

BIDAK BACA: MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERMUATAN KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR

Adi Iwan Hermawan¹, Ernawati Simatupang², Megie Syauta³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
e-mail: [1adihermawan@unimudasorong.ac.id](mailto:adihermawan@unimudasorong.ac.id),
[2ernawatisiamtupang@unimudasorong.ac.id](mailto:ernawatisiamtupang@unimudasorong.ac.id) [3magiesyauta@gmail.com](mailto:magiesyauta@gmail.com)

ABSTRAK

Tingkat kemampuan membaca permulaan SD Inpress 38 Matawot Kab. Sorong yang masih cukup rendah. Alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan adalah dengan mengembangkan media edukasi bidak baca bermuatan kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dengan dasar metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Inpress 38 Matawot Kab. Sorong. Dengan jumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon guru. Hasil uji keefektifan media pembelajaran bidak baca terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1. Hal ini dapat dijelaskan pada skor *N-gain* sebesar 0,4 yang termasuk dalam kategori sedang yaitu dalam rentangan 0,3 – 0,7. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media edukasi bidak baca bermuatan kearifan lokal sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di SD Inpress 38 Matawot Kab. Sorong.

Kata kunci: *Membaca Permulaan, Media Pembelajaran, Bidak Baca, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

*Initial reading ability level at SD Inpress 38 Matawot Kab. Sorong is still quite low. An alternative solution to improve initial reading skills is to develop educational reading media containing local wisdom. This research uses quantitative methods. Based on the ADDIE model development method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was conducted at SD Inpress 38 Matawot District. Shove. With a total of 19 students. Data collection techniques in this research are observation, interviews and documentation techniques. Data was collected through validation sheets from material experts, media experts, language experts, and teacher responses. The results of testing the effectiveness of reading learning media have proven to be able to improve the learning outcomes of class 1 students. This can be explained by the *N-gain* score of 0.4 which is included in the medium category, namely in the range 0.3 – 0.7. The results of this research show that the reading media educational media containing local wisdom is very valid and practical for use in initial reading learning at SD Inpress 38 Matawot District Sorong.*

Keywords: *Beginning Reading, Instructional Media, Bidak Baca, Elementary school*

PENDAHULUAN

Belajar membaca merupakan keterampilan berbahasa yang menggabungkan keterampilan menulis, berbicara, dan mendengarkan. (Harianto, 2020). Dengan menguasai keterampilan membaca, siswa dapat memahami banyak informasi disekitarnya dan menjadi perantara informasi untuk disebarluaskan kepada orang lain (Hermawan, 2021). Hal ini karena membaca adalah kemampuan yang wajib dimiliki oleh semua orang. Kemampuan membaca yang baik dan benar dapat meningkatkan pengetahuan dan ketajaman dalam berpikir (Rohman, 2022). Akan tetapi, kemampuan membaca anak-

anak Indonesia, masih sangat rendah. Pada tahun 2018, Indonesia berada diperingkat 72 dari 78 negara di dunia dalam hal membaca. Berdasarkan hasil penilaian PISA (Programme for International Student Assesment) (Kharizmi, 2015), kemampuan membaca siswa Indonesia dikatakan masih rendah, dengan skor rata-rata yang diperoleh dalam membaca adalah 371 dari 500 skor rata-rata International. Situasi ini kemudian menjadi catatan penting dalam dunia pendidikan Indonesia. Kondisi di atas tidak hanya terjadi di wilayah Indonesia bagian barat saja, melainkan juga terjadi di wilayah paling timur Indonesia yaitu Papua Barat. Pada

