BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil pengembangan dari penelitian yang sudah dilakukan yaitu sebuah media pembelajaran berupa Kartu Suku Kata. Adapun tujuan pembuatan media tersebut untuk mengatasi kesulitan membaca siswa khususnya pada kelas II MI/SD. Adapun penelitian ini dilakukan di MIS Ar Rahman Stabat. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahapan pengembangan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Adapun langkah pengembangan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

A. Tahap Analisis (*Analyze)*

Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; (b) melakukan analisis karakter peserta didik tentang kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Pada tahap ini, peneliti telah menganalisis berdasarkan observasi dan wawancara awal, bahwa peserta didik dikelas awal sudah bisa membaca, namun sebagian siswa di MIS Ar Rahman masih ada yang belum bisa membaca, hal tersebut dikarenakan siswa mengalami kesulitan membaca dikarenakan kurang nya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Kartu Suku Kata.

Pada tahap ini peneliti juga menganalisis RPP yang disediakan oleh guru dengan RPP yang dirancang oleh peneliti, hasilnya adalah dalam analisis perbandingan antara RPP guru dan RPP peneliti, ditemukan beberapa kesesuaian dan perbedaan yang signifikan. Kedua RPP mengacu pada kurikulum dan kompetensi dasar yang sama, dengan tujuan pembelajaran yang sejalan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Materi pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

pada keduanya berfokus pada kosa kata benda di lingkungan sekolah. Namun, perbedaan utama terletak pada penggunaan media pembelajaran, di mana RPP peneliti mengintegrasikan kartu suku kata sebagai media utama. Hal ini berdampak pada metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, serta langkah-langkah pembelajaran yang lebih rinci dalam penggunaan media tersebut. RPP peneliti juga menyertakan penilaian khusus terkait penggunaan kartu suku kata dan mengalokasikan lebih banyak waktu untuk aktivitas dengan media ini. Perbedaan-perbedaan ini menunjukkan bahwa RPP peneliti dirancang untuk mengoptimalkan penggunaan media kartu suku kata dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca pada siswa kelas 2.

B. Tahap II Perancangan (*Design*):

Pada penelitian ini, Pada tahap Perancangan (*Design*) dalam pengembangan media pembelajaran kartu suku kata, beberapa poin atau tahapan penting yang dapat digunakan adalah:

a. Penentuan Tujuan Pembelajaran:

Dalam hal ini peneliti menggunakan adapun materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi penguraian kosa kata pada kelas 2 Tema 2 bermain di lingkunganku subtema 3 bermain dilingkungan sekolah, materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan kompetensi Dasar (KD) 3.2 menguraikan kosa kata dan konsep tentang keragaman benda dalam Bahasa Indonesia. Dan Kompetensi Dasar Keterampilan 4.2 Melaporkan penggunaan kosa kata Bahasa Indonesia yang tepat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

b. Menentukan Alat dan Bahan

Dalam membuat media Kartu Suku Kata ini peneliti menentukan alat dan bahan yang akan digunakan. Adapun Alat dan Bahan yang akan digunakan yaitu:

1. Papan
2. Paku 1inci
3. Engsel kupu-kupu
4. Gagang/pegangan lemari

5. Kunci spring lock
6. Martel/palu
7. Gergaji
8. Perekat putih
9. Lem tembak
10. Gunting
11. Tali
12. Cet warna pink
13. Mesin penghalus kayu
14. Kartu suku kata ukuran 8 x 10 cm
15. Gambar ukuran 29,7 x 22 cm
16. Setiker tulisan dan hiasan gambar

c. Membuat Rancangan Awal

Adapun Rancangan Awal media dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Rancangan Awal Media Kartu Suku kata

No	Rancangan Awal	Keterangan
1		Berbentuk persegi, Sisi atas bagian luar. Gagang atau pegangan, Perekat atau lengketan, Kotak penyimpan gambar. Kotak kecil penyimpan kartu suku kata
2		Bentuk persegi bagian sisi bawah. 1. Kayu penyanggah 2. Menahan atau pelengket kayu

