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	✓				
6	Media Kotak Kata dan Gambar dapat mendukung peserta didik belajar materi disekitar rumah.		✓			
7	Media Kartu Kata dapat disimpan dan digunakan kembali	✓				
8	Media Kartu Kata menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari apa yang ada di sekitar rumah.	✓				
9	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas I tingkat sd/mi	✓				
10	Tampilan media Kotak Kata dan Gambar menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I sd/mi		✓			

Kesimpulan dan Saran:

Redesain untuk guru,  
 kreatif & pedoman & perjelas  
 dan kreatif & tambahkan unsur-fungs

**Kesimpulan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar**

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

Jember, 26 Mei 2025

Validator Media



Prof. Dr. H. Mundir M.Pd

NIP. 196311031999031002



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

## Lampiran 9: Lembar validasi materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Peneliti : Dewi Masyithoh

NIM : 212101040075

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata dan Gambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

Validator : Dr. Roni Subhan, M.Pd.

Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

**A. Petunjuk :**

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (□) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 

Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif

Skor 4 : Setuju/Sering/Positif

Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral

Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif

Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

## B. Instrumen Angket Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
Kebenaran Konsep						
1	Kesesuaian media Kotak Kata dan Gambar dengan Standar isi kurikulum Merdeka		✓			
2	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	✓	.			
3	Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas I	✓				
4	Media Kotak Kata dan Gambar dapat menjelaskan macam-macam benda yang ada di sekitar		✓			
5	Keakuratan contoh gambar dengan materi		✓			
Aspek Keilmuan Konsep						
6	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik		✓			
7	Kemudahan materi untuk di pahami peserta didik	✓				
Aspek keterlaksanaan						
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan	✓				
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓	.			
10	Keefektifan media Kotak Kata dan Gambar dalam membantu belajar peserta didik		✓			
Komentar dan Saran:						
1. Gambar, penilaian di koperni anal bar tidak cukup dalam memen melihat gambar						

1. Gambar Aquarium di kopirasi anak  
Baru tidak cocok dalam materi  
melihat gambar.
2. Kotak di hasil hasil
3. Capuk di gambar.

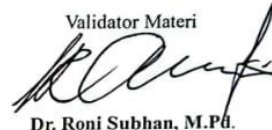
**Kesimpulan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar**

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk Tidak layak digunakan

Jember, 16 Mei 2025

Validator Materi



**Dr. Roni Subhan, M.Pd.**

**NIP. 197103062005011001**



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

## Lampiran 10: Lembar validasi bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA**

Peneliti : Dewi Masyithoh

NIM : 212101040075

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata dan Gambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

Validator : Shiddiq Ardianta, M.Pd.

Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

**A. Petunjuk :**

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberikan dengan cara memberi tanda centang (I) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:  
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif  
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif  
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral  
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif  
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.



## A. Instrumen Angket Validasi Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai dengan EYD.		✓			
2	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.		✓			
3	Ketepatan dalam memilih bahasa sesuai dengan materi.	✓				
4	Kesesuaian ilustrasi dengan materi yang ada di media Kotak Kata dan Gambar		✓			
5	Bahasa yang digunakan dalam media Kotak Kata dan Gambar sesuai dengan perkembangan keilmuan peserta didik.		✓			
6	Tidak adanya kata-kata yang berpotensi menimbulkan makna ganda.	✓				
7	Kejelasan instruksi atau petunjuk dalam media.		✓			
Kesimpulan dan Saran:						
<p><i>Sarvaka dengan benar!</i></p>						

## Kesimpulan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 16 Mei 2025

Validator Media

*f.*  
Shiddiq Ardianta, M.Pd.

NIP. 198808232019031009

### Lampiran 11: Lembar validasi ahli pembelajaran

#### LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Dewi Masyithoh

NIM : 212101040075

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata dan Gambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember

Dosem Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

Validator : Emilda Mahayuni S.Pd.

