

Khoridatul Islamiya

by Perpustakaan Umsida

Submission date: 29-Nov-2023 06:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 2241847597

File name: artikel_khorida_041-1.pdf (650.66K)

Word count: 3822

Character count: 23059

The Role of Magic Letter Box Teaching Media on Improving Reading Learning in Low Grade Students

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

Khoridatul Islamiya¹⁾, Ahmad Nurefendi Fradana, M.Pd.²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: thefradana@umsida.ac.id

Abstract. *The study aims to see how the teaching of the Hebrew letterbox has affected the increased learning to read in lower class students. This activity is carried out because many of the lower students who still can't read even enough letters because of the boring way of study by educators and lack the motivation for the spirit of learning to read. Surely these magical letterbox teaching needs to be presented when teaching in the lower classes of reading. The research method used is qualitative descriptive, research sample learned subjects from elementary schools and madrasah ibtida'iyah with 20 kids from grades 1 and 2. Study instruments with angkettes. Studies have shown that there is a significant impact on the use of magical letterbox teaching media on the increase in learning to read in lower class students.*

Keywords - Teaching media; learning improvement; low grade students

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruh media ajar kotak huruf ajaib terhadap peningkatan belajar membaca pada siswa kelas rendah. Kegiatan ini dilakukan karena masih banyak peserta didik dikelas rendah yang masih belum bisa membaca bahkan masih kurang dalam mengenal huruf disebabkan oleh cara pembelajaran yang membosankan oleh pendidik sehingga kurang motivasi untuk semangat dalam belajar membaca. Tentunya media ajar kotak huruf ajaib ini perlu dihadirkan saat mengajar membaca dikelas rendah. Metode penelitian yang digunakan yakni deskriptif kualitatif, sampel penelitian peserta didik bimbingan belajar dari Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtida'iyah dengan jumlah 20 anak dari kelas 1 dan 2. Instrument penelitian berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ajar kotak huruf ajaib terhadap peningkatan belajar membaca pada siswa kelas rendah.

Kata Kunci - Media Ajar; Peningkatan belajar; siswa kelas rendah

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang harus didukung keberadaannya oleh pemerintah dalam memilih dan memilih suatu sistem pendidikan yang mencakup sebuah kurikulum serta manusianya yang menyalurkan ilmu yaitu seorang pendidik maupun penggerak dalam bidang kependidikan [1]. Sebagai seorang pendidik wajib bagi semua untuk mematangkan kemampuannya dan siap dalam memajukan pendidikan anak bangsa. Untuk memajukan bangsa hal yang paling utama yaitu menekankan dan menfokuskan dunia pendidikan sebagai managemen kutipan, "pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk mengubah dunia." -Nelson Mandela [2]. Setiap manusia mempunyai hak yang harus terpenuhi salah satunya yaitu mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu karena bukan hanya bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain tapi juga bermanfaat untuk masa depan yang cerah.

Peserta didik mempunyai beragam karakteristik yang berbeda-beda dari aspek manapun oleh karena itu pendidik dituntut dalam memahami dan menguasai 4 kompetensi guru yang sudah ditetapkan yaitu kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan personal [3] Dari keempat kompetensi tersebut pendidik mampu mengolah struktur kependidikan dengan mudah dan matang. Salah satunya yang harus diperhatikan pendidik dalam mengajar yaitu kemampuan berbahasa yang benar. Langkah ini adalah permulaan untuk mengembangkan kemampuan literasi peserta didik yang masih dalam proses dasar.

Pada tingkat sekolah dasar khusus kelas 1 yang baru menginjak jenjang sekolah dasar pasti membutuhkan penguatan tingkat lanjutan pada pendidikan literasi bagian membaca dan mengenal huruf, terkadang terdapat peserta didik yang masih belum lancar dalam membaca oleh karena itu pendidik harus menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan peserta didik. Salah satunya membuat sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah membuat peserta didik tertarik serta semangat dalam melakukan pembelajaran dikelas sehingga menjadikan mereka termotivasi akan melakukan kegiatan pembelajaran.

