

PENGEMBANGAN MEDIA ABEL MEMBARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF VOKAL DI SDN GUNUNG PICUNG 05 KABUPATEN BOGOR

Eneng Rosa¹, Putri Sabila², Rizka Meita Nhasyifa³, Siska Maulida⁴, Siti Nurlelah^{5*},
Rusdiono Mukri⁶

¹²³⁴⁵⁶Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institut Agama Islam Sahid Bogor, Indonesia

*Korespondensi: sitinurlelahhh123@gmail.com

ABSTRACT

Reading ability is an important aspect for students to gain knowledge. The aim of this research is to develop media to improve the ability to read vowels called Abel Membara (Let's Learn to Read with Rara). The research location was at SDN Gunung Picung 05, Bogor Regency with subjects as many as 38 grade 1 students and one class teacher. The type of research is Research and Development with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Data was obtained through observation, interviews and questionnaires which were analyzed descriptively. At the analysis stage, interviews were conducted with first grade teachers and data was obtained that students preferred videos with interesting images in learning. The next stage was designing Abel Membara media using the Canva application. The next stage of media development involves material experts and media experts as validators to assess the suitability of the media through a questionnaire. The results of the material expert's validation score were 96.5% and the media expert's 100%, which shows that the Abel Membara media is very suitable for use. The finished media was implemented in trials in the classroom, the results of which were proven to be effective in improving the ability to read vowels. The final stage is evaluation in the form of feedback from teachers and students which shows that this media has great potential to be applied in early literacy learning in elementary schools.

Keywords: Learning media, Abel Membara, Vowels, Research and Development, ADDIE

ABSTRAK

Kemampuan membaca merupakan aspek penting bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media guna meningkatkan kemampuan membaca huruf vokal yang diberi nama Abel Membara (Ayo Belajar Membaca Bersama Rara). Lokasi penelitian di SDN Gunung Picung 05 Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor dengan subjek 38 siswa kelas 1 dan satu guru kelas. Jenis penelitiannya ialah *Research and Development* dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan kuesioner yang dianalisis secara deskriptif. Pada tahap analisis dilakukan wawancara kepada guru kelas satu dan diperoleh data bahwa siswa lebih menyukai video dengan gambar yang menarik dalam pembelajaran. Tahap berikutnya dirancang media "Abel Membara" dengan menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya tahap pengembangan media dengan melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator untuk menilai kelayakan media melalui kuesioner. Hasil skor validasi ahli materi ialah 96,5% dan ahli media 100% yang menunjukkan bahwa media Abel Membara sangat layak digunakan. Media yang sudah jadi diimplementasikan pada uji coba di dalam kelas yang hasilnya terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca huruf vokal. Tahap terakhir yaitu evaluasi berupa umpan balik dari guru dan siswa yang

menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran literasi awal di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Abel Membara, Huruf vokal, Research and Development, ADDIE

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi dan komunikasi memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan (Sitepu, 2021). Proses pembelajaran yang dulunya berpusat pada metode konvensional kini semakin terbuka untuk memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa (Tafonao, 2018). Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas 1 yaitu berbahasa, yang mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Secara khusus, keterampilan membaca, termasuk di dalamnya membaca permulaan, menjadi sangat penting. Membaca permulaan merujuk pada pengajaran membaca yang diperuntukkan bagi siswa kelas I, dengan tujuan agar mereka dapat terampil membaca serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa untuk menghadapi tahap pembelajaran selanjutnya (Wulandari *et al.*, 2020).