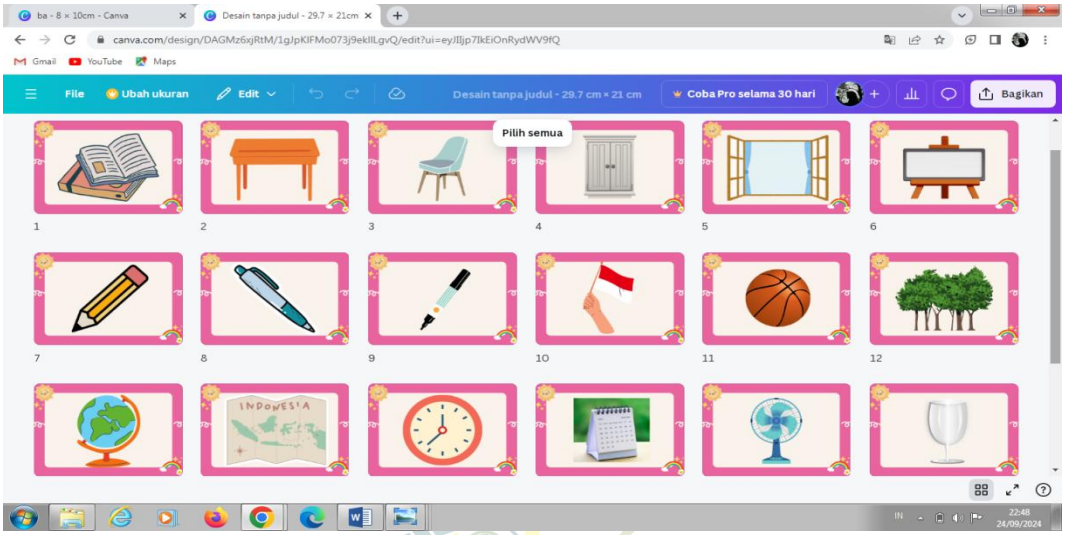
VERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

(1)	(2)	(3)
3		Bentuk persegi panjang, bentuk nya ketika dibuka. 1. Alat pengikat 2. Benang untuk merengangkan penyanggah
4		Bentuk persegi panjang sisi dalam 1. Bolongkan kardus persegi untuk meletakkan gambar, gambar ini merupakan bendanya, 2. Alat penggikat 3. Tempat meletakkan kartu suku kata berbentuk persegi panjang.

d. Rancangan Desain Kartu Gambar dan Suku Kata

Berikut ini merupakan gambar desain kartu gambar dan suku kata yang di desain menggunakan aplikasi canva:

Gambar 4.1 Desain Kartu Suku Kata



Gambar 4.2 Desain Kartu Gambar

e. Rancangan Desain Buku Panduan

Buku panduan ini digunakan agar memudahkan dalam penggunaan media kartu suku kata. Dalam buku ini terdiri atas beberapa bagian yakni gambar media kartu suku kata, langkah pembuatan media serta cara memainkan media. Berikut ini merupakan gambar desain buku panduan yang di desain menggunakan aplikasi canva.

Gambar 4.3 Desain Buku Panduan

C. Tahap ketiga (III) adalah kegiatan pengembangan (*Development*)

Merupakan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan, yakni pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk *prototype.*

Pada penelitian ini, pengembangan yang dilakukan yakni melakukan pembuatan kartu suku kata, mulai dari pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain. Adapun langkah pembuatan media kartu suku kata dapat dilihat yaitu:

1. Potonglah papan berbentuk persegi di buat 2 buah bagian atas dan bawah
2. Papan atas bagian sisi depan dibuat kotak kecil untuk kartu suku kata dan kotak sedang untuk penyimpanan kartu gambar
3. Papan atas sisi bagian dalam dibuat bulungan untuk meletakkan gambar kemudian dikasi perekat
4. Papan bawah sisi luar dibuat cagak/penyanggah agar bisa berdiri kemudian beri engsel agar bisa dibuka dan ditutup dan beri tali supaya bisa merenggah kebelakang kemudian perekat untuk melengketkan penyanggah kepapan
5. Papan bawah sisi dalam dibulungkan kecil untuk meletakkan kartu suku kata kemudian diberi perekat agar kartu bisa lengket.
6. Papan atas dan bawah bagian sisi dalamnya digabungkan dengan memakai engsel kanan dan kiri, buatlah peganggan bagian atas dan kunci spiring lock untuk mengunci papan atas, kemudian media tersebut menjadi berbentuk koper. Berikut ini merupakan gambar pengembangan Media Kartu Suku Kata:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Gambar 4.4 Bentuk koper sisi depan

Gambar 4.5 sisi belakang

Gambar 4.6

Papan dibuka: sisi depan

Gambar 4.7

Papan dibuka: bagian sisi blakang

Gambar 4.8 Kartu gambar

Gambar 4.9 Kartu suku kata

D. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Produk pengembangan perlu diujicobakan secara nyata di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.