konteks ini, khususnya peserta didik SD Inpres 38 Matawot Kab. Sorong yang memiliki kemampuan membaca permulaan yang masih sangat rendah. SD Inpres 38 Matawot Kab. Sorong adalah sekolah dasar negeri yang didirikan dari tahun 1985 yang terletak di dusun Matawot, Kec. Salawati, Kab. Sorong, Prov. Papua Barat. Sekolah ini adalah sekolah negeri yang terletak sangat jauh dari kota sorong, butuh 2-3 jam perjalanan untuk sampai. Fasilitas sekolah yang minim, seperti perpustakaan, laboratorium, dan lain-lain masih belum dibangun. Dari hasil wawancara tim peneliti dengan salah satu guru, menemukan fakta bahwa peserta didik SD Inpres 38 Matawot Kab. Sorong masih banyak yang belum bisa membaca secara tepat dan benar. Hal ini disebabkan. Pertama, masih banyak guru yang mengajar di kelas rendah dengan menggunakan metode konvensional, sehingga tidak adanya *transfer of knowledge* yang terjadi antara guru dan murid serta menimbulkan kejenuhan di dalam kelas. Kedua, fasilitas media pembelajaran yang sangat kurang sehingga guru tidak punya opsi mengajar yang kreatif dan menyenangkan.

Menanggapi urgensi permasalahan di atas, salah satu solusi yang diterapkan. 1) Mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi metode yang lebih interaktif. Tujuan pembelajaran interaktif tidak hanya dikaitkan dengan pembelajaran berbasis android atau teknologi tetapi bagaimana sebuah pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik. 2) membuat media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Menurut (Andriyani et al., 2020) media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Penelitian media pembelajaran interaktif sebagai basis pengembangan kemampuan membaca anak sudah banyak dikembangkan. Penelitian (Afifah et al., 2022) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android sangat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar dengan hasil validasi media

pembelajaran interaktif mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak", dari hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 100% dengan kategori "Sangat Layak", dari hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 92% dengan kategori "Sangat Layak", dari hasil validasi praktisi I mendapatkan persentase 95% dengan kategori "Sangat Layak", dari hasil validasi praktisi II mendapatkan persentase 96% dengan kategori "Sangat Layak", dari hasil uji coba satu-satu dengan 3 orang siswa mendapatkan persentase 83,33% dengan kategori "Sangat Layak", dan dari hasil uji coba terbatas dengan 8 orang siswa mendapatkan persentase 89,7% dengan kategori "Sangat Layak".

Penelitian (Fitriana et al., 2021), Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari validator media memperoleh persentase 71,2% dengan kategori layak, skor validator materi memperoleh persentase 94,4% dengan kategori sangat layak dan skor respon siswa memperoleh persentase 90,6% dengan uji efektifitas menggunakan *N-Gain* memperoleh skor nilai sebesar 0,72 yang artinya bahwa media interaktif efektif untuk digunakan sebagai bentuk penguatan keterampilan membaca siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan dua penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media interaktif berbasis kearifan lokal, sehingga dapat digunakan dengan lebih fleksibel tanpa memerlukan fasilitas teknologi yang mumpuni. Selanjutnya objek penelitian yang digunakan pun berbeda, penelitian ini diambil pada sekolah dasar Inpres 38 matawot Kab. Sorong.

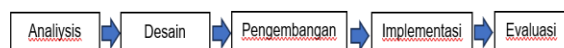
Media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang peneliti kembangkan adalah "Bidak Baca". Media ini adalah media pembelajaran interaktif yang berdasarkan kolaborasi media terdahulu yaitu media ular tangga dan media kartu bergambar. Media bidak baca adalah sebuah media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dalam media ini memiliki gambar kotak-kotak persegi yang di dalamnya terdapat huruf, dan gambar

benda bernuansa budaya Papua. Selain peserta didik belajar meningkatkan kemampuan membaca dan mereka bisa belajar mengenai budaya leluhurnya.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran bidak baca untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik SD Inpress 38 Matawolot Kab. Sorong, diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kemampuan membaca peserta didik sekolah dasar khusus pada materi membaca permulaan. Diharapkan bagi guru dapat menjadi acuan dalam membuat dan mengembang media pembelajaran yang interaktif, yang menggunakan nuansa nilai-nilai kearifan lokal.

METODE

Metode kualitatif yang didukung data kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Inpress 38 Matawolot Kab. Sorong. Dengan jumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon guru. Penelitian ini menggunakan metode dasar pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*)(Galindra et al., 2023).



