

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS KEBUN HURUF PADA KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS I SD

Muhammad Ridha¹, Sukirno², Juliati³

^{1,2,3}universitas Samudra

1ridhazirgan@gmail.com, 2sukrino@unsam.ac.id, 3juliati@unsam.ac.id

ABSTRACT

*This research is motivated by the limited use of innovative learning media in the classroom, resulting in low student interest and engagement. This study aims to develop "Kebun Huruf"-based audio-visual media to improve early reading skills among first-grade elementary school students. The research employs the Research and Development (R&D) method using the **ADDIE** model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection instruments included observations, interviews, validity questionnaires for experts, and practicality response questionnaires. The results indicate that the developed audio-visual media possesses a high level of validity. Evaluations from material and media experts both reached a percentage of **100%**, categorized as **"Very Feasible,"** while the linguist's assessment scored **85.71%**. In terms of practicality, the teacher's response questionnaire achieved **100%**, and the student's response questionnaire reached **95.88%**, both falling into the **"Very Practical"** criteria. Based on these findings, it can be concluded that the Kebun Huruf-based audio-visual media is highly feasible and effective for use as a learning tool to support early reading skills in first-grade elementary education.*

Keywords: Audio-Visual Media, Letter garden, Early Reading, ADDIE Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif di kelas, yang berdampak pada rendahnya minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual berbasis "Kebun Huruf" guna meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I Sekolah Dasar. Metode penelitian yang

digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model **ADDIE** yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, serta angket validitas bagi ahli dan angket respon untuk praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Penilaian dari ahli materi dan ahli media masing-masing mencapai persentase **100%** dengan kategori "**Sangat Layak**", sementara ahli bahasa memberikan skor **85,71%**. Dari aspek praktikalitas, angket respon guru memperoleh hasil **100%** dan angket respon siswa mencapai **95,88%**, keduanya masuk dalam kriteria "**Sangat Praktis**". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis Kebun Huruf sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas I Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Kebun Huruf, Membaca Permulaan, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi melalui interaksi antara guru dengan siswa. Dalam proses komunikasi, pesan disampaikan oleh pihak guru (komunikator) kepada penerima pesan atau yang disebut komunikan (siswa). Pada konteks pembelajaran di kelas, pesan yang disampaikan biasanya berupa bahan ajar (materi) yang diantarkan secara verbal (lisan dan tulisan) dan/atau nonverbal (isyarat). Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar.

Dalam pembelajaran di sekolah, bidang bahasa merupakan bidang yang sejak awal dikembangkan. Salah satu aspek penting dalam bidang bahasa adalah membaca. Dari banyak literatur dijelaskan bahwa membaca merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang berada pada tataran ketiga, setelah menyimak dan berbicara. (Widodo et al, 2020) menjelaskan bahwa membaca merupakan satu dari aspek keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan. Hal ini didukung oleh (Sukma & Puspita, 2023) yang menyatakan keterampilan membaca merupakan kualifikasi mutlak bagi

setiap orang yang ingin meraih kesuksesan. Dengan demikian dapat dikatakan keterampilan membaca merupakan satu keterampilan penting yang mesti dikuasai, karena membaca selain sebagai bekal untuk kelancaran dalam proses pembelajaran di kelas tetapi juga mampu menjadi dasar untuk memperoleh info di masyarakat, dan mengembangkan diri di era modern.

Keterampilan membaca tergolong keterampilan yang bersifat aktif- reseptif, artinya bersifat menerima atau menyerap dan sekaligus aktif. Dalam proses pembelajaran di sekolah, keterampilan membaca terbagi ke dalam dua klasifikasi, yang salah satunya adalah membaca permulaan. Pada fase ini, pemahaman isi bacaan belum begitu terlihat karena masih beradaptasi pada pengenalan simbol bunyi bahasa. Hal ini diperkuat oleh penjelasan (Sukma & Puspita, 2023) bahwa keterampilan membaca permulaan ditandai oleh kemampuan melek huruf, yaitu kemampuan mengenali lambang tulis dan dapat membunyikannya dengan benar.

Pembelajaran keterampilan membaca permulaan yang efektif harus fokus pada pengenalan dasar-

dasar membaca agar anak dapat mengembangkan fondasi yang kuat. Ini bukan hanya tentang menghafal huruf, tetapi juga memahami hubungan antara suara dan simbol, serta membangun kosakata dasar.