Pada tahapan implementasi, produk yang telah dikembangkan dilakukan pengujian kelayakan dan kepraktisan. Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan dilakukan validasi terlebih dahulu kepada ke 2 ahli yakni ahli materi dan ahli media. Kedua ahli tersebut merupakan dosen ahli dibidangnya, yang akan menguji apakah produk tersebut sudah layak atau belum. Dalam segi kepraktisan produk, produk tersebut dinilai oleh guru bidang studi yang akan diminta pendapatnya mengenai produk kartu suku kata tersebut.

E. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Tahapan terakhir adalah evaluasi, untuk menguji sejauh mana efektivitas produk yang dikembangkan, peneliti mengujicobakan produk media kartu suku kata kepada siswa kelas II, sehingga nantinya hasil tersebut untuk mengetahui apakah media kartu suku kata efektif digunakan dalam mengatasi kesulitan membaca siswa.

1. Hasil Validasi Kelayakan Kartu Suku Kata

Setelah Kartu Suku Kata dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji validasi dengan dua ahli yang berkompeten dibidangnya yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkonsultasikan media pembelajaran yang dikembangkan dan untuk mengetahui bagaimana penilaian validator terhadap media yang dikembangkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

a. Validasi Ahli Media

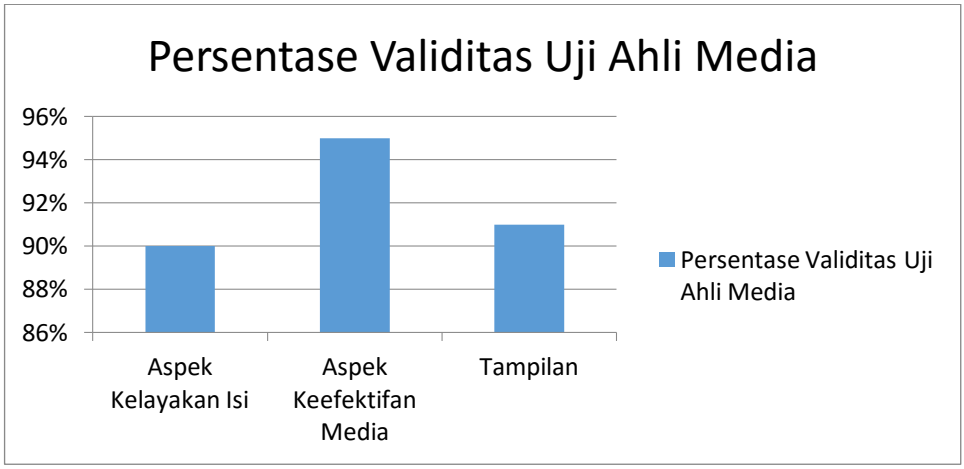
Validasi media ini menilai mengenai aspek ketertarikan pada Kartu Suku Kata, aspek tampilan dan aspek pembelajaran pada Kartu Suku Kata, dengan mengisi angket untuk memberikan penilaian, serta komentar dan saran untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran Kartu Suku Kata yang dikembangkan. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Persentase hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase
1	Aspek Kelayakan Isi	9	90%
2	Aspek Keefektifan media yang di gunakan	19	95%
3	Aspek Tampilan	41	91%
Rata- Rata Persentase		92 %	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil validasi ahli media pada aspek kelayakan isi diperoleh persentase 90%,pada aspek keefektifan media yang digunakan di peroleh persentase 95% dan pada aspek tampilan diperoleh persentase 91%. Dengan demikian, secara keseluruhan aspek memperoleh persentase rata-rata sebesar 92%. Berdasarkan tabel 3.5 Kriteria kevalidan produk, media dikategorikan "Sangat Valid". Sehingga Kartu Suku Kata yang dikembangkan dapat diujicobakan namun Validator ahli media menyarankan untuk merevisi. Adapun komentar yang diberikan oleh ahli media yakni warna tripleknya sebaiknya diganti yang cerah, menambahkan desain hiasan, Jenis Tulisan Pada Kartu, Keteragan penempatan kartu gambar dan suku kata, tambahkan perekat pada gambar dan kartu dan ganti penutup dan perekat ke kunci yang lebih kuat.

