

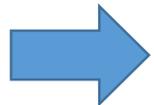
Peranan Media Ajar Kotak Huruf Ajaib terhadap Peningkatan Belajar Membaca pada Siswa Kelas Rendah

Khoridatul Islamiya
208620600041

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Latar Belakang

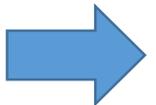
- Kegiatan literasi membaca dalam dunia pendidikan sangat penting untuk dijadikan patokan. Karena dengan membaca peserta didik bisa menambah wawasan dengan luasnya.
- Untuk dapat meningkatkan dalam kegiatan belajar membaca agar meningkatkan generasi melek huruf harus adanya media ajar sebagai sarana penyampaian sebuah pembelajaran.
- media ini dengan media sebelum-sebelumnya yaitu bisa dilihat dari mediana dan cara penggunaannya. Bahan media yang digunakan penulis menggunakan kayu yang sangat kokoh berbentuk seperti koper yang didalamnya diberi sekat pembeda kartu abjad *vocal* dan *nonvocal* serta terdapat gambar-gambar menarik yang nantinya sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu akan bertahan lama walaupun dipakai berulang kali. Kemudian cara penggunaannya dengan menempelkan beberapa petunjuk gambar di papan koper yang nantinya peserta didik yang mencari huruf penyusunnya.



Rumusan Masalah

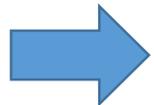
Masalah atau kendala

- guru yang menggunakan metode lama dalam menerapkan metode pembelajaran.
- perasaan malas atau kurang adanya motivasi terhadap peserta didik.
- ketidakpuasan pada hasil capaian belajar pada evaluasi pembelajaran.



Tujuan Penelitian

- 1. Mengevaluasi Efektivitas Media Ajar
- 2. Mendokumentasikan Pengalaman Penggunaan
- 3. Menyelidiki Proses Pembelajaran
- 4. Menilai Dampak terhadap Motivasi Siswa
- 5. Mengukur Peningkatan Keterampilan Membaca
- 6. Mengetahui Persepsi dan Respon Siswa
- 7. Menganalisis Faktor Penghambat dan Pendukung
- 8. Memberikan Rekomendasi untuk Peningkatan
- 9. Menyumbangkan Pengetahuan dalam Bidang Pendidikan



Manfaat Penelitian

penelitian ini dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran dan kontribusi dalam pengetahuan bahasa dan literasi, khususnya dalam kegiatan membaca.

Bagi Penulis

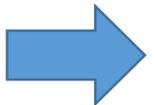
- Sebagai pengalaman dalam penerapan media disekolah
- Melihat perspektif yang berbeda di berbagai penerapan metode pembelajaran
- Memberi manfaat bagi pihak sekolah

Bagi Pendidik dan Pihak Sekolah

- Mendapatkan sebuah ilmu baru
- Sebagai motivasi untuk kedepannya

Bagi Peserta Didik

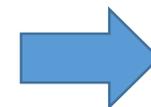
- Menjadikan motivasi belajar peserta didik



Metode Penelitian

- a. Pendekatan Penelitian: metode penelitian kualitatif deskriptif.
- b. Teknik Pengumpulan Bahan: Studi Pustaka, Wawancara, Observasi, angket

Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam tentang fenomena atau kejadian tertentu. Penelitian ini berfokus pada pemahaman yang mendalam terhadap konteks, karakteristik, dan dinamika suatu fenomena tanpa mencoba untuk mengidentifikasi atau mengukur variabel tertentu secara kuantitatif



HASIL

Keterangan :

