

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MANASIK DENGAN METODE FONIK PADA MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SD

Helinda Apriliana <sup>1,\*</sup>, Sariban <sup>2</sup>, Ida Sukowati <sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

<sup>1</sup>[lindaapriliana20@gmail.com](mailto:lindaapriliana20@gmail.com); <sup>2</sup>[sariban@unisda.ac.id](mailto:sariban@unisda.ac.id); <sup>3</sup>[idasukowati@unisda.ac.id](mailto:idasukowati@unisda.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received:

02-01-2025

Revised:

20-01-2025

Accepted:

02-02-2025

### ABSTRAK

Tujuan penelitian mendeskripsikan proses, kualitas, dan keefektifan pengembangan media manasik dalam pembelajaran membaca permulaan. Jenis penelitian yang digunakan penelitian R&D. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif kuantitatif. Pengembangan media manasik ini, diawali dengan menentukan lokasi penelitian, melakukan wawancara dengan guru dan siswa guna mengetahui analisis kebutuhan guru, siswa dan kurikulum serta analisis terkait materi yang dilakukan dalam penelitian. Kelayakan media ini juga memberikan kontribusi pada siswa karena sudah divalidasi ahli media dan ahli materi media pembelajaran. Hasil validasi tersebut menambah kesempurnaan dan dapat membuat siswa meningkatkan hasil belajarannya. Hal ini dapat dibuktikan dengan tingkat keefektifannya yaitu dengan melakukan posttest untuk memperoleh nilai siswa sesudah belajar menggunakan Manasik. Diperoleh data nilai rata-rata sebelum menggunakan Manasik adalah 73,90 sedangkan nilai rata-rata sesudah penggunaan Manasik adalah 86,70 ada peningkatan nilai dengan selisih 12,80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

**Kata kunci:** *media interaktif manasik, metode fonik, membaca permulaan.*

### ABSTRACT

The purpose of the study is to describe the process, quality, and effectiveness of the development of manasik media in learning to read initially. The type of research used is R&D. Data collection techniques use documentation, observation, and questionnaires. The data analysis technique uses qualitative quantitative analysis. The development of this manasik media is starting with determining the location of the research, conducting interviews with teachers and students to find out the analysis of the needs of teachers, students and the curriculum as well as analysis related to the material carried out in the research. The feasibility of this media also contributes to students because it has been validated by media experts and learning media material experts. The results of the validation add perfection and can make students improve their learning outcomes. This can be proven by the level of effectiveness, a posttest is carried out to obtain student scores after learning to use Manasik. Data was obtained that the average score before using Manasik was 73.90 while the average score after using Manasik was 86.70, there was an increase in value with a difference of 12.80. So it can be concluded that the product is effective in improving students' initial reading skills.

**Keyword:** *manasik interactive media, phonics method, early reading.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



### Pendahuluan

Kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD merupakan masalah yang umum dan signifikan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hasil temuan observasi, ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk mendongkrak kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Media pembelajaran interaktif

telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengatasi kesulitan membaca permulaan (Delina dkk., 2023:443). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif (Rahmadayatni dkk., 2022:944). Metode fonik juga terbukti efektif dalam mengajarkan membaca permulaan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Metode ini mengajarkan siswa untuk mengenali bunyi huruf dan menggabungkannya menjadi kata, yang sangat sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak. Metode fonik, yang berfokus pada pengenalan bunyi huruf dan penggabungan bunyi menjadi kata, telah terbukti efektif dalam mengajarkan membaca permulaan (Hasanudin dkk., 2024:402).

