

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini diuraikan dalam bab ini. Uraian metodologi tersebut mencakup pembahasan mengenai metode dan desain penelitian, sumber data penelitian, teknik pengambilan data, instrumen penelitian, dan teknik pengolahan data. Metodologi penelitian adalah tahap-tahap pelaksanaan penelitian dan panduan penelitian yang menjadi patokan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Pendekatan dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Based Research* (DBR). Penelitian berbasis rancangan atau *design-based research* dicirikan oleh usaha untuk merancang atau mengembangkan intervensi pembelajaran dalam rangka memecahkan masalah pelik di bidang pendidikan dan menambah pengetahuan mengenai karakteristik, perancangan, dan pengembangan intervensi yang dilakukan. Penelitian berbasis rancangan (DBR) dapat diterapkan dalam penelitian mengenai pengembangan program pendidikan dan pelatihan, pengembangan kurikulum, serta pengembangan model pembelajaran di kelas (Akker et al., 2006; Herrington et al., 2007; Herrington & Reeves, 2011; McKenney & Reeves, 2014; van den Akker, 1999).

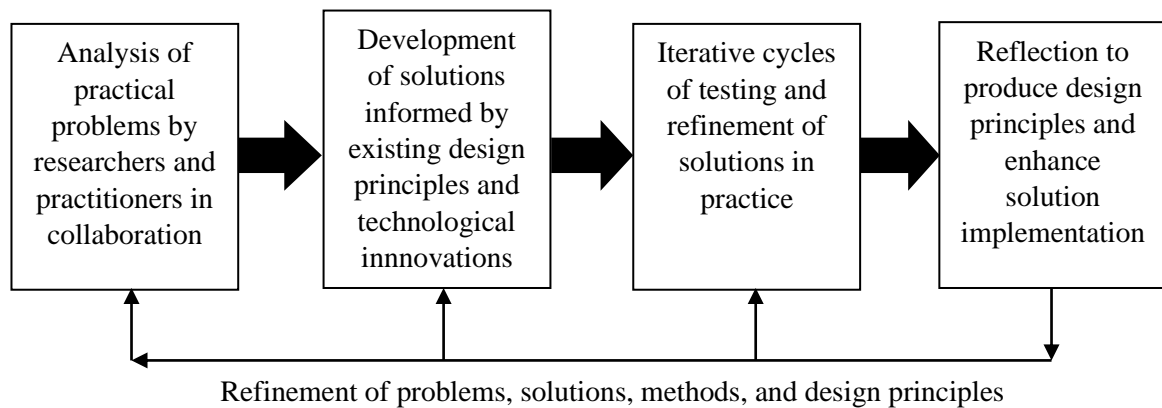
Bakker dan Van Eerde (2015, hal. 2) menyatakan bahwa penelitian berbasis rancangan berpotensi menjembatani kesenjangan antara praktek dan teori pendidikan. Dengan demikian, dibutuhkan pengembangan pembelajaran yang lebih khusus. Penelitian berbasis rancangan (DBR) dirancang untuk menghasilkan teori yang berdasar empiris dengan menggabungkan penelitian tentang proses pembelajaran dan sarana-sarana yang mendukung proses tersebut. *Design Based Research* (DBR) dibuat sebagai metode yang berguna untuk melakukan penelitian sekaligus pembelajaran, serta mendampingi pengetahuan secara ilmiah agar produk yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan (Herrington et al., 2007; McKenney & Reeves, 2014; van den Akker et al., 2007).

