



**PENGEMBANGAN PERMAINAN SPIN SAMBUNG HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
PADA SISWA KELAS 1 SD**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

BAYU SUBANDIO

0306182132

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2021



**PENGEMBANGAN PERMAINAN SPIN SAMBUNG HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
PADA SISWA KELAS 1 SD**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

BAYU SUBANDIO

03061821332

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING SKRIPSI I

PEMBIMBING SKRIPSI II

Dr. Nirwana Anas, M.Pd

NIP. 19761223 200501 2 004

Dr. H. Pangulu A. Karim Nst, Lc, MA

NIP. 19730716 200710 1 003

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2021

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Permainan Spin Sambung Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD”** yang disusun oleh **Bayu Subandio** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

04 Agustus 2022 M
06 Muharam 1444 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Dr. Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

Sekretaris

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I
NIP. 198905102018011002

AnggotaPenguji

1. Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

2. Dr. H. Pangulu A. Karim Nst, Lc, M.A
NIP.197307162007101003

3. Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 197708082008011014

4. Salminawati, S.S, M.A
NIP. 197112082007102001

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. H. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121994031004

Medan, 22 Mei 2022

Nomor : Istimewa
Lampiran : Terlampir
Hal : Skripsi

Kepada Yth:
Bapak Dekan FITK
UIN-SU Medan

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Bayu Subandio
NIM : 0306182132
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Spin Sambung Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1

Dengan ini kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di Munaqasahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nirwana Anas, M.Pd

NIP. 19761223 200501 2 004

Dr. H. Pangulu A. Karim Nst, Lc, MA

NIP. 19730716 200710 1 003

LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Subandio

NIM : 0306182132

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Spin Sambung Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Medan, 19 Mei 2021

Pembuat Pernyataan

Bayu Subandio

NIM. 0306182132

ABSTRAK



Nama : Bayu Subandio

NIM : 0306182132

Prodi : PGMI

Judul : Pengembangan Permainan Spin Sambung Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD

Kata Kunci : Kemampuan Membaca, Permainan, Spin Sambung Huruf

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau pelengkap untuk digunakan oleh pendidik dalam berkomunikasi dengan siswa. Dengan menerapkan media pembelajaran akan membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran secara baik dan efektif sesuai dengan harapan pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media permainan spin sambung huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) berdasarkan metodologi sugiyono dengan sembilan tahapan diantaranya, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk. Penelitian ini dilaksanakan dengan sampel penelitian 20 peserta didik kelas 1 SD IT Ardiansyah Aras Kabu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase penilaian media atau produk oleh ahli materi sebesar 95,5%, ahli media sebesar 94,25%, praktisi sebesar 100% dan peserta didik sebesar 96%. Sedangkan hasil perolehan nilai rata-rata *N-Gain Score* keaktifan belajar peserta didik yaitu 0,90 dan hasil perolehan persentase nilai rata-rata *N-Gain Score* pada hasil belajar peserta didik sebesar 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan spin sambung huruf tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca dan kemungkinan produk permainan spin sambung huruf selanjutnya mendapat peluang untuk dikembangkan lagi dengan menggunakan unsur teknologi pada sebuah aplikasi permainan yang bernilai positif serta berguna untuk dimainkan pada anak-anak.

Diketahui Oleh

Pembimbing Skripsi 1

Dr. Nirwana Anas, M.Pd

NIP. 19761223 200501 2 004

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Spin Sambung Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD” ini dapat diselesaikan pada waktunya. Shalawat berangkaikan salam keharibaan Nabi besar Muhammad SAW, mudah-mudahan kita mendapat syafaatnya di yaumul akhir kelak, amin ya rabbal’alamin.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi penelitian maupun dari segi materi. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Mardianto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Sapri, M.A. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Dr. Nirwana Anas, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan terhadap penelitian dan penulisan skripsi saya.
5. Bapak Dr. H. Pangulu A. Karim Nst, Lc, M.A. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan terhadap penelitian dan penulisan skripsi saya.
6. Orang tua saya tercinta, Ayahanda Sujadi dan Ibu Sumariati atas motivasi, doa restu serta pengorbanan yang tak terhingga kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