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif Manasik (Membaca Jadi Asyik) berbasis metode fonik, diharapkan siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka tetapi juga menikmati proses belajar. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan dengan memanfaatkan elemen visual dan interaktif (Rosa dkk., 2023:444). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa tetapi juga memberikan sumbang signifikan bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Manasik (Membaca Jadi Asyik) dengan metode fonik yang dirancang khusus untuk materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia melalui inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti membuat rumusan masalah untuk menguraikan bagaimana proses pengembangan, kualitas dari segi kevalidan dan kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran interaktif Manasik dengan metode fonik pada membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar. Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pengembangan, kualitas dan keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif Manasik dengan metode fonik pada membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar. Sedangkan manfaat penelitian ini adalah memperkuat pemahaman tentang media pembelajaran dapat memengaruhi pproses belajar siswa, menjadi acuan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, serta menambah wawasan dalam bidang pendidikan kebahasaan, secara teoretis. Manfaat praktisnya yakni media manasik ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar membaca siswa, serta memberikan alat bantu yang efektif bagi guru dalam mengajarkan membaca permulaan. Dan bagi peneliti lain, penelitian ini bisa menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di bidang pendidikan lainnya.

Kristanto, (2016:3-7) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dikaitkan dengan era digital saat ini, siswa sekolah dasar telah terbiasa dengan penggunaan teknologi sehari-hari, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin relevan. Pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Utomo, 2023:3636).

Pemilihan metode pembelajaran juga membawa pengaruh besar dalam praktik pembelajaran di kelas. Salah satu yang cocok untuk diterapkan di kelas 1 pada membaca permulaan adalah metode fonik. Metode fonik adalah pendekatan dalam pengajaran membaca yang berfokus pada pengenalan bunyi huruf dan kombinasi huruf untuk membentuk kata. Menurut Tarigan (2015:15), metode ini membantu siswa memahami hubungan antara huruf dan suara, sehingga mereka dapat membaca dengan lebih lancar. Ada tiga tahapan pokok dalam penggunaan metode fonik yaitu membaca dengan suku kata, membaca kata yang mengandung suku kata tertutup dan membaca kata yang mengandung suku kata vokal ganda

maupun konsonan ganda (Noefrianti, 2012:4). Metode fonik tidak langsung mengenalkan anak dengan simbol huruf melainkan ada tahapan yang harus dilewati. Semua tahapan tersebut harus dilewati agar anak benar-benar memiliki kemampuan membaca tidak hanya sampai pada tahap membunyikan kata hingga kalimat namun tidak memahami maksud dari yang dibaca. Salah satu keunggulan metode fonik adalah kemampuannya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam membaca. Pada tahap awal, siswa diajarkan untuk mengenali huruf-huruf alfabet dan bunyi yang dihasilkan. Setelah itu, mereka dilatih untuk menggabungkan bunyi-bunyi tersebut menjadi suku kata dan kata. Dengan memahami bunyi huruf, siswa merasa lebih siap untuk membaca kata-kata baru (Dalman dalam Fatmasari, 2018:27).

Beberapa penelitian terdahulu tentang keefektifan media pembelajaran interaktif pada materi membaca permulaan telah banyak dilakukan. Diantaranya adalah: (1) Penelitian oleh Hidayanti et al. (2023) yang berjudul Pendampingan Kemampuan Literasi Anak Melalui Pembelajaran Fonik, ditemukan bahwa penerapan metode fonik secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca awal anak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan membaca dari pra-siklus yang hanya mencapai 45% menjadi 90% pada siklus II. Hal ini menegaskan efektivitas metode fonik dalam meningkatkan keterampilan membaca awal, sehingga dapat diadopsi sebagai strategi pembelajaran yang efektif di kelas untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi mereka. (2) Penelitian oleh Delina R Rosa, dkk (2023) berjudul "Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan". Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest siswa adalah 61,16, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 90,66, ada peningkatan sekitar 48%. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Iswahyudi, dkk (2023:62), menyebutkan tujuan Research and Development adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan program, metode, atau materi pembelajaran yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

Mulyatiningsih (2015:179-184) menyebutkan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu; (1) Analysis (analisis), (2) Design (desain), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi) dan (5) Evaluation (evaluasi). Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami karakteristik siswa kelas 1 SD dan tantangan yang mereka hadapi dalam belajar membaca. Tahap berikutnya adalah merancang media pembelajaran interaktif Manasik (Membaca Jadi Asyik). Pada tahap pengembangan, media dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat dan hasil validasi serta uji coba. Tahap implementasi dilakukan melalui pembelajaran di kelas. Tahap terakhir adalah evaluasi untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui umpan balik dan analisis hasil belajar.

