

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEMARI KATA PADA KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS 3D DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Ade Ainun Nadilah<sup>1</sup>, Rina Yuliana<sup>2</sup>, Encep Andriana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Agung Tirtayasa

Surel: [ainunnadilah27@gmail.com](mailto:ainunnadilah27@gmail.com)

**Abstract:** The goal of this study is to create word cabinet learning media for grade II SD reading skills based on 3D technology and to create word cabinet learning media that match the requirements for being practical to use in Indonesian language courses for grade II SD reading abilities. The problem analysis, data collecting, product design, design validation, design revision, and product testing constitute the research methodology that Sugiyono modified. Expert validation tests are performed by media experts, material experts, and language experts on this educational media. A product trial was conducted with the research subject, class II pupils at Panunggulan 3 Elementary School, after a validation test by a team of experts. The outcomes of the of student responses obtained an average score of 83% in the "very good" category. Based on the results of the study it can be concluded that vocabulary learning media for 3D-based reading skills for second grade elementary school students is "very feasible" for use in learning Indonesian in reading skills in second grade elementary school.

**Keyword:** Learning Media, Word Cabinets, Reading Skills

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran lemari kata untuk keterampilan membaca kelas II SD berbasis teknologi 3D dan untuk membuat media pembelajaran lemari kata yang sesuai dengan syarat praktis untuk digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kemampuan membaca kelas II SD. Analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk merupakan metodologi penelitian yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Uji validasi ahli dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada media pendidikan ini. Uji coba produk dilakukan dengan subjek penelitian siswa kelas II SD Negeri 3 Panunggulan, setelah dilakukan uji validasi oleh tim ahli. Hasil dari respon siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 83% dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran lemari kata pada keterampilan membaca berbasis 3D pada peserta didik kelas II SD "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca di kelas II SD.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Lemari Kata, Keterampilan Membaca

### PENDAHULUAN

Membaca adalah salah satu jenis kemampuan bahasa tulis reseptif karena memungkinkan seseorang untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, dan pandangan dunia seseorang. Segala sesuatu yang dipelajari seseorang melalui membaca akan meningkatkan pemikiran dan wawasannya serta memperluas sudut pandangnya karena membaca adalah

jendela dunia. Selain itu, membaca merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada periode tertentu, orang terlibat dalam kegiatan membaca. Sebagai hasil dari meluasnya penggunaan media elektronik dan cetak di dunia saat ini, pemahaman adalah bakat kunci yang harus dimiliki oleh setiap orang. Akibatnya, pengajaran membaca di sekolah memiliki tujuan yang sangat penting.

Siswa kelas II di sekolah dasar bervariasi dalam usia 6-7 tahun. Anak-anak mulai menerima instruksi membaca formal pada usia ini. Murid bisa menggigit bibir, (3) peningkatan ritme bicara, (4) kecemasan, dan (5) perasaan tidak aman yang diwujudkan dengan tindakan seperti menangis, menolak membaca, atau berusaha memarahi guru. Gejala ini disebabkan oleh masalah literasi siswa. Ketidakmampuan siswa untuk mengenali huruf, ketidakmampuan mereka membedakan huruf, ketidakpastian mereka tentang kebenaran huruf yang mereka baca, dan ketidakmampuan mereka untuk menyimpulkan arti kata atau kalimat dari apa yang mereka baca adalah tanda-tanda bahwa mereka mengalami kesulitan membaca permulaan. . untuk membaca.

Di sisi lain, pemahaman membaca awal hanya menuntut siswa untuk dapat melafalkan simbol bunyi dan memahami makna mendasar dari membaca. Tujuan utama dari membaca awal adalah untuk mengajarkan siswa cara membaca. Akibatnya, ketika belajar membaca untuk pertama kalinya

Oleh karena itu, perlu disediakan media yang menarik dan tepat dengan gambar kata untuk pembelajaran membaca dan menulis mulai kelas 1 sekolah dasar (tahap awal membaca dan menulis), sesuai dengan prinsip pengembangan membaca dan menulis. Pada anak-anak.

