

Pengembangan Modul Ajar Berbasis Model Pembelajaran SAS Berbantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD

Ahmad Zulkarnain¹, Padlurrahman², Ridwan³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Hamzanwadi

E-mail: ahmadzulkarnain135@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar berbasis model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* dan untuk mengetahui efektifitas serta kepraktisan modul ajar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development (R&D), yaitu melalui tahap penelitian dan tahap pengembangan untuk mengembangkan produk baru dengan langkah pengembangan level 3. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan menerapkan 9 langkah yang di adopsi dari langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini berupa produk modul ajar berbasis model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card*. Desain produk divalidasi oleh 3 orang validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Rata-rata skor hasil validasi, yakni skor 4 untuk ahli materi dengan kategori layak, skor 3 untuk ahli media dengan kategori layak, dan skor 5 untuk ahli bahasa dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut, maka modul ajar yang dikembangkan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan di kelas I SD Negeri 2 Krama Jaya sebanyak dua kali, pertama uji coba skala kecil dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang dan yang kedua uji coba skala besar dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Hasil uji coba diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,5 dan nilai *posttest* sebesar 83. Hasil uji keefektifan menggunakan rumus N-Gain ternormalisasi mendapatkan skor N-Gain sebesar 0,68 dengan kategori sedang, sehingga produk modul ajar efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Kata Kunci: Modul Ajar Berbasis Model Pembelajaran SAS, Media *Flash Card*, Kemampuan Membaca Permulaan.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara orang dengan lingkungannya. Menurut Arsyad (2017:1) proses belajar diselenggarakan di sekolah-sekolah untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Belajar dapat mengarahkan perubahan tingkah laku pada siswa, dimana perubahan tingkah laku terjadi dalam berbagai aspek seperti aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan menurut Nidawati (2013:14) belajar merupakan kewajiban

bagi setiap individu, dimana aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar, kadang lancar dan kadang tidak lancar dalam menangkap apa yang dipelajari. Selain itu, terkadang semangat belajar siswa tinggi, namun sulit untuk konsentrasi. Keadaan semacam ini yang sering di jumpai pada setiap siswa dalam aktivitas belajar.

Belajar merupakan kewajiban bagi setiap individu, namun aktivitas pada setiap siswa memang tidak sama, perbedaan individual menyebabkan tingkah laku dalam belajar siswa. Belajar dan pembelajaran merupakan konsep yang terkait satu sama lain. Aktivitas belajar siswa berlangsung dalam suatu proses pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan baik (Hanafy, 2014:68). Belajar dan pembelajaran saling terkait, siswa belajar karena adanya pembelajaran dan pembelajaran berlangsung karena adanya respon siswa.

Bahasa memiliki peranan penting dalam perkembangan pengetahuan sosial dan emosional siswa dalam mempelajari semua bidang studi. Untuk berbahasa dengan baik dan benar, diperlukan pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia. Pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu aspek penting yang perlu diajarkan kepada siswa di Sekolah Dasar (Wardiati, 2017:52). Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia (Nafi'ah, 2018:32). Bahasa Indonesia merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain. Pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah penting karena dengan mempelajari bahasa Indonesia, siswa akan mudah berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan dapat dengan mudah mempelajari serta memahami berbagai mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu pemerintah membuat kurikulum bahasa Indonesia yang wajib untuk diajarkan kepada siswa pada setiap jenjang pendidikan, yakni dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian,

memperluas wawasan kehidupan, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, serta memiliki kegemaran membaca. Menurut Tarigan (2015:1), keterampilan berbahasa sangat berkaitan dengan keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak, karena keterampilan berbahasa merupakan keterampilan pertama yang diajarkan oleh orang tua saat anak atau siswa masih kecil, sehingga keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, setiap keterampilan sangat erat hubungannya dengan proses berpikir yang mendasari bahasa.