[4]

Pendidikan merupakan aspek yang krusial dalam pembentukan dasar kemampuan intelektual dan keterampilan anak-anak di masa depan. Salah satu keterampilan fundamental yang harus dikuasai sejak dini adalah kemampuan membaca. Membaca bukan hanya sekadar keterampilan teknis, tetapi juga merupakan kunci untuk mengakses informasi, memperluas wawasan [21] dan mengembangkan pemahaman [5].

Di era digital ini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita mengakses informasi, termasuk dalam pembelajaran. Media ajar menjadi sarana yang semakin penting dalam mendukung proses belajar mengajar, terutama di tingkat pendidikan dasar [6]. Salah satu media ajar yang menarik perhatian adalah "Kotak Huruf Ajaib", sebuah pendekatan inovatif yang menggabungkan teknologi dan unsur interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran membaca pada anak-anak.

Meskipun literatur mengenai penggunaan media ajar dalam pembelajaran membaca telah berkembang, masih [17] terdapat kebutuhan untuk menginvestigasi secara lebih mendalam peranan konkret dari "Kotak Huruf Ajaib" dalam [22] meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas rendah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media ajar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, namun [14] banyak penelitian yang fokus pada dampak spesifik "Kotak Huruf Ajaib" terhadap pencapaian membaca siswa di tingkat sekolah dasar.

Pendidikan literasi dimaksudkan untuk meningkatkan peserta didik dalam bidang menulis dan mengolah bahasa yang nantinya berguna dimasa yang akan datang. Literasi sendiri dalam tingkatan dasar mencakup kegiatan menulis dan membaca yang mulanya harus mengenai [1] huruf-huruf *alphabet* terlebih dahulu. Dalam penelitian serupa yang penulis kembangkan yang mengembangkan media permainan kotak ajaib dalam mengenal bacaan huruf sangat berpengaruh dalam pendidikan literasi [7] dan juga penelitian serupa yang meningkatkan literasi dalam penguasaan kosa kata. [8]

Seorang pendidik harus mampu mengembangkan sebuah media [5] atau strategi pembelajaran yang harus mudah dikelola semua kalangan yang memakainya. Terutama pada [5] peserta didik yang membantu dalam proses pembelajaran nantinya. Media pembelajaran sendiri dikatakan sebagai suatu alat peraga atau sarana yang berguna dan digunakan untuk menyampaikan sebuah materi yang akan dibahas dengan tujuan agar pembelajaran sebuah materi dapat tersampaikan dengan mudah oleh pendidik ke peserta didik nantinya yang dijelaskan oleh penelitian [15] sebelumnya tentang penggunaan media kotak peraga. [9]

Salah satu media yang [24] dapat digunakan dalam pembelajaran literasi dasar yaitu menggunakan media pembelajaran kotak huruf ajaib. Media kotak huruf ajaib ini merupakan media pembelajaran menggunakan *media box* sebuah kotak yang berisikan berbagai susunan *alphabet* atau huruf-huruf abjad yang nantinya dapat disusun sendiri oleh peserta didik. Peserta didik diharapkan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media ini semakin paham bagaimana menyusun kata yang benar. [1] mengolah kata demi kata menjadi sebuah kalimat dan meningkatkan perkembangan bahasa yang meningkat. Rangsangan dalam perkembangan bahasa dengan menggunakan media pembelajaran ini sangat efektif karena bukan hanya menjadikan sebuah pembelajaran akan tetapi menjadi [9] pembelajaran semakin menarik seperti sebuah permainan.