Menurut wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Panaggulan 3, banyak siswa kelas dua yang masih kesulitan membaca kalimat pendek, dan siswa yang tidak terbiasa dengan abjad memberikan tantangan terbesar. Selain itu, banyak siswa kelas

dua masih kurang memperhatikan ejaan saat guru mendemonstrasikan pemahaman. Siswa tetap mengabaikan ejaan yang seharusnya digunakan untuk membedakan teks bacaan.

Dengan media pembelajaran ini diantisipasi, siswa paham bagaimana menuangkan cara menggabungkan huruf menjadi kata yang ada didalam pikirannya yang bisa menghasilkan sebuah karangan teks ataupun bacaan singkat melalui kegiatan menulis dan memperhatikan ejaan ketika membuat teks tersebut. Selain itu, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia sebab pembelajaran menjadi tidak monoton

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil tempat di SDN Panunggulan 3, tahun ajaran 2021. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas II SD dengan sample sebanyak 13 siswa.

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh Sugiyono (2015:409). Berikut ini langkah-langkah yang peneliti terapkan untuk pengembangan media pembelajaran lemari kata pada keterampilan membaca berbasis 3D seperti ditunjukkan pada gambar berikut.



### **Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Dimodifikas**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Wawancara oleh peneliti dalam studi dilaksanakan pada wali kelas II SDN Panunggulan 3. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan kelas II SDN Panunggulan 3 dan kuesioner dipakai untuk memverifikasi item-item yang akan disampaikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta untuk mengumpulkan jawaban siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga angket validasi para ahli yaitu ahli materi, media, dan Bahasa serta satu angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan skala *Likert* dengan nilai evaluasi 1, 2, 3, 4, dan 5 sedangkan untuk angket respon siswa menggunakan berbagai item yang bersifat positif ataupun negatif menurut skala Guttman, dengan skor antara 1 sampai 0

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

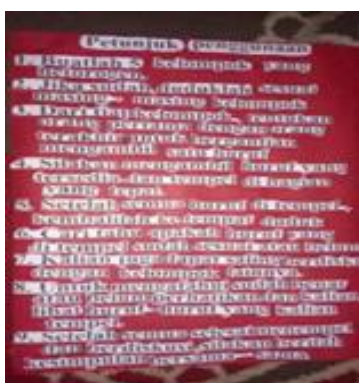
Pembuatan sumber belajar lemari kata untuk kemampuan membaca berbasis 3D pada siswa kelas II di SDN 3 Panunggulan merupakan fungsi penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian tentang sumber belajar Pengembangan didasarkan pada proses pengembangan yang melibatkan metodologi penelitian Sugiyono (2015). Bab sebelumnya menjadi dasar pemilihan metodologi penelitian ini, yang meliputi langkah-langkah sebagai

berikut: analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, dan uji coba produk.

Analisis masalah adalah langkah pertama. Tiga bagian dari analisis masalah adalah sebagai berikut: analisis kurikulum, yang dilakukan dengan melihat kurikulum kelas II di SDN 3 Panunggulan. Tahapan selanjutnya adalah mengidentifikasi kompetensi dasar yang digunakan dan mendefinisikannya dalam indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah memiliki pengetahuan tentang kurikulum, yaitu Kurikulum 2013. Kedua, analisis kebutuhan yang mengidentifikasi kebutuhan untuk membangun lemari dengan. Pemilihan warna dan font adalah langkah selanjutnya. Warna cerah yang melengkapi karakteristik siswa sebaiknya digunakan untuk menarik perhatian anak. Pembuatan media memerlukan pemilihan huruf yang dapat memudahkan anak untuk membaca dan memahami, sehingga pemilihan huruf yang tepat sama pentingnya dengan pemilihan warna yang tepat. Pemilihan huruf sangat penting karena media lemari kata meliputi lemari kata, kartu huruf dalam berbagai warna—orange, pink, dan pin—serta instruksi permainan. Cara membuat desain kabinet kata mengikuti keputusan gambar, warna, dan huruf mana yang akan digunakan.



