

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang dilakukan. Hasil akhirnya adalah media kata-kata yang dapat digunakan guru untuk mengukur pemahaman siswa terhadap apa yang telah dibacanya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket jawaban guru dan siswa, empat pertanyaan pretest dan posttest subjektif, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi ahli media. Paradigma penelitian dan pengembangan 4D telah melalui tahap-tahap implementasi sebagai berikut:

4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Proses menentukan atau mendefinisikan persyaratan untuk pembelajaran dan pengembangan. Lima langkah dalam tahap pendefinisian adalah analisis awal, analisis pembelajar, analisis gagasan, analisis tugas, dan analisis formulasi tujuan pembelajaran (menentukan tujuan pembelajaran).

a. Analisis ujung depan (*front end analysis*)

Analisis ini berupa wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait pembelajaran kepada guru dan mengamati peserta didik dalam membaca dan menyimak bacaan sehingga dapat diketahui bahwa media *funworder* ini dibutuhkan. Jawaban dari beberapa pertanyaan dari guru dan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menggambarkan bahwa media pembelajaran harus dikembangkan lagi agar peserta didik tertarik dan fokus dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas III yaitu ibu Ilma, S.Pd bahwa dalam proses pembelajaran hanya dilakukan satu arah dan hanya berpatokan pada buku paket tematik saja tanpa penggunaan media pembelajaran. Padahal penggunaan media pembelajaran penting karena dapat memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Terlebih pada pelajaran bahasa Indonesia dalam memahami bacaan. Maka dari itu terlihat bahwa dibutuhkannya media pembelajaran guna untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan merangsang pemahaman dalam

membaca peserta didik.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan mengamati peserta didik dalam membaca dan menyimak bacaan ketika pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran yang telah diamati oleh peneliti ada 12 peserta didik yang masih belum dapat memahami bacaan. Pembelajaran yang terlalu monoton pada peserta didik membuatnya bosan dan melakukan kegiatan lain dan membuat fokus pada peserta didik hilang.

c. Analisis tugas

Analisis tugas dilihat berdasarkan analisis terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) terkait materi yang dijelaskan dalam media *funworder*.

Tabel 4.1 Kompetensi inti dan kompetensi dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI 3 = Memperoleh pemahaman pengetahuan faktual melalui pengamatan (mendengarkan, melihat, membaca) dan penyelidikan berdasarkan keingintahuan sendiri serta keingintahuan terhadap makhluk Tuhan dan aktivitasnya, serta benda-benda rumah tangga dan pendidikan yang umum.	3.1 Menyelidiki data tentang perubahan pola cuaca dan bagaimana perubahan tersebut memengaruhi keberadaan manusia sebagaimana disampaikan secara lisan, tertulis, visual, atau melalui petualangan lingkungan.
KI 4 = Menyampaikan informasi faktual dengan gaya yang mudah dipahami, rasional, dan metodis; menciptakan karya-karya indah dengan gerakan-gerakan yang menggambarkan anak-anak yang sehat; dan menjadi contoh perilaku bagi anak-anak yang patuh dan bermoral baik.	4.3 Menggunakan bahasa yang jelas, ringkas, dan pemahaman umum untuk menyampaikan berbagai fakta tekstual seputar gagasan tentang perubahan cuaca dan dampaknya terhadap kehidupan manusia.