#### A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif

Skor 4 : Setuju/Sering/Positif

Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral

Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif

Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan





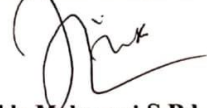
**Kesimpulan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar**

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

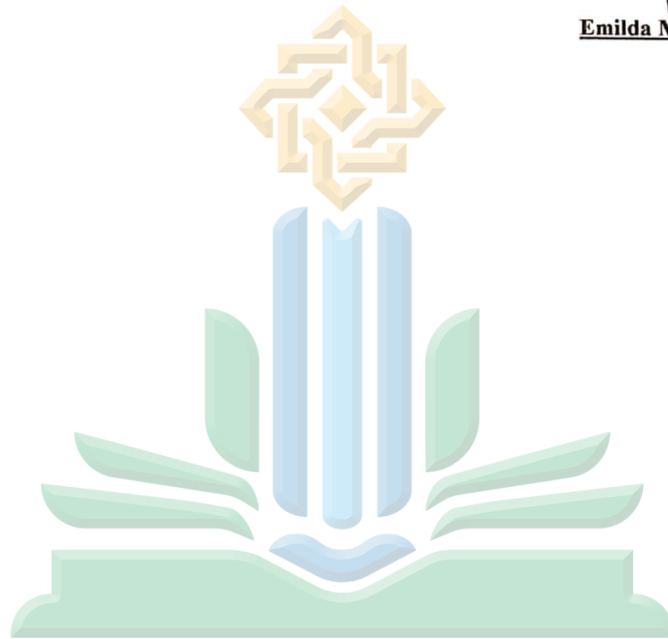
1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk Tidak layak digunakan

Jember, 12 Juni 2025

Validator Pembelajaran



Emilda Mahayuni S.Pd.



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

## Lampiran 12: Lembar angket peserta didik

**LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK**

Nama : Ardiansyah Putra PYRAMA  
 Kelas :  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kata dan Gambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum Ambulu-Jember  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Peneliti : Dewi Masyithoh

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Rupepa

**A. Petunjuk**

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:  
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif  
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif  
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral  
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif  
 Skor 1 : Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media kartu kata ini sangat menarik dan menyenangkan	✓				
2	Dengan menggunakan media Kotak Kata dan Gambar pembelajaran tidak membosankan		✓			
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar	✓				
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan	✓				

	media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar								
5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Kotak Kata dan Gambar								
6	Saya merasa memahami materi benda di sekitar serta bisa menyebutkan nama-nama benda yang ada di sekitar.								
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran kartu kata.								
8	Media Kotak Kata dan Gambar mempermudah saya agar lancar membaca.	✓							
9	Penggunaan media Kotak Kata dan Gambar membantu saya mengingat materi nama-nama benda yang ada di sekitar.								
10	Dengan menggunakan media Kotak Kata dan Gambar membuat saya semangat belajar.								
Komentar dan Saran:									

Jember, 16 Mei 2025

Peserta didik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD <sup>Ardi</sup> SIDDIQ  
 J E M B E R