Terkait berbagai pengertian di atas, penelitian ini memilih penelitian berbasis rancangan (*Design Based Research/DBR*) sebagai metode penelitian sebab penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif (model SKBMI) dalam pembelajaran membaca permulaan. Model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif ini dirancang dan dikembangkan dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan pendidikan yang pelik, yaitu peningkatan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. Ancangan model *sodiokognitif* dalam penelitian ini dikembangkan dan dirancang agar sesuai dengan kebutuhan, yaitu berbantuan multimedia interaktif. Model tersebut diimplementasikan dan diujicobakan pada pembelajaran membaca permulaan dalam kondisi alami, yaitu di dalam kelas. Proses implementasi dan ujicoba dilakukan berulang untuk menguji dan memperbaiki ancangan model sesuai dengan temuan dan evaluasi pembelajaran. Proses ini menghasilkan sebuah produk model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan model penelitian Reeves (2006). Rancangan penelitian ini dipilih sebab mengandung langkah-langkah yang relevan untuk pengembangan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif. Vanderhoven dkk. (2016, hal. 462–467) menyatakan bahwa pendekatan penelitian berbasis rancangan (*Design Based Research/DBR*) terdiri dari empat tahap: (1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi; (2) mengembangkan ancangan solusi yang didasarkan pada patokan teori, prinsip-prinsip perancangan yang ada, dan inovasi teknologi; (3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis; (4) refleksi untuk menghasilkan prinsip perancangan serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis. Rancangan penelitian berbasis rancangan (DBR) model Reeves dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut (Herrington et al., 2007; McKenney & Reeves, 2013; Reeves, 2006).

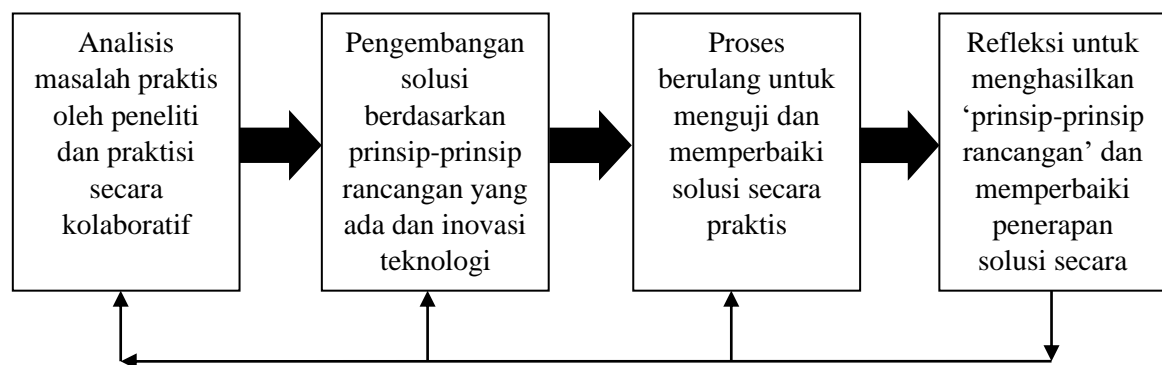
Design-Based Research



Gambar 3.1 Pendekatan *design-based research* Reeves (2006)

Berdasarkan rancangan penelitian pada gambar 3.1, penelitian ini merumuskan rancangan penelitian sebagai berikut:

1. Peneliti bekerjasama dengan praktisi untuk melaksanakan analisis masalah praktis.
2. Peneliti mengembangkan ancangan solusi berdasarkan prinsip rancangan dan inovasi teknologi.
3. Peneliti menerapkan model yang dikembangkan dalam siklus berulang untuk menguji dan memperbaiki ancangan solusi.
4. Peneliti melakukan refleksi untuk menghasilkan prinsip rancangan dan produk model (Gambar 3.2.)



Gambar 3.2 Rancangan Penelitian

Sumber: diadaptasi dari Reeves (2006)

Untuk merancang model dan bahan-bahan pelajaran dalam penelitian *Design Based Research* ini, peneliti bekerjasama dengan partisipan/kolaborator, termasuk ahli pendidikan, pengembang pendidikan, pendidik, dan warga lingkungan belajar lainnya yang selalu ikut berproses dalam penelitian. Sebelum penelitian, dilakukan kajian literatur dan observasi lapangan guna menganalisis

bagaimana proses membaca permulaan dilaksanakan di sekolah sebelum digunakan model pembelajaran sosiokognitif. Selain itu, peneliti juga melaksanakan Diskusi Kelompok Terfokus (*Focus Group Discussion/FGD*) dengan teman/pembimbing mengenai pengembangan model pembelajaran sosiokognitif dalam pembelajaran membaca permulaan berbantuan multimedia interaktif.