Analisis tugas dalam media *funworder* berdasarkan kompetensi dasar tersebut adalah peserta didik akan diminta untuk menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk tulis dan visual (gambar) dengan mencocokkan antara bacaan teks dalam kartu *funworder* dengan gambar yang tertera di buku *funworder* nya. Setelah itu peserta didik menyajikan hasil dari penggalian informasi perubahan cuaca yang ada dalam media *funworder* tersebut.

d. Analisis konsep

Analisis konsep ini bertujuan untuk menentukan materi dalam media *funworder* yang dikembangkan. Analisis ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2 Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada materi cuaca

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	3.1 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual,dan/atau eksplorasi lingkungan.	<p>KO = Menggali (C2)</p> <p>3.1.1 Memperoleh informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (C3).Menemukan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (C1)</p> <p>3.1.2 Menguraikan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang</p>

		disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (C2)
2.	4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	<p>KO = Menyajikan (P2)</p> <p>4.3.1 Menunjukkan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. (P3)</p> <p>4.3.2 Menyiapkan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. (P1)</p> <p>4.3.3 Menerapkan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. (P2)</p>

Berdasarkan tabel 4.2 terdapat penjelasan mengenai kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran bahasa Indonesia berupa materi cuaca dalam media *funworder*.

a. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran menghasilkan indikator pencapaian kompetensi pada kompetensi dasar dari KI 3 yang akan menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai. Tujuan pembelajaran dari indikator pencapaian kompetensi tertera pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tujuan pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
<p>Memperoleh informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (C3).</p> <p>Menemukan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (C1)</p> <p>Menguraikan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (C2)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan media funworder, peserta didik dapat memperoleh informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan dengan baik. 2. Peserta didik dapat menemukan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan dengan benar melalui kegiatan membaca dan menyusun kartu-kartu media funworder. 3. Melalui kegiatan membaca dan menyusun kartu-kartu media funworder, peserta didik mampu menguraikan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan dengan benar.

Berdasarkan tabel 4.3 tertera indikator kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Terdapat 3 tujuan pembelajaran yaitu dengan kegiatan pembelajaran

menggunakan media *funworder* peserta didik dapat memperoleh informasi, menemukan informasi serta menguraikan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang mana hal ini dapat merangsang peserta didik dalam memahami bacaan.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap perancangan ini, maka dilakukanlah pengembangan produk yang sudah ditetapkan. Rancangan yang dilakukan oleh peneliti menyesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan, yaitu media *funworder*. Tahap perancangan meliputi:

a. Penyusunan tes (*criterion -test construction*)

Penyusunan tes instrumen disesuaikan berdasarkan pada indikator yang akan dicapai. Indikator yang hendak dicapai adalah kemampuan membaca pemahaman. Membaca pemahaman artinya kegiatan yang berusaha dalam memahami isi bacaan atau teks secara menyeluruh. Beberapa indikator membaca pemahaman dalam tes instrumen adalah :

1) Mengalihkan

Maksud mengalihkan disini adalah peserta didik mampu menyampaikan secara lisan maupun tulisan apa yang telah dibacanya.

2) Menjawab.

Peserta didik mampu menjawab pertanyaan mengenai isi bacaan.

3) Mempertimbangkan

Peserta didik mampu menggaris bawahi atau mencatat pesan-pesan penting dalam sebuah teks bacaan.

4) Menduplikasi

Peserta didik mampu membuat wacana serupa dengan wacana yang telah dibacanya (Mediana 2022 : 8227).

b. Pemilihan media

Pemilihan media *funworder* ini menyesuaikan dengan karakteristik materi dan juga dengan kebutuhan peserta didik. media *funworder* diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan. Pemilihan media awal terdapat pada tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.4 Pemilihan media awal

No	Rancangan Awal	Keterangan
1.	Pemilihan umum	Dalam pemilihan bahan media <i>funworder</i> peneliti memilih bahan kertas tik sebagai tempat untuk latar media.
2	Pemilihan tema	Mengangkat kalimat dari materi cuaca
3.	Pemilihan jenis kalimat	Kalimat yang digunakan sesuai dengan KBBI (kamus besar bahasa indonesia)
4.	Ukuran media	Ukuran media gambarnya 32 cm x 23 cm dan kartu-kartu media <i>funworder</i> 8 cm x 9 cm.
5.	Gambar media	Gambar media <i>funworder</i> disesuaikan dengan kalimat dalam kartu-kartu media <i>funworder</i> .