7. Para validator yang terlibat dalam penelitian ini, kepada Ibu Tri Indah Kusumawati S.S, M.Hum selaku validator ahli materi pada produk yang di kembangkan dalam penelitian ini. Kepada Ibu Andina Halimsyah Rambe M.Pd selaku validator ahli media pada produk yang di kembangkan dalam penelitian ini. Dan kepada Ibu Sofia Damayanti Lubis, S.Pd selaku validator praktisi .
8. Teman seperjuangan yaitu Afrida Hena yang sama-sama mengejar gelar sarjana, yang sangat membantu penulis setiap ada kesulitan dalam mengerjakan skripsi serta selalu memberikan semangat dan dukungan pada-ku dan teman-teman saya Ade Ilfah, Ade Hamidah dan Nabila Ramadani yang baik dan selalu menebar keceriaan setiap mereka berjumpa dengan-ku dan selalu memberikan dukungan dan masukan yang terbaik bagi-ku.
9. Seluruh teman PGMI 1 serta teman-teman lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu terimakasih karena telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan pada penulisan skripsi ini, maka dari itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan, penulis juga sangat berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak, terutama bagi pihak-pihak yang memiliki peran dalam dunia pendidikan dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua, sekian dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Medan, 19 Mei 2021

Penulis

Bayu Subandio

NIM: 0306182132

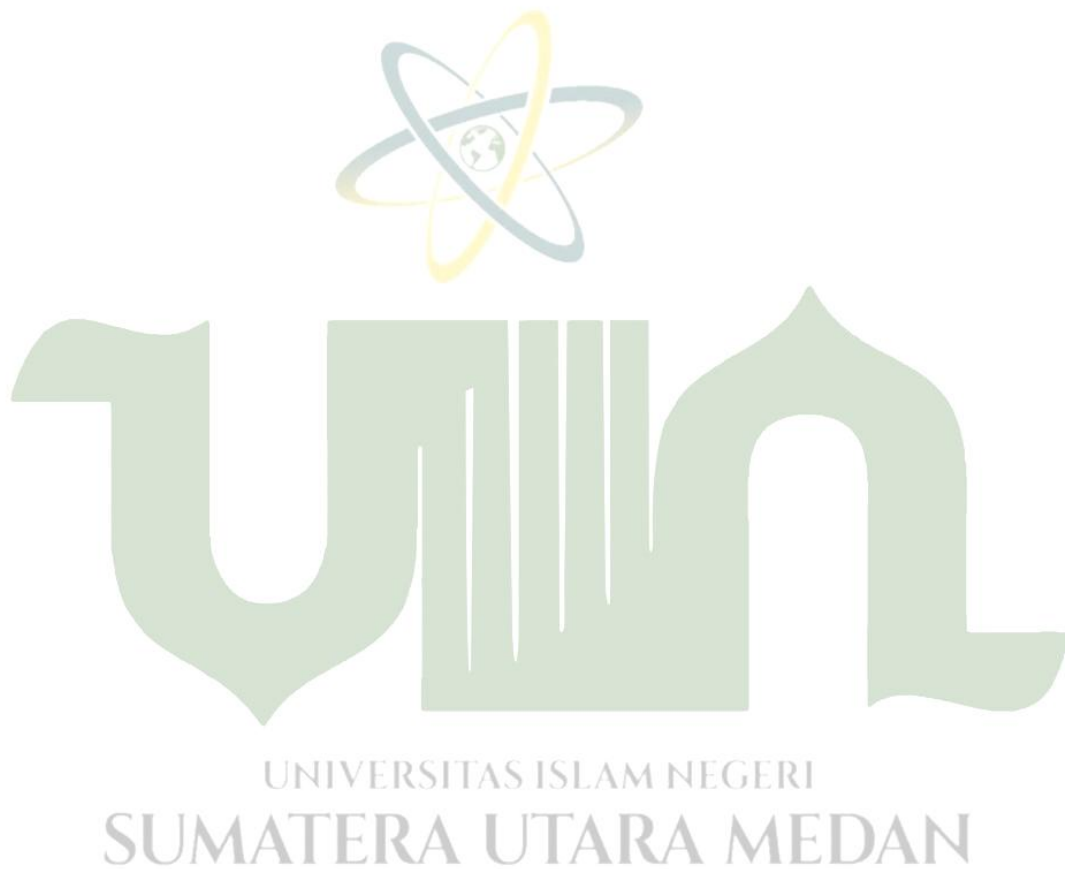
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Pengembangan	5
G. Spesifikasi Produk	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. Kerangka Teori	7
1. Hakikat Membaca.....	7
a. Pengertian Membaca	7
b. Tujuan Membaca	8
c. Fungsi Dan Manfaat Membaca.....	9
d. Jenis-Jenis Membaca	10
e. Membaca Permulaan	12
f. Aspek-aspek Kemampuan Membaca	15
2. Media Pemelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajarann	15