Penelitian ini sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelum [1] ini dengan menggunakan media *creativity box* yang bertujuan meningkatkan kemampuan baca peserta didik pada usia 5-6 tahun [10]. Hasil penelitiannya diperoleh *pre-test* kepada peserta didik yaitu 50,5% dan *post-test* yaitu 91%, dan dapat ditarik kesimpulan bahwa media *creativity box* sangat berpengaruh besar kepada peserta didik dalam meningkatkan kemampuan baca. Adapun peneliti terdahulu oleh yang mengembangkan berupa media kotak ajaib yang bertujuan mendeskripsikan tingkat kualitas media tersebut pada materi mengenal pola bilangan melalui gambar atau benda dalam subtema gemar membaca untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar [11]. Hasil penelitian ini diperoleh rata-rata skor 4,12 yang berada pada kriteria baik.

Pada penelitian ini, penulis lebih mengembangkan lagi terkait media yang diberi judul "Pengaruh Media Ajar Kotak Huruf Ajaib terhadap Peningkatan Belajar Membaca pada Siswa Kelas Rendah". Pada [14] kelas rendah dalam artian peserta didik sekolah dasar yang masih menginjak [23] satu yang ditujukan kepada peserta didik yang masih belum fasih dalam membaca. Penulis berpendapat bahwa masih ada peserta didik kelas rendah yang masih belum fasih dalam mengenal huruf dengan demikian, penulis berinisiatif untuk meningkatkan minat belajar siswa yang mungkin dikelas sebelumnya dalam pembelajaran terbilang kurang menarik sehingga peserta didik malas dan masih belum ada peningkatan hasil belajar [12]. Dengan adanya media ini diharapkan ada peningkatan hasil yang diharapkan oleh penulis.

Yang membedakan 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.

[19] penelitian dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan prosedur pengembangan dan kualitas produk yang dibuat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi secara sistematis peranan "Kotak Huruf Ajaib" sebagai media ajar dalam meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas rendah. Dengan pemahaman

mendalam mengenai kontribusi media ajar ini, diharapkan dapat memberikan panduan konkrit bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks pembelajaran membaca pada tingkat dasar [13].

Sehingga, berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini dapat dituliskan bahwa dalam pengimplementasiannya media ini melibatkan beberapa langkah strategis salah satunya pemahaman konsep dan tujuan tentang konsep media hal ini sangat berpengaruh pada capaian pembelajaran dan hasil yang diberikan memuaskan [14]. Pelatihan guru juga dibutuhkan dalam menggunakan media karena cakap dalam aspek teknis serta pedagogis pendidik serta keterampilan dalam mengajar dibutuhkan dalam proses mengajar yang mana seorang pendidik itu adalah sebuah pilar bagi peserta didik untuk diperhatikan. Keintegrasian dengan kurikulum yang berlaku yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, hal ini juga sangat memengaruhi nilai kualitas ajar dalam sebuah teknik mekanisme pembelajaran yang mana seorang pendidik harus mempunyai landasan pokok dari kementerian pendidikan [15]. Desain yang menarik yang mencakup aspek-aspek visual, auditif dan interaktif dapat menggugah semangat peserta didik untuk belajar membaca melalui media kotak huruf ajaib. Selain pada hal-hal yang sudah dijelaskan evaluasi, pemantauan peserta didik dan umpan balik juga sangat berpengaruh untuk capaian pembelajaran yang mana dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media ajar kotak huruf ajaib dapat berpengaruh baik dan sangat efektif bagi kemajuan cara belajar peserta didik.

Adapun persepsi dan tanggapan siswa mengenai media, mereka sangat bersemangat dengan adanya media pada pembelajaran mereka. oleh sebab itu, pengaruh peranan media dalam pembelajaran peserta didik sangat menjamin adanya motivasi tinggi dalam belajar sehingga dapat terciptanya sebuah perasaan dan keinginan tersendiri untuk membaca. Dibanding dengan peserta didik yang hanya menggunakan media buku atau metode lama dalam membaca mereka justru meremehkan sebuah pembelajaran dan mudah bosan dalam menerima materi yang diberikan.

Adapun, tujuan dari penelitian ini [16] dapat dituliskan antara lain :

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.
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 [18].