Dalam membuat media *funworder* tentunya telah dirancang sedemikian rupa agar menghasilkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

c. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format berarti pemilihan dalam bentuk penyajian pada media *funworder*. Ada beberapa format dalam media *funworder* yaitu :

(1) Isi pembelajaran.

Isi pembelajaran media *funworder* berupa gambar-gambar dan kartu-kartu kalimat yang berhubungan dengan materi cuaca. Ada beberapa gambar mengenai jenis cuaca dan beberapa gambar mengenai cerita dalam kartu-kartu media *funworder*.

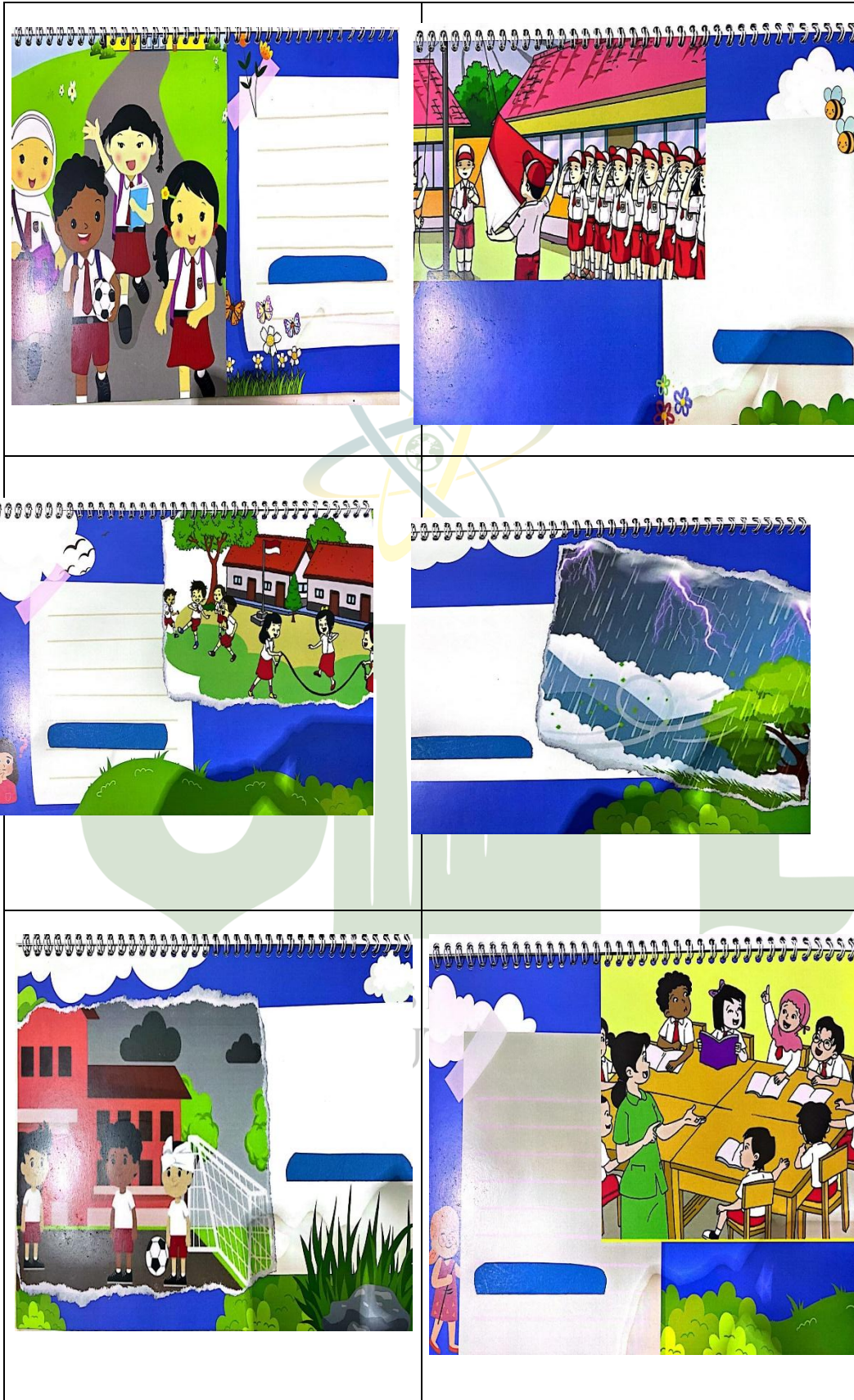
(2) Pendekatan dalam pembelajaran menggunakan media *funworder* ini menggunakan *cientific learning* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan)

