

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa bukan sekedar bertujuan untuk memberikan peserta didik pengetahuan tentang bahasa, akan tetapi lebih dari itu. Pembelajaran bahasa lebih difokuskan agar peserta didik mampu menguasai dan menggunakan bahasa tersebut sehingga peserta didik lebih mahir untuk berkomunikasi dengan baik¹.

Belajar bahasa merupakan proses belajar dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, oleh karena itu belajar Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Perkembangan dan pertumbuhan kemampuan membaca peserta didik merupakan aspek bahasa itu sendiri, proses pembelajaran bahasa meliputi empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan bahasa untuk peserta didik diarahkan pada kemampuan berkomunikasi yang baik. Membaca merupakan keterampilan dalam berbahasa yang penting, dengan adanya kegiatan membaca peserta didik akan mendapatkan banyak informasi, pengetahuan dan kemampuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor.

Keterampilan membaca merupakan tahap yang mendasar dan menyeluruh, karena kemampuan membaca menjadikan pondasi yang kuat untuk mengembangkan keterampilan lainnya, sehingga dapat dikatakan bahwa kunci

¹Ary Isdianto, Pujiati Suyata, "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar", *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 1-Nomor2, 2014. Hal 179. Lihat di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2528> diakses pada tanggal 3 Agustus 2024.

keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dimasa yang akan datang bergantung pada kemampuan membacanya².

Idealnya peserta didik kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah sudah dapat membaca kosakata dengan menggunakan bahasa yang sederhana, namun pada kenyataannya masih ditemukan peserta didik yang belum mampu membaca. Proses belajar mengajar pada pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah belum cukup mampu menumbuhkan minat baca peserta didik. Sehingga dalam proses belajar di sekolah, keluarga merupakan lingkungan pertama dalam proses belajar mengajar dan berperan penting atas keberhasilan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar melalui kemampuan membaca, karena peranan orang tua dalam mengasuh buah hatinya sangat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran.³

Hal ini juga dinyatakan dalam penelitian Wahyu Dias Pamungkasari yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* pada Peserta didik Kelas I, melalui observasi yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik masih rendah. Secara umum, rata-rata nilai kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SD Negeri Ambalresmi masih rendah di bawah nilai yang ditentukan

²Giri Indra Kharisma, Faizal Arvianto, "Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membacapermulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI", *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, ISSN: 2088-5350(Print) / ISSN: 2528-5173(Online), Volume 9(2)203–213 Desember 2019. Hal 204. Lihat di <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE> , diakses pada tanggal 3 Agustus 2024.

³Sonya Kristiani Maria, "Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar", *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, ISSN 2541-0261, Volume 5, Nomor 1, Maret 2020. Hal 36. Lihat di <https://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/178/137>, diakses pada tanggal 3 Agustus 2024.

Madrasah.⁴ Kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas I di SD Negeri 2 Ambalresmi belum tercapai, oleh karena itu dibutuhkan media yang mendukung untuk mengembangkan kemampuan membaca pada peserta didik kelas I di SD Negeri 2 Ambalresmi.

Dalam mengembangkan kemampuan membaca peserta didik, perlu diterapkan adanya media pembelajaran yang kreatif, unik dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, oleh karena itu peserta didik Madrasah Ibtidaiyah memiliki kecenderungan dan karakter mengemari hal yang menyenangkan dan tidak menyukai hal yang memberatkan ataupun menyulitkan. Pada peserta didik kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah belum efektif dalam menerima pembelajaran teori secara langsung akan tetapi pembelajaran yang diselipkan dalam sebuah permainan menggunakan media akan lebih tepat dan cepat dalam menstimulasi otak peserta didik. Sebuah media yang menarik sangat berperan aktif guna meningkatkan perkembangan kemampuan membaca peserta didik. Media menarik menjadi hal yang menyenangkan bagi peserta didik, seperti adanya gambar-gambar, warna yang cerah, dan lain sebagainya. Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang menarik tersebut dapat meningkatkan hasil belajar melalui kemampuan membaca peserta didik.

Media pembelajaran meliputi segala jenis bentuk peralatan yang secara khusus dirancang untuk menyalurkan segala informasi serta mengembangkan

⁴Wahyu Dias Pamungkassari, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* pada Siswa Kelas I", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 7 Tahun Ke-7 2018*, hal.670. Lihat di <https://eprints.uny.ac.id/51843/>, diakses pada tanggal 17 November 2023.

interaksi diantara pendidik dan peserta didik⁵. Dengan demikian media pembelajaran yang akan dibuat tidak perlu mahal bahkan mewah, yang terpenting yaitu bagaimana kegunaan dan manfaat media tersebut bisa diterapkan dengan baik dan benar dalam keberlangsungan proses pembelajaran.