Menurut Slamet (2017), membaca permulaan memiliki peran krusial dalam perkembangan keterampilan membaca. Kemampuan membaca yang diperoleh sejak dini akan berpengaruh pada kompetensi membaca di masa depan. Jika dasar ini lemah, anak-anak akan kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca. Oleh karena itu, penguasaan membaca permulaan berfungsi sebagai fondasi untuk kemampuan membaca yang lebih baik di kemudian hari. Tantangan, baik dari dalam diri anak maupun dari lingkungan luar, dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Kendala utama yang sering dihadapi anak-anak ialah kesulitan mengingat huruf abjad dan membedakan huruf vokal (Fauziah dan Hidayat, 2022). Untuk itu, adanya media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan guna membantu siswa lebih mudah mengingat huruf-huruf abjad dan vokal.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi sangat penting, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berusia antara 6 hingga 12 tahun. Menurut Jean Piaget, pada usia ini anak-anak memasuki tahap operasional konkret, di mana mereka mulai berpikir logis tentang peristiwa-peristiwa konkret dan mampu mengklasifikasikan objek dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Mereka memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan hal-hal yang sudah ada, meski masih kesulitan menghadapi masalah yang lebih abstrak. Operasi konkret juga dapat didefinisikan sebagai tindakan mental yang berkaitan dengan objek nyata (Marinda, 2020).

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Salah satu media yang efektif yaitu video animasi berjudul “ABEL MEMBARA (Ayo Belajar Membaca Bersama Rara)” (Negeri dan Tengah, 2023). Video animasi ini merupakan perpaduan media visual dan audiovisual yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga memungkinkan mereka

memahami materi dengan lebih baik (Yusdarwati, 2023). Dalam video ini, terdapat materi tentang huruf vokal (A, I, U, E, O) yang dirancang khusus untuk siswa kelas 1, mengajarkan mereka menggabungkan huruf vokal dengan nama hewan serta membaca suku kata dari huruf-huruf tersebut (Tinova dan Ardisal, 2023).

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Gunung Picung 05, ditemukan bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam fokus dan konsentrasi saat belajar. Dengan adanya media ABEL MEMBARA, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterampilan membaca huruf vokal di sekolah tersebut. Dalam proses pembelajaran, guru sering menggunakan metode *Project Based Learning* (PJBL) dan diskusi. Penggunaan media ABEL MEMBARA sangat sesuai karena anak-anak cenderung lebih menyukai video yang menampilkan karakter lucu dan gambar-gambar yang menyenangkan.

Media ABEL MEMBARA dirancang dengan menggunakan aplikasi Canva, sebuah *platform* desain dan publikasi *online* yang bertujuan untuk memberdayakan semua orang di seluruh dunia dalam menciptakan berbagai bentuk desain dan mempublikasikannya di mana saja. Media ini mengusung tampilan yang menarik dan tidak membosankan, serta memperkenalkan karakter yang sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu dengan menampilkan karakter Rara. Selain itu, media ini dilengkapi dengan animasi yang mencerminkan nama hewan yang dimulai dengan huruf vokal (seperti ayam, ikan, ular, elang, dan orangutan) serta elemen tumbuhan lainnya. Teks dan huruf yang berwarna-warni digunakan untuk memperkaya materi yang akan dipelajari, ditambah dengan audio dan musik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Setelah selesai, video dapat diekspor dan siap untuk digunakan.

Penelitian ini memiliki keunikan tersendiri dengan menggabungkan pendekatan media pembelajaran berbasis karakter yang menarik dan teknologi digital, serta mengadaptasi model ADDIE yang sistematis dalam proses pembelajaran (Muna dan Wardhana, 2022). Sebagian besar media pembelajaran yang ada saat ini lebih berfokus pada aspek hiburan atau permainan, sementara media ini memiliki fokus pada keterampilan membaca dengan tambahan elemen interaktif yang menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media ABEL MEMBARA, yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf vokal dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gunung Picung 05 dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) sebagaimana dijelaskan oleh Borg and Gall. Penelitian semacam ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menyempurnakan produk yang telah ada, dengan mematuhi ketentuan dan kriteria yang ditetapkan, sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik melalui serangkaian tahapan pengujian (Maydiantoro, 2021). Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: (1) *Analisis*, (2) *Desain*, (3) *Pengembangan*, (4) *Implementasi*, dan (5) *Evaluasi* (Rachma