(3) Sumber belajar dalam media *funworder* ini menggunakan buku paket siswa tematik tema 5.

d. Desain awal (*Initial design*)

Desain awal media *funworder* merupakan desain pertama yang dibuat oleh peneliti sebelum diberikan masukan oleh dosen pembimbing. Awal peneliti mendesain media *funworder* dengan menggunakan aplikasi Canva. Kemudian peneliti mencetakkannya dalam berbentuk buku. Desain awal media *funworder* sebagai berikut:

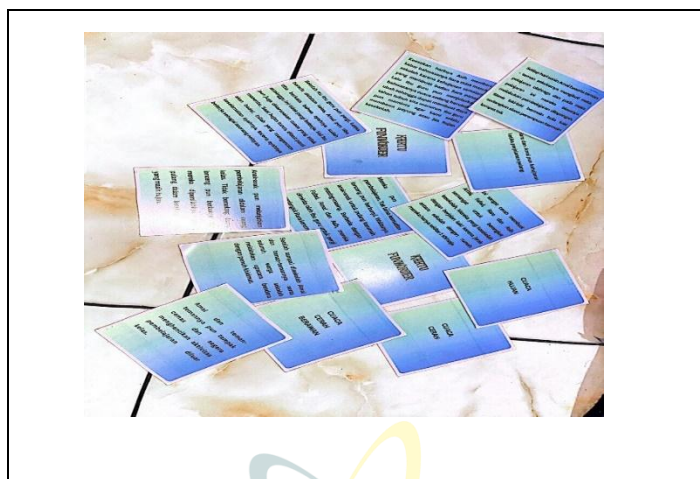






Gambar 4.1 Media *Funworder*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN



Gambar 4.2 Kartu-kartu media *funworder*

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan produk bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar komunikasi menarik untuk mengatasi kesulitan membaca dokumen meteorologi yang layak dipertimbangkan dari aspek nilai hukum, kepraktisan dan efektivitas. Pada tahap validasi, peneliti melakukan validasi dengan 3 orang validator, yaitu validator ahli komunikasi, ahli perangkat keras dan ahli bahasa. Kegiatan validasi ini dilakukan untuk melihat dan mengkaji apakah media ajar komunikasi menarik yang dikembangkan valid atau tidak. Selain itu, pada tahap praktik dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon siswa terhadap bahan ajar komunikasi menarik yang telah disusun. Kegiatan pemberian angket ini digunakan untuk melihat dan mengkaji apakah bahan ajar komunikasi menarik yang dikembangkan sudah praktis atau belum.

Terakhir, tahap efektivitas. Tahap ini memberikan tes berupa pre-test dan post-test kepada siswa. Kegiatan pemberian tes merupakan kegiatan yang hasilnya akan menentukan apakah media permainan yang dikembangkan untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa efektif dalam kegiatan pembelajaran atau tidak.