Permasalahan tentang kemampuan membaca di MI Sunan Kalijogo digali oleh peneliti dengan melakukan wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.⁶ Hasil wawancara peneliti bahwa ditemukan permasalahan yang sama pada peserta didik kelas 1 MI Sunan Kalijogo yakni rendahnya kemampuan membaca yang berdampak pada nilai hasil belajar atau nilai yang didapat peserta didik rata-rata di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Nilai KKTP yang telah ditentukan oleh Madrasah yaitu 70. Terdapat 24 peserta didik di kelas 1 MI Sunan Kalijogo diantaranya 10 laki-laki dan 14 perempuan. Adapun peserta didik yang kesulitan dalam membaca ada 8, untuk lainnya bisa tetapi kurang lancar, sehingga pendidik yang membacakan saat mengerjakan soal ataupun ujian berlangsung.

Data hasil wawancara peneliti kuatkan dengan hasil observasi⁷, peneliti melakukan observasi bahwa saat KBM (kegiatan belajar mengajar) berlangsung pendidik hanya memberikan materi dengan metode ceramah, masih dilakukan cara umum contohnya seperti mengeja tanpa menggunakan media yang menarik, pendidik hanya menggunakan papan tulis dan buku LKS untuk media

⁵Nur Ulwiyah, dkk, Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19", *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310, Volume 08, (1), January 2022, Hal.103. Lihat di <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/786/663> diakses pada 3 Agustus 2024.

⁶Muhimmatul Khasanah, *Wawancara*, Jombang, 8 November 2023.

⁷Muhimmatul Khasanah, *Hasil Observasi*, Jombang, 11 November 2023.

pembelajaran. Hal itu menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan juga membosankan, sehingga seorang pendidik menjadi satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik. Tantangan yang dihadapi yaitu kurangnya inovasi dan kreativitas dari para pendidik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya peserta didik kurang memiliki daya semangat dalam mencapai hasil belajar melalui kemampuan membaca yang baik. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui penggunaan media peserta didik dapat memiliki pengalaman pembelajaran yang beragam dan menyenangkan. Selain itu media pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan, juga dapat meningkatkan keinginan dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran⁸.

Sehubungan dengan adanya permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar dalam hal membaca sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal yang perlu diperhatikan pendidik yaitu memilih dan memilah media yang tepat, sehingga dapat menerapkan media pembelajaran tersebut dalam berlangsungnya proses belajar membaca.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini terkait dengan peningkatan kemampuan membaca peserta didik. Media dapat dibedakan menjadi media visual, audio dan audio-visual. Berdasarkan kondisi dan situasi tersebut, peneliti bermaksud ingin mengembangkan media pembelajaran suku kata yang akan diberi nama Kopinca yang artinya kotak pintar membaca.

⁸Nur Ulwiyah,dkk, "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19", AKSARA:Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310, Volume 08,(1) Januari 2022, 108. Lihat di <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>, diakses pada 15 Juli 2024

Media Kopinca, Media Kopinca sendiri merupakan media yang terinovasi dari *flashcard* yang dikemas dalam bentuk kotak edukatif yang menarik dan interaktif. Kotak ini berukuran 1 m x 1 m dengan ketebalan 19 mm dan dilengkapi dengan 4 roda untuk memudahkan pembawaan. Di dalam kotak terdapat flashcard berukuran 10,5 cm x 15 cm yang terbuat dari akrilik dengan stiker gambar dan suku kata. Setiap flashcard dilengkapi dengan tombol yang, ketika ditekan, akan memutar suara yang sesuai dengan suku kata yang ditampilkan. Selain itu, kotak ini juga dilengkapi dengan lampu LED yang memperjelas tampilan visual dan menambah daya tarik bagi peserta didik. Seluruh komponen ini dirancang untuk mendukung pembelajaran audio-visual dan kinestetik, sehingga peserta didik dapat terlibat langsung dan aktif dalam proses belajar.

Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat menstimulasi keinginan mereka untuk membaca materi ataupun pesan pelajaran. Media pembelajaran memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam memahami isi pelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam kemampuan belajar membaca. Penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak gampang bosan dan jenuh. Dengan mengoptimalkan penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan mencapai hasil yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Membaca (Kopinca) untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Bahasa Indonesia di Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Sunan Kalijogo Subontoro Santren Mojoagung Jombang”. Penelitian ini nantinya akan mengembangkan sebuah media pembelajaran Kopinca dan melakukan uji coba di MI Sunan Kalijogo Subontoro Santren pada kelas I untuk mengetahui keefektifannya. Maka dari itu, penelitian ini sangat penting karena pengembangan media pembelajaran dapat membantu hasil belajar peserta didik melalui kemampuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Harapan penulis dengan adanya media yang dikembangkan peserta didik tertarik dan berantusias menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media Kopinca meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 MI, yang terinovasi dari sebuah media *flashcard*.
2. Mata pelajaran yang dipilih yaitu Bahasa Indonesia kelas 1 semester ganjil pada materi suku kata. 2. Mata pelajaran yang dipilih adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil pada materi suku kata. Alasan peneliti memilih mata pelajaran Bahasa Indonesia karena di kelas 1 masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam kemampuan membaca, sehingga diperlukan media yang memudahkan peserta didik untuk memudahkan peserta didik dalam membaca agar pembelajaran menjadi lebih efisien serta menarik tidak membosankan.

C. Rumusan Masalah

Mengingat latar belakang yang telah dijelaskan, maka pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana titik pengembangan media Kopinca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia MI?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media Kopinca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia MI?
3. Bagaimana tingkat validitas dan efektifitas media Kopinca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia MI?
4. Bagaimana kendala/hambatan pada penerapan media Kopinca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia MI?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mendeskripsikan titik pengembangan media Kopinca dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia MI.
 - b. Mendeskripsikan langkah pengembangan media Kopinca dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia MI.
 - c. Mendeskripsikan tingkat validitas media Kopinca dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia MI.
 - d. Menjelaskan kendala dan hambatan saat penerapan media Kopinca dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia MI.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti sekaligus pembaca mengenai media Kopinca yang terinovasi dari media *flashcard*.

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik gemar belajar membaca dengan suasana yang menyenangkan.
- 2) Bagi pendidik, diharapkan hasil penelitian ini dapat diusulkan sebagai salah satu bahan masukan yang bermanfaat dengan menggunakan *flashcard* sebagai bahan untuk pembuatan media pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan referensi guna menambah kualitas pembelajaran di sekolah.
- 4) Bagi peneliti, sebagai landasan dasar guna meneruskan penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas serta memberikan pengetahuan, keterampilan dan wawasan terhadap peneliti mengenai media pembelajaran yang bisa dijadikan ide untuk mengajar di kelas.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu di bawah ini meneliti tentang bagaimana media berperan dalam pembelajaran, efektivitas media untuk meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran tertentu di sekolah, berbeda dengan

peneliti sekarang, karena peneliti akan mengembangkan media Kopinca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti terdahulu yang berhasil ditemukan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 2
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Teknik Analisis Data	Hasil
1	Sri Nur Fajrina, dkk (2020).	Pengembangan media pembelajaran kartu ajaib untuk meningkatkan kemampuan membaca di kelas 3 madrasah ibtidaiyah ⁹	peserta didik di kelas 3 MI	R&D (Research and Development)	penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu ajaib layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi ahli materi dan ahli media.
2	Sonya Kristiani Maria, (2020)	Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Peserta didik Kelas 2 Sekolah Dasar ¹⁰	Peserta didik Kelas 2 Sekolah Dasar	teknik analisis kualitatif dan dianalisis secara kuantitatif	penelitian yang telah dilakukan adalah media kartu kata dapat meningkatkan minat membaca peserta didik kelas II SD Katolik Nitakloang dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media kartu kata dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca lancar.

⁹Sri Nur Fajrina, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca di Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah", *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, p-ISSN 2721-2424, e-ISSN 2721-9151, Vol 01 (03) Desember, 2020 218-231. Lihat di <http://edutrimedia.com/ojs/index.php/uniedu/article/view/52/22>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2023.

¹⁰Sonya Kristiani Maria, "Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar", *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, ISSN 2541-0261, Volume 5, Nomor 1, Maret 2020. Lihat di <https://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/178/137>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2023.