## Lampiran 13: Modul ajar kelas 1A

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dewi Masyithoh
Instansi	: Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 29 Miftahul Ulum-Ambulu
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: A / 1
Bab 8	: Di Sekitar Rumah
Tema	: Mengeksplorasi Lingkungan Sekitar
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<p><b>Capaian Pembelajaran Fase A Bahasa Indonesia:</b></p> <p>Peserta didik mampu bersikap sebagai 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 tentang diri dan lingkungan, serta memaknai kosakata baru dengan bantuan ilustrasi.</p>	
C. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa sudah mengenal sebagian besar huruf abjad (A-Z) dan dapat membedakan bunyi huruf vokal dan konsonan.</li> <li>▪ Siswa dapat menyebutkan nama-nama benda, tempat, atau aktivitas yang ada di sekitar rumah secara lisan.</li> <li>▪ Siswa dapat menunjuk gambar dan menyebutkan nama benda tersebut, meskipun belum lancar membaca kata utuh.</li> </ul>	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mandiri;</li> <li>▪ Bernalar kritis;</li> <li>▪ Kreatif;</li> </ul>	
E. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas I Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Aku Bisa! Buku Siswa SD Kelas I, Penulis: Soie Dewayani</li> <li>▪ Alat tulis</li> <li>▪ Lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>Media Kotak Kata dan Gambar</li> </ul>
<b>F. TARGET PESERTA DIDIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Peserta didik reguler/tipikal:</b> Siswa kelas 1A yang umumnya bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.</li> <li><b>Peserta didik pencapaian tinggi:</b> Siswa yang cepat memahami, aktif, dan bisa membantu teman.</li> </ul>
<b>G. JUMLAH PESERTA DIDIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>27 Peserta didik</li> </ul>
<b>H. MODEL PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Model pembelajaran tatap muka</li> </ul>
<b>KOMPONEN INTI</b>
<b>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<p><b>Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal dan menyebutkan nama benda, tempat, dan aktivitas di sekitar rumah melalui gambar.</li> <li>Membaca kata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan rumah menggunakan media kotak kata dan gambar.</li> <li>Memasangkan gambar dengan kata yang sesuai.</li> <li>Menulis kata sederhana sesuai gambar yang diberikan.</li> </ul>
<b>B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mengamati dan menyebutkan gambar benda di sekitar rumah.</li> <li>Peserta didik membaca kata sederhana yang berkaitan dengan gambar.</li> <li>Peserta didik memasangkan gambar dengan kata yang sesuai.</li> <li>Peserta didik menulis kata sederhana berdasarkan gambar</li> </ul>
<b>C. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memahami nama-nama benda, tempat, dan aktivitas di sekitar rumah.</li> <li>Siswa mampu mengeja dan membaca kata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan rumah.</li> <li>Siswa dapat menulis kata sesuai gambar di sekitar rumah.</li> </ul>
<b>D. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Apa saja benda yang ada di sekitar rumahmu?</li> <li>Pernahkah kamu membantu orang tua di rumah? Apa yang kamu lakukan?</li> </ul>
<b>E. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<b>Langkah-Langkah Pembelajaran</b>
<b>1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menyapa siswa.</li> <li>Guru memimpin doa bersama atau menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa.</li> <li>Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> </ol>

4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”
5. Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak tepuk semangat.
6. Guru memberikan pertanyaan pemantik yang sesuai dengan pembelajaran yaitu tentang benda-benda di sekitar rumah, misalnya:
  1. “Apa saja yang ada di sekitar rumah kalian?”
  2. “Aktivitas apa saja yang kalian lakukan dirumah?”
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan garis besar kegiatan hari ini.

## 2. Kegiatan Inti (45 Menit)

1. Guru membuat kesepakatan untuk mengikuti pembelajaran dengan tekun dan mematuhi peraturan kelas yaitu tidak mengganggu teman, tidak berlari-lari, tidak keluar kelas, dan berani bertanya jika ada yang kurang dimengerti.
2. Guru menulis bentuk huruf A-Z dipapan tulis.
3. Guru membaca huruf A-Z dan diulangi oleh peserta didik.
4. Guru menunjukkan gambar benda, lalu menjelaskan huruf yang terdapat pada nama benda tersebut. Setelah menulis nama benda tersebut, guru mengajak siswa untuk mengikuti guru membaca nama benda tersebut.
5. Guru menjelaskan secara singkat materi tentang benda-benda, tempat, dan aktivitas yang ada di sekitar rumah. Guru menggunakan gambar atau media visual untuk membantu siswa memahami materi.  
Contoh penjelasan:  
“Anak-anak, di sekitar rumah kita ada banyak benda, seperti kursi, meja, pintu, sapu, taman, dan pagar. Selain itu, di rumah kita juga bisa melakukan banyak aktivitas, seperti menyapu, makan, bermain, dan belajar. Benda apa saja yang biasanya ada di rumah kalian?”
6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan:
  - a. Guru menyiapkan media kotak kata dan gambar
  - b. Guru memperagakan cara menggunakan kotak kata dan gambar.
  - c. Guru mengambil satu kartu soal, menunjukkan kepada siswa, lalu membacakan soal yang tertulis dikartu tersebut. Contoh soal: “Benda apa yang digunakan untuk membersihkan lantai dari debu dan kotoran?” jawabanya adalah sapu. Lalu guru mencari kartu gambar sapu dan menunjukkanya kepada siswa. Guru mengeja kata sapu lalu menyusun kata sapu menggunakan dadu huruf yang ada di media kotak kata dan gambar sambil mengajak siswa membaca bersama.
  - d. Guru mengajak siswa membaca beberapa kata bersama-sama sebagai pemanasan.
  - e. Siswa bermain menggunakan metode talking stick dengan menyanyikan lagu balonku ada lima, siswa yang mendapat tongkat akan maju kedepan untuk memainkan media kotak kata dan gambar sesuai apa yang di jelaskan guru.
7. Setelah bermain talking stick Guru memanggil siswa yang belum lancar membaca untuk maju satu per satu.
8. Setelah semua siswa selesai, guru membagikan LKPD kepada peserta didik