et al., 2023). Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut: *Pertama*, Tahap Analisis, di mana dilakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran melalui wawancara dengan guru. *Kedua*, Tahap Desain dan Pengembangan, dengan melakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, yang melibatkan validasi dari ahli media dan ahli materi melalui angket. *Ketiga*, Tahap Implementasi, di mana dilakukan uji coba media kepada siswa. *Keempat*, Tahap Evaluasi, yang mencakup evaluasi hasil wawancara dan validasi dari para ahli materi serta ahli media. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif mencakup komentar serta saran perbaikan media pembelajaran dari para ahli, sementara data kuantitatif berupa skor persentase penilaian yang diberikan oleh para ahli tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media ABEL MEMBARA bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf pada siswa kelas 1 di SDN Gunung Picung 05, yang sering mengalami kesulitan dalam mengingat dan membaca huruf-huruf dasar. Proses pengembangan media ini meliputi beberapa tahap, mulai dari desain awal hingga uji coba produk. ABEL MEMBARA dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak mendapatkan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan cara mereka belajar. Media ini berbentuk video animasi yang dilengkapi dengan karakter Rara, serta hewan-hewan yang namanya diawali dengan huruf vokal. Selain itu, terdapat audio yang menyebutkan nama hewan tersebut, memungkinkan siswa tidak hanya mengenali huruf vokal tetapi juga memperkuat ingatan mereka terhadap materi pembelajaran.

Hasil uji coba yang dilakukan pada 38 siswa kelas 1 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca dan mengingat huruf vokal setelah menggunakan media ini. Peningkatan tersebut sangat terlihat ketika siswa mampu mengucapkan huruf abjad atau vokal yang dipadukan dengan nama hewan secara jelas dan benar. Hal ini menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap huruf vokal.

Penggunaan media ABEL MEMBARA mengintegrasikan elemen gambar dan suara. Gambar-gambar yang relevan dengan huruf vokal, seperti gambar ayam untuk huruf “A” dan ikan untuk huruf “I”, mendukung siswa dalam mengingat huruf tersebut. Objek-objek seperti ayam, ikan, elang, ular, dan orangutan mudah dikenali oleh anak-anak karena sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Suara yang dihadirkan pun jelas dan keras, memastikan bahwa siswa dapat mendengar dan mengenali bunyi dari setiap huruf vokal dengan tepat.

Media ABEL MEMBARA terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa membaca huruf vokal di SDN Gunung Picung 05. Dengan desain yang menarik, penggunaan gambar yang sesuai, dan suara yang jelas, media ini mampu membantu siswa mengingat huruf vokal dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Media ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa dalam belajar, sehingga ABEL MEMBARA menjadi pilihan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca di sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran ABEL MEMBARA dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa, memungkinkan mereka untuk lebih mudah mengingat huruf vokal. Berikut ini akan dijelaskan secara rinci tentang proses pengembangan

media ABEL MEMBARA, yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan implementasi media di SDN Gunung Picung 05, menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan guru dan siswa dalam proses belajar membaca permulaan, melalui wawancara terstruktur. Wawancara ini dilakukan kepada guru dan siswa kelas 1 di SDN Gunung Picung 05, dengan indikator yang meliputi: (1) karakteristik siswa, (2) metode atau model yang sering digunakan, dan (3) fasilitas yang tersedia. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dianalisis secara deskriptif, menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung menyukai video dan gambar-gambar yang berwarna-warni serta menarik. Oleh karena itu, media ABEL MEMBARA, yang berbasis pada gambar dan suara, menjadi solusi yang ideal. Fasilitas yang tersedia di sekolah juga mendukung penerapan media ini untuk siswa. Namun, dalam proses pembelajaran, guru sering kali hanya menerapkan metode diskusi dengan mengandalkan buku ajar sebagai sumber informasi. Kondisi ini cenderung membuat siswa merasa bosan dan kesulitan dalam memahami serta mengingat huruf vokal.