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I di SDN Banjarmendalan Kecamatan Lamongan yang terdiri dari 20 peserta didik. Sedangkan sumber data yang digunakan ada 2 jenis meliputi data kualitatif (hasil observasi dan wawancara), dan data kuantitatif (hasil angket dan hasil belajar siswa).

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian ini dengan pengembangan *Reseach and Development* (R&D) yang dilakukan mengacu pada model ADDIE dengan 5 tahapan sebagai berikut : *Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluasi*. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan siswa kelas I di SDN Banjarmendalan Kabupaten Lamongan dengan melakukan wawancara bersama pendidik kelas I. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan

permasalahan: beberapa siswa belum lancar membaca terutama dalam membaca permulaan. Sebelumnya, guru sudah memberikan jam tambahan untuk peserta didik tersebut melalui pembelajaran drill membaca, tetapi belum ada perubahan signifikan dikarenakan guru kelas hanya bersumber pada buku pendamping membaca. Sehingga perlu diberikan media pembelajaran interaktif pendamping khusus untuk peserta didik yang belum lancar membaca permulaan. Media pembelajaran interaktif *Manasik* (Membaca Menjadi Asyik) ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif pendamping membaca permulaan untuk siswa yang belum lancar membaca. Media ini juga akan meningkatkan motivasi membaca peserta didik, konten yang menarik baik dari segi gambar, warna, suara, dan kuis akan membuat peserta didik tertarik menggunakan media *Manasik* ini, dengan demikian kemampuan membaca permulaan peserta didik di SDN Banjarmendalan akan meningkat.

Tahap desain ini, peneliti merancang untuk pengembangan media pembelajaran interaktif *Manasik* yakni dimulai dari format, desain (meliputi; platform, ukuran, tata letak dan warna), dan materi yang digunakan didalamnya. Serta dalam tahap desain ini peneliti membuat instrument untuk validasi kepada validator dan instrumen untuk respon peserta didik. Media pembelajaran interaktif *Manasik* dirancang dengan menggunakan draft powerpoint canva berukuran 16:9; berisi 63 slide/ halaman; warna yang digunakan adalah warna cerah terang dan gambar yang menarik serta sesuai dengan peserta didik sekolah dasar; pemilihan gambar pada media pembelajaran interaktif *Manasik* ini disesuaikan dengan materi di dalamnya; gambar yang digunakan disesuaikan dengan pengetahuan peserta didik seperti yang ada di sekitarnya misalnya: bola, baju, ikan, nasi, cabai, dan lain-lain; terdapat pula video yang dapat diakses dalam media *Manasik* ini untuk mendukung materi pembelajaran utama; untuk menguji pemahaman dan kemampuan membaca peserta didik, media *Manasik* juga dilengkapi asesmen berupa kuis interaktif.