**Kegiatan Penutup (15 Menit)**

8. Guru mengajak siswa merefleksikan kegiatan hari ini, misalnya: “Apa saja kata baru yang kalian pelajari?”
9. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi.
10. Guru memberikan tugas sederhana, misal: menggambar benda di rumah dan menuliskan namanya.
11. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu penutup.
12. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa bersama.

**G. REFLEKSI**

Pada akhir pembelajaran, guru mengajak siswa untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan. Guru dapat mengajukan pertanyaan seperti:

“Apa saja kata baru yang kamu pelajari hari ini?”

“Bagaimana perasaanmu saat mencoba membaca dan memasang gambar dengan kata?”

“Apakah kamu merasa lebih mudah membaca dengan bantuan gambar?”

Guru memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk berbagi pengalaman dan pendapat mereka di depan kelas. Melalui refleksi ini, siswa diajak untuk menyadari perkembangan kemampuan membaca mereka dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam belajar membaca permulaan.

**H. ASESMEN / PENILAIAN****Asesmen Formatif**

**Rubrik Penilaian Membaca Kata Berdasarkan Gambar**  
(Berikan tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

Nama Peserta Didik	Membaca huruf awal dari kata berdasarkan gambar dengan bantuan guru  Nilai = 1	Membaca kata secara utuh tetapi masih terbata-bata  Nilai = 2	Membaca kata secara utuh dan lancar dengan beberapa kesalahan ejaan  Nilai = 3	Membaca kata secara utuh, lancar, dan tepat  Nilai = 4
Haidar				

**1: Kurang****2: Cukup****3: Baik****4: Sangat Baik**



**Rubrik Penilaian Menulis Kata Berdasarkan Gambar**  
(Berikan tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

Nama Peserta Didik	Menyalin huruf dari gambar dengan bantuan guru  Nilai = 1	Menulis kata secara mandiri namun dengan banyak kesalahan ejaan  Nilai = 2	Menulis kata secara mandiri dengan sedikit kesalahan  Nilai = 3	Menulis kata secara mandiri dan ejaan tepat  Nilai = 4

1: Kurang Sangat Baik

2: Cukup

3: Baik

4:

**Catatan Guru:**

Gunakan gambar dari media Kotak Kata dan Gambar. Siswa diminta:

1. Mengambil 1 kartu gambar,
2. Menyebutkan nama benda yang ada pada gambar,
3. Menulis kata tersebut pada kertas/LKPD.

**Rubrik Penilaian Memasangkan Gambar dan Kata**  
(Beri tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

Nama Peserta Didik	Memasangkan gambar dan kata dengan bantuan penuh dari guru  Nilai = 1	Memasangkan gambar dan kata dengan petunjuk ringan  Nilai = 2	Memasangkan gambar dan kata secara mandiri namun ada kesalahan  Nilai = 3	Memasangkan gambar dan kata secara mandiri dan tepat  Nilai = 4