2. Desain dan Pengembangan

Tahap desain merupakan langkah kedua setelah analisis, yang berfokus untuk memahami kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam tahap ini, rencana pembuatan media pembelajaran dilakukan. Media ABEL MEMBARA dirancang untuk secara efektif meningkatkan kemampuan membaca huruf vokal. Media ini dibuat menggunakan aplikasi Canva, mengingat bahwa siswa di SDN Gunung Picung 05 lebih menyukai pembelajaran melalui visual dan audio. Desain media ini mencakup elemen-elemen yang menarik, seperti gambar hewan (seperti ayam, ikan, ular, elang, dan orangutan), suara yang jelas, serta animasi yang mendukung pengenalan huruf vokal, semua disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Tahap pengembangan adalah langkah ketiga, di mana materi pembelajaran, media, dan alat evaluasi dibuat berdasarkan desain yang telah disiapkan. Semua rencana dan desain tersebut diimplementasikan menjadi produk pembelajaran yang siap digunakan. Media ABEL MEMBARA dikembangkan dengan tampilan yang menarik, termasuk animasi, gambar, dan audio yang menyenangkan, menggunakan aplikasi Canva. Rancangan media ABEL MEMBARA kemudian diproduksi sesuai dengan elemen yang telah ditentukan.

Rincian tentang media ABEL MEMBARA meliputi: (1) media ini berupa video animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu mengajarkan siswa mengenai huruf vokal (A, I, U, E, O) lengkap dengan gambar dan suara yang menarik untuk setiap huruf vokal. (2) Terdapat gambar atau ilustrasi yang menggambarkan objek yang dimulai dengan huruf vokal yang akan dipelajari. Misalnya, untuk huruf 'A' dapat digambarkan sebagai "ayam" dan untuk huruf 'I' sebagai "ikan". Gambar yang menarik diharapkan dapat membantu siswa mengingat huruf vokal dengan lebih baik. (3) Media ini juga menyertakan suara yang jelas dan mudah dipahami untuk pengucapan setiap huruf vokal dan kosakata yang terkait, hal ini penting agar siswa dapat mendengar dan mengenali huruf vokal dengan tepat. Dalam tahap pengembangan media ABEL MEMBARA, semua desain dan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya diterapkan secara nyata.

Berikut ini desain dari media pembelajaran ABEL MEMBARA:



gambar 1. Tampilan cover



gambar 2. Tampilan pengenalan huruf



gambar 3. Tampilan mulai membaca



gambar 4. Tampilan gambar ayam



gambar 5. Tampilan gambar ikan



gambar 6. Tampilan gambar ular



gambar 7. Tampilan gambar elang



gambar 8. Tampilan gambar orang utan



gambar 9. Tampilan gambar penutup

Validasi Ahli Media

Langkah selanjutnya melaksanakan validasi yang melibatkan dua pakar, yaitu satu ahli media dan satu ahli materi. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk merevisi desain, sehingga dapat mencapai tingkat kelayakan untuk diimplementasikan. Hasil dari validasi media ABEL MEMBARA oleh para ahli media dan materi disajikan dalam tabel berikut:

Aspek	Indikator	Skor	kelayakan
Materi	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka	5	Sangat layak
	Kesesuaian dengan tahap perkembangan anak	5	Sangat layak
	Materi mudah dipahami siswa	5	Sangat layak
	Mendorong siswa untuk belajar membaca huruf vokal	5	Sangat layak
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat layak
	Bahasa yang sesuai dengan konteks pembelajaran	5	Sangat layak
	Penggunaan intonasi dan pengucapan yang tepat	5	Sangat layak
	Penggunaan kata-kata yang sesuai dengan tahap perkembangan	5	Sangat layak
	Bahasa yang mendukung keterampilan berbahasa lainnya	5	Sangat layak
	Tingkat kesulitan yang sesuai dengan usia siswa	4	layak
	Kebenaran dan ketepatan materi	4	layak
	Penyajian yang menarik dan interaktif	5	Sangat layak

Komentar dan Saran:

Sesuai dengan teori membaca pemula dan ditambahkan dengan suku kata.