Adapun persentase hasil validasi ahli media jika ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.10 Diagram persentase hasil validasi ahli media

b. Validasi Ahli Materi

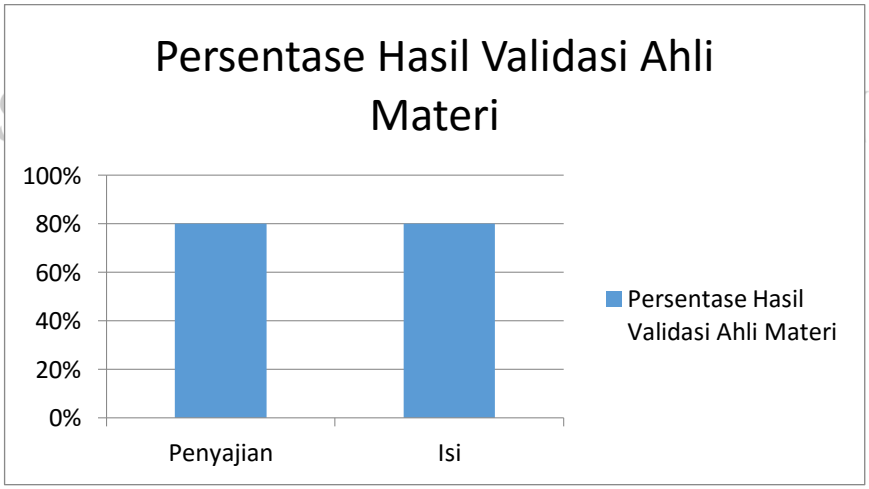
Validasi materi menilai mengenai aspek kelayakan Isi dan Kelayakan penyajian untuk memberikan penilaian, serta komentar dan saran untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran Kartu Suku Kata yang dikembangkan. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Persentase hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase
1	Aspek Isi	28	80%
2	Aspek Penyajian	28	80%
Rata- Rata Persentase		80%	
Kategori		Cukup Valid	

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil validasi ahli materi pada aspek isi diperoleh persentase 80 % dan aspek penyajian diperoleh persentase 80%. Dengan demikian, secara keseluruhan aspek memperoleh persentase rata-rata sebesar 80%. Berdasarkan tabel 3.5 Kriteria kevalidan produk, media dikategorikan dengan kategori “Cukup Valid”. Sehingga Kartu Suku Kata yang dikembangkan dapat diujicobakan. Adapun hasil dari validitas ahli materi tidak ada komentar ataupun saran yang diberikan dalam validitas materi.

Adapun persentase hasil validasi ahli materi jika ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.11 Diagram persentase hasil validasi ahli materi

Selanjutnya,untuk mengetahui hasil akhir tingkat kevalidan media dari 2 validator, maka dapat dianalisis dan ditabulasikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Dua Validator Kevalidan

Validator	Rata-Rata persentase Per- Validator	Rata-Rata Validator	Kategori
Media	92%	86%	Sangat Valid
Materi	80%		

Dari tabel 4.4 Hasil analisis dari kedua validator maka hasil nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86%. Adapun hasil skor tersebut didapatkan dari nilai validator ahli media yakni 92% dan ahli materi yakni 80% dengan penilaian seluruh indikator kriteria yang telah diuji. Kemudian skor yang diperoleh dihitung dengan menjumlahkan nilai setiap validator lalu dibagi dengan banyaknya validator, adapun hasil yang diperoleh yakni 86% skor tersebut dikategorikan "sangat valid" dengan keterangan tidak revisi.

