

PENGEMBANGAN MEDIA TAP CARD "SUKA" MATERI MEMBACA SUKU KATA DI KELAS I SEKOLAH DASAR**Shovia Ayu Novaridha^{1*}, Iqnatia Alfiansyah², Afakhrul Masub Bakhtiar³**¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, IndonesiaEmail : shoviaayu25@gmail.com , ignatia@umg.ac.id , afakh@umg.ac.id**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media *tap card* Suka materi membaca suku kata di kelas 1 SD melalui model ADDIE (2) Mendeskripsikan validitas media *tap card* Suka materi membaca suku kata di kelas 1 SD (3) Mendeskripsikan respon siswa pada media *tap card* Suka materi membaca suku kata di kelas 1 SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 64 Gresik pada semester ganjil. Subjek penelitian ini adalah 21 siswa kelas I. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) Media *Tap Card* Suka Materi Membaca Suku Kata di Kelas I Sekolah Dasar yang dilaksanakan melalui 5 tahapan model ADDIE, (2) Hasil kevalidan media *Tap Card* Suka Materi Membaca Suku Kata dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli media sebesar skor 93% dikategorikan sangat valid dan ahli materi sebesar 100% dikategorikan sangat valid, (3) Angket respon siswa mendapatkan nilai 100% berkategori sangat baik dan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Media, Tap Card, Membaca Suku Kata**Abstract**

This study aims to (1) Describe the process of developing the Suka tap card media for syllable reading material in grade 1 of elementary school using the ADDIE model (2) Describe the validity of the Suka tap card media for syllable reading material in grade 1

Article History

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari 2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

of elementary school (3) Describe student responses to the Suka tap card media for syllable reading material in grade 1 of elementary school.

This research is a type of research and development (R&D) using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted at the UPT SD Negeri 64 Gresik in the odd semester. The subjects of this study were 21 first-grade students. Data collection techniques used interviews, validation by media experts, material experts, and student response questionnaires.

The results of this development research are (1) Tap Card Media Suka Syllable Reading Material in First Grade Elementary Schools which is implemented through the 5 stages of the ADDIE model, (2) The results of the validity of the Tap Card Media Suka Syllable Reading Material as seen from the validation results of the expert team, namely media experts with a score of 93% categorized as very valid and material experts with a score of 100% categorized as very valid, (3) The student response questionnaire received a score of 100% categorized as very good and a positive impact on the learning process.

Keywords: Media, Tap Card, Syllable Reading

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan di era digital karena berperan sebagai sarana pendukung proses belajar yang selaras dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik masa kini. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran menarik dan bermakna. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk aktif, fokus, dan nyaman dalam proses belajar.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio-visual dan media interaktif berbasis teknologi efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih jelas. Media yang memadukan unsur suara, gambar, dan aktivitas interaktif terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar, serta mempercepat pencapaian ketuntasan belajar. Selain itu, media berbasis suara memberikan dukungan signifikan terhadap perkembangan kemampuan membaca karena membantu siswa mengenali bunyi, suku kata, dan kosakata secara lebih konkret.

pembelajaran berpusat pada siswa, peran pendidik tetap memiliki posisi strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, terutama dalam memahami karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Siswa sekolah dasar umumnya memiliki karakteristik belajar yang kontekstual, integratif, dan hierarkis, serta menyukai aktivitas bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan perlu dirancang secara interaktif, menarik, dan disesuaikan dengan kemampuan serta gaya belajar siswa.

Hasil studi lapangan di SDN 64 Gresik menunjukkan adanya perbedaan kemampuan membaca siswa kelas 1, mulai dari sudah lancar membaca hingga masih berada pada tahap mengenal huruf. Keterbatasan media pembelajaran berbasis suara dan rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran membaca suku kata. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media pembelajaran SUKA (Suara Kata) sebagai media audio-visual interaktif yang dirancang untuk membantu siswa belajar membaca suku kata secara fleksibel, menyenangkan, dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Media ini juga mendukung keterampilan membaca dan menulis secara terpadu.