Aspek	indikator	Skor	Kelayakan
Media	Bahasa yang digunakan pada media ABEL MEMBARA mudah dipahami	4	Sangat layak
	Kejelasan huruf yang digunakan dalam media ABEL MEMBARA	4	Sangat layak
	Ketepatan jenis huruf	4	Sangat layak
	Ketepatan ukuran huruf	4	Sangat layak
	Ketepatan warna huruf	4	Sangat layak
	Pemilihan warna sesuai dengan tampilan media	4	Sangat layak
	Penggunaan suara/music sesuai dengan tampilan media	4	Sangat layak
	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media	4	Sangat layak
	Letak gambar sesuai dengan tampilan media	4	Sangat layak

	Background yang digunakan sesuai dengan tampilan media	4	Sangat layak
	Dengan media ABEL MEMBARA memudahkan penyampaian materi	4	Sangat layak

Komentar dan Saran:

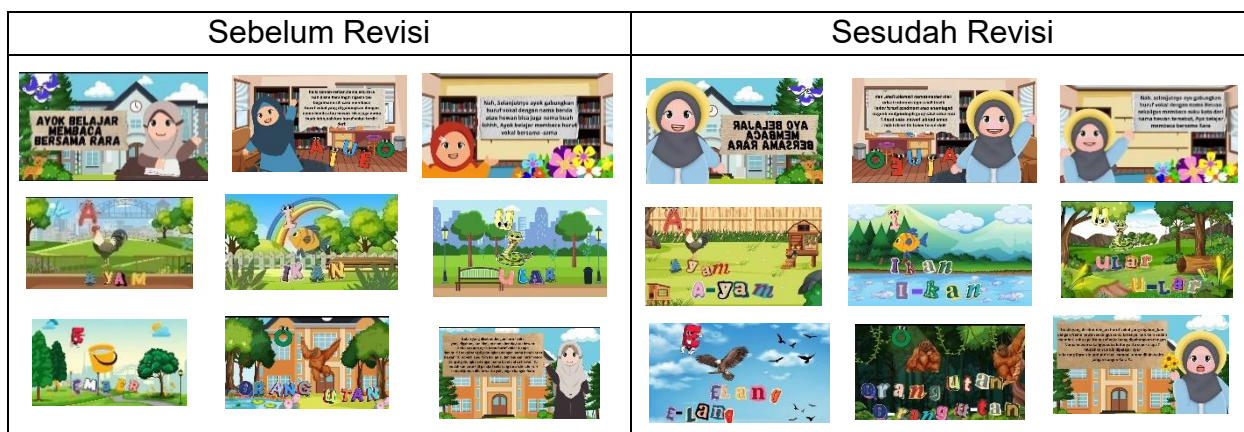
Huruf E diubah menjadi nama hewan.

No	Ahli	Nilai	Kriteria
1	Materi	96,5%	Sangat layak
2	Media	100%	Sangat layak

Hasil validasi media ABEL MEMBARA, seperti yang tercantum pada Tabel di atas, menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 96,5% dengan kriteria sangat layak. Sementara itu, penilaian dari ahli media mencapai 100%, juga dengan kriteria sangat layak. Secara keseluruhan, media ABEL MEMBARA ini telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas 1, sesuai dengan indikator-indikator pada aspek pembelajaran dan penilaian.

Revisi Produk

Berdasarkan komentar dan saran yang diterima dari validator mengenai media ABEL MEMBARA, yang berfokus pada pembelajaran huruf vokal yang dipadukan dengan nama hewan, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan pada bagian desain. Perubahan tersebut meliputi penggantian huruf 'E' menjadi 'Elang', penggantian karakter kartun Rara, serta penambahan suku kata untuk meningkatkan efektivitas media ini.



3. Implementasi

Tahap implementasi media ABEL MEMBARA bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf vokal di SDN Gunung Picung 05. Proses ini diawali dengan persiapan awal yang penting untuk memastikan kelancaran pembelajaran. Persiapan tersebut mencakup identifikasi kebutuhan, seperti perangkat teknologi yang diperlukan untuk mendukung penggunaan media

ABEL MEMBARA. Selain itu, pemetaan jadwal pelajaran juga dilakukan agar penggunaan media ini dapat berlangsung secara efektif, sehingga proses pembelajaran tidak terganggu dan media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal.