4.1.3.1 Validasi Media *Funworder*

Setelah media *funworder* dikembangkan, selanjutnya dilakukanlah validasi. Validasi media *funworder* bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi bagian mana yang harus disesuaikan atau diperbaiki. Media *funworder* ini dinilai oleh

beberapa ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

A. Validasi Ahli Media

Media *funworder* divalidasi oleh ibu Anggia Nadrah Lubis, M.Pd. aspek yang dinilai dalam media *funworder* ini adalah kegrafikaan serta penyajian dalam media *funworder*. Hasil validasi disajikan pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil validasi ahli media

Aspek	Jumlah Total	Jumlah Maksimal	Persentase	Kategori
Grafika	29	32	91%	Sangat Valid
Penyajian	29	32	91%	Sangat Valid
Jumlah Total		58		
Jumlah Maksimal		64		
Persentase		91%		
Kategori		Sangat Valid		

Berdasarkan tabel 4.5 validasi ahli media mendapatkan skor sebesar 29 dari skor maksimal 32 sehingga persentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 91% dengan kriteria sangat valid dan interval 80%-100% (Riduwan.,2010) . Jumlah persentase pada kegrafikan dan penyajian sama sama memiliki nilai 91%. Validator ahli media hanya memberikan masukan agar sumber gambar yang telah dipakai untuk media *funworder* ini dicantumkan. Berikut revisi sumber dalam media *funworder* :



Gambar 4.3 Sumber ilustrasi media *funworder*

B. Validasi Ahli Materi

Materi pada media *funworder* divalidasi oleh bapak Ewin Sanjaya Gajah, M.Pd. Aspek yang dinilai adalah isi dan penyajian. Kelayakan isi dan penyajian yang dijabarkan pada beberapa indikator seperti kesesuaian materi dengan KI dan KD, kesesuaian materi dalam media *funworder* dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi dalam media *funworder* serta kesesuaian materi yang menunjukkan tingkat kognitif yaitu aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi dan lain sebagainya. Hasil validasi disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Validasi ahli materi

Aspek	Jumlah Total	Jumlah Maksimal	Persentase	Kategori
Isi dan Penyajian	46	48	95%	Sangat Valid

Validasi materi memiliki skor maksimal 48 dengan persentasi skor 100%. Sehingga berdasarkan tabel 4.6 di atas, skor yang diperoleh adalah 46 dengan persentase yang diperoleh adalah sebesar 95 % dalam kategori sangat valid dengan interval 80%-100% (Riduwan.,2010). Validator ahli materi hanya memberikan keterangan bahwa materi dalam media *funworder* dapat digunakan tanpa revisi.

C. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa pada media *funworder* adalah ibu Tri Indah Kusumawati, M.Pd aspek yang dinilai dalam validasi bahasa ini adalah isi dan penyajian. Hasil validasi Bahasa disajikan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Validasi ahli bahasa

Aspek	Jumlah Total	Jumlah Maksimal	Persentase	Kategori
Isi dan Penyajian	29	32	91%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, jumlah total validasi ahli bahasa diperoleh sebanyak 29 dengan maksimal skor 32 sehingga persentase rata – rata yang diperoleh adalah sebesar 91% artinya menunjukkan kriteria sangat valid dengan interval 80%-100% (Riduwan.,2010) . Validator hanya menerangkan bahwa media *funworder* ini dapat digunakan tanpa revisi.

4.1.3.2 Kepraktisan Media *Funworder*

Kepratisan media *funworder* diperoleh dengan menggunakan angket respon guru dan respon peserta didik. Angket kepraktisan guru di berikan kepada guru kelas III dan peserta didik kelas III SD Negeri 085116 Kota Sibolga. Berikut ini penjabaran hasil angket respon guru dan peserta didik :

a. Respon guru

Penilaian respon guru terhadap media *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman diberikan kepada ibu Ilma, S.Pd selaku guru kelas 3 dengan memberikan angket respon guru untuk penilaian terhadap media *funworder*. Hasil penilaian respon guru terdapat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Penilaian respon guru

Aspek	Jumlah Total	Jumlah Maksimal	Persentase	Kategori
a. Isi	22	24	91%	Sangat praktis
b. Nilai Karakter	10	12	83 %	Sangat praktis
c. Grafika	30	32	93%	Sangat praktis
d. Penyajian	29	32	90%	Sangat praktis
Jumlah Total		91		
Jumlah Maksimal		100		
Persentase		91%		
Kategori		Sangat praktis		

Berdasarkan tabel 4.8 di atas uji kepraktisan dari angket guru menghasilkan jumlah skor sebanyak 91 dari jumlah maksimal sebanyak 100. Sehingga hasil uji kepraktisan oleh guru didapatkan 91% dalam kategori sangat praktis dengan interval

81% - 100% (Riduwan and Sunarto 2013 : 15).