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Teknik Analisis Data	Hasil
3	Esi Bakle Agodi Koilmo, (2020)	Analisis Penggunaan Media <i>Flashcard</i> dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Permulaan Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang ¹¹	peserta didik kelas I SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang	pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penyimpulan dan verifikasi	penelitian dilapangan menunjukkan bahwa penggunaan media <i>flashcard</i> pembelajaran membaca permulaan yakni dapat meningkatkan motivasi membaca perluasan yang ditandai dengan ada ketertarikan peserta didik dengan media <i>flashcard</i> dapat membaca dengan baik.
4	Vina Febiani Musyadad, (2021)	Upaya meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik dengan Menggunakan Media <i>Flashcard</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN Kertamukti ¹²	Peserta didik kelas III SDN Kertamukti	Penelitian tindakan kelas (PTK)	penelitian ini bahwa kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat dengan menggunakan media <i>flashcard</i> , hal ini terbukti dari perolehan nilai rata-rata kemampuan membacapada setiap siklus
5	Risma Tri Kurniawati, dkk (2020)	Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk	Peserta didik kelas 1 sekolah dasar	uji deskriptif statistik dan uji T.	penelitian yang telah dilakukan adalah pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga

¹¹Esi Bakle Agodi Koilmo, dkk, "Analisis Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Permulaan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang", *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, Vol 2No 2, Desember 2020. Lihat di <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/spasi/article/view/150/76>, diakses pada tanggal 29 Oktober 2023.

¹²Vina Febiani Musyadad, dkk, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Menggunakan Media *Flashcard* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN Kertamukti", *Jurnal tahsina*, E ISSN: 2797-5452, P ISSN: 2685-2042, Vol.2 No.1, Agustus 2021. Lihat di <https://jurnal.rakeyasantang.ac.id/index.php/th/article/view/279>, diakses pda tanggal 29 Oktober 2023.

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Teknik Analisis Data	Hasil
		Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar ¹³			dapat dikatakan bahwa media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.
6	Yushna'ul Qurrotin (2018)	Penerapan Metode <i>Concept Mapping</i> dan <i>Index Card Match</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas IV di SDN Jatikalen 1 Desa Jatikalen Kecamatan Jatikalen Kabupaten Nganjuk. ¹⁴	Peserta didik kelas IV peserta didik SDN Jatikalen 1 Nganjuk Sebanyak 20 Peserta didik.	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan metode <i>concept mapping</i> dan <i>index card match</i> dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa, selain itu peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyatakan gagasan, menjawab pertanyaan, maupun untuk bertanya serta merasa senang belajar.
7	Arif Widodo, dkk (2020)	Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik Disleksia di Sekolah Dasar ¹⁵	peserta didik disleksia kelas IV di SDN Repok Puyung	deskriptif kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan membaca. Peningkatan kemampuan membaca sebagai reaksi atas membaiknya daya ingat anak disleksia melalui gambar. aktivitas belajar

¹³Risma Tri Kurniawati,dkk, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar", *Didaktika: Tauhidi jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, p-ISSN 2442-4544 | e-ISSN 2550-0252, Volume 7 Nomor , April 2020. Lihat di <https://ojs.unida.ac.id/jtdik/article/view/2634/pdf>, diakses pada tanggal 31 Oktober 2023.

¹⁴Yushna'ul Qurrotin, "Penerapan Metode *Concept Mapping* dan *Index Card Match* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas IV di SDN Jatikalen 1 Desa Jatikalen Kecamatan Jatikalen Kabupaten Nganjuk", (Skripsi, Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang, 2018).

¹⁵Arif Widodo,dkk, "Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia di Sekolah Dasar", *Jurnal MAGISTRA: media pengembangan ilmu pendidikan dasar dan keislaman*, ISSN 2615-2282, Volume 11 nomor 1, Juni 2020. Lihat di <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/MAGISTRA/issue/view/266>, diakses pada tanggal 14 November 2023.

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Teknik Analisis Data	Hasil
					dan motivasi membaca peserta didik disleksia mengalami peningkatan.
8	Sasti Karmiani, (2018)	Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Peserta didik Kelas Viii Smpn 3 Teluk Kuantan ¹⁶	peserta didik kelas VIII A yang berjumlah 21 peserta didik	penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research)	Setelah dilakukan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan media komik berbahasa Inggris siklus pertama nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman peserta didik meningkat menjadi 64,76 (57,14 %) yang termasuk dalam kriteria cukup, dan dilakukan pembelajaran pada siklus kedua kemampuan membaca pemahaman peserta didik mengalami peningkatan nilai rata-rata dan persentase sebesar sebesar 75,23 (80,95 %) dengan kriteria baik.
9	Pupu Saeful Rahmat, Dkk,(2014)	Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata. ¹⁷	peserta didik kelompok B di TK Baugenvil Kabupaten Kuningan	teknik kuantitatif dan deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata pada pembelajaran anak TK B dapat membantu perkembangan kemampuan membaca dan penguasaan kosakata anak lebih baik

¹⁶Sasti Karmiani, "Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Teluk Kuantan", *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, ISSN Cetak: 2580-8435, ISSN Online: 2614-1337, Volume 2 Nomor 6, November 2018. Lihat di <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/6514>, diakses pada tanggal 14 November 2023.