Gambar 2.1 Model ADDIE

- 1) Analisis (*analysis*) Tahapan analisis kebutuhan dilakukan teknik wawancara terhadap guru dan murid SD Inpress 38 matawolot Kab Sorong. Tujuan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan yang diinginkan khusus dalam pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia di sekolah dasar.
- 2) Desain (*design*) Tahap desain meliputi pembuatan jadwal dalam pengembangan produk,

merancang spesifikasi produk, merancang konten media, menentukan alat dan bahan serta menyiapkan proses validasi maupun uji coba. Pengembangan media dilakukan pada mulai awal juli 2023 tahap uji coba dilakukan pada awal bulan agustus 2023 dan proses imlementasi pada akhir agustus 2023.

- 3) Mengembangkan (*Development*) Pada tahap ini difokuskan pada merealisasikan media yang dibuat, dimulai dengan menentukan konten isi media, proses desain melalui aplikasi canva, melakukan proses reviu dan merevisi isi media pembelajaran serta melakukan validasi oleh validator untuk selanjutnya dilakukan proses penyesuaian hingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Implementasi (*implement*) Tahap ini dilakukan proses uji coba yang dilakukan oleh peserta didik kelas 1 SD Inpress matawolot Kab. Sorong Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain menggunakan *one grub pretes-post-test design* seperti yang dijelaskan sebagai berikut;

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01% - 100,00%	Sangat valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi
70,01% - 85,00%	Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi
50,01%-70,00%	Kurang valid, harus revisi
01,00% - 50,00%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Tabel 2. Kriteria Penilaian Hasil Uji Kepraktisan

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01% - 100,00%	Sangat praktis atau dapat digunakan dengan
70,01% - 85,00%	Cukup praktis, dapat digunakan dengan revisi
50,01%-70,00%	Kurang praktis, harus revisi
01,00% - 50,00%	Tidak praktis, tidak boleh digunakan

Tabel 3. Desain Pre-Eksperimental

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
----------	---------	-----------	----------

Kelompok perlakuan	O1	X1	O2
--------------------	----	----	----

Keterangan :

O1 : Nilai pretest sebelum menggunakan media bidak baca

O2 : Nilai posttest sesudah menggunakan bidak baca

X1: Penerapan pembelajaran menggunakan media bidak baca

Uji yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar kognitif menggunakan soal pilihan ganda

5) Evaluasi (*evaluation*)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan serta keterlaksanaan dalam proses pembelajaran sebelum dan sesudah tahap implementasi. Tahap ini dilakukan pengukuran hasil belajar kognitif dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Alat ukur yang digunakan untuk melakukan evaluasi adalah angket penilaian yang diberikan kepada validator ahli, guru, dan peserta didik. Data hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan analisis terata skor. Rumus perhitungan yang digunakan sebagai berikut;

$$\% \text{ validitas produk} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

Tse : Total skor empirik (skor pengisian angket validasi)

Tsh : Total skor maksimal (skor maksimal dari pengisian angket validasi)

Data hasil angket respon mahasiswa dianalisis dengan menggunakan analisis persentase. Rumus perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase Respon} = \frac{\text{jumlah skor yang muncul}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Data hasil nilai skor *pretest* dan *posttest* untuk menilai keefektifan media pembelajaran dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *gain score*

dengan perhitungan rumus sebagai berikut.