1. Respon peserta didik

Penilaian respon peserta didik terhadap media *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman diberikan kepada peserta didik kelas 3 SD Negeri 085116 kota Sibolga dengan memberikan angket respon peserta didik. Hasil penilaian respon peserta didik terdapat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Angket peserta didik

No	Nama	Total Skor	Skor max	Persentase (%)	Kriteria
1	Rizqya	10	10	100%	Sangat praktis
2	Keyla	10	10	100%	Sangat praktis
3	Roma	8	10	80%	Praktis
4	Eliaser	9	10	90%	Sangat praktis
5	Dodi	10	10	100%	Sangat praktis
6	Alkar	8	10	80%	Praktis
7	Cheryl	8	10	80%	Praktis
8	Rika	9	10	90%	Sangat praktis
9	Hesekiel	7	10	70%	Praktis
10	Alfaro	8	10	80%	Praktis
11	Ian	10	10	100%	Sangat praktis
12	Sarah	9	10	90%	Sangat praktis
13	Sintia	8	10	80%	Praktis
14	Josep	9	10	90%	Sangat praktis
15	Natasyah	7	10	70%	Praktis
16	Naura	10	10	100%	Sangat praktis
17	Alif	8	10	80%	Praktis
18	Wiliam	7	10	70%	Praktis
19	Yola	7	10	70%	Praktis
20	Natalia	8	10	80%	Praktis
21	Yongmai	7	10	70%	Praktis
22	Dinda	9	10	90%	Sangat praktis
23	Amira	8	10	80%	Praktis
24	Agatha	9	10	90%	Sangat praktis
25	Dian	9	10	90%	Sangat praktis
26	Mice	9	10	90%	Sangat praktis
27	Rini	9	10	90%	Sangat praktis
28	Nabila	8	10	80%	Praktis
Total =		238	280	85%	Sangat praktis

Uji kepraktisan dari angket peserta didik menghasilkan total skor maksimal 280 dengan persentasi skor 100%. Berdasarkan hasil uji nilai rata-rata angket kepraktisan oleh peserta didik kelas III SDN 085116 Kota Sibolga skor yang didapatkan 238, dengan persentase 85%. Hal ini menempatkan klasifikasi dalam kategori “sangat praktis” dengan interval 81% - 100% (Riduwan and Sunarto 2013 : 15).

4.1.4 Penyebaran (*Disseminate*)

Penyebaran berisi tentang kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Jika sudah tidak ada revisi dalam uji coba produk, maka akan dilakukan tahap *disseminate* atau penyebaran. Peneliti tidak melakukan tahap penyebaran dikarenakan keterbatasan peneliti dan untuk kemudahan penelitian.

4.1.3.3 Keefektifan Media *Funworder*

Uji keefektifan merupakan uji yang dilakukan terhadap suatu produk yang dikembangkan dengan partisipasi calon pengguna produk. Pengujian efektivitas produk dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kinerja kognitif siswa setelah belajar dengan materi pembelajaran *funword*. Perhitungan untuk mendapatkan informasi tentang apakah hasil belajar kognitif peserta didik meningkat atau tidak. Hasil dari kegiatan pembelajaran dihitung dengan menggunakan uji N-Gain.