¹⁷Pupu Saeful Rahmat, dkk, "Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata", *Journal Article: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 8 Edisi 1, April 2014. Lihat di <https://media.neliti.com/media/publications/118872-ID-pengaruh-media-kartu-kata-terhadap-kemam.pdf>, diakses pada tanggal 14 November 2023.

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Teknik Analisis Data	Hasil
					daripada anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional
10	Muhamad Ilham, dkk, (2022)	Pemanfaatan Media Gambar Animasi berbasis <i>PowerPoint</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta didik Sekolah Dasar ¹⁸	seluruh peserta didik kelas I yang berjumlah 28 orang.	deskriptif kualitatif	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan media gambar animasi <i>Power Point</i> terbukti dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.
11	Yustina Gunarti, dkk (2023)	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar ¹⁹	kelas I SD Negeri Pedurungan Lor 02 Semarang	research and development (Penelitian dan Pengembangan atau R&D)	Hasil pengujian produk media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan keterampilan membaca pada pembelajaran tematik peserta didik kelas I SD. Hasil tersebut menjelaskan bahwa kemampuan membaca peserta didik kelas 1 SD dapat ditingkatkan dengan menggunakan pengembangan media <i>puzzle</i> .
12	Nifa Nailul Rahmah	Efektivitas Penggunaan Media <i>Big Book</i> Terhadap	peserta didik kelas 1 di SDN Cakung	quasi eksperiment dan menggunakan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas kemampuan

¹⁸Muhammad Ilham, dkk, "Pemanfaatan Media Gambar Animasi berbasis *Power Point* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar", *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, P-ISSN: 1979-4908, E-ISSN: 2598-3873, Volume 15 No. 2, 2022. Lihat di <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/5350/2107>, diakses pada tanggal 14 November 2023.

¹⁹Yustina Gunarti, dkk, "Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar", *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, p-ISSN : 1978-936X, e-ISSN : 2528-0562, Volume 17, No. 1, Juni 2023, pp. 63-64. Lihat di <http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v17i1.14140>, diakses pada tanggal 17 April 2024.

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Teknik Analisis Data	Hasil
	,dkk (2022)	Kemampuan Membaca Permulaan Peserta didik Sekolah Dasar ²⁰	Timur 03 Pagi	kan tipe pre-test post- test control group design	membaca pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian penggunaan <i>media big book</i> terbukti efektif terhadap dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SDN Cakung Timur 03 Pagi
13	Intan Yunika Lintang Putri, dkk (2023)	Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media <i>Reading Spinner</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ²¹	peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar	metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil kegiatan tes kemampuan membaca permulaan tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus pra siklus ke siklus I, serta dari siklus I kedalam siklus II. Menggunakan media <i>reading spinner</i> terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.
14	Wahyu Titis Kholifah, dkk (2021)	Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan	kelas IV di SD Negeri 2 Rojoimo Wonosobo	<i>research and development</i> (Penelitian dan Pengembangan atau R&D)	Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik cerita bergambar ini layak digunakan dan sangat efektif meningkatkan minat baca peserta didik yang dapat dibuktikan

²⁰Nifa Nailul Rahmah, dkk, "Efektivitas Penggunaan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, p-ISSN: 2442-7470, e-ISSN: 2579-4442, Vol. 8 No. 3, Juli 2022. Lihat di <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2581>, diakses pada tanggal 4 Mei 2024.

²¹Intan Yunika Lintang Putri, dkk, "Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Reading Spinner* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, ISSN 2721-8996, Vol 4 (2) 2023, hal. 495-500. Lihat di <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdfVol>, Di akses pada tanggal 4 Mei 2024.