Penelitian dengan metode *Design Based Research* ini dilakukan dengan melalui empat tahap sebagaimana dianjurkan oleh Reeves (2006). Herrington dkk (2007) merangkum tahap-tahap penelitian *Design Based Research* dalam tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Tahap-Tahap *Design Based Research*

Tahap	Unsur
<i>Tahap design-based research (Reeves, 2006)</i>	<i>Topik/unsur yang perlu dijabarkan</i>
TAHAP 1: Analisis masalah praktis secara kolaboratif antara peneliti dan praktisi	Rumusan masalah
	Konsultasi antara peneliti dan praktisi
	Pertanyaan penelitian
TAHAP 2: Pengembangan solusi berdasarkan prinsip-prinsip rancangan (<i>design principles</i>) yang ada dan inovasi teknologi	Kajian literatur
	Kerangka teoretis
	Pengembangan draf prinsip-prinsip rancangan yang akan memandu perancangan intervensi pembelajaran
TAHAP 3: Siklus berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis	Penjabaran intervensi yang diusung
	Penerapan intervensi (siklus pertama/baseline awal)
	Partisipan
	Pengumpulan data
	Analisis data
	Penerapan intervensi (siklus kedua/baseline akhir)
	Partisipan
TAHAP 4: Refleksi untuk menghasilkan ‘prinsip rancangan’ (<i>design-principles</i>) dan memperbaiki penerapan solusi secara praktis	Pengumpulan data
	Analisis data
	Prinsip rancangan (<i>design principles</i>)
	Artefak yang dirancang (model pembelajaran)
	Pengembangan profesional

Sumber: Diadaptasi dari Herrington dkk (2007)

Dalam penelitian ini, empat tahap penelitian di atas dilaksanakan lewat penelitian pendahuluan yang dilanjutkan dengan penelitian inti. Penelitian pendahuluan difokuskan pada pengumpulan data mengenai kemampuan membaca siswa lewat survei, analisis dokumen, wawancara, dan tes awal. Penelitian

pendahuluan menghasilkan seperangkat hasil tes membaca permulaan siswa yang digunakan sebagai data untuk menyusun pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif. Dari penelitian pendahuluan ini diperoleh gambaran ihwal tradisi dan kemampuan siswa membaca sebagai acuan dan rujukan dalam mengembangkan kemampuan siswa membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat wacana dengan baik.

Penelitian inti dimulai dengan menyusun kerangka model pembelajaran sosiokognitif. Kemudian, peneliti membuat bingkai cerita untuk menyusun multimedia interaktif yang bisa mendukung pembelajaran sosiokognitif tersebut. Kemudian, peneliti menyiapkan perangkat instrumen penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk divalidasi oleh ahlinya. Setelah peneliti memiliki rancangan model pembelajaran sosiokognitif yang dapat memandu siswa dalam membaca permulaan, ancangan model pembelajaran sosiokognitif tersebut diujicoba untuk melihat dampaknya terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. Tahap-tahap penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1) Tahap 1: Analisis Permasalahan Praktis secara Kolaboratif

Pada tahap ini, peneliti mencari permasalahan yang akan dipecahkan, yaitu kemampuan membaca permulaan pada siswa. Rumusan permasalahan ini didasarkan pada: (1) penelitian sebelumnya tentang model pembelajaran sosiokognitif, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, dan membaca permulaan; (2) temuan masalah krusial dalam pembelajaran membaca permulaan (kesulitan membaca permulaan yang dialami siswa dan kurangnya motivasi membaca siswa); (3) pengalaman peneliti dan kolaborator/partisipan; temuan masalah krusial dalam pembelajaran (kurangnya motivasi dan minat literasi dan membaca pada siswa serta pasifnya pembelajaran membaca di sekolah); dan (4) pengembangan prinsip model pembelajaran sosiokognitif berdasarkan hasil temuan.

Selain itu, perumusan permasalahan penelitian dilakukan setelah proses diskusi dan konsultasi dengan peneliti dan praktisi, dalam hal ini guru yang mengajar membaca permulaan di kelas 1 SD. Data mengenai kemampuan membaca awal siswa, yang membantu proses perumusan masalah penelitian,

diperoleh dari survei, wawancara dengan guru, analisis dokumen yang disediakan guru, dan hasil tes awal membaca permulaan.

Rumusan permasalahan penelitian kemudian diturunkan menjadi empat pertanyaan penelitian yang diharapkan akan terjawab oleh data yang ditemukan dan proses yang dilakukan.