Pengembangan media SUKA didukung oleh penelitian terdahulu yang membuktikan efektivitas media audio interaktif dalam meningkatkan minat belajar, daya ingat, dan pemahaman siswa. Dengan demikian, media SUKA memiliki potensi sebagai solusi inovatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran membaca yang lebih interaktif, adaptif, dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dengan pemanfaatan media yang tepat, interaksi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung lebih optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, mengonkretkan konsep abstrak, menyamakan persepsi siswa, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan jumlah. Selain itu, media dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat, minat, kreativitas, serta efisiensi waktu pembelajaran. Media juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru, media membantu memotivasi siswa, menyajikan materi secara sistematis, meningkatkan ketelitian penyampaian, serta menciptakan variasi pembelajaran. Bagi siswa, media mampu meningkatkan motivasi, memudahkan pemahaman materi, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media penyaji (grafis, audio, audio-visual, multimedia), media objek (benda tiga dimensi), dan media interaktif. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, sehingga pemilihannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

e. Kriteria Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan dan materi pembelajaran, karakteristik siswa, kualitas teknis media, kemudahan penggunaan, serta daya tarik visual. Media yang praktis, fleksibel, berkualitas, dan relevan akan mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Media Tap Card SUKA

a. Pengertian Media Tap Card SUKA

Media Tap Card SUKA merupakan media pembelajaran berbasis audio-visual yang menggabungkan kartu bergambar suku kata dengan suara pelafalan. Media ini membantu siswa tidak hanya mengenali bentuk suku kata secara visual, tetapi juga memahami bunyinya melalui audio, sehingga sangat mendukung pembelajaran membaca permulaan.

b. Karakteristik Media Tap Card SUKA

Tap Card SUKA memiliki karakteristik sebagai media audio-visual yang menyajikan visual dinamis, digunakan sesuai alur yang telah dirancang, serta merepresentasikan konsep konkret maupun abstrak. Media ini dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi kognitif dan behavioristik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio-Visual

Kelebihan media audio-visual antara lain mampu melayani gaya belajar visual dan auditori, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, serta meningkatkan ketertarikan siswa. Namun, media ini memiliki keterbatasan berupa proses pembuatan yang relatif kompleks, membutuhkan keterampilan khusus, serta biaya dan perangkat pendukung.

d. Dasar Teori Pengembangan Media Tap Card SUKA

Pengembangan media Tap Card SUKA didasarkan pada teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, teori Kognitif Multimedia Mayer, dan teori Behavioristik Skinner. Ketiga teori tersebut menekankan pentingnya penggunaan multiindera, pengolahan visual dan auditori secara bersamaan, serta pengulangan dan penguatan untuk meningkatkan daya ingat dan kemampuan membaca siswa.

e. Manfaat Media Tap Card SUKA

Media Tap Card SUKA bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu pengenalan dan pelafalan suku kata, memberikan umpan balik langsung, serta mendorong kemandirian belajar siswa dalam membaca.

f. Langkah-langkah Penggunaan Media Tap Card SUKA

Penggunaan media Tap Card SUKA meliputi tahap persiapan, pengantar materi, pelaksanaan pembelajaran interaktif, serta evaluasi dan pemberian umpan balik. Tahapan ini dirancang untuk memastikan siswa terlibat aktif dan memahami materi secara bertahap.