Dengan menetapkan tujuan-tujuan tersebut, penelitian dapat memberikan kontribusi penting terhadap pengenalan dan pemahaman tentang peranan mengenai media ajar kotak huruf ajaib dan dampak terhadap proses dalam peningkatan pembelajaran membaca pada siswa kelas rendah. Penulis juga bisa memberikan kontribusi pada sekolah dan pendidik lainnya berupa ide sebuah media, sebuah metode pembelajaran dan pengenalan pentingnya peranan sebuah media dalam peningkatan pembelajaran peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dengan demikian dapat kita ketahui bahwasanya media pembelajaran sangat berpengaruh dan penting bagi perkembangan pembelajaran peserta didik yang mana awal mulanya penilaian yang sangat rendah bisa dievaluasi dan dibantu dengan media yang membantu peningkatan motivasi belajar [19]. Bukan hanya itu, dengan adanya motivasi belajar siswa yang awalnya malas menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta lebih memperhatikan apa yang diarahkan oleh guru.

5 II. METODE

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut John W. Creswell dalam buku *Research Design*, penelitian kualitatif merupakan: "Metode penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis metode untuk mendeskripsikan, mengeksplorasi dan memahami pada makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif melibatkan upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis kata secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema yang umum, dan menafsirkan makna data. Laporan akhir untuk penelitian ini memiliki struktur atau kerangka yang fleksibel. Siapapun yang terlibat dalam bentuk penelitian ini harus menerapkan cara pandang penelitian yang bergaya induktif, berfokus terhadap makna individual, dan

4 nerjemahkan kompleksitas suatu persoalan". [20]. Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) 8 mana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi Metode deskriptif sendiri memiliki arti suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi situasi sosial 3 ng akan diteliti secara luas dan mendalam. metode deskriptif adalah metode yang mempunyai ciri [21].

Berdasarkan pengertian beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Penelitian ini menggunakan 2 a primer dan data sekunder. Analisis data menggunakan teori triangulasi [22]. Dengan metode tersebut penulis menunjukkan ada atau tidaknya mengenai pengaruh media untuk siswa kelas re 18 h ditingkat SD dan MI.

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 [12].

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket kemudian dari hasil 10 ebut dideskripsikan sehingga menjadi sebuah tulisan bentuk tabel bertujuan untuk memudahkan penulis dalam mengetahui pengaruh media kotak huruf ajaib terhadap peningkatan belajar membaca pada siswa kelas rendah.

2 III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisa yang sudah didapatkan, peneliti membuat table hasil angket terhadap pengaruh dari "Pengaruh Media Ajar Kotak Huruf Ajaib terhadap Peningkatan Belajar Membaca pada Siswa Kelas Rendah". Sebelumnya berikut adalah tampilan angket yang akan diketahui hasilnya

7
Keterangan :
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
R = Ragu-Ragu
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

NO	KETERANGAN	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya Selalu Senang Ketika Belajar Membaca Menggunakan Kotak Huruf Ajaib	5	4	3	2	1
2.	Saya Merasa Mudah Dalam Belajar Membaca Setelah Menggunakan Kotak Huruf Ajaib	5	4	3	2	1
3.	Saya Semakin Rajin Untuk Membaca Karena Kotak Huruf Ajaib Tidak Membosankan Dan Menarik	5	4	3	2	1
4.	Saya Tidak Merasa Bosan Belajar Membaca Karena Saya Seperti Bermain Huruf Dan Angka	5	4	3	2	1
5.	Saya Menjadi Lancar Membaca Setelah Meng 11 ankan Media Kotak Huruf Ajaib	5	4	3	2	1
6.	Saya Menjadi Cepat Faham Dalam Mengenal Huruf Dan Angka	5	4	3	2	1
7.	Saya Merasakan Perubahan Sebelum Dan Sesudah Belajar Dengan Menggunakan Kotak Huruf Ajaib	5	4	3	2	1
8.	Saya Bersikap Semangat Ketika Guru Menerangkan	5	4	3	2	1

9.	Saya Selalu Menantikan Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Kotak Huruf Ajaib	5	4	3	2	1
10.	Saya Semakin Pandai Membaca	5	4	3	2	1

Dari angket diatas dapat diambil hasil sebagai berikut :

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

6. Hasil dan Pembahasan:

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

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 membaca 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.