**Gambar 1. Cover Lemari Kata**



**Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Lemari Kata**



**Gambar 3. Isi Lemari Kata**

Ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menyelesaikan validasi desain Tahap keempat validasi desain yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan memperoleh nilai

rata rata ahli media 90%, ahli media 88% dan ahli bahasa 95%. Tahap kelima revisi desain produk adalah dari hasil validasi para ahli, diketahui bahwa media pembelajaran lemari kata berbasis 3D ini masuk ke dalam kriteria “sangat layak” untuk digunakan, namun tetap memerlukan perbaikan pada beberapa bagian dari lemari kata berdasarkan saran yang telah diberikan oleh para ahli validasi. Tahap keenam uji coba produk ini dilakukan di SD Negeri Panunggulan 3 yang berada di Pandeglang. Populasi pada uji coba terbatas siswa SD dan sampel yang diuji cobakan adalah kelas II sebanyak 13 orang siswa. Nilai rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran lemari kata berbasis 3D pada topik hidup bersih dan sehat di tempat umum yakni 83% dengan kategori “baik”.

### **Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran lemari kata berbasis 3D ini termasuk penelitian pengembangan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan. Pengembangan media pembelajaran lemari kata berbasis 3D ini dilaksanakan berlandaskan prosedur pengembangan meliputi 6 tahap, yaitu: (a) Analisis Masalah, (b) Pengumpulan Data, (c) Desain Produk, (d) Validasi Desain Produk, (e) Revisi Desain Produk, dan (f) Uji Coba Produk. Uji coba dilaksanakan pada peserta didik kelas II SDN Panunggulan 3.

Kelayakan media pembelajaran lemari kata berbasis 3D ini berlandaskan

hasil uji validasi yang sudah dilaksanakan oleh beberapa tim ahli, baik itu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Peneliti mendapatkan perolehan skor dari setiap masing-masing tim ahli sebagai berikut:

**Tabel 1. Rerata Skor Validasi Ahli**

<b>Hasil Validasi</b>	<b>Persentase %</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Media	90%	Sangat Layak
Ahli Materi	88%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	95%	Sangat Layak
<b>Rata-Rata Skor</b>	<b>91%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel diatas menunjukkan tingkat hasil penilaian berlandaskan rata-rata persentase dari penilaian uji validasi setiap ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa). Hasil tabel diatas menjelaskan bahwasanya rata-rata skor tertinggi didapatkan dari hasil validasi ahli media dengan ketercapaian persentase skor sebesar 90%. berlandaskan hasil instrumen uji ahli media menurut penilaian ahli media ada beberapa aspek yang dinilai sangat layak yaitu pada aspek kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan penyajian.

Hal itu menunjukkan bahwasanya pengembangan media pembelajaran lemari kata berbasis 3D ini sudah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian

dari para ahli. berlandaskan kriteria kategori interpretasi menurut Riduwan (2009) hasil penilaian dari ahli media ini sudah masuk ke dalam kategori “sangat layak” tetapi terdapat kekurangan pada media lemari kata berbasis 3D ini sebesar 10%, yaitu pada kesesuaian ukuran media yang tidak terlalu besar, bagian media lemari kata belum ada keterangan nama medianya, pemilik media dan materi yang terdapat di media tersebut. Kemudian tidak adanya petunjuk penggunaan dalam media serta belum ada nama pengembang dan nama pembimbing dalam media tersebut. Lalu sesudah adanya komentar serta saran, maka langkah selanjutnya memperbaiki sesuai arahan dan komentar para ahli media.

Hasil tabel diatas selanjutnya diikuti dengan perolehan skor persentase dari ahli materi dengan perolehan skor sebesar 88%. berlandaskan hasil instrumen uji ahli materi menurut penilaian ahli materi ada beberapa aspek yang dinilai sangat layak yaitu pada aspek kemutakhiran materi dan penyajian. Hal itu menunjukkan bahwasanya pengembangan media lemari kata berbasis 3D sudah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli. berlandaskan kriteria kategori interpretasi menurut Riduwan (2009) hasil penilaian dari ahli materi ini sudah masuk kedalam kategori “sangat layak” tetapi terdapat kekurangan pada media lemari kata berbasis 3D ini sebesar 12% yaitu materi yang disajikan harus memakai kalimat yang sederhana serta ukurannya yang tidak terlalu besar. Namun sesudah mendapatkan saran dan komentar maka peneliti memperbaiki

ukuran serta paku payung untuk menempel gambar dan huruf.