SS = Sangat

Setuju

Nilai 5

S = Setuju

Nilai 4

R = Ragu-Ragu

Nilai 3

TS = Tidak Setuju

Nilai 2

STS = Sangat

Tidak Setuju

Nilai 1

No.	Siswa	Pernyataan					Jumlah Pernyataan	Jumlah	Hasil
		SS	S	R	TS	STS			
1.	Daffa	5	2	2	1		10	41	136.7
2.	Layla	4	3	2	1		10	40	133.3
3.	Almer	7	3				10	47	156.7
4.	Badzlin	5	2	3			10	42	140.0
5.	Muham	7	3				10	47	156.7
6.	Alvin	4	3	2	1		10	40	133.3
7.	Abell	3	3	2	2		10	37	123.3
8.	Amar	3	3	3	1		10	38	126.7
9.	Clara	3	3	2	1	1	10	36	120.0
10.	Putri	3	3	3	1		10	38	126.7
11.	Dinda	4	3	2	1		10	40	133.3
12.	Syila	3	3	4			10	39	130.0
13.	Rafa	3	3	4			10	39	130.0
14.	Abi	5	2	2	1		10	41	136.7
15.	Rifka	5	2	2	1		10	41	136.7
16.	Rafi	5	2	2	1		10	41	136.7
17.	Asya	8	2				10	48	160.0
18.	Sufi	3	3	4			10	39	130.0
19.	Kevin	5	2	3			10	42	140.0
20.	Iffa	5	2	3			10	42	140.0
Jumlah		90	52	45	12	1	200	818	2726.7

PEMBAHASAN

- Angket yang peneliti buat, mengenai *Pengaruh Media Ajar Kotak Huruf Ajaib terhadap Peningkatan Belajar Membaca pada Siswa Kelas Rendah* diberikan kepada 20 siswa. Adapun dari hasil bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap motivasi dan peningkatan belajar mengenal huruf pada peserta didik di kelas rendah. Terbukti pada sikap yang ditunjukkan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media kotak huruf ajaib yang menambah semangat serta antusias dalam mengenal huruf. Dapat kita ketahui bahwa pemilihan pada pilihan SS atau Sangat Setuju mendapatkan prosentase 45% sehingga mendapatkan pengaruh yang sangat besar dalam penerimaan materi pembelajaran. Pada pilihan S atau Sering mendapat hasil 2,5 yang dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat menantikan dan antusias dalam mengenal huruf menggunakan media ajar kotak huruf ajaib. Pada pilihan R atau Ragu-Ragu mendapat hasil 2,25 yang disimpulkan bahwa masih ada kesempatan untuk menjadikan media ajar kotak huruf ajaib sebagai keberhasilan dalam menciptakan sebuah motivasi belajar. Pada pilihan TS atau Tidak Setuju yaitu 0,6 dan STS atau Sangat Tidak Setuju yaitu 0,05 yang dapat disimpulkan sangat sedikit peserta didik yang menolak untuk tidak menggunakan media ajar kotak huruf ajaib.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media ajar kotak huruf ajaib sangat berpengaruh untuk meningkatkan belajar membaca pada siswa kelas rendah. Terlihat pada perkembangan peserta didik yang mulanya tidak mengenal huruf dan pada akhirnya mengenal bahkan bisa dalam membaca kata maupun kalimat. Bisa kita lihat dari aspek SS atau kategori Sangat Setuju siswa memilih dengan jumlah prosentasi 45 % yang lebih banyak dari kategori lainnya. Bukan hanya dari peningkatan belajar peserta didik, akan tetapi motivasi yang membuat mereka semangat belajar mengenal huruf dengan menggunakan kotak huruf ajaib ini membuat sebuah pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh sebab itu, media ini sangat berpengaruh besar terhadap pembelajaran peserta didik.

MANFAAT & TUJUAN

- 1. Mengevaluasi Efektivitas Media Ajar, Menilai sejauh mana media ajar Kotak Huruf Ajaib dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah.
- 2. Mendokumentasikan Pengalaman Penggunaan, mendokumentasikan pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan media ajar tersebut dalam pembelajaran membaca.
- 3. Menyelidiki Proses Pembelajaran, bagaimana media ajar Kotak Huruf Ajaib diimplementasikan dalam sesi pembelajaran membaca dan menganalisis tahapan pembelajaran yang melibatkan media ini.
- 4. Menilai Dampak terhadap Motivasi Siswa, mengidentifikasi apakah penggunaan media ajar ini memiliki dampak positif terhadap motivasi siswa untuk belajar membaca.
- 5. Mengukur Peningkatan Keterampilan Membaca, mengukur peningkatan keterampilan membaca siswa sebelum dan setelah penggunaan media ajar Kotak Huruf Ajaib.