Salah satu keterampilan bahasa Indonesia di SD adalah membaca. Pada hakikatnya, aktivitas membaca bertujuan untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam bacaan. Membaca merupakan proses psikologis menemukan kata-kata tertulis. Membaca melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, ingatan, pengetahuan mengenai kata yang dapat dipahami, dan pengalaman pembacanya. Menurut Suparlan (2021:6), komponen dasar dari proses membaca, yaitu recording, decoding, dan meaning. Recording merujuk pada kata-kata atau kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, sedangkan proses decoding (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis dalam kata-kata. Sementara itu proses meaning, yaitu memahami makna. Jadi, membaca merupakan proses decoding, yakni mengubah kode-kode atau lambang-lambang verbal yang berupa rangkaian huruf-huruf menjadi bunyi-bunyi bahasa yang dapat dipahami. Membaca adalah proses yang melibatkan gerak mata, pembicaraan batin, ingatan, pengetahuan, mengenai kata yang dipahami dan merupakan proses perubahan lambang visual menjadi lambang bunyi bahasa yang dapat dipahami.

Pembelajaran membaca di SD terdiri dari dua bagian yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan ini berada di kelas I dan II. Melalui membaca permulaan ini diharapkan siswa mampu mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat serta membangun dasar mekanisme membaca, seperti kemampuan mengasosiasikan huruf dengan bunyi-bunyi bahasa yang bisa diwakilinya dan membina membaca gerakan ke kiri dan ke kanan (Nafi'ah, 2018:48).

Pada tahap membaca permulaan, anak diberi bekal untuk mengetahui sistem tulisan, cara mencapai kelancaran membaca, memusatkan kata-kata lepas dalam cerita sederhana, dan belajar mengintegrasikan bunyi dan sistem tulis berdasarkan kajian. Ketepatan dan keberhasilan pada tahap membaca permulaan akan berdampak besar terhadap peningkatan kemampuan membaca selanjutnya (Pratiwi & Ariawan, 2017:70). Membaca permulaan sangat mempengaruhi kemampuan membaca selanjutnya karena dalam membaca permulaan anak diajarkan cara untuk mengetahui sistem tulisan dan cara mencapai kelancaran membaca yang akan berdampak besar terhadap kemampuan membaca selanjutnya.

Berdasarkan hasil tes membaca permulaan dan observasi di kelas I SD Negeri 2 Krama Jaya, kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran membaca permulaan diantaranya siswa sering tertukar huruf satu dengan huruf yang lain dan siswa sering tidak lengkap ketika mengucapkan kata, misalnya tulisan “menyanyikan” dibaca “menyanyi”. Selain itu, nilai membaca permulaan siswa juga cukup rendah, apabila tidak segera diatasi tentunya akan berdampak pada kemampuan membaca siswa. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa bisa jadi disebabkan karena dalam proses belajar belum dimaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat membaca siswa. Berdasarkan hasil observasi, terdapat berbagai masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran membaca permulaan diantaranya adalah siswa mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, sehingga beberapa huruf masih belum familiar dan terucap secara otomatis. Selain itu siswa juga kesulitan membedakan huruf yang mirip, baik bentuk hurufnya atau kemiripan bunyi pengucapannya, misalnya huruf b dengan d dan huruf f dengan v. Kemudian siswa sering tidak lengkap ketika mengucapkan kata, misalnya tulisan “menyanyikan” dibaca “menyanyi”, siswa masih terbata-bata dalam mengeja, sehingga perlu bantuan ketika membaca, siswa juga sering tidak fokus saat pembelajaran berlangsung dan minat membaca siswa masih rendah. Selain itu guru hanya menggunakan buku siswa sebagai media pembelajaran,

sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan dan kurang antusias ketika belajar di kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi kesulitan membaca permulaan siswa agar segera dicarikan solusi. Apabila tidak segera diatasi permasalahan tersebut, maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dan siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran ketika naik ke jenjang berikutnya. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “pengembangan modul ajar berbasis model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa SD” dengan harapan dapat menemukan solusi terhadap permasalahan kemampuan membaca permulaan siswa.