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	16
B. Penelitian Relevan	19
C. Kerangka Pikir	22
D. Rancangan Awal Produk	23
a. Gambar Produk	23
b. Petunjuk Penggunaan Produk	24
c. Rincian Produk	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Dan Rancangan Penelitian	26
B. Prosedur Pengembangan Media	26
C. Subjek Dan Objek Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Jenis Data	29
F. Instrumen Penelitian	30
G. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Tahapan Model Pengembangan Sugiyono Pada Pembelajaran Membaca di SD IT Ardiansyah Aras Kabu	36
B. Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Produk atau Media	23
Gambar 3.1. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (R & D) (Sugiono)	26
Gambar 4.1. langkah-langkah penggunaan desain model pengembangan Sugiyono....	36



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tahapan-tahapan Aktivitas Membaca Permulaan Menurut Anstey & Bull	13
Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	30
Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	31
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Untuk Praktisi.....	32
Tabel 3.4. Skala <i>Likert</i> (Ridwan, 2012:20)	33
Tabel 3.5. Interpretasi Skor Penilaian Kelayakan Media (Iis Ernawati dkk, 2017:207)	33
Tabel 3.6. Katagori Pembagian N-Gain Score	34
Tabel 3.7. Katagori Tafsiran Efektifitas N-Gain Score	35
Tabel 4.1. Kegiatan Pembelajaran.....	41
Tabel 4.2. Tampilan Pembuatan Sketsa Papan Spin	43
Tabel 4.3. Tampilan Pembuatan Desain Kartu Huruf	44
Tabel 4.5. Prosedur Penggunaan Permainan Spin Sambung Huruf	45
Tabel 4.6. Hasil Validasi Instrumen Penelitian oleh Validator Ahli Materi	46
Tabel 4.7. Hasil Validasi Instrumen Penelitian oleh Validator Ahli Media	47
Tabel 4.8. Rangkuman Kritik dan Saran dari Ahli Materi	47
Tabel 4.9. Rangkuman Kritik dan Saran dari Ahli Media.....	48
Tabel 4.10. Hasil Validasi Instrumen Penelitian oleh Validator Praktisi	48
Tabel 4.11. Rangkuman Kritikan dan Saran dari Praktisi	49
Tabel 4.12. Hasil Tanggapan Peserta Didik Pada Angket.....	50
Tabel 4.13. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain Score</i>	52
Tabel 4.14. Rangkuman Tanggapan dari Siswa	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	62
1.1. Lembar Angket Siswa	62
1.2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	63
1.3. Lembar Validasi Ahli Materi.....	64
1.4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	68
1.5. Lembar Validasi Ahli Media	69
1.6. Kisi-kisi Instrumen Praktisi.....	73
1.7. Lembar Validasi Praktisi	74
1.8. Lembar Tes Pretest dan Posttest.....	78
Lampiran 2.....	80
2.1. RPP	80
Lampiran 3.....	85
3.1. Bukti Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi	85
3.2. Bukti Penilaian Validasi Oleh Ahli Media.....	89
3.3. Bukti Penilaian Validasi Oleh Praktisi	93
3.4. Bukti Penilaian Pada Lembar Angket Tanggapan Siswa	97
3.5. Bukti Lembar Tes Yang Di Kerjakan Siswa (Pretest).....	99
3.6. Bukti Lembar Tes Yang Dikerjakan Siswa (Posttest).....	103
3.7. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	107
Lampiran 4.....	110
4.1. Hasil Tanggapan Peserta Didik	110
Lampiran 5.....	114
5.1. Tampilan Media Permainan Spin Sambung Huruf	114

Lampiran 6.....	115
6.1. Surat Izin Reset Skripsi	115
6.2. Surat Balasan Reset Skripsi.....	116
6.3. Daftar Riwayat Hidup.....	117