MANFAAT DAN TUJUAN

- 6. Mengetahui Persepsi dan Respon Siswa, menilai persepsi siswa terhadap penggunaan media ajar tersebut dan mempelajari tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran yang melibatkan media tersebut [17].
- 7. Menganalisis Faktor Penghambat dan Pendukung, menganalisis faktor-faktor yang dapat menjadi hambatan atau pendukung dalam implementasi media ajar Kotak Huruf Ajaib.
- 8. Memberikan Rekomendasi untuk Peningkatan, memberikan rekomendasi konkrit untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media ajar Kotak Huruf Ajaib dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.
- 9. Menyumbangkan Pengetahuan dalam Bidang Pendidikan, menyumbangkan pengetahuan baru atau pemahaman lebih lanjut tentang penggunaan media ajar dalam meningkatkan pembelajaran membaca pada tingkat kelas rendah.

REFERENSI

- J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Mixed Methods Procedures*. 2018.
- R. Ardiana, “Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 20–27, 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i2.47.
- T. I. Wijayanti and R. D. Utami, “Mengembangkan Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Berbagai Metode dan Media Pembelajaran yang Bervariasi,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 5104–5114, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3039.
- A. Sukaryanti, M. Murjainah, and S. L. Syaflin, “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd,” *J. Pendidik. Ris. dan Konseptual*, vol. 7, no. 1, p. 140, 2023, doi: 10.28926/riset_konseptual.v7i1.675.
- R. M. Alti *et al.*, *Media Pembelajaran*. 2022.
- R. Putri and Kasriman, “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 4, pp. 1181–1189, 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i4.2716.

- E. Hedayani, M. Meilyana, and T. Tanzimah, "Pengaruh Media Mystery Box terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang," *J. Teach. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–32, 2022.
- E. Novalina, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan," pp. 1–23, 2022.
- A. Yeni and S. Hartati, "Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 4, no. 1, pp. 608–616, 2020.
- D. Lestari, R. Kurnia, and Zulkifli, "Pengembangan media kotak huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, pp. 3066–3076, 2022, [Online]. Available: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3349%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3349/2851>.
- endah wahyu Sugiharti, "PENGEMBANGAN MEDIA CREATIVITY BOX UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN," *file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRINT.docx*, vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- W. Asrianti, T. Sobari, and H. Isnaini, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII-A SMPN 10 Cibinong," *Parol. (Jurnal Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.)*, vol. 4, no. 2017, pp. 223–228, 2021, [Online]. Available: <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/7056>.
- S. R. Saputri, "Pengaruh media magic box bottle cap (kotak ajaib tutup botol) pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun," 2021.
- P. I. Pertiwi, H. Hasanah, and I. Kharismawati, "Pengembangan Media Permainan Kotak Ajaib dalam Mengenal Bacaan Huruf Satu Suku Kata pada Aspek Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun," *JECIE (Journal Early Child. Incl. Educ.)*, vol. 5, no. 2, pp. 50–54, 2022, doi: 10.31537/jecie.v5i2.701.
- M. Fatikhasari, "Pengembangan Media Kotak Ajaib untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP," *Bapala*, vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- SHEILA, "PENGARUH MEDIA PERMAINAN KOTAK PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL AZHAR 7 HAJIMENA LAMPUNG SELATAN," *נוהגהרץ*, 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.

- Arulampalam dkk, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU MEMBACA (KOMACA) BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS RENDAH DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUZ ZAMAN MRAWAN MAYANG JEMBER,” *J. Eng. Res.*, 2023.
- M. Hasan, Milawati, Darodjat, H. Khairani, and T. Tahrim, *Media Pembelajaran*. 2021.
- Aldjufri Alwy, “pengaruh media kotak huruf terhadap peningkatan penguasaan kosa kata anak di TK Nurul Hikmah,” *Uin Alauddin Makasar*, pp. 1–86, 2017, [Online]. Available: <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/1178/1/rezki.pdf?cv=1>.
- A. Reichenbach *et al.*, “PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA) PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM,” *Prog. Retin. Eye Res.*, vol. 561, no. 3, pp. S2–S3, 2019.
- F. Endra, *Pengantar Metodologi Penelitian*. 2017.
- A. Mathematics, “PENGUNAAN MEDIA KOTAK AJAIB PADA PEMBELAJARAN PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD,” pp. 1–23, 2016.