(Abdurrahman, 2019) Membaca permulaan merupakan fondasi penting dalam literasi anak usia dini, yang menekankan pada pengenalan huruf, bunyi huruf (fonem), suku kata, dan kata sederhana sebagai langkah awal menuju pemahaman teks yang lebih kompleks. Disebutkan juga membaca permulaan yang baik itu bersifat interaktif, sistematis, pengembangan kosakata serta pembiasaan membaca.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SDN 5 Kota Langsa pada siswa kelas 1 menunjukkan adanya permasalahan dalam penguasaan keterampilan membaca permulaan siswa kesulitan dalam menguasai membaca pada berberpa huruf terutamanya pada huruf vokal dimana mereka masih sulit membedakan lafal dan intonasi sehingga mengakibatkan mereka ragu dan gagap saat membaca kata yang berisikan huruf-huruf tersebut yang mengakibatkan ketidakjelasan dalam pembacaan huruf-huruf tersebut.

Dalam penggunaan media juga guru menyebutkan dalam wawancara yang peneliti lakukan dengan guru walikelas I masih menggunakan media sederhana yang berupa hanya kartu-kartu huruf dan gambar yang masih bisa dibilang kurang menarik dalam menarik minat dan perhatian siswa namun memang terdapat perbedaan dalam menggunakan dan tidak menggunakan media. Terkait permasalahan ini diperlukan suatu tindakan yang bisa meningkatkan minat belajar siswa dan dapat memperbaiki lafal dan intonasi siswa dalam keterampilan membaca permulaan.

Salah satu solusi untuk menyikapi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk audio visual. Media audio visual sendiri merupakan media yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapat informasi dari visualisasi baik berupa kata atau gambar, dengan menggunakan media audio visual guru dapat dengan mudah melakukan penyampaian materi, media audio visual juga memiliki daya tarik yang memicu motivasi siswa selain itu media audio visual juga dapat mengurangi

kelelahan dalam belajar dan dapat menambah daya ingat siswa dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media audio visual berbasis kebun huruf pada untuk membantu siswa yang kesulitan dalam keterampilan membaca permulaan, melalui penelitian yang berjudul “pengembangan media audio visual berbasis kebun huruf keterampilan membaca permulaan di kelas I SD”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru, menguji produk yang sudah ada, dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas (Slamet, 2022).

Metode ini mengadopsi model ADDIE. Model ini dipilih karena sesuai dengan permasalahan yang menatarbelakangi penelitian ini. Model ini terdiri atas 5 tahapan yaitu; a) analisis (*analysis*), b) desain (*design*), c) pengembangan (*development*), d) implementasi (*implementation*) dan e) evaluasi (*evaluation*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di SD negeri 5 Kota langsa yang berjumlah 27 siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis kebun huruf pada pembelajaran membaca Bahasa Indonesia terkait keterampilan membaca permulaan siswa.

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kurikulum.

Kurikulum Merdeka sebagai penyempurna Kurikulum 2013 pada

tanggal 10 Desember 2019, dimulai dengan empat kebijakan Merdeka Belajar yang dipaparkan oleh Kemendikbud.

Analisis kurikulum, berdasarkan kegiatan wawancara dengan guru wali kelas Ib, Sekolah masih menggunakan Kurikulum Merdeka. Materi yang dipilih peneliti Adalah buyi apa pada huruf vokal a, i, u, e, o.

b. Analisis kebutuhan siswa

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik pada kelas Ib adalah siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan juga memberi pengalaman belajara yang seru dan baru. Kemudia peneliti memperoleh gambaran minimnya penggunaan media pembelajaran dikelas saat proses pembelajaran. Guru lebih dominan untuk memilih menggunakan media-media yang lebih sederhana dan sudah ada sebelumnya sehingga siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran yang meningkatkan keterampilan membaca yang memang terkesan sangat membosankan. Dari

hasil wawancara dengan guru juga dapat diketahui bahwa guru juga menggunakan media pembelajaran namun hanya berbentuk kartu huruf dan gambar, tidak menggunakan media yang berbentuk digital dan baru dikarenakan keterbatasan waktu sebagai pengajar untuk mempersiapkan media juga disertai kurangnya kemahiran guru dalam menciptakan media pembelajaran yang bersifat digital.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan pada pengembangan media audio visual kebun huruf ini dimulai dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambar besar gambaran yang disusun secara berurutan sesuai dengan urutan tampilan (Ditanti, Julia, dkk., Mei 2023). *Storyboard* merupakan bagian yang sangat menentukan urutan tampilan dalam proses produksi media pembelajaran (Imbar, kunto, dkk., 2021).