Rumus untuk menghitung nilai *n-gain* (*average gain*) sebagai berikut.

$$\langle g \rangle = \frac{((Sf) - (Si))}{(100 - (Si))}$$

Keterangan:

<g> : gain score ternormalisasi

Sf : rerata nilai *post-test*

Si : rerata nilai *pre-test*

Tabel 4 Kriteria *gain score*

Kriteria Pencapaian Hasil	Keterangan
<i>n-gain</i> ≥ 0,7	Keefektifan tinggi
0,3 ≤ <i>n-gain</i> < 0,7	Keefektifan sedang
<i>n-gain</i> ≤ 0,3	Keefektifan rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini tahap penelitian yang telah dilakukan peneliti. Telah dikemukakan sebelumnya dalam bahwa media Bidak Baca dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik di SD Inpress 38 matawolut Kab. Sorong berdasarkan model pengembangan ADDIE meliputi; analisis (*analysis*), desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/eksekusi (*implementation*), evaluasi/umpan balik (*evaluation*)

- 1) Tahap Analisis (*analysis*); tahap analisis dilakukan melalui kegiatan observasi menggunakan angket dan wawancara kepada guru kelas dan murid kelas 1 di SD Inpress 38 matawolut Kab. Sorong. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran membaca permulaan guru tidak menggunakan media pembelajaran, dan ini sangat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap kemampuan membaca permulaan. Dari analisis kebutuhan ini terlihat bahwa guru dan murid membutuhkan media pembelajaran membaca permulaan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kinerja guru dalam mengajar di kelas sekaligus kemampuan membaca permulaan peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah bidak baca. Konten membaca permulaan; pengenalan huruf dan bunyi huruf bahasa Indonesia, pengenalan dasar fonologi, dan

kosakata yang dikemas dalam bentuk permainan sederhana.

- 2) Tahap Desain (*Design*); hasil dari tahap merancang adalah penentuan spesifikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu bidak baca berbasis kearifan lokal. Pada tahap ini komponen yang dirancang adalah merancang gambar melalui aplikasi canva dengan menggabungkan media ular tangga dan kartu huruf, mempersiapkan alat dan bahan, angket validasi ahli, dan angket respon guru soal untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Struktur perumusan materi mengacu pada KI KD dan tujuan pembelajaran membaca permulaan Bahasa Indonesia kurikulum merdeka. Struktur isi materi dalam media ini meliputi pengenalan huruf dan bunyi huruf, pengenalan fonologi (bunyi vokal dan konsonan), serta dilengkapi dengan panduan untuk mempermudah siswa dan guru dalam menggunakan media.
- 3) Pengembangan (*Development*); pada tahap ini, produk media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli bahasa untuk melihat kevalidan. Secara ringkas peneliti paparkan sebagai berikut;

Tabel 5. Ringkasan Data Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria Pencapaian Hasil	Rerata Skor (%)	Keterangan
Ketepatan materi Keluasan dan kejelasan materi	100	Sangat Valid
Kesesuaian Aspek Kebahasaan	100	Sangat Valid

Berdasarkan analisis tiap butir indikator pada angket validasi ahli materi menunjukkan bahwa kelayakan penyajian, ketepatan keluasan, kejelasan materi dan kesesuaian aspek kebahasaan memperoleh presentase 100%, hal ini menunjukkan bahwa media bidak baca dikatakan sangat valid dalam isi materi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Widyowati et al., 2020) bahwa media pembelajaran yang sesuai digunakan

harus memiliki ke dalam materi yang baik.

Tabel 6. Komentar dan Saran Validator Ahli Materi

Komentar dan Saran	Revisi
Sebaiknya pada materi mengenai fonologi (bunyi vokal dan konsonan) lebih banyak diberikan gambar-gambar sebagai contoh.	Sudah direvisi dengan ditambahkan gambar-gambar yang sesuai dengan konten fonologi berdasarkan budaya dan kegiatan sekitar anak-anak
Materi dan konten harus dibuat lebih sederhana lagi	Materi dan konten sudah lebih dibuat sangat sederhana baik susunan kalimatnya maupun susunan gambarnya

Tabel 7. Ringkasan Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Presentase (%)	Kategori
1	Umum	100	Sangat valid
2	Kualitas media	97,2	Sangat valid
3	Visual	100	Sangat valid
Rerata Hasil Validasi(%)		98,9	Sangat valid

Berdasarkan interpretasi analisis yang telah dilakukan di tiap butir indikator pada angket validasi ahli media menunjukkan aspek umum sebesar 100%, aspek kualitas media sebesar 97,2% dan aspek visual sebesar 100% dengan nilai rerata sebesar 98% ini menunjukkan bahwa media bidak baca sangat valid. Menurut (Kumalasari et al., 2023) menunjukan bahwa hasil yang sangat valid pada hasil validasi maka, dapat digunakan pada proses pembelajaran peserta didik.