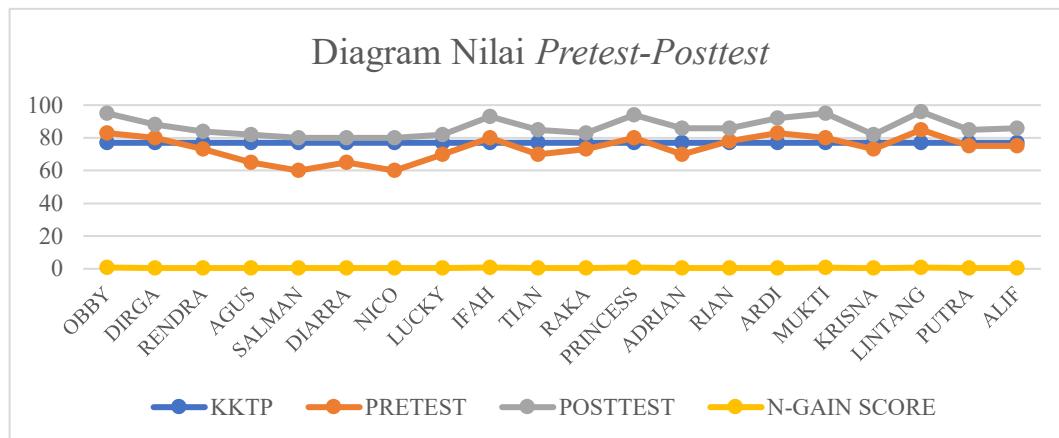
Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif *Manasik* sebagai media pendamping yang sesuai dengan rancangan dan sudah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Pada pengembangan media *Manasik* ini, peneliti menggunakan aplikasi canva yang sangat relevan dengan kebutuhan pada media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Tahap implementasi, media pembelajaran interaktif *Manasik* ini di implementasikan kepada 10 peserta didik kelas I di SDN 4 Jetis Kabupaten Lamongan sebagai kelompok kecil, dan 20 peserta didik di SDN Banjarmendalan Lamongan sebagai kelompok besar. Penerapan media pembelajaran interaktif *Manasik* sebagai media pembelajaran interaktif pendamping membaca permulaan ini dilakukan pada jam pelajaran. Peserta didik menerima media pembelajaran interaktif *Manasik* secara klasikal berupa tayangan di layar proyektor di depan kelas, dan secara individual berupa link yang bisa diakses secara bebas dimana saja dan kapan saja. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, peserta didik bersama-sama mengikuti pembelajaran dari guru menggunakan media pembelajaran interaktif *Manasik* ini.

Berikutnya, pada tahap evaluasi diketahui hasil presentase kelayakan dengan melihat perolehan penilaian, saran dan kritik dari para validator ditahap sebelumnya. Adapun saran dan kritik dari para validator terhadap media pembelajaran interaktif *Manasik* ini antara lain belum adanya petunjuk penggunaan, tujuan instruksional umum dan khusus, menambahkan identitas pada cover.

Untuk menguji kelayakan dan kemenarikan media *Manasik* ini diperlukan uji validitas ahli dan uji coba lapangan melalui penyebaran angket. serta hasil *pre-test post-test* siswa kelas I. Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli desain media pada media *Manasik*, persentase kelayakan sebesar 93,3% dengan kriteria sangat layak dan tidak perlu revisi. Sedangkan hasil perhitungan validasi ahli materi, diperoleh skor kelayakan sebesar 83,3%. Hasil kedua perhitungan tersebut masuk pada kriteria sangat layak dan tidak perlu revisi. Namun perlu memperhatikan saran dan kritik dari ahli media dan materi untuk memperoleh suatu produk yang sempurna. Untuk mengetahui uji kemenarikan media, hasil perhitungan angket respon peserta didik pada media *Manasik* didapatkan skor sebesar 94% dengan kriteria sangat menarik. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Manasik* sangat menarik

sebagai media pembelajaran interaktif pendamping membaca permulaan pada peserta didik kelas I. Di samping uji kemenarikan, berikut adalah hasil analisis kemampuan membaca permulaan melalui *pre-test* dan *post-test*:

**Diagram 1. Grafik Nilai *Pre-test* dan *Post-test***



**Tabel 5. Hasil Pre-Test, Post-Test, dan N-gain**

NO.	NAMA	KKTP	PRETEST	POSTTEST	N-GAIN SCORE	KRITERIA
1	OBBY	77	83	95	0,70588235	TINGGI
2	DIRGA	77	80	88	0,4	SEDANG
3	RENDRA	77	73	84	0,40740741	SEDANG
4	AGUS	77	65	82	0,48571429	SEDANG
5	SALMAN	77	60	80	0,5	SEDANG
6	DIARRA	77	65	80	0,42857143	SEDANG
7	NICO	77	60	80	0,5	SEDANG
8	LUCKY	77	70	82	0,4	RENDAH
9	IFAH	77	80	93	0,65	SEDANG
10	TIAN	77	70	85	0,5	SEDANG
11	RAKA	77	73	83	0,37037037	SEDANG
12	PRINCESS	77	80	94	0,7	SEDANG
13	ADRIAN	77	70	86	0,53333333	SEDANG
14	RIAN	77	78	86	0,36363636	SEDANG
15	ARDI	77	83	92	0,52941176	SEDANG
16	MUKTI	77	80	95	0,75	TINGGI
17	KRISNA	77	73	82	0,33333333	RENDAH
18	LINTANG	77	85	96	0,73333333	TINGGI
19	PUTRA	77	75	85	0,4	SEDANG
20	ALIF	77	75	86	0,44	SEDANG
<b>TOTAL</b>		<b>1478</b>	<b>1734</b>	<b>10,130994</b>		
<b>RATA-RATA</b>		<b>77</b>	<b>73,9</b>	<b>86,7</b>	<b>0,5065497</b>	<b>SEDANG</b>

Sesuai dengan garifik hasil data kedua test membaca permulaan diatas, maka dapat diperoleh *pre-test* dengan rata-rata yaitu 73,9 dan *post-test* dengan rata-rata yaitu 86,7. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada rata-rata *post-test*. Maka langkah selanjutnya adalah menganalisis *Uji N-Gain* untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan membaca permulaan kelas I di SDN Banjarmendalan setelah di uji cobakan Media

pembelajaran interaktif "*Manasik*". Berdasarkan tabel diatas, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa skor rata-rata N-Gain adalah 0,5 dengan kriteria sedang.

## Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif "*Manasik*" dengan metode fonik pada membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Kualitas media ini diukur dari dua aspek utama, yaitu kevalidan dan kepraktisan.

### 1. Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Manasik* dengan Metode Fonik pada Membaca Permulaan

Analisis kevalidan Media Pembelajaran Interaktif *Manasik* dengan Metode Fonik pada Membaca Permulaan didapatkan melalui 2 penilaian ahli, yakni ahli desain dan ahli materi, berikut ini merupakan hasil dari penilaian ahli tersebut:

#### a. Ahli Media

Berdasarkan hasil perhitungan persentase ahli media yang terdapat pada tabel 10 dapat diketahui bahwa tingkat validasi Media Pembelajaran Interaktif *Manasik* dengan Metode Fonik pada Membaca Permulaan telah mencapai 85% yang menunjukkan kriteria valid. Karena menurut ahli desain kriteria produk sudah menunjukkan valid, maka produk sudah dapat diterapkan pada siswa jenjang SD khususnya kelas 1. Selain itu ahli desain juga memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk, kritik dan saran tersebut terkait cover depan media, jenis huruf, rona warna dan gambar.

#### b. Ahli Materi

Berdasarkan hasil perhitungan persentase ahli materi yang terdapat pada tabel 12 dapat diketahui bahwa tingkat validasi materi pada Media Pembelajaran Interaktif *Manasik* dengan Metode Fonik pada Membaca Permulaan telah mencapai 80% yang menunjukkan kriteria valid. Karena menurut ahli materi kriteria produk sudah menunjukkan valid, maka produk sudah dapat diterapkan pada siswa jenjang SD kelas 1. Selain itu ahli materi juga memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk, kritik dan saran tersebut terkait informasi kesesuaian materi.

Berdasarkan penilaian kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif *Manasik* dengan Metode Fonik pada Membaca Permulaan dinyatakan valid dan dapat diterapkan pada siswa jenjang SD kelas 1.