3. Tinjauan Materi Membaca Suku Kata

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan keterampilan dasar berbahasa yang melibatkan proses visual dan kognitif untuk memahami makna teks tertulis. Kemampuan membaca menjadi

fondasi utama keberhasilan belajar siswa sekolah dasar karena hampir seluruh pembelajaran berbasis teks.

b. Pengertian Membaca Suku Kata

Membaca suku kata adalah tahap awal pembelajaran membaca yang mengajarkan siswa menggabungkan huruf menjadi suku kata tanpa mengeja satu per satu. Metode ini membantu membangun kemampuan fonologis, meningkatkan kelancaran membaca, serta memudahkan siswa dalam membaca kata dan kalimat sederhana.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio-visual dan teknologi RFID efektif meningkatkan minat, antusiasme, dan kemampuan membaca siswa. Media berbasis kartu RFID dengan dukungan suara terbukti membantu anak reguler maupun anak berkebutuhan khusus dalam mengenali dan mengingat materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan flashcard dan media visual interaktif juga terbukti meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas awal sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut memperkuat relevansi pengembangan media Tap Card SUKA sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran membaca suku kata.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran serta menguji tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian R&D menurut Borg & Gall (dalam Branch, 2016) merupakan proses sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan agar layak digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media tap card Suka yang digunakan untuk membantu siswa kelas I sekolah dasar dalam pembelajaran membaca suku kata.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Dick & Carey (1996), karena model ini bersifat sistematis, mudah diterapkan, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 64 Gresik, yang berlokasi di Jalan Dusun Tugu, Desa Jono, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Sekolah ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal ditemukan permasalahan dalam pembelajaran membaca permulaan, khususnya membaca suku kata pada siswa kelas I. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi media pembelajaran.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran tap card Suka yang dikembangkan oleh peneliti. Media tersebut diujicobakan kepada 21 siswa kelas I UPT SDN 64 Gresik sebagai pengguna utama media. Selain itu, penelitian ini melibatkan empat validator, yang terdiri atas dua ahli media dan dua ahli materi. Validator berperan dalam menilai kelayakan media dari aspek tampilan, teknis, serta kesesuaian materi dengan kurikulum dan karakteristik siswa.

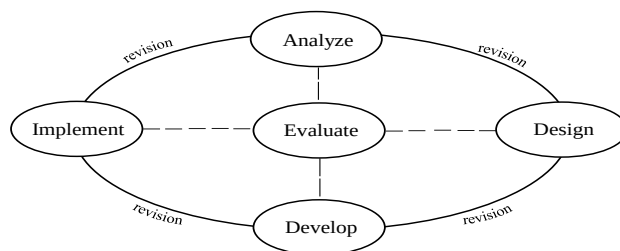
Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah proses pengembangan media tap card Suka sebagai media pembelajaran membaca suku kata pada siswa kelas I. Penelitian difokuskan pada dua aspek utama, yaitu kevalidan media berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta respon siswa terhadap penggunaan media tap card Suka dalam pembelajaran.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti tahapan pengembangan model ADDIE, yang meliputi lima tahap sebagai berikut.

Gambar Tahapan Pengembangan model ADDIE



Sumber : (Branch, 2016)

Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran membaca suku kata di kelas I. Analisis dilakukan dengan memperhatikan kondisi nyata di sekolah serta karakteristik siswa. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

1. Analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas I. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan agar lebih termotivasi dalam belajar membaca.
2. Analisis materi, yang bertujuan untuk menyesuaikan isi media dengan kurikulum Bahasa Indonesia kelas I. Materi yang dikembangkan difokuskan pada membaca suku kata sederhana seperti ba, bi, bu, be, bo, dan seterusnya, yang disusun secara bertahap sesuai kemampuan siswa.
3. Analisis karakteristik siswa, yang menunjukkan bahwa kemampuan dan fokus siswa sangat beragam, sehingga diperlukan media yang mampu menjembatani perbedaan kemampuan tersebut.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun desain awal media tap card Suka. Pada tahap ini peneliti merancang konsep media, tampilan, serta cara penggunaannya dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Pemilihan media pembelajaran, yaitu tap card Suka yang memadukan unsur visual dan auditori.
- Pemilihan format media, berupa kartu RFID bergambar suku kata dan alat pembaca suara. Media dirancang dengan tampilan berwarna, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa kelas I.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan desain menjadi produk nyata. Pada tahap ini peneliti:

1. Membuat media pembelajaran, berupa kartu tap card Suka dan alat pembaca suara.
2. Melakukan validasi media dan materi, yang melibatkan ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media.