Tingkat efektivitas media yang dilakukan peneliti dengan memberikan instrumen *pretest* dan *postest* kepada peserta didik kelas III sebanyak 28 peserta didik. Sebelum media *funworder* digunakan dalam pembelajaran maka terlebih dahulu diberikan *pretest*. Selanjutnya setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *funworder* maka peserta didik diberikan *postest*. Adapun hasil yang diperoleh setelah meneliti dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10 Keefektifan media *funworder*

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
1.	Rizqya	63	88
2.	Keyla	63	94
3.	Roma	50	81

4.	Eliaser	50	94
5.	Dodi	75	100
6.	Alkar	56	94
7.	Cheryl	50	88
8.	Rika	75	100
9.	Hesekiel	75	100
10.	Alfaro	56	88
11.	Ian	50	88
12.	Sarah	63	94
13.	Sintia	56	88
14.	Josep	56	88
15.	Natasyah	56	81
16.	Naura	50	88
17.	Alif	50	81
18.	Wiliam	56	88
19.	Yola	56	88
20.	Natalia	56	81
21.	Yongmai	50	81
22.	Dinda	63	94
23.	Amira	56	88
24.	Agatha	63	94
25.	Dian	50	88
26.	Mice	63	94
27.	Rini	56	88
28.	nabila	56	88
JUMLAH =		1619	2507
RATA – RATA =		58	90

Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada tabel diatas, maka dapat dianalisis dengan rumus N-Gain yaitu :

$$N\text{-Gain} (\%) = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}} \times 100\%$$

$$N\text{-Gain} (\%) = \frac{90 - 58}{100 - 58} \times 100\%$$

$$N\text{-Gain} (\%) = 0,76 \times 100\%$$

$$N\text{-Gain} (\%) = 76\%$$

Dari perolehan persentase N-Gain(%) yaitu 76% maka hasil belajar dengan menggunakan media *funworder* berada dikategori “efektif ” dengan interval N-gain > 0,7 (Yunipiyanto 2020). Penggunaan media *funworder* pada kegiatan pembelajaran untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga efektif untuk digunakan. Berdasarkan

data yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* ditemukan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam membaca pemahaman. Dengan digunakan media *funworder* seluruh peserta didik kelas III terlibat aktif dalam kegiatan pembelajarannya.

4.2 Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D, model ini memiliki tahapan yakni *define*, *designe*, *development* dan *desimination* (Arum 2020 : 136) namun tahap penelitian dibatasi sampai tahap *development*, untuk kemudahan dilakukannya penelitian dan keterbatasan peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *funworder* dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas 3 SD Negeri 085116 Kota Sibolga dalam memahami bacaan.

Penelitian dimulai dari tahap pendefinisian. tahap pendefinisian memiliki 5 langkah, yaitu analisis ujung depan (*front end analysis*) dilakukan dengan mewawancarai guru. Hasil wawancara tersebut, bahwa media pembelajaran harus dikembangkan agar peserta didik tertarik dan fokus dalam pembelajaran sehingga dapat memahami isi bacaan. Tahap analisis peserta didik (*leaner analysis*) dilakukan dengan mengamati peserta didik dalam membaca dan menyimak bacaan ketika pembelajaran berlangsung. Tahap analisis konsep (*concept analysis*) dilakukan dalam menentukan materi pada media *funworder* yang dikembangkan., analisis tugas (*task analysis*) Dari segi KI 3 kompetensi dasar dijadikan sebagai indikator kinerja kompetensi. Kita akan menganalisis rumusan tujuan pembelajaran (penetapan tujuan pembelajaran) sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran. Setelah dilakukan tahap pendefinisian dengan begitu peneliti berinisiatif untuk membuat media *funworder* untuk memudahkan dan melatih siswa dalam memahami isi bacaan.