Dalam penjelasan di atas, pembuatan *storyboard* sebagai langkah awal pada tahap perencanaan sangat penting sebagai gambaran visual dari setiap adegan atau tampilan media audio visual kebun huruf. *Story board* memuat informasi mengenai tampilan gambar, teks, animasi, serta narasi

atau audio yang menyertai. Penyusunan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah proses produksi media serta memastikan kesesuaian antara materi, visual, dan audio.

Media audio visual berbasis kebun huruf vokal adalah video pembelajaran yang dapat disaksikan oleh siswa yang dirancang seperti kebun agar siswa dapat menguasai keterampilan membaca permulaan yang juga merupakan sarana yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta penulisan (Budiarti, 2017:22). Dengan media ini siswa bisa belajar sambil bermain dengan mencocokkan, menunjuk dan membunyikan huruf yang ditampilkan pada layar monitor. Huruf vokal sendiri merupakan huruf hidup yang merupakan bunyi Bahasa yang berfungsi penting bagi kehidupan sehari-hari yang membentuk kata, mengatur ritme dan intonasi, dalam ejaan vokal dilambangkan dengan huruf: a, i, u, e, o. Huruf vokal dimulai dari huruf a yang berakhir dengan huruf o dengan memberikan penjelasan huruf proses penulisan dan cara baca yang benar yang sangat membantu proses pembelajaran keterampilan membaca permulaan.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, rancangan media audio visual yang telah selesai pada tahap desain akan dialidasi oleh para ahli. Tahapan validasi terhadap media untuk memperoleh saran dari para ahli (Amini & Aperta: 2021).



Gambar 1. Tampilan Produk

Setelah produk selesai dibuat, maka selanjutnya akan dilakukan validasi

terlebih dahulu oleh validator ahli guna memperoleh saran dan masukan. Berikut disajikan perolehan skor dari masing-masing validator ahli.

Tabel 1. Hasil validasi oleh validator

Validasi	F	N	%	Kategori
Materi	28	28	100%	Sangat layak
Bahasa	24	28	85,71%	Sangat layak
Media	44	44	100%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 1 perolehan presentase dari ahli materi 100%, ahli bahasa 85,71%, dan ahli media 100% dengan total keseluruhan kriteria sangat layak.

4. Implementasi (Implementation)

Uji coba untuk melihat Tingkat kepraktisan media. Data tentang kepraktisan media Audio Visual Kebun Huruf diperoleh dari angket respon siswa dan guru. Yang dilaksana di kelas I SD Negeri 5 Kota Langsa dengan melibatkan 27 siswa dan wali kelas untuk menilai kepraktisan terhadap media audio visual berbasis kebun huruf pada keterampilan membaca permulaan di kelas I SD. Berikut disajikan hasil respon siswa dan praktisi.

Tabel.2 Hasil Praktisi Dan Respon Siswa

Angket	F	N	%	Kategori
--------	---	---	---	----------

Wali kelas	55	55	100%	Sangat Praktis
Siswa	1419	1485	95%	Sangat Praktis

Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 2 diatas, nilai angket respon gguru pada praktisi pembelajaran berjumlah 55 dari 55 dan termasuk kategori sangat prkatis deengan rata-rata nilai 5 dan persentase 100% karena media Audio Visual Kebun Huruf mudah digunakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untk mengukur ketercapaian tujuan media Audio Visual Kebun Huruf dan untk mengetahui Tingkat kelayakan dan praktikalitas pengembangan media audio visual kebun huruf di kelas I SD Negeri 5 Kota Langsa.

Pada tahap evaluasi, dibandingkan hasil penilaian kelayakan media dari angket para validator dan hasil penilaian praktikalitas dari angket respon siswa dan guru. Penilaian kelayakan media berdasarkan ahli materi meliputi aspek kelayakan isi dan tampilan materi, pada penilaian kelayakan Bahasa meliputi aspek kelayakan Bahasa dan penggunaan Bahasa pada materi. Aspek yang

dinilai dari ahli media yaitu perangkat lunak, aspek penggunaan media dan kualitas media yang dihasilkan. Sedangkan penilaian praktikalitas dilihat dari angket respon siswa dan respon guru yang terdiri dari aspek kemudahan, kegunaan dan kepuasan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti maka diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media Audio Visual Kebun huruf dilakukan dengan 5 tahapan, yaitu:
 - a. Tahap *Analysis*, tahap ini merupakan tahap pertama dari penelitian ini dengan menganalisis materi dan menganalisis kebutuhan siswa.
 - b. Tahap *Design*, merupakan tahap kedua pada penelitian ini yang merupakan tahapan perancangan produk yang terdiri dari pengumpulan bahan, pembuatan *storyboard*, pembuatan inatrumen penelitian, perancangan mengenai tampilan media audio visual yang dikembangkan.