Tabel 8. Komentar dan saran validator ahli media

Komentar dan Saran	Revisi
Pada aspek kualitas media dibuat dengan ukuran yang agak kecil, sehingga lebih mudah dipindahkan oleh peserta didik kelas 1	Sudah direvisi dengan ditambahkan bahan-bahan yang lebih ringan, sehingga dapat dipindahkan oleh peserta didik
Aspek visual lebih banyak dimasukan gambar-gambar bunga dan warna-warna yang soft sehingga dapat disukai juga oleh peserta didik perempuan	Aspek visual sudah diperbaiki dengan memasukan gambar-gambar dan warna yang lebih soft

Tabel 9. Ringkasan data validator ahli bahasa

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Lugas	100	Sangat Valid
2	Komunikatif	87,5	Sangat Valid
3	Dialogis dan interaktif	100	Sangat Valid
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	100	Sangat Valid
5	Kesesuaian bahasa	100	Sangat Valid
Rerata Persentase Hasil Validasi (%)		97,5	Sangat Valid

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan di tiap butir indikator pada angket validasi ahli bahasa menunjukkan aspek lugas sebesar 100%, aspek komunikatif 87,5%, dialogis dan inetraktif sebesar 100%, kesesuaian dengan peserta didik sebesar 100%, serta kesesuaian bahasa sebesar 100% dengan nilai rerata sebesar 97,5 menunjukkan media bidak baca sangat valid pada aspek bahasa. hal ini sejalan dengan

pendapat(Antariani et al., 2021) aspek kebahasaan pada sebuah media pembelajaran begitu sangat penting karena dapat menunjang aspek komunikasi anak.

Tabel 10. Validator Ahli Bahasa

No.	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Bahasa yang digunakan lebih komunikatif	Sudah direvisi bahasa yang dipilih lebih komunikatif

Tabel 11. Ringkasan data respon guru

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Kesesuaian Dengan Tujuan Pembelajaran	87,5	Sangat Praktis
2	Kepraktisan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	87,5	Sangat Praktis
3	Komponen Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	81,2	Praktis
Rerata Persentase Hasil Validasi (%)		84,3	Praktis

Hasil inpretasi analisis data di setiap butir indkator pada angket validasi respon guru menunjukkan aspek Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 87,5%, Kepraktisan media pembelajaran bahasa indonesia sebesar 87,5%, Komponen media pembelajaran bahasa indonesia sebesar 81,2% dengan nilai presentasi rerata sebesar 84,3 termasuk kedalan kategori praktis. Sehingga, media bidak baca ini tergolong praktis digunakan dalam proses pembelajara namun dengan sedikit revisi dari guru.

Tabel 12. Komentar dan Saran respon guru

No.	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Muatan materi bunyi huruf lebih diberikan porsi lebih banyak	Sudah direvisi peneliti sudah menambahkan konten materi bunyi lebih banyak dibuat dengan porsi lebih banyak dibanding dengan materi lain
2.	Ukuran Buku panduan media bidak baca harus dibuat lebih kecil sehingga memiliki mobilitas tinggi.	Sudah direvisi peneliti dengan menambahkan panduan

- 4) Menerapkan (*Implementation*) ; hasil belajar kognitif mahasiswa diukur menggunakan *pretest* dan *post tes* berupa soal. Analisis data yang digunakan adalah *N-gain*. Rerata nilai hasil belajar mahasiswa disajikan pada tabel berikut;

Tabel 13. Rerata Hasil *Pretest* Peserta Didik

	Rerata	Interpretasi N-Gain
<i>Pretest</i>	52,3	
<i>Posttest</i>	72,6	
<i>N-gain</i>	0,4	Sedang