3. Melakukan revisi media, berdasarkan saran dan masukan validator agar media lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media tap card Suka kepada siswa kelas I SDN 64 Gresik. Media digunakan dalam proses pembelajaran membaca suku kata, di mana siswa menempelkan kartu pada alat pembaca suara dan menirukan bunyi yang dihasilkan. Pada tahap ini, peneliti mengamati keterlibatan siswa serta membagikan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan ketertarikan terhadap media.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media, mulai dari perancangan hingga implementasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa. Jika masih ditemukan kekurangan, maka dilakukan perbaikan. Media tap card Suka dinyatakan layak digunakan apabila telah memenuhi kriteria kevalidan dan respon siswa yang ditetapkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket respon siswa. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data terkait kebutuhan pembelajaran, kevalidan media, serta kepraktisan media dari sudut pandang siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar wawancara guru, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar angket respon siswa dengan skala smiley. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terarah.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan:

1. Analisis kualitatif deskriptif untuk data wawancara guru.
2. Analisis kevalidan media, menggunakan persentase skor hasil validasi ahli media dan ahli materi.
3. Analisis respon siswa, menggunakan perhitungan persentase hasil angket untuk menentukan kategori kepraktisan media.

Media tap card Suka dinyatakan valid dan layak digunakan apabila memperoleh skor persentase $\geq 61\%$ berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran tap card Suka pada materi membaca suku kata untuk siswa kelas I SD. Penelitian bertujuan mengetahui kelayakan media melalui penilaian dua ahli media, dua ahli materi, serta respon siswa sebanyak 21 orang. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I UPT SDN 64 Gresik.

1. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran membaca suku kata, karakteristik siswa, dan permasalahan yang dihadapi guru. Data diperoleh melalui

wawancara dengan guru kelas I dan observasi awal. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih beragam, sebagian siswa belum mampu mengenali suku kata dengan baik, serta pembelajaran masih terbatas pada buku dan media visual tanpa dukungan audio. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, berbasis audio–visual, dan mampu meningkatkan fokus serta kepercayaan diri siswa.

a. Analisis Kebutuhan

Siswa kelas I memiliki kemampuan membaca yang tidak merata dan kurang percaya diri saat membaca di kelas. Guru mengalami kendala akibat minimnya media interaktif dan rendahnya dukungan belajar di rumah. Media tap card Suka dipandang sebagai solusi untuk membantu membaca permulaan secara menyenangkan dan bermakna.

b. Analisis Materi

Materi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A Kurikulum Merdeka, yaitu membaca suku kata sederhana pola KV. Materi disusun bertahap, dilengkapi gambar konkret dan latihan menulis sederhana agar mendukung literasi dasar siswa.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas I menyukai pembelajaran yang bersifat bermain, berwarna, dan dilengkapi suara. Media dengan kombinasi audio–visual dinilai mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan kepercayaan diri siswa dalam membaca.

2. Tahap Perencanaan (Design)

Tahap perencanaan bertujuan menyusun rancangan awal media tap card Suka yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum. Perencanaan meliputi perencanaan materi, desain visual kartu, desain alat pembaca, serta perencanaan audio suku kata.

a. Perencanaan Materi

Materi berupa suku kata dasar pola KV yang disertai gambar konkret dan latihan menulis (trace writing). Materi disusun secara bertahap dan diselaraskan dengan modul ajar Bahasa Indonesia kelas I Kurikulum Merdeka.

b. Perencanaan Desain Visual

Kartu tap card Suka dirancang berwarna cerah, aman digunakan, dan mudah dibaca. Sisi depan berisi gambar dan suku kata, sedangkan sisi belakang berisi kata sederhana dan latihan menulis. Alat pembaca dirancang ergonomis, aman, dan dilengkapi speaker serta pengatur volume.

c. Perencanaan Audio

Audio suku kata direkam dengan pelafalan jelas dan tempo lambat agar mudah ditirukan siswa. Sistem audio disinkronkan dengan RFID sehingga suara yang keluar sesuai dengan kartu yang ditempelkan.