Langkah selanjutnya adalah kajian literatur, yang merupakan proses penting dalam *design-based research* karena akan menjadi dasar penyusunan draf *design* yang akan memandu pembuatan ancangan model untuk menyelesaikan permasalahan penelitian. Selain fungsi penting ini, kajian literatur juga berfungsi sebagaimana pada penelitian lainnya; untuk menemukan dokumen yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dan menjadi kerangka logis penelitian.

2) Tahap 2: Pengembangan Solusi (Rancangan Model Pembelajaran Sosiokognitif)

Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka teoretis untuk melaksanakan penelitian dan untuk menyusun ancangan model yang akan di implementasikan dan diujicobakan di lapangan sesuai dengan rancangan penelitian. Kerangka teoretis disusun berdasarkan hasil kajian literatur mengenai pendekatan-pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah membaca permulaan.

Pengembangan solusi untuk masalah-masalah membaca permulaan menghasilkan prinsip-prinsip pengembangan model dan perancangan intervensi pembelajaran. Kesulitan-kesulitan siswa dalam membaca permulaan yang ditemukan pada tahap analisis masalah dicarikan solusinya, yaitu penerapan pembelajaran sosiokognitif. Hasil pembelajaran sosiokognitif antara lain ditentukan oleh kemampuan siswa untuk mengamati, mengingat, dan meniru perilaku yang diajarkan. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan kajian literatur, diketahui bahwa salah satu faktor penyebab kesulitan membaca permulaan yang dialami siswa adalah lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menyenangkan dapat menghambat keberhasilan penerapan pendekatan sosiokognitif dalam membaca permulaan.

Untuk itu, rancangan model yang dikembangkan dalam tahap pengembangan solusi ini harus dapat mengatasi masalah-masalah pembelajaran membaca permulaan dengan cara yang menarik dan memotivasi siswa. Dalam penelitian ini, solusi yang ditawarkan adalah dengan menerapkan pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif. Sebagaimana ditunjukkan dalam kajian literatur, pembelajaran sosiokognitif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan penggunaan multimedia interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa.

Hasil dari tahap ini adalah intervensi pembelajaran dan ancangan solusi; yaitu model awal pembelajaran sosiokognitif dalam membaca permulaan menggunakan bantuan multimedia interaktif. Rumusan tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk ancangan model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif. Ancangan model ini disusun berdasarkan teori, prinsip perancangan, serta inovasi teknologi yang tersedia.

Ketika rumusan dianggap sudah sesuai, penyusunan multimedia interaktif dilakukan. Multimedia interaktif disusun sedemikian rupa untuk memfasilitasi pembelajaran membaca permulaan menggunakan ancangan model yang dikembangkan. Penyusunan multimedia interaktif diarahkan untuk membantu penerapan pendekatan sosiokognitif agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi bagi siswa sehingga proses-proses pembelajaran (atensi, retensi, meniru) dapat memberikan hasil yang baik. Produk dari tahap kedua ini adalah ancangan model pembelajaran sosiokognitif dan model multimedia interaktif yang bisa diterapkan di lapangan.

3) Tahap 3 Penerapan Ancangan (Model Pembelajaran sosiokognitif) dalam Pembelajaran Membaca Permulaan dan Evaluasi/Perhaikan Model secara Berulang

Mengikuti tahap pengembangan solusi, dilakukan uji coba berulang secara sistematis atas ancangan model pembelajaran sosiokognitif dalam pembelajaran membaca permulaan. Pembelajaran membaca permulaan menggunakan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dilaksanakan dalam lingkungan alami. Artinya, ancangan tersebut diterapkan pada siswa yang benar-benar sedang belajar membaca permulaan di kelas.

Pada tahap ini pula ditentukan siapa yang akan dijadikan subjek penelitian, bagaimana data akan dikumpulkan, dan bagaimana data akan dianalisis. Ujicoba model tahap pertama jarang sekali bisa memberikan cukup bukti mengenai keberhasilan intervensi pembelajaran (penerapan model) dan dampaknya terhadap solusi masalah penelitian. Oleh sebab itu, ujicoba model dilakukan secara berulang.