Sehingga dapat disimpulkan dari penilaian kedua validator, bahwa hasil produk dinilai dari rata-rata hasil kedua validator, adapun nilai yang diperoleh yakni 86%, disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Suku Kata Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 2 Di MIS Ar Rahman.

2. Hasil Uji Kepraktisan Kartu Suku Kata

Hasil Uji Kepraktisan ini dilakukan penilaian oleh Respon Pendidik yakni Guru Kelas II MIS Ar Rahman. Penilaian ini dilihat dari aspek Teknis dan Penyajian Media, Aspek Penyajian Isi, dan Aspek Kualitas, dengan mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap media Kartu Suku Kata yang telah dikembangkan. Hasil penilaian respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

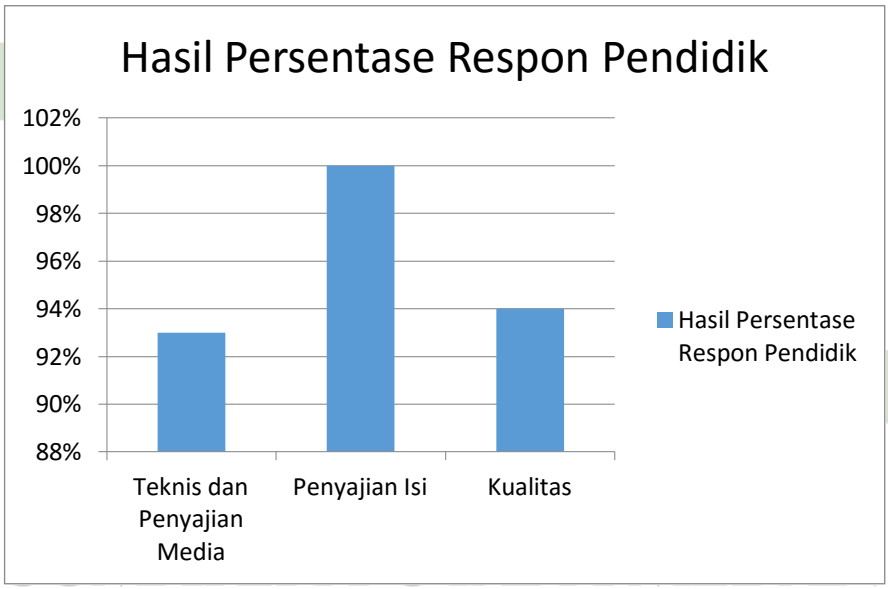
Tabel 4.5 Persentase hasil respon pendidik

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase
1	Aspek Teknis dan Penyajian Media	14	93%
2	Aspek Penyajian Isi	10	100%

(1)	(2)	(3)	(4)
3	Aspek Kualitas	33	94%
Rata- Rata Persentase		96%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan Tabel 4.5 hasil validasi ahli materi pada aspek Teknis dan Penyajian Media diperoleh persentase 93% dan pada aspek penyajian Isi diperoleh persentase 100% dan aspek kualitas diperoleh 94%. Dengan demikian, secara keseluruhan aspek memperoleh persentase rata-rata sebesar 96%. Berdasarkan tabel 3.6 Kriteria kepraktisan produk, media dikategorikan dengan kategori "Sangat Praktis".

Adapun persentase hasil respon pendidik jika ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.12 Diagram persentase hasil respon pendidik

Sehingga dapat disimpulkan dari penilaian respon pendidik bahwa bahwa media pembelajaran Kartu Suku Kata Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas II MIS Ar Rahman dinyatakan "sangat praktis", sehingga Media ini dapat digunakan di tingkat SD/MI khusunya pada kelas II.

3. Hasil Uji Keefektifan Kartu Suku Kata

Uji Keefektifan produk dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kartu Suku Kata. Perhitungan untuk memperoleh informasi apakah hasil belajar kognitif peserta didik meningkat atau tidak dilakukan dengan uji N- Gain (Sari, dkk 2018:43).