Berdasarkan tabel 13 tersebut dapat terlihat bahwa nilai gain score untuk keefektifan media bidak baca adalah 0,4 termasuk dalam kategori sedang yaitu dalam rentangan 0,3 – 0,7. Hasil dari uji efektifitas media bidak baca diukur dengan menggunakan pretes dan posttes pada siswa kemudian dianalisis untuk mencari rata-rata, gain, dan *N-gain*. Secara umum, hasil penelitian ini dinyatakan bahwa dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dibanding tanpa menggunakan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mengenal budaya setempat, sebab muatan media

pembelajaran interaktif yang di mana anak sekolah dasar lebih menikmati dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional (2). Hal ini kemudian didukung oleh penelitian (3) yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan nilai-nilai kearifan lokal sangat penting untuk dilestarikan mengingat sebab budaya lokal sudah mulai ditinggalkan oleh generasi alpha. Sejalan dengan penelitian (4) menyatakan bahwa media pembelajaran supaya tidak monoton dan membosankan bisa diberikan muatan games, kuis, atau vlog. Dengan demikian pembelajaran berbasis permainan dan game interaktif dapat mengenalkan budaya setempat.

- 5) Evaluasi (evaluation): hasil dari tahap evaluasi terhadap media pembelajaran bidak baca yang telah dibuat sesuai dengan harapan awal. Evaluasi sumatif dilakukan di akhir pengembangan model ADDIE, evaluasi sumatif terdiri dari validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, uji coba lapangan dengan memberikan *pre-test*, *post-test*. Hasil evaluasi sumatif menunjukkan bahwa media bidak baca dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Media bidak baca merupakan penggabungan kedua media yaitu media pembelajaran ular tangga dan media kartu huruf yang objektif dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Menurut (Asmonah, 2019) penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan visualisasi yang menarik akan menunjang motivasi anak dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, hasil belajar kognitif juga mengalami peningkatan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Lase et al., 2023) menunjukkan media pembelajaran berbasis permainan akan menunjang proses belajar dan meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media bidak baca layak digunakan pada proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar di SD Inpress 38 Matawotot Kab. Sorong. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon guru. Uji

keefektifan media pembelajaran bidak baca terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1. Hal ini dapat dijelaskan pada skor N-gain sebesar 0,4 yang termasuk dalam kategori sedang yaitu dalam rentangan 0,3 – 0,7.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfritria, Z. (2020). Penggunaan Multimedia Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Instruksional*, 1(2), 172. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.172-180>
- Antariani, K. M., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Big book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 467. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40594>
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Fitriana, I. N., Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Sebagai Bentuk Penguatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 476–481. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.275>
- Galindra, G., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(1), 76. <https://doi.org/10.19184/isj.v8i1.31540>
- Hariantio, E. (2020). “Keterampilan

- Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://jurnaldidaktika.org/>
- Hermawan, A. I. (2021). Resepsi Pembaca Pria Terhadap Karya Sastra “Mariposa” Di Komunitas Cybersastra Wattpad. *Anafora*, 1(1), 43–49. <https://publication.uniku.ac.id/index.php/anafora>
- Kharizmi, M. (2015). KESULITAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI. *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 11–21. <https://www.neliti.com/id/publications/71420/kesulitan-siswa-sekolah-dasar-dalam-meningkatkan-kemampuan-literasi>
- Kumalasari, L., Suhadi, S., & Mahanal, S. (2023). Avipedia: An electronic encyclopedia of bird diversity in Baluran National Park - Indonesia. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 3(1), 26–36. <https://doi.org/10.22219/raden.v3i1.23939>
- Lase, W. N., Zalukhu, A., Zalukhu, S. R., & Harefa, noveri amal jaya. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 06(01), 4301–4308. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3507>
- Rohman, F. (2022). *Menilik Literasi di Tanah Tabi*. Bgppapua.Kemdikbud. <https://bgppapua.kemdikbud.go.id/menilik-literasi-di-tanah-tabi/>
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332–337. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29714>