² VII. SIMPULAN

Berdasarkan⁵ 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.

¹ UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmad, hidayah, dan petunjuk²⁵ dan mengiringi disetiap langkah saya dalam mengerjakan dan menyelesaikan penelitian ini. Saya ucapkan juga kepada keluarga dan teman-teman serta peserta didik kelas 1 dan 2 kelompok bimbingan belajar yang sudah senantiasa membantu dalam proses⁶ penelitian ini sebagai pelaku uji coba, karena sudah memberikan banyak bantuan dan motivasi serta membantu memberikan banyak ilmu kepada saya, sehingga saya dapat menjalani hingga menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] 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.
- [2] 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.
- [3] 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.
- [4] R. M. Altı *et al.*, *Media Pembelajaran*. 2022.
- [5] R. Putri and Kasrman, "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.
- [6] E. Heldayani, 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.
- [7] E. Novalina, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan," pp. 1–23, 2022.
- [8] 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.
- [9] 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>.
- [10] 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.
- [11] 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>.
- [12] S. R. Saputri, "Pengaruh media magic box bottle cap (kotak ajaib tutup botol) pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun," 2021.
- [13] 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.
- [14] 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.
- [15] 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," *γ 7*, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.

- [16] 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.
- [17] M. Hasan, Milawati, Darodjat, H. Khairani, and T. Tahrim, *Media Pembelajaran*. 2021.
- [18] 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>.
- [19] 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.
- [20] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Mixed Methods Procedures*. 2018.
- [21] F. Endra, *Pengantar Metodologi Penelitian*. 2017.
- [22] A. Mathematics, "PENGGUNAAN MEDIA KOTAK AJAIB PADA PEMBELAJARAN PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD," pp. 1–23, 2016.

Khoridatul Islamiya

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	5%
2	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	2%
3	repository.stiedewantara.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Bellevue Public School Student Paper	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	repository.umnaw.ac.id Internet Source	1%
7	www.slideshare.net Internet Source	1%
8	kc.umn.ac.id Internet Source	1%
9	core.ac.uk Internet Source	1%

10	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
12	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
13	Submitted to School of Business and Management ITB Student Paper	<1 %
14	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
15	e-journal.unmuhkupang.ac.id Internet Source	<1 %
16	j-innovative.org Internet Source	<1 %
17	docobook.com Internet Source	<1 %
18	docplayer.info Internet Source	<1 %
19	ejurnal.ars.ac.id Internet Source	<1 %
20	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1 %
21	www.pradahandbagsoutlet.us.com	

<1 %

22

Andhy Akbar Asmara Putra, Wili Astuti.
"Stimulasi Membaca Anak Usia Dini dengan
Media Poster", Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

<1 %

23

Muhammad Syahrul Rizal, Mufarizuddin
Mufarizuddin. "PERSEPSI GURU TERHADAP
PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR
NEGERI 018 LANGGINI BANGKINANG", Jurnal
Review Pendidikan dan Pengajaran, 2021

Publication

<1 %

24

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

25

Pawestri Indah Pertiwi, Hisbiyatul Hasanah,
Indah Kharismawati. "Pengembangan Media
Permainan Kotak Ajaib dalam Mengenal
Bacaan Huruf Satu Suku Kata pada Aspek
Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun", JECIE (Journal
of Early Childhood and Inclusive Education),
2022

Publication

<1 %

26

Vivi Puspita Sari, Tuti Marlina, Lini Marlina.
"Analisis Kesulitan Peserta Didik Dalam
Menyelesaikan Soal Cerita Kelas Rendah", Al-

<1 %

Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2022

Publication

27

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

28

www.usgwarchives.net

Internet Source

<1 %

29

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On