Tingkat efektivitas media yang dilakukan peneliti dengan memberikan soal tes kepada peserta didik kelas II sebanyak 29 orang. Sebelum Kartu Suku Kata digunakan dalam pembelajaran maka terlebih dahulu diberikan *pretest*. Selanjutnya setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Kartu Suku Kata maka peserta didik diberikan *postest.* Setelah dilakukan penelitian, adapun hasil yang diperoleh dikelompokan dalam data tabulasi *Pretest* dan *Postest* peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Hasil perhitungan Nilai *Pretest – Postest*

No	Keterangan	Nilai	
		Pretest	*Postest*
1	Nilai Minimum	50	79
2	Nilai Maksimum	75	96
3	Jumlah Nilai	1.681	2.651
4	Nilai Rata-Rata	57,9	90,1

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, diketahui bahwa pada hasil nilai minimum hasil *Pretest* siswa yaitu 50 sedangkan pada nilai *Postest* yakni 79. Kemudian, hasil nilai maksimum hasil *Pretest* siswa yaitu 75 sedangkan pada nilai *Postest* yakni 96. Adapun nilai keseluruhan yang diperoleh pada hasil *Pretest* yaitu 1.681 dengan rata-rata nilai 57,9. Sedangkan pada hasil nilai *Postest*, dengan total nilai keseluruhan yaitu 2.651 dengan rata-rata 90,1.

Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* siswa, selanjutnya diuji dengan uji *N-Gain Score*. Adapun Uji *N- Gain Score* dihitung dengan rumus berikut ini:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

$$N\ Gain\ = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Prettest}{Skor\ Ideal(100) - Skor\ Pretest}$$

Adapun hasil perhitungan nilai *N-Gain* pada siswa tersebut diklasifikasikan dengan kategori tafsiran keefektivan *N-Gain* yang terdapat pada tabel 3. Adapun hasil nilai *N-Gain* yang diperoleh ditabulasikan pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Nilai *N-Gain*

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai *N-Gain* Terendah	0.5
2	Nilai *N-Gain* Tertinggi	0.9
3	Jumlah Nilai *N-Gain*	22.08
4	Nilai Rata-rata *N-Gain Score*	0.76
5	Persentase *N-Gain Score*	76%

Dari tabel 4.7 Hasil perhitungan Nilai *N-gain* diatas, diketahui bahwa nilai *N-gain* terendah yaitu 0.5, nilai *N-Gain* tertinggi yaitu 0.9, dengan jumlah total keseluruhan nilai *N-Gain* yaitu 22.08, dengan nilai Rata-Rata *N-Gain Score* yakni 0.76 dengan persentase 76%. Selanjutnya hasil persentase nilai rata-rata *N-Gain Score* dikaitkan dengan tabel 3.7 kategori Tafsiran Keefektifan *N-Gain,* adapun nilai yang diperoleh yakni 76% berada pada rentang nilai > 76% dengan tingkat kategori "Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Suku Kata dinyatakan Efektif digunakan untuk peserta didik kelas II tingkat MI/SD.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Suku Kata Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 2 MIS Ar Rahman.

Pengembangan media pembelajaran Kartu Suku Kata dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Pada tahap analisis (*Analyze*), peneliti melakukan observasi dan wawancara awal yang menunjukkan bahwa sebagian siswa di MIS Ar Rahman masih mengalami kesulitan membaca karena kurangnya media pembelajaran yang

mendukung. Peneliti juga menganalisis RPP guru dan membandingkannya dengan RPP yang dirancang khusus untuk mengintegrasikan media Kartu Suku Kata, dengan fokus pada pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Dalam tahap perancangan (*Design*), peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang mengacu pada materi penguraian kosa kata pada kelas 2 Tema 2 "Bermain di Lingkunganku" subtema 3 "Bermain di Lingkungan Sekolah" untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran dirancang dengan menggunakan berbagai alat dan bahan seperti papan, paku, engsel kupu-kupu, dan berbagai komponen lainnya. Rancangan awal media dibuat dalam bentuk persegi dengan beberapa komponen utama seperti kotak penyimpanan gambar, kotak kartu suku kata, dan sistem penyanggah yang dapat dibuka-tutup.

Pada tahap pengembangan (*Development*), desain yang telah dirancang direalisasikan menjadi bentuk fisik. Proses pembuatan meliputi pemotongan papan menjadi dua bagian, pembuatan kotak penyimpanan, pemasangan engsel dan tali penyanggah, serta penambahan perekat untuk kartu. Media ini dirancang menyerupai koper yang dapat dibuka dan ditutup, dilengkapi dengan kartu gambar dan kartu suku kata yang didesain menggunakan aplikasi Canva.