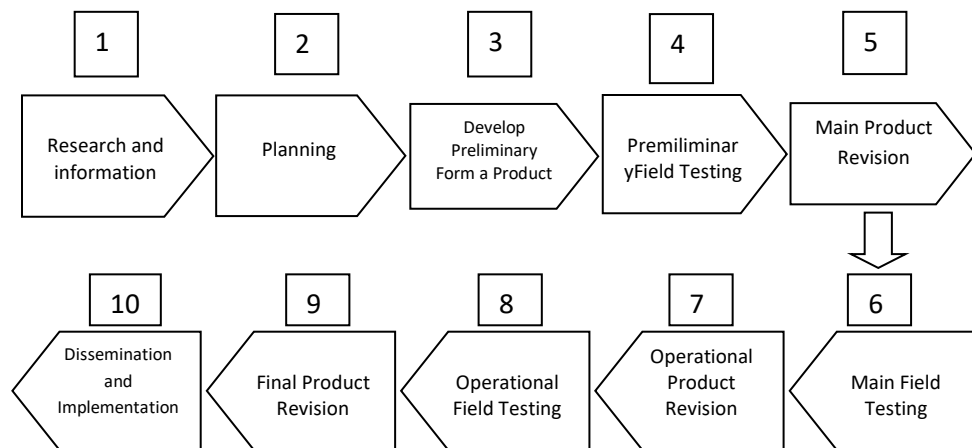
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* (R&D), yaitu melalui tahap penelitian dan tahap pengembangan. Menurut Sugiyono (2013:297), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, kegiatan pada tahap pengembangan dalam penelitian ini akan menghasilkan produk, membuat produk, menguji oleh para ahli internal (pendapat ahli dan praktisi), dan melakukan uji lapangan.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2015:35) menyatakan bahwa:

“The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R & D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives”

Selanjutnya Borg and Gall (1989) mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh staf *Teacer Education Development*, dalam *minicourses* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik. Adapun sepuluh langkah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall tersebut dapat digambarkan seperti gambar berikut.



Gambar 1.1 Langkah penelitiann dan Pengembangan menurut Borg & Gall
(Sugiyono, 2015:454)

Mengingat karena keterbatasan waktu penelitian, jadi langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 9 langkah yang di adopsi dari langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall, yaitu: (1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan draf produk awal), (4) *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), (5) *Main product revision* (revisi hasil uji coba lapangan awal), (6) *Main filed testing* (uji coba lapangan utama), (7) *Operasional product revision* (revisi terhadap produk), (8) *Operational field testing* (melakukan uji coba lapangan operasional), (9) *Final product revision* (revisi produk akhir). Untuk langkah penelitian no (10) *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi) tidak dilaksanakan oleh peneliti karena keterbatasan waktu penelitian. Adapun produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah modul ajar berbasis model pembelajaran *Struktural Analitik Sintetik* (SAS) berbantuan media *flash card* untuk

meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 2 Krama Jaya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Studi Pendahuluan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa modul ajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* untuk mengatasi permasalahan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Produk pengembangan modul ajar ini terdiri dari 4 bagian, yaitu: (1) Bagian sampul yang terdiri dari judul modul ajar, nama pengembang, dan instansi pengembang; (2) Informasi Umum yang terdiri dari identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana dan prasarana, target siswa, dan model pembelajaran; (3) Komponen Inti yang terdiri dari tujuan kegiatan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, persiapan belajar, kegiatan pembelajaran, refleksi, asesmen/penilaian, kegiatan pengayaan dan remedial, serta bahan bacaan guru & siswa; dan (4) Daftar pustaka.

Modul ajar berbasis model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* ini disajikan dalam delapan tahapan pembelajaran berdasarkan CP (Capaian Pembelajaran) yang termuat dalam kurikulum merdeka. Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* dilakukan dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan untuk mengetahui seberapa besar ketercapaian dari proses pembelajaran. Modul ajar ini disusun agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa saat belajar dan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa..

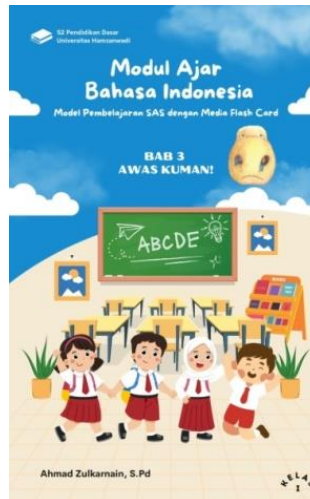
Hasil Pengembangan Produk

1. *Develop preliminary form a product* (Pengembangan Desain Produk)

Hasil pengembangan produk modul ajar menggunakan model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* adalah sebagai berikut:

- a. Hasil Rancangan Modul Ajar Berbasis Model Pembelajaran SAS Berbantuan Media *Flash Card*

1) Bagian Sampul Modul Ajar



Gambar 1.2 Bagian Sampul Modul Ajar

Bagian sampul modul ajar didesain menggunakan aplikasi kanva agar modul ajar terlihat lebih menarik untuk dilihat dan dibaca.

2) Informasi Umum

Informasi umum terdiri dari identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana dan prasarana, target siswa, model pembelajaran.

3) Komponen Inti

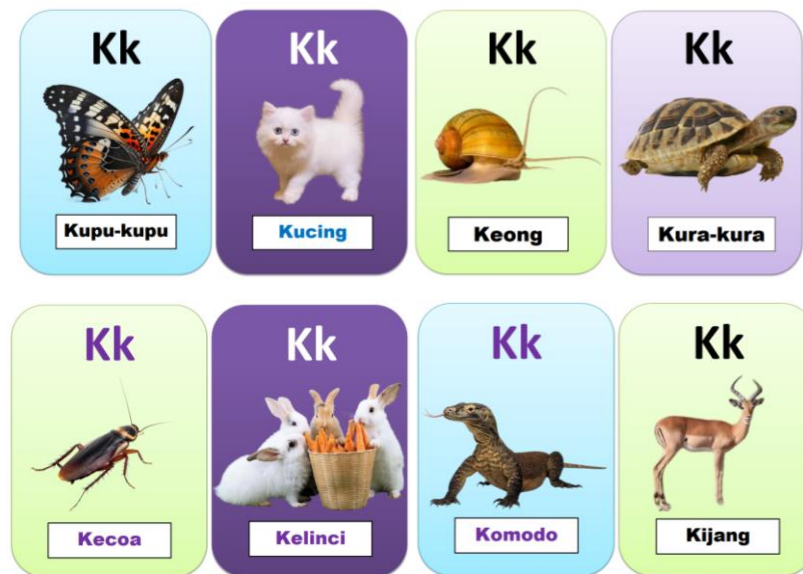
Komponen inti terdiri dari tujuan kegiatan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, persiapan belajar, kegiatan pembelajaran, refleksi, asesmen/penilaian, kegiatan pengayaan dan remedial, serta bahan bacaan guru & siswa.

4) Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi rujukan yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan modul ajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card*.

b. Hasil Rancangan Desain Media

Desain media yang dirancang oleh peneliti berupa media *flash card* atau kartu bergambar dengan ukuran 13,5 cm x 18,5 cm. Adapun bentuk dari media pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.3 Media Flash Card

c. Hasil Uji Validasi Desain Produk

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 1.1 Hasil Validasi Modul Ajar Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)				√	
2.		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
3.		Kebenaran konsep				√	
4.		Keluasan materi				√	
5.		Kemutakhiran materi				√	
6.		Urutan penyajian materi				√	
7.		Kesesuaian contoh yang diberikan				√	
8.	Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian					√
9.		Pendukung penyajian					√
10.		Pemberian latihan				√	
11.		Kesesuaian gambar yang diberikan untuk memperjelas materi				√	
Jumlah						32	15
Total Skor			47				
Rata-Rata Skor			4,27				
Kriteria			Layak				

Keterangan:

5 = Sangat Layak, 4 = Layak, 3 = Cukup Layak, 2 = Kurang Layak, 1 = Tidak Layak

Tabel 1.2 Komentar dan Saran Ahli Materi

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1	Kesesuaian antara kompetensi dengan materi	Jika kompetensi hanya menulis dan membaca kosa kata “ku” dan kata berhuruf awal “k” (nama binatang) sebaiknya materi disesuaikan agar mudah dipahami siswa, begitu juga dengan bahan bacaannya

Kesimpulan

	Layak untuk diuji cobakan
√	Layak untuk diuji cobakan sesuai saran
	Tidak layak untuk diuji cobakan

2) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 1.3 Hasil Validasi Modul Ajar Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa				√	
2.		Kelugasan bahasa					√
3.		Ketepatan istilah				√	
4.		Ketepatan tata bahasa dan ejaan					√
5.		Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa					√
Jumlah						8	15
Total Skor			23				
Rata-Rata Skor			4,6				
Kriteria			Sangat Layak				

Keterangan:

5 = Sangat Layak, 4 = Layak, 3 = Cukup Layak, 2 = Kurang Layak, 1 = Tidak Layak

Tabel 1.4 Komentar dan Saran Ahli Bahasa

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1	Secara umum bahasa yang digunakan dalam modul ini sudah sangat baik, hanya ada sedikit kekeliruan pemilihan diksi pada materi	Sesuaikan diksi dengan materi yang akan dibahas dalam pembelajaran

Kesimpulan

	Layak untuk diuji cobakan
√	Layak untuk diuji cobakan sesuai saran
	Tidak layak untuk diuji cobakan

3) Hasil Validasi Ahli Desain Media

Berikut adalah data hasil uji validasi media pembelajaran pada modul ajar menggunakan model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* oleh ahli desain media.

a. Hasil Validasi Pertama

Tabel 1.5 Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	Kesesuaian gambar		√			
2.		Kemenarikan gambar		√			
3.		Kejelasan gambar		√			
4.		Warna <i>background</i>			√		
5.		Ukuran gambar		√			
6.		Kesesuaian ukuran huruf		√			
7.		Keterbacaan teks			√		
8.		Kesesuaian tata letak			√		
Jumlah				10	9		
Total Skor			19				
Rata-Rata Skor			2,38				
Kriteria			Kurang Layak				

Keterangan:

5 =Sangat Layak, 4 =Layak, 3 = Cukup Layak, 2 = Kurang Layak, 1 = Tidak Layak

Tabel 1.6 Komentar dan Saran Ahli Media

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Kesesuaian gambar	Gunakan gambar yang lebih kongkrit, gambar asli sesuai objek
2.	Kemenarikan gambar	Sesuaikan dengan gambar asli

3.	Kejelasan gambar	Sesuaikan
4.	Warna <i>background</i>	Sesuaikan dengan warna objek utama agar kontrasnya lebih jelas
5.	Ukuran gambar	Diperbesar agar murid yang duduk lebih jauh dapat melihat dengan jelas
6.	Kesesuaian ukuran huruf	Ukuran hurufnya menyesuaikan ukuran gambar, agar lebih jelas
7.	Keterbacaan teks	Sesuaikan dengan ukuran huruf
8.	Kesesuaian tata letak	Sesuaikan dengan ukuran gambar dan huruf

Kesimpulan

	Layak untuk diuji cobakan
	Layak untuk diuji cobakan sesuai saran
√	Tidak layak untuk diuji cobakan

b. Hasil Validasi Kedua

Tabel 1.7 Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	Kesesuaian gambar				√	
2.		Kemenarikan gambar				√	
3.		Kejelasan gambar					√
4.		Warna <i>background</i>				√	
5.		Ukuran gambar				√	
6.		Kesesuaian ukuran huruf				√	
7.		Keterbacaan teks				√	
8.		Kesesuaian tata letak				√	
Jumlah						28	5
Total Skor			33				
Rata-Rata Skor			4,13				
Kriteria			Layak				

Keterangan:

5 =Sangat Layak, 4 =Layak, 3 = Cukup Layak, 2 = Kurang Layak, 1 = Tidak Layak

Tabel 1.8 Komentar dan Saran Ahli Media

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

Kesimpulan

√	Layak untuk diuji cobakan
	Layak untuk diuji cobakan sesuai saran
	Tidak layak untuk diuji cobakan

Berdasarkan masukan-masukan dari validator ahli sebagaimana yang diuraikan di atas, peneliti telah melakukan perbaikan. Perbaikan dilakukan berdasarkan komponen-komponen yang disarankan. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa modul ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Pengujian Lapangan Awal

Adapun data hasil uji lapangan awal untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Data Hasil Angket Respon Guru

Berdasarkan tanggapan guru terhadap 22 butir pernyataan pada angket respon guru dengan pilihan skor minimal 1 dan skor maksimal 5, diperoleh skor 4 pada 7 pernyataan dan skor 5 pada 15 pernyataan, sehingga skor total yang diperoleh dari angket respon guru adalah 103, dengan rata-rata skor 4,68 dan presentase ketercapaian 93,6%. Berdasarkan hal tersebut, maka modul ajar modul ajar menggunakan model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

b. Data Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan jawaban siswa terhadap butir pernyataan pada angket respon siswa, diketahui bahwa dari 10 responden terdapat 6 siswa yang menjawab dengan persentase 100 % dan 4 siswa menjawab dengan persentase 85,7 %. Modul ajar dikatakan praktis jika hasil persentase kepraktisan modul ajar $\geq 75\%$. Berdasarkan data di atas, maka modul ajar menggunakan model

pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* dapat dinyatakan bahwa modul ajar tersebut praktis digunakan, dengan siswa menyatakan merasa senang, berminat, tertarik, mengerti, dan jelas terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran.

c. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Adapun data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan modul ajar berbasis model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* dari 20 butir pernyataan pada lembar observasi dengan pilihan skor 1 jika jawab “Ya” dan skor 0 jika jawab “Tidak”. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh skor 1 (Ya) pada 19 pernyataan dan skor 0 (Tidak) pada 1 pernyataan, sehingga skor total yang diperoleh dari lembar hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah 19, dengan presentase ketercapaian 93,6%. Berdasarkan hal tersebut, maka modul ajar menggunakan model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

3. Hasil Revisi Akhir Desain Produk

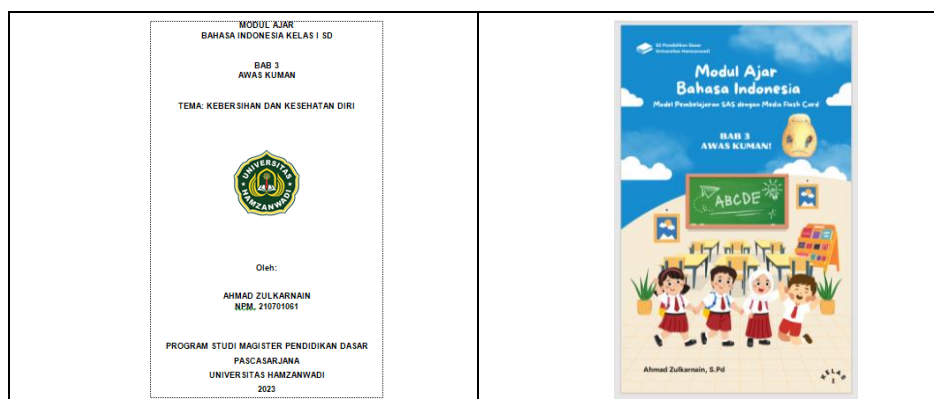
Tahap perbaikan (revisi produk) dilakukan berdasarkan saran dari dosen pembimbing, validator dan guru. Revisi dilakukan pada saat produk masih dalam tahap pengembangan (*development*) dan belum diterapkan (*implentation*) kepada siswa. Adapun bagian produk yang perlu direvisi adalah sebagai berikut:

a. Revisi Pada Modul Ajar

1) Cover Modul Ajar

Tampilan cover modul ajar sebelum direvisi terlihat kurang menarik, sehingga perlu direvisi supaya lebih menarik untuk dilihat.

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
------------------	------------------



Gambar 1.4 Cover Sebelum dan Sesudah Revisi

b. Revisi Media Pembelajaran *Flash Card*

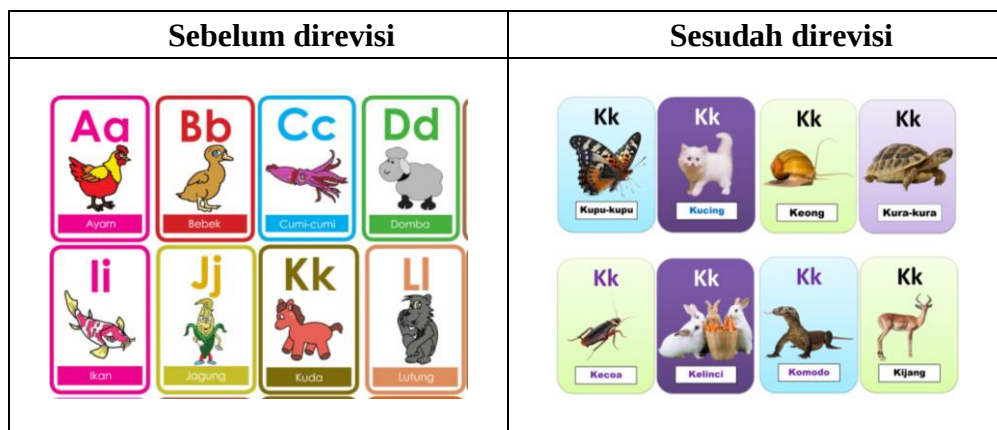
Berdasarkan hasil validasi pertama media pembelajaran *flash card* oleh validator ahli media, diperoleh hasil dengan kriteria kurang layak dan tidak layak untuk di uji cobakan. Hal tersebut dikarenakan alasan sebagai berikut.

Tabel 1.9 Saran Perbaikan Oleh Validator Ahli Media

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Kesesuaian gambar	Gunakan gambar yang lebih kongkrit, gambar asli sesuai objek
2.	Kemenarikan gambar	Sesuaikan dengan gambar asli
3.	Kejelasan gambar	Sesuaikan
4.	Warna <i>background</i>	Sesuaikan dengan warna objek utama agar kontrasnya lebih jelas
5.	Ukuran gambar	Diperbesar agar murid yang duduk lebih jauh dapat melihat dengan jelas
6.	Kesesuaian ukuran huruf	Ukuran hurufnya menyesuaikan ukuran gambar, agar lebih jelas
7.	Keterbacaan teks	Sesuaikan dengan ukuran huruf
8.	Kesesuaian tata letak	Sesuaikan dengan ukuran gambar dan huruf

Berdasarkan saran dari validator ahli media pada tabel di atas, peneliti melakukan perbaikan atau revisi pada media *flash card* sesuai saran tersebut supaya layak untuk di uji cobakan dan digunakan dalam penelitian. Berdasarkan

hasil revisi yang telah dilakukan oleh peneliti, akhirnya media tersebut dikategorikan sangat layak dan layak untuk di ujicobakan dengan hasil revisi sebagai berikut.



Gambar 1.5 Media *Flash Card* Sebelum dan Sesudah Revisi

4. Hasil Uji Coba Produk

a. Hasil Uji Coba Produk Pada Kelompok Kecil

Setelah produk yang dikembangkan telah divalidasi dan memenuhi kriteria valid, maka dilakukan uji coba skala kecil pada siswa kelas I SD Negeri 2 Krama Jaya sebanyak 10 orang yang dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2023. Sebelum dilakukan uji coba skala kecil, siswa diberikan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan modul ajar yang dikembangkan. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mendapat respon siswa dan melihat sejauh mana kepraktisan modul ajar ini dalam proses pembelajaran. Dalam menguji kepraktisan produk, siswa diberikan angket untuk memberikan respon atau tanggapan setelah dilakukan uji coba. Angket tersebut memiliki skor 1 untuk yang jawab “Ya” dan skor 0 untuk yang jawab “tidak”. Adapun data hasil uji coba skala kecil diperoleh presentase sebesar 90 % dengan kriteria sangat praktis dan 0,11 % tidak praktis. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, dapat disimpulkan bahwa produk modul ajar sudah layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil Uji Coba Produk Pada Kelompok Besar

Setelah dilaksanakannya uji coba skala kecil, produk modul ajar dilakukan revisi sesuai dengan temuan pada saat uji coba. Setelah produk direvisi, selanjutnya dilaksanakan uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada siswa kelas I A SD Negeri 2 Krama Jaya yang berjumlah 22 orang dengan rincian 15 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui kepraktisan modul ajar berbasis model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD yang sudah dikembangkan. Adapun data hasil uji coba skala besar diperoleh presentase sebesar 100 % untuk kriteria sangat praktis dan 0 % untuk kriteria tidak praktis. Berdasarkan hasil uji coba skala besar, dapat disimpulkan bahwa produk modul ajar sudah layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Hasil Uji Efektifitas Produk

Efektifitas penggunaan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan bahan ajar dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran berdasarkan CP (Capaian Pembelajaran) yang sudah ditetapkan. Ketercapaian CP dapat dilihat dari hasil *posttest* yang digunakan sebagai data untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan modul ajar model SAS dengan media *flash card*. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa, hasil *pretest* dan *posttest* siswa dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain. Data hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk Modul ajar berbasis model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD, dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan produk modul ajar berbasis model pembelajaran SAS berbantuan media *flash card* masuk pada kategori valid dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kelayakan dan kevalidan produk diperoleh dari hasil uji validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan dan bisa dijadikan sebagai modul ajar dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 68.
- Nafi'ah, S. A. 2018. - Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nidawati. 2013. Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama, *Jurnal Pionir*, 1(1), 14.
- Pratiwi, I. M., & Ariawan, V. A. N. 2017. Analisis Kesulitan Siswa dalam Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar, *Jurnal UPI*, 1 (17), 70.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, M. 2015. *Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suparlan. 2021. Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD /MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 (1). 6.
- Tarigan, H. G. 2015. *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Wardiati, Z. 2017. Penerapan model pembelajaran SASMG (Struktur Analitik Sintetik Dan Global) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di SDN 3 Kopang Kec. Kopang Tahun Pelajaran 2015/2016", *JIME* 3 (2). 5