- c. Tahap *Development*, merupakan tahap ketiga dari penelitian ini yang merupakan tahap pengembangan produk media dimulai dari pembuatan dan validasi dari tim ahli.
 - d. Tahap *Implementation*, merupakan tahap keempat pada penelitian ini, yang mana pada tahap ini menjadi tahapan penerapan produk media audio visual berbasis kebun huruf ini.
 - e. Tahap *Evaluation*, merupakan tahap kelima dan terakhir pada penelitian ini yang terdiri dari prosedur pengembangan media audio visual kebun huruf dan penilaian ketercapaian tujuan awal dari produk yang telah dikembangkan.
2. Tingkat kelayakan media audio visual kebun huruf diperoleh berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli Bahasa, dan satu dosen ahli media.
- a. Penilaian kelayakan ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Pada tahap pertama mendapat nilai 75% dengan kriteria layak namun perlu beberapa revisi tambahan yang berupa. Berikan jarak huruf pada bagian huruf I atau Ganti dengan tulisan yg berbeda, berikan satu bentuk shape atau lingkaran untuk menegaskan huruf yang diajarkan, konsisten dalam menggambarkan penulisan huruf. Setelah melakukan perbaikan dan melakukan validasi tahap kedua mendapatkan nilai 100% dengan kriteria sangat layak karena materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
 - b. Penilaian kelayakan oleh ahli Bahasa dilakukan sebanyak 2 tahap yang mana pada tahap pertama mendapatkan nilai 67,85% dengan kriteria layak namun terdapat beberapa revisi pada penggunaan Bahasa dan pada tahap kedua mendapat nilai 85,71% dengan kriteria sangat layak karena penggunaan Bahasa sudah layak untuk digunakan dan diteruskan untuk melakukan simulasi
 - c. Penilaian kelayakan media oleh ahli media dilakukan hanya satu tahap dimana pada tahap ini media yang

dikembangkan mendapat nilai 100% dengan kriteria sangat layak dikarenakan media yang dikembangkan peneliti sudah sesuai dan sangat baik untuk dilanjutkan ketapan simulasi.

3. Pada uji praktikalitas media audio visual berbasis kebun huruf berdasarkan penilaian siswa memperoleh persentase 95,88% menunjukkan hasil yang sangat praktis karena media audio visual menyenangkan dan berdasarkan penilaian guru memperoleh persentase 100% menunjukkan hasil sangat praktis karena media audio visual kebun huruf mudah digunakan dan menyenangkan serta inovatif, dalam artian dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk keterampilan membaca permulaan siswa di SD Negeri 5 Kota Langsa.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., et al (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi
- Anwar, F., et al. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*. Makassar: Tohar Media.
- Arief, H., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Press
- Budiarti, W. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs MA'ARIF NU 7 Purbolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*.
- Jafir, M. A, (2023). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis CANVA Dalam Muatan Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv SDN 1 Suranadi* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Muhsyanur. (2019). Pengembangan Keterampilan Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif. Sulawesi Selatan: Uniprima Press.
- Nurfadhillah, S. & Rosnaningsih, A. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Sukabumi. Jejak.
- Opnami, A. R., 2019. Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Audio visual Seni Budaya dan Prakarya Materi Batik Jumput Siswa Kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara
- Pagara, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: UNM
- Putra, A. (2020). Analisis Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Audiens. Yogyakarta: Penerbit Media Kreatif.
- Syerlinda, 2021. Pengembangan Media Taman Huruf Hijaiyah Untuk Memperkenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini.
- Widiyanti, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD menggunakan live worksheet pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Yusmarwati. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 2(3): 387-394
- Sari, D., & Hidayat, F. (2021). Pentingnya Pengenalan Huruf dan Bunyi dalam Pembelajaran

Membaca Permulaan. *Jurnal
Pendidikan Bahasa*, 4(1).