### 2. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif *Manasik* dengan Metode Fonik pada Membaca Permulaan

Uji kepraktisan merupakan proses evaluasi yang bertujuan untuk menentukan seberapa mudah dan efisien suatu produk, sistem, atau metode dapat digunakan dalam kondisi nyata oleh pengguna. Uji ini fokus pada aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Dalam uji kepraktisan ini peneliti melakukan uji coba produk untuk kelompok kecil kelompok besar, dan uji coba produk untuk lapangan.

#### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas hanya dilakukan pada 10 siswa kelas 1 SDN 4 Jetis. Data diperoleh dari angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif "*Manasik*". Berdasarkan hasil perhitungan yang melibatkan 10 responden diperoleh hasil persentase sebesar 81% yang menunjukkan media pembelajaran interaktif *Manasik* memiliki kualifikasi sangat menarik, namun masih perlu dilakukan revisi tahap 2 terhadap produk agar lebih layak untuk diuji cobakan di lapangan atau kelompok besar.

#### b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar atau uji coba luas dilakukan pada 20 siswa kelas 1 SDN 4 Jetis. Data diperoleh dari angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif "*Manasik*". Berdasarkan hasil perhitungan yang melibatkan 20 responden diperoleh hasil persentase sebesar 93% yang menunjukkan media

pembelajaran interaktif *Manasik* memiliki kualifikasi sangat menarik, namun masih perlu dilakukan revisi tahap 2 terhadap produk agar lebih layak untuk diuji cobakan di lapangan.

c. Uji Coba Lapangan

Produk yang telah diuji coba dalam kelompok kecil dan besar yang telah direvisi, selanjutnya dilakukan uji coba produk di lapangan. Uji coba ini melibatkan seluruh populasi siswa kelas 1 SDN Banjarmendalan yang berjumlah 20 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan yang melibatkan 20 responden diperoleh hasil persentase sebesar 94% yang menunjukkan media pembelajaran interaktif "*Manasik*" memiliki kualifikasi sangat menarik.

Berdasarkan kedua uji kepraktisan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik kelas 1 SDN Banjarmendalan dan SDN 04 Jetis merasa bahwa media pembelajaran interaktif *Manasik* sesuai dengan dunia mereka. Media *Manasik* ini dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa karena kombinasi teks sederhana dan gambar menarik serta suara pemandu membuat materi mengucapkan bunyi abjad lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini didukung hasil penelitian Apriliani bahwa media bergambar dapat meningkatkan literasi siswa karena kombinasi teks sederhana dan ilustrasi menarik membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian mereka (Apriliani, Pawestri & Radia, Hoesein, 2020: 996). Ilustrasi membantu anak-anak menghubungkan kata-kata dengan gambar,

3. Keefektifan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Manasik* dengan Metode Fonik pada Membaca Permulaan

Sesuai dengan tabel hasil data kedua test membaca permulaan diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatkan pada rata-rata post-test. Maka langkah selanjutnya adalah menganalisis Uji N-Gain untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan membaca permulaan kelas I di SDN Banjarmendalan setelah di uji cobakan media *Manasik*. Berdasarkan tabel diatas, hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa skor rata-rata *N-Gain* adalah 0,5 dengan kriteria sedang. Hasil perolehan rata-rata skor *N-Gain* tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil tes kemampuan membaca permulaan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan media *Manasik* sebagai media pendamping.

a. Analisis Respon Peserta didik

Pada penelitian ini subjek untuk respon peserta didik berjumlah 20 peserta didik kelas I di SDN Banjarmendalan Kabupaten Lamongan untuk memperoleh hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Manasik*, peneliti memberikan angket yang berisi 10 pernyataan dengan 4 skala penilaian. Berdasarkan hasil secara keseluruhan diperoleh nilai presentase sebesar 94,00% dengan kriteria sangat menarik. Hal itu berarti peserta didik memberikan respon sangat menarik terhadap media pembelajaran interaktif *Manasik* sebagai media pembelajaran interaktif pendamping membaca permulaan. Media pembelajaran interaktif *Manasik* ini didesain menarik dengan berbagai gambar yang berwarna didalamnya sehingga cocok untuk peserta didik kelas rendah yakni kelas I supaya tidak membosankan.

b. Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik

Penerapan media pembelajaran interaktif *Manasik* sebagai media pembelajaran interaktif pendamping membaca permulaan menarik bagi peserta didik dan menumbuhkan semangat minat baca peserta didik. Hal itu ditinjau dari hasil respon peserta dalam proses penerapan media pembelajaran interaktif *Manasik* berlangsung yang memperoleh presentasi 94,00% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan dengan hasil wawancara bersama pendidik kelas I di SDN Banjarmendalan, terdapat beberapa peserta didik yang mempunyai kemampuan membaca permulaan yang rendah dan belum adanya media pembelajaran interaktif pendamping khusus untuk kemampuan membaca permulaan, sehingga jam tambahan yang diberikan pendidik kelas untuk peserta didik tersebut belum ada

peningkatan.

Maka untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik, peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diimplementasikan media pembelajaran interaktif *Manasik*. Berdasarkan hasil kedua tes tersebut terbukti terdapat adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN Banjarmendalan Kabupaten Lamongan dengan media pembelajaran interaktif *Manasik* sebagai media pembelajaran interaktif pendamping.

### Simpulan

Pengembangan media *Manasik* dikembangkan dengan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi ahli, media *Manasik* dinyatakan sangat layak dengan memperoleh presentase 83,3% dari validator ahli materi dan 93,3% dari validator ahli media. Hasil respon peserta didik terkait kemenarikan media *Manasik* memperoleh nilai presentase 95,75% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini dikarenakan media *Manasik* di desain dengan menggunakan pewarnaan dan gambar yang menarik peserta didik. Sehingga media *Manasik* dinyatakan layak untuk digunakan oleh peserta didik kelas I di SDN Banjarmendalan Kabupaten Lamongan. Hasil kemampuan membaca permulaan peserta didik terdapat peningkatan setelah penggunaan media *Manasik* sebagai buku pendamping membaca. Kemampuan membaca peserta didik meningkat dari rata-rata sebesar 66,2% meningkat menjadi 85,6%. Hal itu diketahui melalui Pre-test dan Post-test yang dilakukan sebelum dan sesudah adanya penerapan media *Manasik*. Selain itu, hasil uji analisis menggunakan N-gain menunjukkan bahwa skor rata-rata N-Gain adalah 0,6 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa media *Manasik* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN Banjarmendalan Kabupaten Lamongan.

### Daftar Pustaka

- Delina, dkk. 2023. Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. (*Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 7, No. 3, 2023), hlm. 443
- Fatmasari & Fitriyah. 2018. Keterampilan Membaca. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan.
- Hasanudin, dkk. 2024. Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Melalui Phonic Learning di Sekolah Dasar. Vol.15, No. 4, Oktober 2024, Hal. 397-403  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>.
- Iswahyudi, M. S., Wulandari, R., Samsuddin, H., Sukowati, I., Nurhayati, S., Makrus, M., ... & Febianingsih, N. P. E. (2023). Buku Ajar Metodologi Penelitian. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Leni Noefrienti. 2012. Metode Pembelajaran Modern. (Jakarta : Pustaka Felicia, 2012), hlm. 4
- Mulyatiningsih, Endang. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses Dari <Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran>
- Rahmadayanti dkk. 2022. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rosa, dkk. 2023. Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450.
- Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Sutopo, J., Sariban, S., & Irmayani, I. (2024). Makna Filosofi Diksi Bahasa Nelayan: Studi Kajian Budaya. *HASTAPENA: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(1), 1-14.
- Utomo, Fuad Try Satrio. 2023. Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10066/4369>