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Teknik Analisis Data	Hasil
		Minat Baca Peserta didik Sekolah Dasar ²²			dengan hasil uji t yaitu nilai <i>sig 2 tailed</i> $0,000 < 0,05$ dapat dikatakan signifikan
15	Umar Yampap, dkk (2021)	Penggunaan Media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta didik Sekolah Dasar ²³	peserta didik kelas 2 SD Inpres Kampung Baru Merauke	penelitian tindakan kelas	Hasil kemampuan membaca permulaan dapat dilihat dari nilai rata-rata siklus II 75.39 kategori baik. Dengan demikian, penggunaan media kartu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 2 SD Inpres Kampung Baru Merauke.
16	Nadilla Resti Cahyanti. (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar ²⁴	peserta didik kelas 1 sekolah dasar di SDN 1 Tamanan dan SD Islam Al Badar	penelitian dan pengembangan (reaserch and developm ent)	Berdasarkan uji beda diperoleh nilai sig. (2-tailed) pre-test dan post-test sebesar 0,00. Sedangkan hasil uji keefektifan ngain, diperoleh nilai mean n-gain sebesar 75,68 atau > 75 . Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran E-Flashcard sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca

²²Wahyu Titis Kholifah, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu*, p-ISSN 2580-3735, e-ISSN 2580-1147, Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3061 - 3072. Lihat di <https://www.neliti.com/publications/450182/pengembangan-bahan-ajar-cerita-bergambar-tematik-untuk-meningkatkan-minat-baca-s>, diakses pada tanggal 5 Mei 2024.

²³Umar Yampap, dkk, "Penggunaan Media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, ISSN 2721-8996, Vol. 2(2)2021, hal. 187-191. Lihat di <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/457>, diakses pada tanggal 5 Mei 2024.

²⁴Nadilla Resti Cahyanti, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar", *Jurnal Elementaria Edukasia*, Vol 6 No.4 Desember 2023, 2170-2182. Dilihat di <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/6160/4175>, diakses pada 1 Juli 2024.

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Teknik Analisis Data	Hasil
					permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar.
17	Petrus Mau Tellu Dony,dkk (2022)	Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Peserta didik Sekolah Dasar ²⁵	peserta didik kelas II SD Gmit 01 Kalabahi	<i>research and development</i> (Penelitian dan Pengembangan atau R&D)	Hasil uji coba menunjukkan bahwa kartu huruf sangat layak digunakan karena telah memenuhi kriteria peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik yakni dengan hasil NGain Score didapatkan hasil presentase sebesar 73.88% di kelas IIB dan 64.79 di kelas IIC. Oleh karena itu, kartu huruf yang dikembangkan peneliti sudah masuk pada kategori valid, praktis dan efektif diterapkan di kelas IIB dan IIC SD GMT 01 Kalabahi Kabupaten Alor.
18	Nafiri Sharyll Adelzha ,dkk, (2022)	Pengembangan Media Boxsmart Mengenal Huruf dan Angka bagi Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar ²⁶	peserta didik kelas 1 SD N 01 Gayamdompo	Research and development (R&D)	Hasil validasi ahli materi dengan skor 87,5% dalam kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli medi diperoleh skor 90% dalam kategori sangat valid.

²⁵Petrus Mau Tellu Dony,dkk, "Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar", *JURNAL BASICEDU*,p-ISSN2580-3735, e-ISSN 2580-1147, Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman8992-9006,2022. lihat di <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3989/pdf>, diakses pada tanggal 2 Juli 1024.

²⁶Nafiri Sharyll Adelzha,dkk, "Pengembangan Media Boxsmart Mengenal Huruf dan Angka bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar", *JURNAL BASICEDU*, p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147, Vol 6 No 3 Tahun 2022. lihat di <https://media.neliti.com/media/publications/451700-none-45071319.pdf>, diakses pada tanggal 2 Juli 2024

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Teknik Analisis Data	Hasil
19	Novi Wulandari, dkk (2020)	Development of Pop-Up Book Media Based on Balanced Literacy Approach to Improve Skills of Reading Class 1 Students Basic School ²⁷	peserta didik kelas 1 di SDN Pacarkeling V, Surabaya.	Research and Development (R&D)	Buku pop-up valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan; terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, peneliti terdahulu, sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan Teori; berisi tinjauan tentang media pembelajaran, media Kopenca, Bahasa Indonesia MI, dan kerangka konseptual.

Bab III: Metode Penelitian; bab ini berisi tentang desain penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil dan pembahasan; yang memuat tentang gambaran lokasi penelitian, penyajian data penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan data.

Bab V: Penutup; berisi tentang kesimpulan dan saran

²⁷Novi Wulandari, "Development of Pop-Up Book Media Based on Balanced Literacy Approach to Improve Skills of Reading Class 1 Students Basic School", *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, ISSN 2364-5369, Volume 7 Issue 5 June, 2020. Lihat di <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/1693>, di akses pada tanggal 12 Agustus 2024.