Berikut desain awal media *tap card* Suka :



3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media secara nyata, meliputi pembuatan kartu RFID, perakitan alat pembaca, pengolahan audio, serta integrasi sistem. Media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Hasil validasi dua ahli media menunjukkan skor rata-rata 93% dengan kategori sangat valid. Media dinyatakan layak digunakan dengan revisi kecil pada aspek audio.

b. Revisi Media

Revisi dilakukan pada pelafalan audio, dari pelafalan suku kata tunggal menjadi pelafalan suku kata lengkap membentuk kata agar lebih sesuai dengan pembelajaran membaca.

c. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi dua ahli materi memperoleh skor 100% dengan kategori sangat valid. Materi dinyatakan sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa kelas I tanpa perlu revisi.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan di kelas I UPT SDN 64 Gresik dengan melibatkan 20 siswa. Guru kelas berperan sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan peneliti sebagai pendamping. Media tap card Suka digunakan dalam pembelajaran membaca suku kata melalui kegiatan menempelkan kartu, mendengarkan audio, melafalkan suku kata, dan menulis. Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat baik, yang menandakan media menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa belajar membaca.



Gambar Kegiatan penerapan media tap card Suka

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan dengan meninjau hasil validasi ahli dan respon siswa. Media tap card Suka dinyatakan sangat valid dan layak digunakan karena memperoleh skor validasi ahli media 93%, ahli materi 100%, dan respon siswa 100%. Media terbukti memberikan dampak positif dalam pembelajaran membaca suku kata

Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran **tap card Suka** menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat **kevalidan dan kelayakan yang sangat baik**

berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Hal ini menandakan bahwa media tap card Suka telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif dan praktis untuk pembelajaran membaca suku kata di kelas I sekolah dasar.

Validasi ahli media memperoleh persentase **93%** dengan kategori *sangat valid*. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta kualitas audio pada media tap card Suka telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas I. Desain kartu yang menarik, penggunaan warna yang tepat, serta dukungan suara membantu siswa lebih fokus dan mudah memahami pelafalan suku kata. Revisi pada aspek audio juga meningkatkan kejelasan bunyi sehingga media lebih optimal digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Validasi ahli materi memperoleh persentase **100%** dengan kategori *sangat valid*. Hal ini menunjukkan bahwa materi membaca suku kata yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Penyusunan materi secara bertahap dan penggunaan bahasa yang sederhana mendukung pemahaman siswa serta menghindari terjadinya miskonsepsi dalam pembelajaran membaca awal.

Respon siswa terhadap penggunaan media tap card Suka menunjukkan hasil **100%** dengan kategori *sangat baik*. Siswa merasa senang, tertarik, dan lebih termotivasi dalam belajar membaca suku kata. Media ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan menempelkan kartu, mendengarkan suara, dan menirukan pelafalan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media tap card Suka yang dikembangkan melalui model ADDIE layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca suku kata di kelas I sekolah dasar dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran literasi awal.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media **tap card Suka** pada materi membaca suku kata di kelas I SDN 64 Gresik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media Tap Card Suka

Media tap card Suka dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I. Media kemudian dirancang dan dikembangkan dalam bentuk kartu suku kata bergambar yang dilengkapi audio berbasis RFID, divalidasi oleh ahli, serta diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media tap card Suka layak dan mendapat respon positif sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran membaca suku kata.

2. Validitas Media Tap Card Suka

Hasil validasi menunjukkan bahwa media tap card Suka berada pada kategori sangat valid. Validasi ahli media memperoleh persentase 93%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase 100%. Dengan demikian, media tap card Suka dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

3. Respon Siswa terhadap Media Tap Card Suka

Respon siswa terhadap penggunaan media tap card Suka menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat baik. Siswa merasa senang, tertarik, dan terbantu dalam

membaca suku kata. Media ini mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui penggunaan suara, gambar yang menarik, serta aktivitas belajar yang variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2016). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, 3.
- dalam Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Dewi, Y. T., Ardyaputri, S. R., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2022). Penerapan Metode Suku Kata Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Sd Sunan Giri Ngebruk. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 780–785. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2428>
- Fuadi, E. R. A., & Sholihah, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Endi Rochaendi Akhsanul Fuadi Dyahsih Alin Sholihah. In *ITERA Press* (Vol. 7, Issue 2). [https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan Media Pembelajaran.pdf](https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Hanifah, D. P., Al-qur, U. S., Devi, K., Anggria, K., Nasional, U. P., & Wijaya, A. B. (2023). *Teori dan prinsip pengembangan media pembelajaran* (Issue December).
- Iqnatia Alfiansyah. (2021). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Inventa*, 5(1), 121–129. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a3548>
- Lestari, D., Rahman, A. A., Agfabesta, D. F., & Putri, D. S. (2024). PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS. 8(10), 183–188.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Munawir, A., Aulia, T., & Yusnan, M. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa SD di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(1), 85–93.
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Mutia. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. *FITRAH*, 3(1), 1. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Nugroho, A. S., & Wahyuni, W. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4261>
- Nurlelarsi, A., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). *Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTeP) Pengembangan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di MI Ma ' arif 01 Punggur*. 4, 50–63.
- Rafiq. (2020). Metode Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 3(3), 2366–2372. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Ritonga, A. A., Purba, A. Z., Nasution, F. H., Adriyani, F., & Azhari, Y. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 102–113.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal*

Of Social Science Research, 4(1), 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>

- Saripah, D. A., Asri, A., & Ulfa, M. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Audio Visual*. 345–352.
- Shibgho, A. S., & Alfiansyah, I. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 239(2), 236–254.
- Shoffa, S., Surabaya, U. M., Cholid, F., & Dahlan, U. A. (2024). *Buku media pembelajaran* (Issue January).
- Sinaga, E. S., Dhieni, N., & Sumadi, T. (2022). Tantangan Orang Tua Mendampingi Anak Usia 6-7 tahun Belajar di Rumah selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 2799–287. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1225>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D* (Issue January).
- Suparlan. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Suyadi, S., & Sari, R. P. (2021). Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 009 Tarakan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 174. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.49800>
- Syafi'i, A., & Rapi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 52–70. <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah>
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan Alat Peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) Berbasis Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SDN 02 Pejangik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216–222. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.428>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>
- Wahyujati, B. B., & Wicaksono, M. B. (2022). Perancangan Prototipe Alat Bermain Belajar Braille Low Cost Berbasis Mikrokontroler Arduino Sensor RFID. *Jurnal Teknologi*, 12, 55–61. <https://doi.org/10.35134/jitekin.v12i2.73>
- Wibowo, L., & Wahyusari, R. (2022). Implementasi Arduino Dan Kartu Rfid Pada Media Pembelajaran Mengenal Hewan Laut. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 5(2), 253–262. <https://doi.org/10.36595/jire.v5i2.676>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yahaya, W., & Salam, S. (2008). Smiley faces: Scales measurement for children assessment. *Conf. 2nd International Malaysian Educational Technology Convention, Malaysia, November 2008*, 1–8.
- Yuliana, Yusuf, A., & Halida. (2014). Analisis pelaksanaan bermain suku kata dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(5), 1–12.
- Zaritayani, Z., Edriati, S., & Pratama, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pelangi*, 13(2), 124–129. <https://doi.org/10.22202/jp.2022.v13i2.5821>