

PENGENALAN HURUF BERBASIS ECOBRICK DI SEKOLAH DASAR

Salbia Wauyai *

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia
Salbiawauyai96@gmail.com

Ahmad Yulianto

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia
ahmadyulianto@unimudasorong.ac.id

Asrul

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia
asrul@unimudasorong.ac.id

Abstract

This research aims to produce ecobrick-based letter recognition media for grade 1 in elementary school that is valid, practical and effective. This type of research is Research and Development (R&D) research. The development of this learning media was designed using the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The test subjects used in this research were 14 grade 1 students at SD Negeri 8 Sorong City. The results of this research show that: 1) Based on validity test data from material expert validators, language experts and design experts, the ecobrick-based letter recognition media for grade 1 elementary school shows a valid category so it is suitable for use. 2) Based on practicality test data from the results of the student response questionnaire, this ecobrick-based letter recognition media obtained an average score of 79 so it can be categorized as practical. 3) Based on the effectiveness test data from the results between the pre-test and post-test using the n-gain test, this ecobrick-based letter recognition media is very effective to use, this can be seen from the average score obtained being 0.74 so it can be categorized as high. Based on the results of this research, it can be concluded that ecobrick-based letter recognition media is valid and suitable for use in the learning process.

Keywords: Media, Letter Recognition, Ecobricks.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pengenalan huruf berbasis *ecobrick* untuk kelas 1 di SD yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Pengembangan media pembelajaran ini didesain menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 8 Kota Sorong yang berjumlah 14 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Berdasarkan data uji kevalidan dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, media pengenalan huruf berbasis *ecobrick* untuk kelas 1 SD ini menunjukkan kategori valid sehingga layak untuk

digunakan. 2) Berdasarkan data uji kepraktisan dari hasil angket respon siswa, media pengenalan huruf berbasis *ecobrick* ini didapatkan skor rata-rata 79 sehingga dapat dikategorikan praktis. 3) Berdasarkan data uji keefektifan dari hasil antara *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *n-gain*, media pengenalan huruf berbasis *ecobrick* ini sangat efektif digunakan, hal tersebut dari skor rata-rata yang diperoleh adalah 0,74 sehingga dapat dikategorikan tinggi. Kesimpulan penelitian ini bahwa media pengenalan huruf berbasis *ecobrick* valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Modul, Pengembangan, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai bahan yang tersedia, contoh dengan pengolahan *ecobrick*. Media pembelajaran yang memanfaatkan *ecobrick* memberikan banyak manfaat seperti membantu mengolah sampah plastik menjadi bahan yang berguna, membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi khususnya pengenalan huruf pada pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari empat ketrampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Susanto, 2013).

Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan siswa dalam mengenal huruf, membedakan huruf, membaca gabungan kata, rangkain huruf, mengetahui awalan huruf setiap benda, melengkapi huruf menjadi sebuah kata sederhana, karena siswa kelas rendah belum tahu cara membaca. Dalam pelaksanaan pelajaran membaca, guru seringkali diharapkan pada siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca, khususnya di kelas rendah. Menurut Isah Cahyani (2009), yaitu kurang mengenal huruf dan membaca kata demi kata. Salah satu cara untuk dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf dalam proses belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, melalui media pembelajaran berupa pengenalan huruf, guru dituntut untuk menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengenal huruf sehingga para siswa dapat mengembangkan potensi membaca dengan baik melalui bimbingan dari guru.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif efisien. Media pembelajaran mempunyai beragam fungsi, berikut adalah fungsi media pembelajaran seperti Fungsi Atensi adalah menarik perhatian siswa agar semakin berkonsentrasi dan memusatkan perhatian pada isi materi pelajaran, Fungsi Afektif adalah kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca, misalnya teks bergambar, Fungsi Kognitif adalah mempermudah memahami dan mengingat informasi, dan Fungsi Kompensatoris

adalah mengkomodasi/membantu siswa yang lemah dan lambat menerima pelajaran yang disajikan secara verbal atau teks.

Media pembelajaran mempunyai manfaat-manfaat tersendiri bagi guru ataupun siswa. manfaat media pembelajaran bagi guru; 1) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit, 2) Metode pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi, 3) Efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga, 4) Dapat lebih mudah memfokuskan perhatian siswa pada materi yang sedang dipelajari, 5) Menata suasana kelas agar lebih aktif di kelas dan tidak mudah merasa bosan di kelas, 6) Tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Selaain itu, Manfaat media pembelajaran bagi siswa diantaranya; 1) Bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar, 2) Pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti, 3) Kualitas belajar siswa meningkat, 4) Proses belajar dapat dilakukan dimana saja, 5) Mendukung pembelajaran mandiri atau otodidak, dan 6) Membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar.

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ke tahap membaca permulaan (Darwadi, 2002). Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa langkah awal siswa dalam membaca permulaan adalah dengan memberikan pemahaman pada siswa untuk menganal dan membedakan antara huruf vokal dan huruf konsonan. Huruf vokal terdiri dari 5 huruf, haitu A, I, U, E dan O, sedangkan huruf konsonan terdiri dari 21 yaitu B, C, D, F, G, H, J, K, L, M, N, P, Q, R, S, T, V, W, X, Y, dan Z. Darmata (2015) menjelaskan beberapa aspek keterampilan membaca permulaan antara lain sebagai berikut: 1) penggunaan ucapan yang tepat, 2) penggunaan frasa yang tepat, 3) penggunaan intonasi, nada, lafal, dan tekanan yang tepat, 4) membaca dengan suara yang jelas dalam hal pelafalan atau pengucapan kata atau kalimat, 5) sikap membaca yang baik, membaca dengan penuh perasaan dan ekspresif, 6) menguasai tanda baca, 7) membaca dengan lancar, 8) memperhatikan kecepatan membaca, 9) membaca dengan tidak terpaku pada teks bacaan, 10) membaca dengan percaya diri.

Ecobrick adalah salah satu teknik daur ulang yang digunakan untuk mengatasi permasalahan sampah plastik dan limbah pada nonbiologis lainnya. Ecobrick pertama kali ditemukan pada tahun 2012 oleh seniman asal Kanada, Rusel Maier. Ia menemukan solusi untuk mengatasi masalah polusi plastik ini saat berada disebuah desa di lembah sagada, Filipina. Sampah menjadi masalah yang sangat serius ketika tidak ditangani dengan baik. Sampah yang dianggap sebagai barang yang tidak bermanfaat lagi perlu dilakukan adanya pengolahan yang tepat agar nantinya sampah yang sudah tidak berguna menjadi barang yang berguna kembali. Dampak negatif yang disebabkan oleh sampah plastik yakni dapat mengurangi kesuburan tanah dan apabila dibuang sembarangan bisa menyumbat saluran drainase, selokan dan sungai

sehingga dapat menyebabkan banjir. Apabila dibakar maka sampah plastik dapat mengeluarkan zat-zat yang berbahaya bagi kesehatan manusia. Sampah-sampah perlu dikurangi keberadaannya, apalagi sampah anorganik. Penggunaan sampah anorganik ini dapat digantikan dengan barang organik yang lebih ramah lingkungan, misalnya plastik yang biasa digunakan sebagai pembungkus nasi, dapat diganti dengan daun pisang dan lain-lain. Hal ini merupakan upaya untuk menanggulangi penumpukan sampah plastik.

Media pengenalan huruf *ecobrick* termasuk media kongkrit yang interaktif yang dapat memotivasi dan membantu siswa untuk lebih mudah mengenal huruf dan melatih motorik halus siswa. Selain membantu siswa untuk mengenal huruf dan melatih motorik halus, media ini juga dapat melatih anak untuk merangkai huruf menjadi kata atau kalimat sederhana. Media pengenalan huruf berbasis *ecobrick* dikembangkan untuk memotivasi dan membantu siswa untuk mengenal huruf, dengan spesifikasi produk sebagai memanfaatkan 26 botol plastik bekas dengan ukuran 330ml, dan tripleks sebagai alas dengan ukuran 50x50 cm. Bagian bawah botol akan ditempelkan tulisan huruf abjad mulai dari A – Z, pada bagian bawahnya dan kemudian tutup botol akan disusun dan ditempelkan pada tripleks hingga botol plastik dapat dipasang dan dilepas sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Untuk mempercantik dan menarik perhatian siswa, tripleks dan botol plastik akan diberikan warna yang beragam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut sugiyono (2018: 297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan mengevaluasi kualitasnya. Pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar mengacu pada media penelitian dan pengembangan atau *research and Development* (R&D) menggunakan jenis model penelitian pengembangan *ADDIE*. Pada model *ADDIE* terdapat lima tahapan pengembangan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Uji coba produk sangat perlu dilakukan agar produk yang dihasilkan sangat berkualitas, dan efektif. Uji coba yang dilakukan melalui tahap implementasi pada produk yang telah dibuat dari segi tampilan dan fungsionalnya produk. Adapun uji validasi produk yang telah dibuat akan diberikan kepada validator yang meliputi ahli materi, dan ahli desain agar mendapatkan penilaian dan masukan guna menjadi bahan acuan untuk dilakukan perbaikan media pengenalan huruf yang dikembangkan. Uji kepraktisan merupakan uji yang dilakukan peneliti untuk mengukur tingkat kemudahan dalam menggunakan sebuah produk yang dihasilkan dalam proses pengembangan. Pada tahap ini media pembelajaran akan diberikan kepada siswa untuk mencoba produk yang telah dibuat. Uji ini diterapkan untuk

melihat keberhasilan media yang dikembangkan sehingga menghasilkan luaran yang diharapkan. Pada uji keefektifan produk yang di buat akan diberikan kepada siswa. Uji coba ini dilakukan untuk melihat keberhasilan siswa dalam mengenal huruf dengan menggunakan media yang dibuat. Uji coba dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba hasil dari pengembangan media pengenalan huruf yang dikembangkan. yang menjadi subjek pada penelitian ini terdiri dari tiga sekolah sekolah dasar yaitu: SD NEGERI 8 yang berjumlah 14 orang yang terdiri dari siswa putra 7 orang dan siswa putri 7 orang. Tahap awal penelitian adalah metode pengumpulan data. Tanpa metode pengumpulan data, peneliti tidak akan memiliki data yang mencerminkan kondisi secara akurat (Sugiyono, 2016). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa uji validasi, angket, dan tes kemampuan pengenalan huruf.

Setelah semua data dikumpulkan, maka selanjutnya data akan diolah dan dianalisis. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan metode analisis data untuk menilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan modifikasi skala likert 1-6.

Adapun rumus yang dapat digunakan dalam analisis deskriptif terhadap data penilaian kevalidan dari Purwanto, E. A., & Sulistyasturi (2017):

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimal jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Setelah itu, peneliti akan membuat pernyataan penilaian berdasarkan hasil respon siswa dan skor rata-rata dari tiap masing-masing validator ahli materi dan ahli desain untuk menentukan tingkat validitas produk.

Analisis kepraktisan yang dilakukan dalam penelitian ini akan dinyatakan praktis apabila dilihat dari segi penyajian materi serta kemudahan dalam menggunakan media pengenalan huruf. data hasil respon tersebut kemudian akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Vp = TSE/TSH \times 100\%$$

Keterangan:

Vp = Persentase kepraktisan

TSE = Total Skor Empiric yang diperoleh

TSH = Total skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstan

Uji keefektifan dilakukan menggunakan soal tes kemampuan pengenalan huruf pada siswa. Data yang diperoleh dari tes ini selanjutnya akan dilakukan analisis guna mengetahui pemahaman siswa terhadap materi dari media pengenalan huruf

berbasis ecobrick yang diberikan kepada siswa. Analisis data keefektifitasan media pengenalan huruf ecobrick yang dikembangkan tersebut dapat dilihat dari data pengukuran uji peningkatan rata-rata (*gain*). Uji peningkatan rata-rata merupakan uji yang digunakan untuk meningkatkan mengetahui peningkatan hasil dari belajar siswa berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang dirumuskan sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor tes akhir} - \text{skor tes awal}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor tes awal}}$$

Apabila penelitian seluruh aspek bernilai baik dan sangat baik maka bahan ajar yang dihasilkan dari pengembangan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan (Triono, M., & Retnowati, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pengenalan Huruf Berbasis Ecobrick Untuk Kelas 1 SD yang valid, praktis dan efektif. Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran pengenalan huruf berbasis ecobrick. Tujuan peneliti menggunakan bahan ajar berupa media pengenalan huruf sebagai materi pada kegiatan belajar mengajar, dapat disesuaikan dengan karakter siswa dikelas dimana pada materi tersebut terdapat materi pembelajaran berupa games atau permainan yang membuat siswa tidak jenuh dan siswa dapat menikmati materi pembelajaran yang peneliti sampaikan.

Instrumen penilaian dalam melakukan uji kepraktisan adalah dengan menggunakan angket respon siswa dan respon guru.

Berdasarkan tabel angket respon siswa diatas, menerangkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dimana nilai rata-rata yang didapat adalah 79 maka dengan demikian dapat dikategorikan valid.

Berdasarkan tabel angket respon Guru diatas, menerangkan bahwa guru memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan nilai angkat yang diperoleh sebesar 85. Untuk mendapatkan hasil kepraktisan maka nilai rata-rata dari respon angket guru dan respon angket siswa yaitu respon siswa 79 dan respon guru 85 jadi rata-ratanya adalah 82 katagori praktis.

Untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan media pengenalan huruf berbasis ecobrick untuk siswa kelas I, maka peneliti melakukan uji *gain* berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* huruf yang dikenal dan kebenaran pengucapan huruf pada setiap siswa yang terdiri dari 26 huruf abjad dengan nilai maksimal 100 dan total nilai minimum 25. Berikut tabel nilai hasil pretest dan postest yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Nilai Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Uji *N-gain*

Nama Siswa	Pre-test	Pos-test	Nilai	Kategori
DSHT	15,00	19,00	,36	Sedang
DLRA	18,00	23,00	,63	Sedang
MAU	17,00	22,00	,56	Sedang
MS	19,00	24,00	,71	Tinggi
NMP	13,00	23,00	,77	Tinggi
RVK	10,00	20,00	,63	Sedang
RP	16,00	20,00	,40	Sedang
RFPF	20,00	26,00	1,00	Tinggi
SCM	18,00	26,00	1,00	Tinggi
SRW	12,00	20,00	,57	Sedang
SB	10,00	22,00	,75	Tinggi
TGT	19,00	26,00	1,00	Tinggi
TRAA	14,00	26,00	1,00	Tinggi
VSS	19,00	26,00	1,00	Tinggi
Rata-rata	15,00	23,00	0,74	Tinggi

**Tabel 2 Analisis Uji N-Gain
Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	14	,36	1,00	,7410	,22967
Valid N (listwise)	14				

Berdasarkan tabel 1 penilaian *pre-test* dan *post-test* huruf yang dikenal dan kebenaran pengucapan huruf siswa diatas menunjukkan bahwa hasil tes tersebut sangat tinggi. Adapun hasil tersebut selanjutnya akan dianalisis menggunakan uji *n-gain* dimana keefektifan dalam penggunaan media pengenalan huruf berbasis ecobrick dimana nilai rata-rata yang didapat adalah 0,74. Dengan demikian dapat dikategorikan tinggi.

Sehubungan dengan pembahasan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pengenalan huruf berbasis ecobrick untuk siswa kelas I SD. Untuk dapat menghasilkan produk berupa media pengenalan huruf, maka peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Pada tahap analisis (*Analysis*), peneliti melakukan analisis awal akhir dan analisis peserta didik. Tujuan dari analisis awal akhir yang peneliti lakukan yaitu untuk menemukan permasalahan yang ada pada SD Negeri 8 Kota Sorong dimana peneliti melakukan penelitian. Tahapan selanjutnya yaitu tahap perancangan (*Design*) yang bertujuan untuk merancang media pengenalan huruf maka peneliti menyusun perangkat penelitian berupa angket respon siswa dan soal *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 1 Media Pengenalan Huruf Berbasis Ecobrick

Media pembelajaran berbasis ecobrick ini dibuat menggunakan tripleks tebal dengan ukuran lebar 50 cm dan tinggi 50 cm yang dihiasi dengan gambar yang menarik sebagai wadah. Pada bagian belakang tripleks ditambahkan styrofoam dan dibagian depannya di pasang penutup botol dengan jumlah 26 sesuai huruf abjad dengan cara dipaku agar kuat saat dipasangkan botol yang di isi gabus hingga pada agar dapat ditempelkan huruf yang di buat dengan kertas hvs dengan rata.

Tahapan selanjutnya adalah tahap pengembangan (*Development*) dimana terdapat dua tahapan yaitu validasi ahli dan uji coba peserta didik. Tahapan selanjutnya adalah implementasi (*implementation*) pada tahapan peneliti menerapkan materi pembelajaran yang peneliti rancang sesuai dengan media pengenalan huruf berbasis *ecobrick* pada siswa. Pada tahapan ini peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal huruf dengan cara mencocokkan huruf yang terdapat pada botol plastik dengan huruf yang ada pada tripleks sebagai wadahnya. Tahapan selanjutnya adalah evaluasi (*Evaluation*), dimana pada tahapan ini peneliti akan melakukan evaluasi mulai dari awal tahapan analisis hingga tahapan implementasi terhadap pengembangan media pengenalan huruf berbasis ecobrick untuk siswa kelas 1 di SD Negeri 8 kota sorong.

Pada tahapan ini terdapat validator penguji yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Adapun validator yang memvalidasikan media pengenalan huruf yang

peneliti kembangkan adalah ismail marzuki, M.Pd selaku Dosen Bahasa Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Setelah media pengenalan huruf berbasis ecobrick untuk kelas I SD di validasi oleh validator dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran, maka selanjutnya media pembelajaran yang dimaksud akan diuji coba pada siswa. Berdasarkan hasil angket respon dari siswa yang berjumlah 14 orang, maka nilai rata-rata yang di dapatkan adalah 79 sehingga dalam kriteria penilaian termasuk kategori praktis. Pada penggunaan media pengenalan huruf berbasis ecobrick untuk kelas 1 SD, maka tingkat keefektifan pada media yang digunakan dapat diketahui dari hasil *pre-test* dan *post-test* berupa tes pengenalan huruf abjad sebanyak 26 huruf yang peneliti berikan kepada siswa. Selanjutnya hasil dari *pre-test* dan *post-test* akan dibandingkan menggunakan uji *n-gain*. Hasil dari pengujian yang di dapatkan kemudian akan di bandingkan dengan kategori yang telah ditetapkan jika nilai *n-gain* < 0,3 maka dikategorikan rendah, jika nilai *n-gain* < 0,7, maka dikategorikan sedang, dan jika nilai *n-gain* > 0,7 maka dikategorikan tinggi.

Berdasarkan data pada tabel 1 hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* huruf yang dikenal dan kebenaran pengucapan huruf siswa diatas menunjukkan bahwa hasil tes tersebut sangat baik. Adapun hasil tersebut selanjutnya akan dianalisis menggunakan uji *n-gain* dimana keefektifan, dalam penggunaan media pengenalan huruf berbasis ecobrick dimana nilai rata-rata yang didapat adalah 0,74. Dengan demikian dapat dikategorikan tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh penelitian terdahulu.

Penelitian terdahulu ini akan dibuat menjadi acuan sumber referensi bagi penulis untuk melakukan penelitian. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu, Devi Tri Oktaviani (2023) yang berjudul "Pengembangan Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle kalimat berbahan dasar barang bekas dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan barang bekas sebagai media. Adapun jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dan penelitian terdahulu masih sama-sama menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan puzzle sebagai media, sedangkan peneliti sendiri menggunakan botol plastik.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah Rohimah S. (2023) "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Tubokas Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dikelas II SDN Pagelaran".

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media tubokas dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan barang bekas berupa botol bekas sebagai media dalam pembelajaran. Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian terdahulu hanya menggunakan tutup botol sebagai media pada huruf, sedangkan media yang di pakai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah botolnya agar huruf yang ditempelkan ke botolnya lebih besar hingga dapat terlihat oleh siswa dari jarak yang lebih jauh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk melengkapi pembahasan pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pengenalan Huruf Berbasis Ecobrick Untuk Kelas I Di SD Negeri 8 Kota Sorong”, maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Pada uji kevalidan media pembelajaran yang peneliti kembangkan telah dinyatakan layak untuk digunakan oleh validator ahli. Pada uji kepraktisan dimana hasil angket respon siswa didapat nilai rata-rata yaitu 79 yang artinya kriteria penilaian dikategorikan praktis. Pada uji keefektifan peneliti memberikan uji *pre-test* dan *post-test* lalu hasil *pre-test* dan *post-test* dibandingkan menggunakan uji *n-gain*, didapatkan nilai rata-rata 0,7 yang dikategorikan sangat tinggi. Saran dari hasil penelitian ini adalah diharapkan kepada kepala sekolah serta guru selalu menciptakan suasana yang baik dan nyaman di kelas, serta selalu memberikan dukungan dan perhatian lebih terhadap siswa dalam pelaksanaan pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Baru, N., Yulianto, A., & Fitriani, A. A. (2024). Pengaruh Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD YPK Elim Kota Sorong. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(2), 16-25.
- Adelzha, N. S., & Wulandari, M. D. (2022). *Pengembangan Media Boxsemart Mengenal Huruf Dan Angka Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5700-5707.
- Agustina, N., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran Pada FKIP-Universitas Baturaja. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(9), 83. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v4i9.713>
- Andayani, E., Mustikowati, R. I., Setiyowati, S. W., & Firdaus, R. M. (2022). Case method: Mengoptimalkan Critical Thinking, Creativity Communication Skills dan Collaboratively Mahasiswa Sesuai MBKM di Era Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 16(1), 52-60. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jppi.v16i1.6973>

- Arian, Y., Anwar, S., & Junaidi, E. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Kasus Ditinjau dari Self-Regulated Learning Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 2620–8326. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.575>
- Asep, Helmi, D., Ansiska, P., & Sohilait, D. (2023). Aktivitas Pembelajaran Berbasis Metode Case Method Dalam Pembelajaran Geografi Mata Kuliah Antropologi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 515–522. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1216>
- Chen, D., Wulandari, M., & Fitriani, R. (2022). ANALISIS KEBUTUHAN MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN E-MODUL INTEGRAL LIPAT MATA KULIAH FISIKA MATEMATIKA I. *URNAL ILMIAH BINA EDUKASI*, 15(1), 32–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1759>
- Djumena, I. (2016). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ORANG DEWASA PADA MAHASISWA PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH FKIP UNTIRTA. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 1(1), 61–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v1i1.1178>
- Helmi, Sesrita, A., & Laeli, S. (2018). Profil Analisis Kebutuhan Modul Ajar pada Perkuliahan Model Pembelajaran IPA di SD Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(1), 24–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jti.v10i1.105>
- Herlina, S. (2019). DESAIN MODUL PENGANTAR DASAR MATEMATIKA UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *AKSIOMATIK : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 7(3). Retrieved from <https://journal.uir.ac.id/index.php/AKS/article/view/3739>
- Huda, R., Fauzi, N., Syafruddin, D., & Mardasari, O. R. (2022). The Effectiveness of Classical Chinese Poetry in The Tang Dynasty Era Module in Chinese Literary History Course Efektivitas Modul Puisi Tiongkok Klasik Era Dinasti Tang pada Mata Kuliah Sejarah Kesusastraan Tiongkok. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1626–1638. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1626-1638>
- Hummayra, D., Wahid, A., & Setialaksana, W. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Mata Kuliah Keamanan Website dan Basis Data Berbasis Case Method. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 2(1), 5–10. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/intec/article/view/43571/0>
- NURHADIANA. (2020). DESAIN DAN UJI COBA BAHAN AJAR E-MODUL INTERAKTIF MELALUI PENDEKATAN CHEMOENTREPRENEURSHIP (CEP) PADA MATERI ASAM BASA (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim). Retrieved from <http://repository.uin-suska.ac.id/30859/2/UPLOAD.pdf>
- Nurhayati, N., Saputri, D. F., & Sari, I. N. (2016). Efektivitas Penggunaan Modul Fisika Berbasis Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa.

- Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains, 4(2), 247–258.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31571/saintek.v4i2.74>
- Nurhusain, M., & Hadi, A. (2021). Desain Pembelajaran Statistika Terapan Berbasis Kasus Berkualitas Baik (Valid , Praktis , dan Efektif) untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 03(02), 105–119.
 Retrieved from <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/951>
- Sari, L. P., Hatchi, ; Itgo, & Siregar, D. A. (2019). PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) YANG PRAKTIS BAGI MAHASISWA CALON GURU FISIKA. *Jurnal Education and Development*, 7(3), 87–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v7i3.1188>
- Syahroni, M., & Firmadani, F. (2022). Pengembangan Modul Mata Kuliah Profesi Kependidikan berbasis Case Study. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran [JPPP]*, 3(3), 225–234.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13093>
- Taufiq, I., & Agustito, D. (2021). Uji Kelayakan Modul Trigonometri Berbasis Ajaran Tamansiswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 281–290.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.895>
- Taufiqurrahman, M. (2023). Pembelajaran abad-21 berbasis kompetensi 4c di perguruan tinggi. *PROGRESSA*, 7(1), 77–89.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32616/pgr.v7.1.441.78-90>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. In *A sourcebook*. Indiana University, Bloomington, Indiana.
- Tjiptiany, E. N., As'ari, A. R., & Muksar, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Inkuiri Untuk Membantu Siswa Sma Kelas X Dalam Memahami Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 1938–1942.
<https://doi.org/dx.doi.org/10.17977/jp.v1i10.6973>