Tahap implementasi (*Implementation*) melibatkan pengujian kelayakan dan kepraktisan produk melalui validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, serta penilaian dari guru bidang studi. Proses ini penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Terakhir, pada tahap evaluasi (Evaluation), dilakukan pengujian efektivitas produk melalui uji coba langsung kepada siswa kelas II. Evaluasi ini mencakup evaluasi formatif untuk penyempurnaan produk dan evaluasi sumatif untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Proses evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media Kartu Suku Kata efektif dalam mengatasi kesulitan membaca siswa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Suku Kata Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 2 MIS Ar Rahman

Untuk mengetahui kelayakan dalam pengembangan Kartu Suku Kata, yang dilakukan yakni pengujian kevalidan oleh kedua validator. Hasil kevalidan Kartu Suku Kata diperoleh dari hasil validasi oleh kedua validator ahli yakni ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli media dari seluruh aspek penilaian, hasil pengujian validasi dikategorikan "layak". Nilai rata-rata hasil validasi dari masing-masing ahli dianalisis menggunakan kuantitatif. Pada tahap validasi ahli materi memperoleh skor 80% kategori valid dengan keterangan tidak revisi, kemudian validasi ahli desain media pembelajaran memperoleh skor 92% kategori sangat valid dengan keterangan tanpa revisi. Kedua skor di rata-rata kan agar memperoleh skor akhir validasi, maka hasil akhir dari validasi sebesar 86% kategori "Sangat Valid".

Sehingga media pembelajaran Kartu Suku Kata dikategorikan Sangat Valid dan layak digunakan untuk kelas 2 SD/MI. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Akbar Wibowo (2022) yang menyatakan bahwa Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka didapatkan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar, hal tersebut terlihat dari hasil nilai uji N-Gain yaitu 60. Media Pembelajaran kartu kata yang dikembangkan diperoleh hasil persentase ahli materi dengan rata-rata yaitu 90,2% dengan kriteria validitas sangat valid, ahli media yaitu 85,7% dengan kriteria validitas sangat valid.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Kartu Suku Kata Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 2 MIS Ar Rahman

Pada uji kepraktisan Kartu Suku Kata diuji menggunakan angket respon pendidik. hasil validasi ahli materi pada aspek Teknis dan Penyajian Media diperoleh persentase 93% dan pada aspek penyajian Isi diperoleh persentase 100% dan aspek kualitas diperoleh 94%. Dengan demikian, secara keseluruhan aspek memperoleh persentase rata-rata sebesar 96%. Berdasarkan tabel 3.6 Kriteria kepraktisan produk, media dikategorikan dengan kategori "Sangat

Praktis". Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akbar Wibowo (2022) yang menyatakan rata-rata respon siswa yaitu 85% dengan kriteria sangat praktis, persentase rata-rata observasi keterlaksanaan pembelajaran terhadap pengembangan media yaitu 90,9% dengan kriteria sangat praktis

4. Keefektivan Media Pembelajaran Kartu Suku Kata Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 2 MIS Ar Rahman

Pada uji keefektifan media pembelajaran Kartu Suku Kata ini diuji menggunakan soal *Pretest-posttest* yang diuji dengan uji *N-Gain Score*. Adapun Hasil uji *pretest-postest* menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kartu Suku Kata. Nilai rata-rata yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran Kartu Suku Kata sebesar 57,9. Nilai yang diperoleh sesudah menggunakan media pembelajaran Kartu Suku Kata sebesar 90,1. Sementara itu, nilai rata – rata *N-Gain score* adalah 76%, nilai tersebut dikategorikan "efektif". Sehingga media pembelajaran Kartu Suku Kata dikategorikan efektif digunakan untuk mengatasi kesulitan membaca siswa di MIS Ar Rahman. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akbar Wibowo (2022) nilai uji N-Gain yaitu 60. Dengan demikian media pembelajaran kartu kata yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, layak, dan praktis. Dengan demikian, berdasarkan analisis tersebut bahwa media pembelajaran Kartu Suku Kata Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa.

.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN