

**PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS *PHONIC METHOD*
BERBANTUAN GAMIFIKASI RODA PUTAR MATERI MEMBACA
PERMULAAN (MEMBACA SUKU KATA DAN KATA SEDERHANA)
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SD/MI**



**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Tugas Sekaligus Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Disusun Oleh :
Syarah Wardatul Jannah**

22104080034

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syarah Wardatul Jannah

NIM : 22104080034

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain,

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 16 April 2026
Yang Menyatakan



Syarah Wardatul Jannah
NIM. 22104080034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syarah Wardatul Jannah

NIM : 22104080034

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan hijab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah Swt.

Yogyakarta, 16 April 2026
Yang Menyatakan



Syarah Wardatul Jannah
NIM. 22104080034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp: -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Syarah Wardatul Jannah
NIM : 22104080034
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Roda Putar Berbasis *Phonic Method* Materi
Membaca Permulaan (Membaca Suku Kata Dan Kata Sederhana) Pada
Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD/MI

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/ di munaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 April 2026

Pembimbing

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
NIP. 19860505 200912 2 006



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1536/Un.02/DT/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Video Berbasis Phonic Method Berbantuan Gamifikasi Roda Putar Materi Membaca Permulaan (Membaca Suku Kata dan Kata Sederhana) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SYARAH WARDATUL JANNAH
Nomor Induk Mahasiswa : 22104080034
Telah diujikan pada : Selasa, 12 Mei 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6a1d7683a2432



Penguji I
Fitri Yuliani, S.Pd.Si., M.Pd.Si
SIGNED

Valid ID: 6a1afad1081a5



Penguji II
Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 6a13ca916db7



Yogyakarta, 12 Mei 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a1e4c7a7da36

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya.”¹

(Q.S Al-Baqarah Ayat 286)

“Disaat kamu menyerah, disitulah kamu mencari alasan. Namun disaat kamu berpikir bisa melakukannya, kamu akan menemukan caranya”²

(Kim Sabu- Dr. Romantic 2)

“Jangan menyerah. Pada akhirnya kemauan seseoranglah yang menciptakan keajaiban”³

(Kim Sabu - Dr. Romantic 3)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Ahmad Ahsanul Khuluq dkk., “Keseimbangan Antara Ujian Dan Kemampuan Manusia: Telaah Tafsir Surat Al-Baqarah Ayat 286 Dalam Tafsir Al-Mishbah,” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 11 (2024): 16–25, <https://doi.org/10.62504/jimr954>.

² “Dr. Romantic 2,” *Dr. Romantic*, diarahkan oleh In Shik Yoo, SBS, 2020, <https://www.viu.com/ott/id/id/vod/1642563/Dr-Romantic>.

³ *Dr. Romantic*, episode 4, “Dr. Romantic 3,” diarahkan oleh In Shik Yoo, SBS, 2023, <https://www.netflix.com/us/title/80998941?s=a&trkid=13747225&shareType=Title&shareUid=b6783bc5-627d-4911-ba92-0c61de255133&trg=cp&unifiedEntityIdEncoded=Video%3A80998941&vlang=en&clip=81910618>.

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya penuh perjuangan, pengalaman serta kenangan ini
untuk:*



*Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Syarah Wardatul Jannah, “Pengembangan Video Berbasis *Phonic Method* Berbantuan Gamifikasi Roda Putar Materi Membaca Permulaan (Membaca Suku Kata dan Kata Sederhana) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD/MI”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Keterampilan membaca menjadi salah satu keterampilan berbahasa utama dalam proses pendidikan yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap siswa sebagai fondasi literasi. Namun pada praktiknya kemampuan membaca siswa masih mengalami berbagai hambatan khususnya dalam mengenali bentuk dan bunyi huruf serta membaca suku kata rangkap. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar materi membaca permulaan (membaca suku kata dan kata sederhana) untuk kelas 1 SD/MI yang valid dan layak digunakan.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan *Research and Development* (Rnd) dengan model pengembangan 4D dan hanya mengutip tiga tahap saja yang terdiri dari tahap *design*, *define*, dan *develope*. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket validasi ahli media, materi, praktisi, dan respon siswa. Uji coba dilakukan kepada 21 siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah Demangan. Hasil validasi para ahli dijumlahkan masing-masing untuk mengetahui perolehan skor yang kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) Dihasilkan media pengembangan berupa video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar materi membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. (2) Berdasarkan uji kelayakan, hasil penilaian ahli media menunjukkan presentase sebesar 94% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian validasi oleh ahli materi menunjukkan presentase sebesar 91% dan termasuk dalam kategori layak “Sangat Layak”. Selain itu penilaian praktisi memperoleh presentase 71% dengan kategori “Layak”. (3) Respon siswa mendapat presentase 93,81% dan masuk dalam kategori positif. Berdasarkan hasil penelitian ini video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan.

Kata kunci: Pengembangan, Roda Putar, *Phonic Method*, Membaca Permulaan

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَصْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَ الْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Berbasis *Phonic Method* Berbantuan Gamifikasi Roda Putar Materi Membaca Permulaan (Membaca Suku Kata dan Kata Sederhana) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD/MI”. Tidak lupa pula sholawat serta salam senantiasa peneliti haturkan kepada junjungan baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa kita semua dari zaman kebodohan hingga zaman yang terang benderang seperti sekarang ini, semoga kita mendapat syafaat di yaumul akhir nanti. Aamiin yaa rabbal ‘alamin.

Skripsi ini disusun guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti tentu menghadapi berbagai rintangan dan tantangan yang mana semua itu dapat dilewati dengan penuh perjuangan, kerja keras serta bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Noorhadi, S.Ag.,M.A.,M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mengeluarkan izin untuk penelitian.
3. Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd. dan Anita Ekantini M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan baik berupa masukan dan nasehat kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh ikhlas dan tulus telah mencurahkan waktu, tenaga, pikiran, serta pengetahuan dalam memberikan bimbingan serta masukan kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi. Beliau juga senantiasa memberikan arahan ketika peneliti mengalami kebingungan motivasi dan semangat agar proses penyusunan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Andhika Yahya Putra, M.Or. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penelitian skripsi dengan penuh keikhlasan.

6. Izzatin Kamala, M.Pd. selaku dosen validasi media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan koreksi serta masukan kepada peneliti agar media yang dikembangkan dapat diperbaiki menjadi lebih baik.
7. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I. selaku dosen validasi materi yang telah memberikan waktu dan masukan berharga dalam pengembangan produk.
8. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas arahan, didikan, pelayanan, serta sikap ramah yang telah diberikan.
9. Hj. Ani Sulistyaningsih, S.Pd., M.S.I. selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Demangan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Demangan.
10. Rini Hastuti, S.Pd. selaku wali kelas 1 SD Muhammadiyah Demangan yang telah berkenan memberikan bantuan dan menjadi penilai media yang peneliti kembangkan dengan sabar dan ikhlas.
11. Siswa-siswi kelas 1 Al-Ghazali SD Muhammadiyah Demangan yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
12. Handoko Dewanto selaku petugas tata usaha prodi dan staff fakultas yang juga telah dengan sabar membantu peneliti dalam urusan kelancaran penyusunan skripsi.
13. Wasi dan Anna, orang tua tercinta yang selalu tulus, sabar, dan ikhlas memberikan dukungan dan doa kepada peneliti melebihi siapapun sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan ini. Tidak ada kata cukup untuk menggambarkan segala bentuk kasih sayang, doa, serta pengorbanan yang telah diberikan tanpa mengenal lelah. Setiap langkah yang penulis tempuh tidak pernah lepas dari doa tulus yang selalu mengiringi. Melalui keteguhan hati dan kepercayaan yang telah diberikan, penulis mampu bertahan dan terus berjuang untuk sampai pada titik ini. Perjalanan ini menyadarkan penulis akan arti besarnya perjuangan seorang ibu yang telah berkorban sejak awal kehidupan peneliti dimulai. Besarnya pengorbanan ayah yang tak kenal lelah mencari nafkah hanya untuk membiayai segala kebutuhan peneliti. Kesadaran itu menjadi pengingat bagi peneliti untuk membalas segala perjuangan melalui pencapaian dan karya terbaik.
14. Kakak-kakak dan adik-adik tercinta, Mba Imas, Kak Ummul, Kak Ummi, Hajar, Fahmi, dan Isti yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan dalam setiap proses yang peneliti jalani. Terima kasih atas perhatian, canda, dan kehadiran yang menguatkan peneliti disaat menghadapi berbagai tantangan selama perkuliahan. Kehangatan keluarga

yang kalian berikan menjadi salah satu alasan peneliti mampu menyelesaikan perkuliahan ini.

15. Serly Salsabila, sahabat terdekat sejak masa MAN yang selalu memberikan dukungan, semangat, candaan, dan kebersamaan yang tak tergantikan. Terima kasih telah bersedia mengiringi jalan hidup peneliti yang masih memiliki banyak kekurangan dan selalu menjadi pendengar yang baik ketika peneliti berbagi cerita suka maupun duka. Segala perhatian yang diberikan menjadi penyemangat bagi peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan hingga tahap ini.
16. Sahabat seperjuangan semasa perkuliahan, Sevia Bella Avista, Nova Nur Fadhillah, Rahmaisna Hanum Muffida, Izza Hanifa, Lathifatun Ni'mah, Ana Hidayah, dan Aulia Hastin Fahradila, yang selalu memberikan dukungan dan bantuan serta semangat selama proses perkuliahan. Terima kasih telah menjadi coretan baru di kertas kosong bangku perkuliahan. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber kekuatan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan dan penuh makna.
17. Teman-teman PGMI Angkatan 2022 yang telah memberikan banyak pengalaman berharga dan cerita selama masa perkuliahan.
18. Seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu namun selalu memberikan dukungan dan doa kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
19. Dan terakhir, untuk Syarah Wardatul Jannah yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam setiap proses yang telah dilalui. Terima kasih atas segala usaha, kesabaran, dan keteguhan yang telah dikerahkan meskipun tidak selalu mudah. Adakalanya segala proses menjadi rumit dan sulit, namun diri ini tidak menyerah dan selalu berpikir setiap jalan ada hikmah yang dapat dipetik. Segala hambatan, rasa ragu dan lelah yang pernah dirasakan menjadi bagian penting dari perjalanan berharga dalam menyelesaikan perkuliahan ini. Untuk kamu di masa lalu, jangan ragu untuk melihat kedepan dan mengambil keputusan yang kamu inginkan. Segala hal baik sudah menunggu kamu dimasa depan.

Yogyakarta, 15 April 2026

Peneliti



Syarah Wardatul Jannah
NIM. 22104080034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	9
F. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Membaca Permulaan.....	12
2. Media Pembelajaran.....	17
3. Video Pembelajaran	20
4. <i>Phonic Method</i>	23
5. Gamifikasi.....	26
6. Roda Putar.....	28

7. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	32
8. Materi Membaca Permulaan	34
B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Model Pengembangan.....	44
B. Prosedur Pengembangan.....	45
C. Uji Coba Produk.....	50
1. Desain uji coba.....	50
2. Subyek Uji Coba	51
3. Jenis Data	51
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi.....	52
D. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Data Hasil Uji Coba	58
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	58
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	62
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	67
B. Analisis Data	69
1. Kelayakan Video Berbasis <i>Phonic Method</i> Berbantuan Gamifikasi Roda Putar Berdasarkan Penilaian Para Ahli.....	69
2. Kelayakan Video Berbasis <i>Phonic Method</i> Berbantuan Gamifikasi Roda Putar Berdasarkan Penilaian Praktisi.....	74
3. Kelayakan Video Berbasis <i>Phonic Method</i> Berbantuan Gamifikasi Roda Putar Berdasarkan Respon Siswa	75
C. Revisi Produk.....	76
1. Revisi I.....	77
2. Revisi II.....	77
D. Kajian Produk Akhir	80
1. Deskripsi Produk.....	80
2. Analisis Produk	82
3. Kelayakan Produk	83
BAB V PENUTUP	84

A. Kesimpulan	84
B. Keterbatasan Penelitian	85
C. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA	86
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	95
----------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Elemen, CP, dan TP	34
Tabel III. CP dan TP Membaca Permulaan	48
Tabel III.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media	52
Tabel III.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel III.4 Kisi-kisi Penilaian Validasi Praktisi	53
Tabel III.5 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa	54
Tabel III.6 Pedoman Penilaian Skor	56
Tabel III.7 Kriteria Kelayakan Produk.....	56
Tabel III.8 Pedoman Penilaian Skor Respon Siswa.....	57
Tabel III.9 Kriterion Respon Siswa.....	57
Tabel IV.1 Tujuan Pembelajaran	62
Tabel IV.2 Hasil Penilaian Ahli Media.....	70
Tabel IV.3 Masukan dan Saran Ahli Media.....	71
Tabel IV.4 Hasil Penilaian Ahli Media.....	72
Tabel IV.5 Masukan dan Saran Ahli Materi	73
Tabel IV.6 Penilaian Praktisi	74
Tabel IV.7 Data Respon Siswa Terhadap Media.....	75
Tabel IV.8 Data Hasil Presentase Positif Negatif	76
Tabel IV.9 Masukan dan Saran dari Dosen Pembimbing.....	77
Tabel IV.10 Revisi Berdasarkan Ahli Media.....	78
Tabel IV.11 Revisi Berdasarkan Ahli Materi	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Alfabet Kapital dan Kecil	28
Gambar II.2 Kerangka Berpikir Penelitian	43
Gambar III.1 Konsep Model Pengembangan 4D dari Thiagarajan.....	45
Gambar III.2 Alur Uji Coba Produk	51
Gambar IV.1 Kode QR Video.....	64
Gambar IV.2 Desain Roda Putar.....	65
Gambar IV.2 Desain Papan Tempel.....	65
Gambar IV.3 Desain Kartu Huruf.....	66
Gambar IV.4 Desain Kartu Suku Kata.....	66
Gambar IV.5 Desain Balok Kata	66
Gambar IV.6 Desain Balok Gambar	67
Gambar IV.7 Dokumentasi Simulasi Penggunaan Media.....	68
Gambar IV.8 Dokumentasi Uji Coba Terbatas	69

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Bukti Seminar Proposal.....	96
Lampiran II. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	97
Lampiran III. Surat Permohonan Penelitian.....	98
Lampiran IV. Surat Pengantar Rekomendasi Ahli Materi	99
Lampiran V. Kartu Bimbingan Skripsi	100
Lampiran VI. Angket Validasi Ahli Materi	102
Lampiran VII. Angket Validasi Ahli Media	108
Lampiran VIII. Hasil Penilaian Ahli Materi	114
Lampiran IX. Hasil Penilaian Ahli Media	120
Lampiran X. Angket Penilaian Guru	126
Lampiran XI. Hasil Penilaian Guru	132
Lampiran XII. Angket Respon Siswa	138
Lampiran XIII. Hasil Penilaian Respon Siswa	140
Lampiran XIV. Sertifikat PBAK	146
Lampiran XV. Sertifikat PKTQ	146
Lampiran XVI. Sertifikat PLP	147
Lampiran XVII. Sertifikat KKN	148
Lampiran XVIII. Sertifikat TOEFL	149
Lampiran XIX. Sertifikat IKLA.....	150
Lampiran XX. Sertifikat ICT	151
Lampiran XXI. Sertifikat <i>User Education</i>	151
Lampiran XXII. Sertifikat International Paper Presentation ISAE 2024.....	152
Lampiran XXIII. Sertifikat Presenter Paper Presentation.....	153
Lampiran XXIV. Sertifikat Aboard Community Service Programs.....	154
Lampiran XXV. Dokumentasi	155
Lampiran XXVI. Foto Produk Roda Putar Berbasis <i>Phonic Method</i>	156
Lampiran XXVII. Buku Panduan Penggunaan Media Roda Putar Berbasis <i>Phonic Method</i>	157



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca menjadi salah keterampilan berbahasa utama dalam proses pendidikan yang sangat penting dalam dunia pendidikan perlu dikuasai setiap siswa.⁴ Dalam konteks pendidikan membaca berfungsi sebagai literatur dasar yang membuka akses atau jembatan bagi siswa untuk mempermudah memahami ilmu pengetahuan dan menjadi jalan menuju kesuksesan baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat.⁵ Selain itu membaca juga bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa, mengembangkan ide serta kreativitas mereka.⁶ Setelah dilihat bagaimana pentingnya seseorang menguasai keterampilan membaca, maka hal ini sangat dasar untuk diajarkan generasi bangsa mulai dari pendidikan dasar.

Dalam bidang pendidikan membaca berfungsi sebagai jembatan bagi para siswa untuk bisa memahami dan memaknai berbagai mata pelajaran yang ada disekolah dengan baik dan benar. Secara umum kemampuan membaca dibagi menjadi dua tahap yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan merupakan pembelajaran awal membaca yang diberikan pada kelas 1 jenjang Sekolah Dasar dengan tujuan agar siswa memiliki keterampilan membaca yang baik untuk menghadapi kelas tingkatan selanjutnya. Keterampilan membaca permulaan merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa kelas sebagai fondasi literasi ke jenjang berikutnya.⁷ Pada tingkatan membaca permulaan, siswa belum sepenuhnya memiliki keterampilan membaca sesungguhnya melainkan masih dalam proses belajar untuk memperoleh kemampuan membaca.⁸ Menurut Utami dan Wangid (2019)

⁴ Ulfiatul Inka Aprilia dkk., "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 2, <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.37266>.

⁵ Atikah Mumpuni dan Nur Afifah, "Analisis Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Buletin Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (2022).

⁶ Destiana Putri Widyawati dkk., "Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Kemampuan Membaca Siswa SDN Kuryokalangan 01," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 2, no. 5 (2023): 939–45, <https://doi.org/10.56799/peshum.v2i5.2242>.

⁷ Djuita Kadir, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 05 Wanggarasi Tahun 2014/2015 Melalui Media Gambar," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 5, no. 2 (2020): 93, <https://doi.org/10.37905/aksara.5.2.93-102.2019>.

⁸ Siti Romelah dan Alik Mustafidal Laili, "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sdn 02 Ngrayung," *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2022): 10–14, <https://doi.org/10.55933/tjripd.v3i1.433>.

indikator membaca permulaan yang perlu dicapai oleh siswa diantaranya dapat membacakan huruf abjad dengan tepat, dapat membaca huruf vokal serta konsonan dengan tepat, dapat membaca suku kata dan kata, dan juga dapat membacakan kalimat sederhana.⁹ Selain itu ada beberapa standar membaca di kelas 1 yang perlu dikuasai oleh siswa yaitu dapat mengenal huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana.¹⁰

Namun pada faktanya kemampuan membaca siswa kelas 1 belum sepenuhnya sesuai dengan harapan. Masih ditemukan beberapa siswa kelas yang terlihat kesulitan membaca. Penelitian yang dilakukan oleh Sulastris mengungkapkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum sesuai harapan dan tertinggal dalam keterampilan membaca.¹¹ Hal tersebut sejalan dengan fakta yang ditemukan oleh peneliti pada saat observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwasanya terdapat beberapa siswa kelas 1 yang masih mengalami kesulitan membaca. Siswa terlihat masih bingung mengenali dan memahami bentuk huruf, bunyi huruf, serta digraf atau konsonan rangkap seperti “ny” dan “ng”.¹² Kondisi tersebut dapat berdampak pada kemampuan siswa membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana.

Untuk memperdalam fakta terkait permasalahan tersebut, peneliti melakukan observasi dan juga wawancara dengan guru kelas 1 di 4 sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan membaca gabungan suku kata. Penggunaan media pembelajaran juga masih belum optimal dalam menarik perhatian siswa. Guru SDN 4 Caturtunggal mengatakan bahwa materi yang sulit dipahami oleh siswa adalah membaca suku kata dan kata sederhana. Setidaknya 6 dari 16 siswa kesulitan untuk membunyikan huruf yang tergabung menjadi sebuah suku kata dan kemudian menggabungkannya menjadi kata sederhana. Selain itu sebelum pembelajaran guru selalu memberikan bacaan di papan tulis kemudian ditulis ulang oleh siswa setelah itu guru meminta siswa untuk maju membaca satu persatu. Penggunaan media disana berupa kartu huruf dan

⁹ Masykuri, “Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I MI Pesantren Pembangunan Cibeunying Kecamatan Majenang Kabupaten Cilacap Tahun 2017/2018” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo, 2019).

¹⁰ Lois Juvita Anggelika Borusilaban dan Nova Estu Harsiwi, “Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan Siswa Kelas I,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2502–9, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.6014>.

¹¹ Sulastris Sulastris, “Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri Bangunharjo Bantul,” *Basic Education* 5, no. 23 (2016): 2-2.281.

¹² “Observasi Proses Pembelajaran Membaca Permulaan Semester Kelas I Semester II di Ruang Kelas Kelas I Al-Ghazali SD Muhammadiyah Demangan,” 3 Maret 2025.

juga LKPD pada setiap kegiatan pembelajaran.¹³ Berdasarkan wawancara tersebut diperlukan bantuan media pembelajaran yang lebih interaktif, dan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 sebagai dukungan kegiatan belajar.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan di SDN Demangan ditemukan beberapa kesulitan membaca permulaan. Diantaranya siswa kesulitan untuk dalam membedakan bentuk huruf, kesulitan mengeja kata yang mengandung huruf konsonan di tengah atau akhir kata, sehingga menimbulkan keraguan saat membaca kata atau suku kata. Salah satu faktor yang mengakibatkan adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar.¹⁴

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD Muhammadiyah Komplek Kolombo diketahui bahwasanya pada saat proses pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 guru menggunakan strategi sederhana seperti pengenalan huruf vokal melalui permainan dan lagu, dilanjut dengan latihan membaca suku kata dan kata sederhana. Namun guru menyampaikan beberapa kendala dalam pembelajaran seperti masih terdapat siswa yang kesulitan dalam membedakan bentuk dan bunyi huruf dan kesulitan membaca suku kata gabungan seperti “ny”, “ng”, “kh”, dan “sy”. Guru juga menambahkan bahwa media yang digunakan masih sederhana seperti sticky note, huruf dari sedotan, dan papan tulis. Media tersebut memang membantu, namun kurang mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Meskipun demikian antusias siswa akan meningkat jika proses pembelajaran didukung dengan adanya media terutama jika siswa dilibatkan secara langsung. Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan pengembangan media interaktif, menarik, serta mampu membantu siswa dalam memahami materi.

Sementara itu hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 1 SD Muhammadiyah Demangan mengatakan bahwa 7 dari 22 siswa masih sering terlihat bingung untuk membedakan bunyi huruf dan membaca kata. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga belum optimal, yang ditandai dengan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih berupa kartu huruf, flashcard, dan buku latihan membaca yang hanya berisi lembaran kertas buram dengan huruf-huruf tanpa ada visualisasi yang menarik sehingga beberapa siswa tidak antusias selama

¹³ Guru Kelas 1, “Wawancara dengan Guru Kelas 1 SDN Caturtunggal 4,” Oktober 2025.

¹⁴ Fifi Pridasari dan Siti Anafiah, “Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I di SDN Demangan Yogyakarta,” *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 6, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.8054>.

proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran dilaksanakan dengan dukungan media pembelajaran interaktif yang berbasis visual dan permainan ataupun yang menggunakan suara seperti lagu.

Hal ini diperkuat dengan dengan hasil observasi bahwa siswa menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar tanpa dukungan media visualisasi. Siswa mengeluh karena mereka ingin belajar membaca dengan menggunakan media bergambar. Selain itu siswa cenderung enggan memulai kegiatan belajar membaca jika tidak diberikan rangsangan berupa gambar. Sebaliknya mereka lebih antusias untuk belajar membaca melalui media yang menampilkan objek bergambar, kemudian menuliskan apa objek yang digambar dan membacanya.¹⁵ Kegiatan tersebut membantu siswa menggabungkan huruf dengan representasi benda nyata yang mereka kenal. Selain itu siswa juga lebih mudah untuk mengingat materi dengan bantuan lagu ataupun video.

Berdasarkan temuan tersebut, pembelajaran membaca permulaan masih belum didukung oleh penggunaan media yang cukup interaktif dan menarik bagi siswa. Keterbatasan variasi penggunaan media pembelajaran membuat sebagian siswa kurang antusias dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini kemudian berdampak pada pemahaman siswa yang rendah, terlihat dari kesulitan mereka dalam mengenali bentuk huruf, membedakan bunyi huruf, serta kesulitan membacakan kata yang mengandung huruf rangkap.

Dari uraian diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang bersifat visual ataupun audiovisual dibutuhkan pada saat pembelajaran guna untuk menarik perhatian siswa dan membantu memahami materi, terutama pada saat belajar membaca permulaan. Salah satu faktor keberhasilan penguasaan keterampilan membaca permulaan siswa yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala perangkat yang digunakan untuk menyampaikan segala proses yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar.¹⁶ Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan belajar siswa.¹⁷ Pemilihan media pembelajaran juga menjadi faktor keberhasilan pemahaman suatu materi.

¹⁵ “Observasi Proses Pembelajaran Membaca Permulaan Semester Kelas I Semester II di Ruang Kelas Kelas I Al-Ghazali SD Muhammadiyah Demangan,”

¹⁶ Muhammad Hasan dkk., “Penggolongan Media Pembelajaran,” dalam *Media Pembelajaran* (Tahta Media Group, 2021), <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>.

¹⁷ Udi Budi Harsiwi dan Liss Dyah Dewi Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.

Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan, minat, cara berpikir siswa, meningkatkan pemahaman siswa, serta harus bisa menarik perhatian siswa. Jenis media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media pembelajaran visual yang menampilkan gambar, foto, lukisan, dan sebagainya.¹⁸

Salah satu bentuk media audio visual merupakan video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media elektronik yang menampilkan komponen seperti gambar atau visual, suara, serta cahaya yang muncul dari sebuah layar.¹⁹ Pemanfaatan penggunaan video dalam proses belajar memungkinkan mendukung antusias dan partisipasi siswa. Selain itu untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi atau keterlibatan siswa, pembelajaran juga perlu didukung dengan inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang semakin populer adalah gamifikasi.²⁰ Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang memanfaatkan elemen-elemen dan sistem permainan untuk membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan juga mendukung hasil belajar siswa.²¹ Bentuk gamifikasi yang dimanfaatkan dalam penelitian ini merupakan roda putar.

Sedangkan roda putar merupakan sebuah objek yang memiliki bentuk lingkaran dan dapat bergerak berputar. Roda putar ini bisa diterapkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Penelitian serupa oleh Dalimunthe dkk (2024) menyatakan bahwa media roda putar ini menjadi salah satu media yang memberikan pengaruh signifikan dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.²²

¹⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

¹⁹ Sanovriharisa Bektu Pardana dan Nurkhairo Hidayati, "Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Pentingnya Sebagai Media Pembelajaran," *Biogenerasi Jurnal Pendidikan Biologi* 9, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v9i1.3352>.

²⁰ Dodi Setiawan Riatmaja dkk., "Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 6, no. 1 (2025): 464, <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547>.

²¹ Dwi Novita Sari dan Ahmad Rifqy Alfyan, "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review," *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52, <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.

²² Nofia Handayani Dalimunthe, *Implementasi Media Roda Suku Kata Untuk Meningkatkan Membaca Pemula Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar (SD)*, 1, no. 5 (2024): 79–95, <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i5.2559>.

Selain itu untuk membantu siswa dalam memahami materi membaca permulaan dibutuhkan metode pengajaran yang sistematis dan terarah. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu prosedur yang teratur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara penerapan rencana yang sudah diatur untuk mencapai tujuan pembelajaran.²³ Ada beberapa metode membaca permulaan yang bisa diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar seperti metode suku kata (*syllabic method*), metode kata lembaga, metode global, metode SAS (Struktur Analitik Sinetik), dan juga *phonic method*. Metode suku kata merupakan metode yang proses pembelajarannya dimulai dengan pengenalan suku kata.²⁴ Metode kata prosesnya dimulai dari pengenalan kata, kemudian diurai menjadi suku kata dan huruf, lalu digabungkan lagi menjadi suku kata dan kata. Metode global merupakan metode yang proses pembelajarannya dimulai dari pengenalan beberapa kalimat global. Selanjutnya *phonic method* merupakan metode membaca permulaan yang pembelajarannya dimulai dari pengenalan bunyi huruf. Sedangkan metode SAS merupakan metode yang proses pembelajarannya dimulai dari pengenalan kalimat utuh, kemudian dari kalimat tersebut akan dipecah menjadi kata, suku kata, dan huruf. Setelah itu digabungkan lagi mulai dari penggabungan huruf sampai menjadi kalimat utuh.²⁵

Dalam penelitian ini metode pengajaran yang dapat dijadikan alternatif solusi adalah *phonic method*. *Phonic method* menekankan pada kegiatan pengenalan kata melalui proses bunyi huruf.²⁶ Metode ini sesuai dengan kesulitan yang dialami dimana siswa akan diajak mengenal bunyi huruf terlebih dahulu kemudian menggabungkan bunyi huruf menjadi suku kata dan kata lalu dilanjut dengan kalimat sederhana. Penerapan metode fonik akan lebih berkesan jika diterapkan pada media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif yang bisa menarik partisipasi dan

²³ Aidil Saputra dkk., "Penerapan Metode Pembelajaran Fonik Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa MIN 17 Aceh Barat," *Jurnal Sosial Humaniora Sigli* 6, no. 2 (2023): 711–18, <https://doi.org/10.47647/jsh.v6i2.2006>.

²⁴ Ratih Mustikawati, "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015," *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesh: Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2015), <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/457>.

²⁵ Muammar, *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar* (Sanabil, 2020), <https://repository.uinmataram.ac.id/406/1/Buku%20Membaca%20Permulaan%20di%20Sekolah%20Dasar.pdf>.

²⁶ Fian Tiani dkk., "Penerapan Metode Fonik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa," *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 25 Juli 2023, 172–78, <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2796>.

keterlibatan siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “**Pengembangan Video Berbasis *Phonic Method* Materi Membaca Permulaan (Membaca Suku Kata dan Kata Sederhana) Berbantuan Gamifikasi Roda Putar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD/MI.** Penelitian ini penting karena pada penelitian ini akan membahas bagaimana pengembangan media pembelajaran roda putar sebagai salah satu alternatif media visual yang bisa digunakan pada pembelajaran membaca permulaan khususnya di kelas 1.

B. Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar sebagai media pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar sebagai media pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD/MI menurut ahli materi dan media?
3. Bagaimana penilaian guru dan respon siswa terhadap video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar sebagai media pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD/MI?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Pengembangan

Adapun beberapa tujuan dan kegunaan pada penelitian ini adalah:

1. Tujuan

- a. Untuk menghasilkan pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar sebagai sarana pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD/MI.
- b. Untuk memperoleh video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar yang layak sebagai media pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD/MI menurut ahli materi dan ahli media.
- c. Untuk mengetahui penilaian praktisi dan respon siswa terhadap video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar sebagai media pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD/MI.

2. Kegunaan Pengembangan

a. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan tentang bagaimana pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar sebagai salah satu media visual yang bisa digunakan pada pembelajaran membaca permulaan serta

bisa menjadi salah satu inovasi pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

b. Kegunaan praktis

1) Bagi guru:

Menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran terutama membaca permulaan, menjadi salah satu alternatif media pembelajaran visualisasi yang menarik perhatian siswa.

2) Bagi siswa:

Memberikan pengalaman bermakna pada siswa dalam memahami dan menguasai materi, meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa khususnya pada materi membaca permulaan.

3) Bagi Peneliti:

Memberikan pengalaman bermakna dalam mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah media yang dapat digunakan sebagai pendukung materi membaca permulaan.
2. Video pengembangan berisi tentang materi pengenalan bunyi huruf yang dikemas dalam bentuk lagu.
3. Produk pengembangan mencakup CP, TP pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 (Fase A).
4. Gamifikasi dalam penelitian berupa roda putar yang akan dimainkan selama proses pembelajaran.
5. Roda putar berbentuk fisik dengan diameter 30 cm yang akan dibagi menjadi 5 petak.
6. Roda putar didesain agar bisa diputar dan berhenti pada petak tertentu.
7. Roda putar berisi materi Bahasa Indonesia kelas 1 tentang membaca permulaan.
8. Materi membaca permulaan dalam roda putar berbentuk pengenalan huruf dalam fonik, kata dengan suku kata terbuka, suku kata tertutup, dan suku kata gabungan, ataupun gambar yang dipasang menggunakan magnet.

9. Roda putar akan terdiri dari beberapa elemen diantaranya: roda putar, penyangga roda, kartu huruf dan suku kata, balok kata, balok gambar dan papan tempel.
10. Penggunaan roda putar akan dibagi menjadi tiga level berdasarkan tahap penerapan *phonic method*.
11. Roda putar disusun dengan bahasa yang mudah dipahami dan ilustrasi-ilustrasi yang menarik.
12. Isi produk pengembangan roda putar terdiri dari:
 - a) Roda putar dengan diameter 30 cm
 - b) Kartu huruf dan suku kata
 - c) Balok kata
 - d) Balok gambar
 - e) Papan tempel kata
 - f) Buku panduan penggunaan media
13. Roda putar dapat digunakan mandiri atau kelompok.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penelitian ini memiliki asumsi dan batasan masalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar materi membaca permulaan (membaca suku kata dan kata sederhana) berbantuan gamifikasi roda putar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1.
- b. Validator dalam penelitian ini adalah dosen ahli dan guru yang berpengalaman sesuai dengan bidangnya.
- c. Produk pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar materi membaca permulaan berbantuan gamifikasi roda putar pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan mampu menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat membantu proses pembelajaran khususnya materi membaca permulaan.
- d. Produk pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar materi membaca permulaan berbantuan gamifikasi roda putar pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini merupakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat mendorong siswa untuk berperilaku aktif pada saat proses pembelajaran.

2. Batasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pada penelitian ini adalah video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar yang dikembangkan untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SD/MI.
- b. Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia membaca permulaan.
- c. Penilaian kualitas produk dilakukan oleh dosen ahli berpengalaman di bidang media, materi, dan praktisi.
- d. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dan hanya sampai pada tahap pengembangan (develope).
- e. Penilaian kualitas produk juga dilakukan calon pengguna yaitu siswa kelas 1 SD/MI untuk mengetahui respon.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah berikut akan membantu menghindari kesalahpahaman konsep selama penelitian dilakukan:

1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan juga memvalidasi sebuah produk.²⁷

2. Video Pembelajaran

Salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan.²⁸

3. *Phonic Method*

Metode yang digunakan untuk mengajarkan bunyi huruf dan kata, serta melatih anak agar dapat menggabungkan huruf menjadi sebuah kata dan kalimat untuk dibaca.²⁹

4. Gamifikasi

Penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk membantu menarik keterlibatan siswa.³⁰

5. Roda Putar

Sebuah objek berbentuk lingkaran yang dapat bergerak berkeliling atau berputar arah.³¹

²⁷ Wiwin Yuliani dan Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling," *Quanta : Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 3, <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>.

²⁸ Miftahul Khairani dkk., "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *JURNAL BIOLOKUS* 2, no. 1 (2019).

²⁹ Abella Saragih dan Iwan Wahyu Widayat, "Metode Fonik Dan Proximal Self Motivation untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca," *Psikostudia : Jurnal Psikologi* 9, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v9i1.3589>.

³⁰ Aryo Kusuma Yaniaja dkk., "Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi," *ADIMAS* 1, no. 1 (2020).

6. Media Pembelajaran

Segala jenis alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran.³²

7. Membaca Permulaan

Tahap awal yang diperoleh dalam belajar membaca dan termasuk keterampilan membaca dasar bagi siswa untuk mengetahui makna dan isi dari pelajaran yang dipelajari.³³

8. SD

Tingkat pendidikan formal awal yang memiliki peran dalam menumbuhkan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, serta sikap siswa.³⁴



³¹ Mutiara Putri Febrianti Nurlala dan Alex Yusron Al Mufti, “Pengenalan Media Roda Suku Kata Untuk Membantu Keterampilan Membaca Permulaan Sekolah Dasar,” *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2023): 125–32, <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.862>.

³² Ekalias Noka Sitepu, “Media Pembelajaran Berbasis Digital,” *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 242–48, <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.

³³ Suci Silvia dkk., “Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 3, no. 1 (2021): 7–12, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1336>.

³⁴ Kukuh Andri Aka, “Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn,” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2016): 35–46, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar yang telah dilakukan dan dikaitkan dengan rumusan masalah serta tujuan penelitian, peneliti kemudian menyusun kesimpulan yang menggambarkan pencapaian dan hasil dari proses pengembangan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengembangan media, telah dihasilkan produk pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar untuk materi membaca permulaan siswa kelas 1. Pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar melalui tahap pengembangan *define*, *design*, dan *develope*. Media video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar ini terdiri dari video pembelajaran, roda putar dan beberapa elemen pendukung berupa papan tempel, balok kata dan gambar, kartu huruf dan suku kata, serta buku panduan penggunaan media. Media ini juga telah dilengkapi dengan capaian serta tujuan pembelajaran serta langkah-langkah penggunaan media. Media ini juga dilengkapi dengan kode QR yang berisi tentang video pembelajaran yang telah dibuat peneliti. Secara keseluruhan media ini dibuat untuk meningkatkan antusias dan motivasi siswa dalam pembelajaran membaca khususnya membaca permulaan di kelas 1.
2. Berdasarkan hasil pengembangan media, telah dihasilkan produk pengembangan media yang layak digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas 1. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh para ahli. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan presentase sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak” Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan presentase sebesar 84% dan termasuk dalam kategori layak “Layak”. Berdasarkan penilaian dari para ahli, video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar dikatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.
3. Berdasarkan penilaian dari guru pengembangan video berbasis *phonic method* berbantuan gamifikasi roda putar menunjukkan

presentase sebesar 71% dan termasuk dalam kategori “Layak”. Selain itu hasil respon siswa terhadap media roda putar berbasis *phonic method* memperoleh skor 197 dari total skor 210. Hasil tersebut diperoleh dari jumlah responden siswa kelas 1 sebanyak 21 siswa. Berdasarkan perolehan hasil uji coba terbatas, media yang dikembangkan mendapatkan skor 93,81% dengan kategori respon positif.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dilalui, maka peneliti menemukan beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan media roda putar berbasis *phonic method*. Pertama, uji coba produk hanya dilakukan pada kelompok terbatas sehingga belum menggambarkan efektivitas secara luas. Kedua, media hanya difokuskan pada kemampuan membaca permulaan sehingga belum mencakup aspek keterampilan berbahasa lainnya. Ketiga, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya penyebaran media hanya bisa dilakukan pada satu kelas 1 di sekolah tempat dilakukannya penelitian, sehingga media masih belum bisa tersebar ke sekolah-sekolah lain. Selain itu peneliti juga mengalami terkendala dalam mengolah dan memilih elemen sehingga tampilan media masih belum maksimal.

C. Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang ditemukan maka ditemukan beberapa saran agar penelitian pengembangan selanjutnya dapat lebih baik dari sebelumnya:

1. Bagi guru disarankan sebaiknya memanfaatkan media roda putar berbasis *phonic method* ini sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.
2. Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penggunaan media pembelajaran interaktif dan juga inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan media ini pada materi atau jenjang yang berbeda. Peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih memperhatikan pengolahan elemen visual agar media terlihat lebih menarik dan penyusunan materi secara sistematis. Selain itu disarankan untuk memperluas objek penyebaran media sampel uji efektivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ahsanul Khuluq, Nasrullo Nasrullo, dan Moh Rifqi Falah Al Farabi. "Keseimbangan Antara Ujian Dan Kemampuan Manusia: Telaah Tafsir Surat Al-Baqarah Ayat 286 Dalam Tafsir Al-Mishbah." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 11 (2024): 16–25. <https://doi.org/10.62504/jimr954>.
- Aka, Kukuh Andri. "Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2016): 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK* 3, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Aprilia, Ulfiatul Inka, Fathurohman Fathurohman, dan Purbasari Purbasari. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 2. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.37266>.
- Apriliana, Helinda, Sariban Sariban, dan Ida Sukowati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Manasik Dengan Metode Fonik Pada Membaca Permulaan Kelas 1 SD." *LISTRA: Jurnal Linguistik Dan Sastra Terapan* 2, no. 1 (2025): 87–94.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.
- "Arti kata fonik - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 7 November 2025. <https://www.kbbi.web.id/fonik>.
- Audina, Nur, Siti Ma'muroh, dan Rima Novia Ulfa. "The Advantages of the Phonics Method for Early Childhood Reading Skills." *JEDU: Journal of English Education* 2, no. 2 (2022): 130–37. <https://doi.org/10.30998/jedu.v2i2.6666>.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing, 2020.
- Borusilaban, Lois Juvita Anggelika, dan Nova Estu Harsiwi. "Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan Siswa Kelas I." *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2502–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.6014>.
- Dalimunthe, Nofia Handayani. *Implementasi Media Roda Suku Kata Untuk Meningkatkan Membaca Pemula Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar (SD)*. 1, no. 5 (2024): 79–95. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i5.2559>.
- Damayanti, Dini, Intan Sari Ramdhani, dan Muhammad Imam Muttaqijn. "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN Duri Kosambi 09 Pagi Kota Jakarta Barat." *Journal on Education* 07

- (2024). Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Damayanti, Selvi Aryani, dan Awalina Barokah. “Pengembangan Media Pembelajaran Jegolan Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Cijengkol 02.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 675–84. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18920>.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Destiana Putri Widyawati, Amalleina Fatiha, Alicia Tia Fauzia, dkk. “Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Kemampuan Membaca Siswa SDN Kuryokalangan 01.” *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 2, no. 5 (2023): 939–45. <https://doi.org/10.56799/peshum.v2i5.2242>.
- Dewayani, Sofie. *Bahasa Indonesia: Aku Bisa! untuk SD/MI Kelas I (Edisi Revisi)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023.
- Diana, Ani. “Pembelajaran Membaca Menggunakan Metode Phonik dan Media Gambar Anak Tunagrahita di SLB Negeri Pringsewu.” *JURNAL PESONA* 6, no. 1 (2021): 20–26. <https://doi.org/10.52657/jp.v6i1.1353>.
- Fahri, Muhammad U. “Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran.” *Z97qy_v1*. Preprint, OSF Preprints, 24 Oktober 2020. <https://doi.org/10.31219/osf.io/z97qy>.
- Fajar Ayu, Amilia, Asih Puspitasari, Nurin Hidayati, dan Adi Fitra Andikos. “Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi.” *ISEDU : Islamic Education Journal* 2, no. 2 (2024): 1–5. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>.
- Gusman, Yessy Rosyana, Sri Widayati, dan Atrianing Yessi Wijayanti. “Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Banyubiru 01.” *WASPADA: Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan* 11, no. 2 (2023): 50–57. <https://doi.org/10.61689/waspada.v11i2.471>.
- Habibi, Muhammad Thoriq Zacky. “Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 10, no. 1 (2025): 184–90. <https://doi.org/10.24256/kelola.v10i1.6285>.
- Hakeu, Febrianto, Idan I. Pakaya, dan Mutmain Tangkudung. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar.” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154–66. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.
- Hapsari, Estuning Dewi. “Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa.” *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra* 20,

- no. 1 (2019): 10–24. <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>.
- Harianto, Erwin. “Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2020): 1–8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>.
- Harsiwi, Udi Budi, dan Liss Dyah Dewi Arini. “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Hasan, Muhammad, Milawti, Darodjat, dkk. “Penggolongan Media Pembelajaran.” Dalam *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021. <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>.
- Herlina, Emmi Silvia. “Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0.” *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan* 5, no. 04 (2019).
- Huo, Shuting, dan Shufen Wang. “The Effectiveness of Phonological-Based Instruction in English As a Foreign Language Students at Primary School Level: A Research Synthesis.” *Frontiers in Education* 2 (Mei 2017): 15. <https://doi.org/10.3389/feduc.2017.00015>.
- Istiqomah, Ria, Rudy Sumiharsono, dan Eges Triwahyuni. “Pengaruh Penggunaan Metode Fonik Berbantuan Flash Card terhadap Perkembangan Bahasa Anak dan Kemampuan Membaca Awal Anak TK.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023).
- Janawati, Desak Putu Anom, Ni Wayan Sri Darmayanti, dan Ni Wayan Sustiani. “Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 4, no. 1 (2022): 30–33. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v4i1.110>.
- Kadir, Djuita. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 05 Wanggarasi Tahun 2014/2015 Melalui Media Gambar.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 5, no. 2 (2020): 93. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.2.93-102.2019>.
- Khairani, Miftahul, Sutisna, dan Slamet Suyanto. “Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *JURNAL BIOLOKUS* 2, no. 1 (2019).
- Khoirunnisa, Indah, Pinta Uli Panjaitan, Tiara Aisyah Ananta, Vivi Sahwitri Agustin, Mei Seven, dan Muhammad Sofwan. “Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Journal of iInnovative iand iCreativity* 5, no. 2 (2025): 6175. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.1023>.
- Mahbubi, M., dan Homaidi. “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.” *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9.

<https://doi.org/10.71242/wf9q5253>.

- Mailida, Yulita, Rora Rizki Wandini, dan Mutia Fathia Rahmah. "Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 2 (2023). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Maisaroh, Kristina, dan Nikmah Fitria Surya. "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Materi Perubahan Sosial Budaya Untuk Siswa Kelas VI SDN Katerban 2." *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2022): 128–36. <https://doi.org/10.29407/seinkesjar.v2i1.3007>.
- Marliani, Lita. "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, advance online publication, 1 Januari 2021. <https://doi.org/10.51878/PAEDAGOGY.V1I2.802>.
- Marlinda, Marlinda, Yunika Afryaningsih, dan Yuni Listiarini. "Kajian Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 38 Sungai Ambawang." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 5 (2024): 5596–605. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1836>.
- Mashlahati, Putri. "Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 2. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10050>.
- Masykuri. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I MI Pesantren Pembangunan Cibeunying Kecamatan Majenang Kabupaten Cilacap Tahun 2017/2018." Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo, 2019.
- Mattawang, Muh. Rizal, dan Edy Syarif. "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>.
- Muammar. *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Sanabil, 2020. <https://repository.uinmataram.ac.id/406/1/Buku%20Membaca%20Permulaan%20di%20Sekolah%20Dasar.pdf>.
- Muhamad, Budi Setiawan, Amalia Jiandra Tiasari, Nur Kholis Makki, Puspa Indriyani, dan Neneng Nurbaeti. *Buku Panduan Praktik Pembelajaran Literasi Kelas Awal Untuk Guru*. Direktorat Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Mulfajril, Restu, Hadiyanto Hadiyanto, dan Hendra Sofyan. "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas* 8, no. 1 (2023): 40–55. <https://doi.org/10.22437/jpjd.v8i1.25196>.
- Mumpuni, Atikah, dan Nur Afifah. "Analisis Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Buletin Ilmiah*

Pendidikan 1, no. 2 (2022).

- Mustikaati, Wina, Kartika Sari, Novia Ramanda, Ummyatul Salsabila, dan Yesi Agustia. "Pentingnya Memahami Perkembangan Peserta Didik bagi Guru dan Calon Guru Sekolah Dasar." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 6, no. 3 (2023): 129. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/oai>.
- Mustikawati, Ratih. "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015." *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha: Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2015). <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/457>.
- Nurhidayati, Voni Nurhidayati, Fitra Ramadani, Fika Melisa, dan Desi Armi Eka Putri. "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa." *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>.
- Nurlela, Mutiara Putri Febrianti, dan Alex Yusron Al Mufti. "Pengenalan Media Roda Suku Kata Untuk Membantu Keterampilan Membaca Permulaan Sekolah Dasar." *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2023): 125–32. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.862>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Okpatrioka, Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022. <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>.
- Pardana, Sanovriharisa Bekti, dan Nurkhairo Hidayati. "Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Pentingnya Sebagai Media Pembelajaran." *Biogenerasi Jurnal Pendidikan Biologi* 9, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v9i1.3352>.
- Peraturan Perundangan Terkait Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)(Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016)*. t.t. <https://luk.staff.ugm.ac.id/>.
- Prakoso, Paholo Iman. "Membaca Permulaan Dengan Metode SAS Berbantuan Media KOKABAJA (Kotak Kata Baca Eja)." *KODE: Jurnal Bahasa* 3

(2024): 123. <https://doi.org/10.24114/kjb.v13i1.56856>.

- Prasetya, Wisnu Ady, Ignatius I. Wayan Suwatra, dan Luh Putu Putri Mahadewi. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>.
- Pratiwi, Nugraheni Nur Awalia. "Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMAN 2 Trenggalek." *Bapala* 10, no. 4 (2023).
- Pridasari, Fifin, dan Siti Anafiah. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I di SDN Demangan Yogyakarta." *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 6, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.8054>.
- Purwulan, Heni. "Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah." *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 4, no. 04 (2024): 375–82. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i04.995>.
- Putri, Niputu Ayu Cahaya. "Pengaruh Model Pembelajaran Phonics (Fonik) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Di Sdn Jrebeng Kidul Kota Probolinggo." *Pedagogy : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 10, no. 2 (2023): 2. <https://doi.org/10.51747/jp.v10i2.1558>.
- Putri, Syafira Raka, dan Farid Ahmadi. "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Education Action Research* 7, no. 3 (2023): 446–55. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>.
- Rahayu, Ariyanti, Nur Salim, dan Anggi Fitri. "Hakikat Perencanaan Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.2201>.
- Raudah, Syufi, Ahmad Suriansyah, dan Celia Cinantya. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar." *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2092–97. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>.
- Riatmaja, Dodi Setiawan, Trisna Rukhmana, Al Ikhlas, Heru Widoyo, dan Narwanto Nurcahyo. "Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa." *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 6, no. 1 (2025): 464. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547>.
- Rochaendi, Endi, Akhsanul Fuadi, dan Dyahsih Alin Sholihah. *Pengembangan Media Pembelajaran*. ITERA Press, 2024.
- Rochmah, Salma Hikmahtul Nur, dan Iqnatia Alfiansyah. "Pengembangan Media

- Number Spinning Wheel pada Materi Calistung di Kelas 1 UPT SD Negeri 63 Gresik.” *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 9714–21. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1853>.
- Romelah, Siti, dan Alik Mustafidal Laili. “Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sdn 02 Ngrayung.” *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2022): 10–14. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v3i1.433>.
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, dan Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. “Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan.” *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 3. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin Syahrudin, Muh Syahrul Saleh, Ilham Azis, dan Sahabuddin Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara, 2023. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/>.
- Saputra, Aidil, Suharman Suharman, dan Rismawar Rismawar. “Penerapan Metode Pembelajaran Fonik Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa MIN 17 Aceh Barat.” *Jurnal Sosial Humaniora Sigli* 6, no. 2 (2023): 711–18. <https://doi.org/10.47647/jsh.v6i2.2006>.
- Saragih, Abella, dan Iwan Wahyu Widayat. “Metode Fonik Dan Proximal Self Motivation untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca.” *Psikostudia: Jurnal Psikologi* 9, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v9i1.3589>.
- Sari, Dwi Novita, dan Ahmad Rifqy Alfian. “Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review.” *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.
- Saski, Nabilah Hamudiana, dan Tri Sudarwanto. “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (2021): 1118–24. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>.
- Shoffan, Shoffa, Desty Endrawati Subroto, Fadhilah Syam Nasution, dkk. *Media Pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka, 2023.
- Silvia, Suci, Putri Hana Pebriana, dan Sumianto Sumianto. “Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 3, no. 1 (2021): 7–12. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1336>.
- Sitepu, Ekalias Noka. “Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 242–48. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Sulastrri, Sulastrri. “Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Membaca

- Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri Bangunharjo Bantul.” *Basic Education* 5, no. 23 (2016): 2-2.281.
- Suleman, Dajani, Yatun R. Hanafi, dan Abdul Rahmat. “Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 2 (2021): 713. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>.
- Tahun 2021, Septy Nurfadhillah, M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Tiani, Fian, Marlina Eliyanti Simbolon, dan Eli Hermawati. “Penerapan Metode Fonik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa.” *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 25 Juli 2023, 172–78. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2796>.
- Tri Septiani, Yolanda, Destiniar, dan Putri Dewi Nurhasana. “Pengembangan Media Permainan Spin (Roda Putar) Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 5635–44. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1272>.
- Tsabitah, Husna Muthiah, dan Eva Arifin. “Penerapan Metode Fonik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Di Sps Tabata Islamic Preschool Kota Bekasi.” *Wildan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran - STAI Bani Saleh* 2, no. 2 (2023): 2. <https://doi.org/10.54125/wildan.v2i2.14>.
- Vhalery, Rendika, Heri Pratikto, dan Wening Patmi Rahayu. “Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android.” *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 444–59. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>.
- Virdyna, Nina Khayatul. “Penerapan Metode Fonik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini.” *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra* 9, no. 1 (2015): 113. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v9i1.584>.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Widada, Aris Heri. “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kelas 1 SDN Miyono II Kabupaten Bojonegoro.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 13, no. 8 (2025): 2141–50.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar, 2012.

- Wisada, Putu Darma, I. Komang Sudarma, dan Adr I. Wayan Ilia Yuda S. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter.” *Journal of Education Technology* 3, no. 3 (2019): 140–46. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Yaniaja, Aryo Kusuma, Hendra Wahyudrajat, dan Viola Tashya D. “Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi.” *ADIMAS* 1, no. 1 (2020).
- Yoo, In Shik, dir. “Dr. Romantic 2.” *Dr. Romantic*. SBS, 2020. <https://www.viu.com/ott/id/id/vod/1642563/Dr-Romantic>.
- Yoo, In Shik, dir. *Dr. Romantic*. Episode 4, “Dr. Romantic 3.” SBS, 2023. <https://www.netflix.com/us/title/80998941?s=a&trkid=13747225&shareType=Title&shareUuid=b6783bc5-627d-4911-ba92-0c61de255133&trg=cp&unifiedEntityIdEncoded=Video%3A80998941&lang=en&clip=81910618>.
- Yuanta, Friendha. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2019): 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yuliani, Wiwin, dan Nurmauli Banjarnahor. “Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling.” *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 3. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>.
- Yuyun Asnawati, dan Sutiah Sutiah. “Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Journal of Islamic Education* 5, no. 1 (2023): 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.
- Zurlita, Lailatul, Yuhatriati, Siti Naila Fauzia, dkk. “Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* 7 (2022).