Pengembangan produk yang sudah ditetapkan (Johan et al. 2023 : 374) . Rancangan yang dilakukan oleh peneliti menyesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan, yaitu media *funworder*. Tahap perancangan meliputi, pertama, penyusunan tes instrumen (*criterion – test construction*). Penyusunan tes intrumen

disesuaikan berdasarkan pada indikator yang hendak dicapai, indikator yang hendak dicapai adalah kemampuan membaca pemahaman. Kedua, pemilihan media (*media selection*). Pemilihan media *funworder* menyesuaikan dengan karakteristik materi dan juga kebutuhan peserta didik. Pemilihan media yakni rancangan awal dari media *funworder*. Ketiga, pemilihan format (*format selection*) yang berisi tentang isi pembelajaran dalam media *funworder*, pendekatan dalam pembelajaran dalam menggunakan media *funworder* serta sumber belajar dalam media *funworder*. Ke empat.

Tahap terakhir adalah tahap pengembangan (*development*) Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media *funworder* dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan pada peserta didik kelas 3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga. Kemudian, dilanjutkan dengan perancangan media dan pembuatan validasi ahli dan angket respon siswa serta penilaian siswa dengan uji tes berupa *pretest dan posttest*.

Kevalidan dalam penilaian kelayakan media dilakukan sangat penting dilakukan agar diperoleh produk yang layak sehingga dapat diuji coba dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal itu (Alzanah & Indira. 2022:126) mengungkapkan bahwa penilaian, masukan dan pendapat para ahli sebagai dasar untuk memperbaiki media *funworder* yang dikembangkan. Hasil penilaian kelayakan media pada penelitian ini sebagai berikut: Pada validator ahli media yaitu ibu Anggia Nadrah Lubis, M.Pd yang divalidasi pada hari senin, 24 juni 2024 memperoleh skor 91% kategori “sangat valid”, pada validator ahli materi yakni bapak Ewin Sandjaya Gajah, M.Pd pada hari senin, 24 juni 2024 memperoleh skor 95% dikategorikan “sangat valid” dan validator ahli bahasa yakni ibu Tri Indah Kusumawati, SS, M.Hum memperoleh skor 91% sehingga media pembelajaran *funworder* dapat dan layak digunakan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Dalam hal ini validator ahli media meminta untuk menambah referensi gambar pada media *funworder* sehingga media *funworder* layak digunakan dalam proses uji coba kelayakan media.

Selanjutnya, Hasil perolehan nilai terhadap praktisan media *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca siswa diperoleh melalui angket pendidik dengan menggunakan instrument angket skala 1 – 4 dan angket peserta didik dengan menggunakan skala ya/tidak sangat penting dilakukan agar diperoleh produk. Hasil penilaian kepraktisan media sebagai berikut: Kepraktisan media pembelajaran *funworder* diuji menggunakan angket respon guru dan peserta didik. Angket respon guru kelas III dengan hasil skor persentase 91% dengan kategori “Sangat Praktis”. Adapun angket respon peserta didik diberikan kepada sampel penelitian yang berjumlah 28 responden, dengan hasil skor persentasenya yaitu 85% kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan pemerolehan skor tersebut media yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan di kelas III SD Negeri 085116 Kota Sibolga. Terakhir, penerapan media *funworder* untuk menguji keefektifan media dalam mengatasi kesulitan membaca siswa kelas III SDN 085116 Sibolga, penelitian dilakukan dengan *Pretest* pada tanggal 19 Juli 2024 dan *Posttest* pada tanggal 20 Juli 2024 oleh peserta didik. Efektivitas media pembelajaran *funworder* ini diuji menggunakan pretest dan posttest diuji dengan menggunakan tes *N gain score*. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Funworder*. Nilai rata-rata yang ditentukan sebelum menggunakan media *Funworder* adalah 58. Sedangkan nilai yang diperoleh sesudah menggunakan media pembelajaran *funworder* yaitu sebesar 90. Sementara itu, nilai rata-rata *N-Gain Score*-nya adalah sebesar 76%, nilai tersebut dikategorikan “Efektif”. Sehingga media pembelajaran *funworder* dikategorikan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 085116 Kota Sibolga.