Hasil tabel diatas selanjutnya diikuti dengan perolehan skor persentase dari ahli bahasa dengan perolehan skor sebesar 95%. berlandaskan hasil instrumen uji ahli bahasa menurut penilaian ahli bahasa ada beberapa aspek yang dinilai sangat layak yaitu pada aspek keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dnegan kaidah Bahasa Indonesia. Hal itu menunjukkan bahwasanya pengembangan media lemari kata berbasis 3D sudah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli. berlandaskan kriteria kategori interpretasi menurut Riduwan (2009) hasil penilaian dari ahli materi ini sudah masuk kedalam kategori “sangat layak” tetapi terdapat kekurangan pada media lemari kata berbasis 3D ini sebesar 5% yaitu kalimat yang dipakai harus sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Namun sesudah mendapatkan saran dan komentar maka peneliti memperbaiki kalimatnya agar siswa jadi lebih mudah memahaminya.

Pengembangan media pembelajaran kosakata berbasis 3D mendapatkan nilai uji tuntas berdasarkan kriteria kategori interpretasi menurut Riduwan (2009) dengan skor rata-rata 91% melalui uji validasi ahli sehingga mendapatkan kategori “sangat layak” dapat disimpulkan dari tabel skor rata-rata di atas. Dengan demikian, media benar-benar memenuhi aspek viabilitas.

Nilai akhir turun dari rata-rata persentase skor sangat baik (berdasarkan tanggapan siswa terhadap pembuatan media pembelajaran kosa kata berbasis

3D) sebesar 83% menjadi nilai kurang baik. Berdasarkan tanggapan siswa terhadap pembuatan media pembelajaran kosa kata berbasis 3D, rata-rata skor persentase adalah 83% yang memenuhi standar “sangat baik”. Penciptaan materi pembelajaran kosa kata 3D telah mencapai tujuannya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan pada media pembelajaran lemari kata terhadap keterampilan membaca berbasis 3D pada topik menjaga hidup bersih dan sehat di tempat umum kelas II SD, maka dapat ditentukan bahwa:

Hasil pembuatan media pembelajaran lemari kata dengan topik menjaga hidup bersih dan sehat di tempat umum kelas II SDN panunggulan 3 termasuk hasil dari teknik berikut. Proses penelitian dan pengembangan diatur oleh model pengembangan Sugiyono, yang meliputi enam tahapan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, dan pengujian produk (terbatas).

Kelayakan produk yang dirancang berupa lemari kata dengan topik menjaga hidup bersih dan sehat di tempat umum kelas II SD ditentukan dengan persentase 90% dari dua ahli media, 88% dari dua ahli materi, dan 95% dari dua ahli bahasa. Oleh sebab itu, kategori “Sangat Layak” mendapat skor rata-rata 91% dari validasi ahli.

Respon siswa terhadap produk yang dirancang dalam bentuk lemari kata dengan jumlah 13 siswa pada topik menjaga hidup bersih dan sehat di tempat umum mendapat nilai 83% dengan kategori “Sangat Baik”.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang membantu peneliti selama proses penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aprizia, O. B. (2019). Pengembangan media big book untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas tiga sd negeri pilang 02. *Universitas Negeri Semarang*.
- Depriyanti, L. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR MEMBACA PERMULAAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II DI SDN 61 KOTA BENGKULU* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU)..
- Fatah, I M A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Paragraf Beraksara Jawa Berbasis Blog untuk Siswa Kelas VII di Kabupaten Pati. *Universitas Negeri Semarang*.
- Husna, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Macromedia Flash 8.0 pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsS Insan Qur'ani Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press.
- Rahman, A., & Ismah, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi-Platform pada Materi Peluang Tingkat SMA Sederajat. *Prosiding SENAMKU, 1*, 101-117.
- ARIF, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Kartu Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SDN 4 Kuranji Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia, 2*(2), 127-137.
- Rahmawati, I. (2018, March). Pengembangan Media Big Book Berbasis Keterampilan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HIMA DAN PRODI PGSD 2017*.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rochimah, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV*

*SD Sumberagung Peterongan Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Rumidjan, R., Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62-68.

Yunus, M. U. D. (2017). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Sambung Jawa 3 Kecamatan Majalengka Kota Makassar. *Jurnal. Makassar: Universitas Muhammadiyah*.