Media ABEL MEMBARA diterapkan kepada 38 siswa kelas 1. Sebelum memulai penggunaan media ini, para siswa diajak berdiskusi mengenai huruf vokal. Setelah itu, mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media ABEL MEMBARA, diakhiri dengan aktivitas menyambungkan huruf vokal dengan nama hewan dan buah guna mengamati perubahan yang terjadi.

Hasil penerapan media ABEL MEMBARA menunjukkan sejumlah efek positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan membaca huruf vokal. (1) Sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang nyata setelah menggunakan media ini; sebelum penerapan hanya sekitar 50% siswa yang dapat menyebutkan dan mengenali huruf vokal dengan baik, sementara setelahnya, lebih dari 85% siswa dapat mengenali dan mencoba menyebutkan huruf vokal dengan percaya diri. Peningkatan ini tampak jelas saat mereka mengikuti latihan interaktif melalui media, di mana mereka menjadi lebih cepat dalam mengucapkan huruf vokal tersebut. (2) Media ABEL MEMBARA terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf vokal di kalangan siswa kelas 1. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam mengenal dan membaca huruf vokal, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, memperbaiki pengucapan, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka. (3) Umpan balik dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran literasi awal di sekolah dasar, meskipun beberapa perbaikan dalam media ABEL MEMBARA masih diperlukan.

4. Evaluasi

Sebagai bentuk tindak lanjut dari tahap validasi, peneliti melakukan revisi akhir untuk menyempurnakan media ABEL MEMBARA sebelum digunakan dalam skala yang lebih luas. Penyesuaian ini didasarkan pada umpan balik ahli agar produk memenuhi standar media pembelajaran yang efektif. Perubahan mencolok terlihat pada pembaruan visual karakter Rara yang dibuat lebih menonjol untuk meningkatkan *engagement* siswa. Dari sisi materi, peneliti memperbaiki penyampaian huruf 'E' dengan mengasosiasikannya secara konkret melalui gambar Elang. Peneliti juga menambahkan fitur pendukung berupa teknik mengeja suku kata, yang dirancang khusus untuk membantu siswa SDN Gunung Picung 05 dalam mengatasi kesulitan membaca huruf vokal secara sistematis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ABEL MEMBARA (Ayo Belajar Membaca Bersama Rara) efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf vokal pada siswa kelas 1 di SDN Gunung Picung 05. Produk yang dikembangkan dengan model ADDIE ini telah melalui tahap validasi ahli dengan perolehan skor yang sangat signifikan, yakni sebesar 96,5% dari ahli materi dan 100% dari ahli media, sehingga masuk dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Melalui proses revisi yang komprehensif, peneliti berhasil menyempurnakan aspek visual karakter dan konten materi, termasuk mengubah representasi huruf 'E' yang abstrak menjadi visual konkret berupa elang serta menambahkan fitur ejaan suku kata guna memperkuat fondasi literasi siswa.

Hasil implementasi di lapangan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa yang sangat nyata, di mana persentase siswa yang mampu mengenali dan membaca huruf vokal meningkat dari 50% menjadi 85% setelah menggunakan media tersebut. Media ABEL MEMBARA terbukti tidak hanya mempermudah siswa dalam mengingat huruf vokal melalui integrasi audio-visual yang menarik, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa di dalam kelas. Dengan demikian, media ini memiliki potensi besar untuk diterapkan sebagai inovasi pembelajaran literasi awal yang interaktif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4825–4832. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>
- li, B. A. B., & Teoritis, T. (2009). 2.2 *Self-Determination Theory*. 22–32.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Naila Muna, K., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Negeri, S. D., & Tengah, S. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi huruf alfabet dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas i sd negeri 9 simeulue tengah*.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tinova, A., & Ardisal, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. *Jurnal Pendidikan*, 32(2), 207–216. <https://doi.org/10.32585/jp.v32i2.3817>
- Wulandari, E., Marlina, C., & Muzakir, U. (2020). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 / A SD Negeri 32 Banda Aceh*. 1(1).
- Yusdarwati, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lima Huruf Vokal Melalui Media

Keranjang Estimasi Pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Adipala.
AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak, 2(2), 126–138.
<https://doi.org/10.24246/audiensi.vol2.no22023pp126-138>