1: Kurang Sangat Baik	2: Cukup	3: Baik	4:
<b>I. DAFTAR PUSTAKA</b>			
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>			
<p>Culham, Ruth. 2005. 6 + 1 Traits of Writing: The Complete Guide for the Primary Grades. Portland:Scholastic Teaching Resources.</p> <p>Dewayani, Sofie. 2017. Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.</p> <p>Fisher, Douglas dkk. 2019. This is Balanced Literacy. Thousand Oaks: Corwin.</p> <p>Fountas, Irene C. &amp; Gay Su Pinnell. 2010. The Continuum of Literacy Learning. Grades Pre K to 8. Portsmouth: Heinemann.</p> <p>Hancock, Marjorie R. 2004. A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms. New York: Pearson.</p> <p>McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. Balanced Literacy Guide. New York: McGraw Hill Education.</p> <p>Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran. Jakarta: Pusmenjar Kemendikbud RI.</p> <p>Rasinski, Timothy dkk (Eds.). 2012. Fluency Instruction: Research-Based Best Practices. New York: The Guilford Press.</p> <p>Vadasy, Patricia F. &amp; J. Ron Nelson. 2012. Vocabulary Instruction for Struggling Students. New York: The Guilford Press.</p> <p>Vygotsky, L. 1978. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press.</p>			

Mengetahui,  
Guru Wali Kelas 1A

Peneliti

Emilda Mahayuni S.Pd

Dewi Masyithoh

### Lampiran 14: Hasil pretest





**SOAL PRETEST**

Nama : ANJI  
 Kelas :  
 Petunjuk:

1. Amati gambar yang disediakan!
2. Sebutkan nama benda atau aktivitas yang kamu lihat!
3. Tuliskan kata yang sesuai di bawah gambar!

90 //

**Ayo Lihat dan Tulis!**

Gambar	Gambar
 <u>K U R S I</u>	 <u>M A K A N</u>
 <u>S A T U</u>	 <u>S O L A</u>

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

### Lampiran 15: Hasil posttest

100 //

**Nama :** ardi

**Kelas :**

**Petunjuk:**

1. Amati gambar yang disediakan!
2. Sebutkan nama benda atau aktivitas yang kamu lihat!
3. Tuliskan kata yang sesuai di bawah gambar!

**Ayo Lihat dan Tulis!**

Gambar	Gambar
 <u>K U R S I</u>	 <u>M a k a n</u>
 <u>S o f t b a l l</u>	 <u>b o l a</u>

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

# Lampiran 16: Revisi soal pretest

## SOAL PRETEST

Nama:

Kelas:

Perhatikan gambar dibawah!

Pilih kata yang sesuai dengan gambar!

1.



- a. Kunci
- b. Kursi
- c. Kursi

- a. Bolu
- b. Bola
- c. Bule

2.

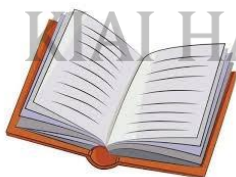


- a. Meja
- b. Maja
- c. Miju

kaki

kuku

3.



kuda

- a. Baku
- b. Biko
- c. Buku

kopi

4.



Tarik garis untuk menjodohkan kata dengan gambar yang sesuai!



## DOKUMENTASI PENELITIAN



**Menyerahkan surat izin penelitian**



**Wawancara dengan wali kelas 1 A**



**Observasi dikelas 1A**



**Mengerjakan soal pretest**

## BIODATA PENULIS



### Data Diri:

Nama : Dewi Masyithoh  
 NIM : 212101040075  
 TTL : Jember, 04 Maret 2003  
 Alamat : Jl. Kartini Rt. 43 Rw. 14 Sumberjo, Glundengan,  
 Wuluhan, Jember  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Email : [Dewim210504@gmail.com](mailto:Dewim210504@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| 1. Taman Kanak Kanak        | : TK Muslimat NU 61                     |
| 2. Sekolah Dasar            | : MIMA Darus Salam                      |
| 3. Sekolah Menengah Pertama | : MTS. Wahid Hasyim                     |
| 4. Sekolah Menengah Atas    | : MA. Wahid Hasyim                      |
| 5. Perguruan Tinggi         | : Uin Kiai Haji Achmad Siddiq<br>Jember |