Dalam penelitian ini, model diterapkan dalam dua siklus (baseline awal dan baseline akhir). Masing-masing siklus mengandung empat pembelajaran yang masing-masing difokuskan pada satu kemampuan membaca permulaan. Ketika model diujicoba, dilakukan pula observasi penelitian bersama kolaborator/pengamat untuk melihat gejala yang terjadi dalam proses penerapan model. Proses implementasi ancangan model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam tiap pertemuan direkam dan dicatat untuk dievaluasi.

Data yang didapat dari penerapan ancangan model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif kemudian dievaluasi untuk menemukan hal-hal yang perlu diperbaiki. Setelah perbaikan dilakukan sesuai hasil evaluasi, model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif kemudian diterapkan lagi pada siklus selanjutnya. Pengulangan siklus ini perlu dilakukan untuk mendapatkan model akhir yang memadai dan layak diterapkan untuk pembelajaran membaca permulaan.

Pada tahap penerapan ini, ancangan model diterapkan dalam lingkungan alami, ancangan model dievaluasi secara empirik untuk dikembangkan dan diperbaiki lebih lanjut, dan ancangan model direvisi berdasarkan hasil penerapan dan evaluasi. Ketiga langkah ini dilakukan secara berulang.

Hasil dari tahap ini adalah sebuah model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif yang siap diterapkan di lapangan setelah melalui tahap terakhir, yaitu refleksi.

4) Tahap 4 Refleksi untuk Menghasilkan ‘*design principles*’ dan Memperbaiki Penerapan Solusi

Tahap keempat melibatkan proses refleksi terhadap dasar pengembangan model. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator berdasarkan temuan evaluasi dan teori pengembangan.

Refleksi model pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai kekurangan model yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Hal ini perlu dilakukan untuk memperbaiki ancangan model pembelajaran sampai menjadi sebuah model pembelajaran dengan rancangan baru yang siap diterapkan di lapangan. Proses refleksi ini menjadi dasar untuk menyempurnakan model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif untuk membaca permulaan. Penyempurnaan model tersebut dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi dan praktek pembelajaran di lapangan.

Tahap refleksi akan menghasilkan tiga macam hasil, yaitu hasil ilmiah berupa prinsip-prinsip perancangan (*design principles*), hasil praktis berupa artefak atau model pembelajaran, dan hasil sosial berupa peningkatan profesional pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

B. Sumber Data Penelitian

Partisipan atau subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar yang mengikuti pembelajaran membaca permulaan dan guru yang mengajar membaca permulaan.

Data primer (data utama) penelitian ini diperoleh dari sampel penelitian. Populasi subjek penelitian ini adalah seluruh siswa di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 30 Bandung tahun ajaran 2019/2020, sejumlah 599 siswa (270 siswa perempuan dan 329 siswa laki-laki). Dari populasi tersebut, sampel penelitian dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* dianggap paling sesuai untuk memilih sampel dalam penelitian ini mengingat tidak semua sekolah telah memiliki kemampuan dan fasilitas untuk menerapkan pembelajaran berbantuan multimedia. Persyaratan utama pemilihan sampel adalah kemampuan sekolah untuk memfasilitasi pembelajaran berbantuan multimedia interaktif dan kebutuhan siswa untuk belajar membaca permulaan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, siswa kelas 1 SD Al Azhar 30 Bandung dipilih sebagai sampel

penelitian. Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah 195 siswa kelas 1 yang terdiri dari 123 siswa laki-laki dan 72 siswa perempuan dengan rentang usia antara 6 sampai 8 tahun.

Sementara, data sekunder didapat dari narasumber dan dokumen terkait. Narasumber dalam penelitian ini adalah para guru membaca permulaan. Dokumen-dokumen terkait disediakan oleh guru dan pihak sekolah kepada peneliti.

C. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, yaitu hasil kemampuan membaca permulaan siswa yang diwakili oleh nilai tes membaca permulaan. Penelitian ini juga menggunakan data kualitatif, yaitu hasil pengamatan kelas, penilaian model, pengamatan terhadap guru yang melaksanakan pembelajaran membaca permulaan, catatan lapangan, angket siswa sebelum dan sesudah penerapan model, wawancara guru, dan dokumentasi penelitian. Pengumpulan data dilakukan sebelum, saat, dan setelah proses penelitian. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik tes dan nontes.

1. Teknik Tes

Data kuantitatif berupa nilai kemampuan membaca permulaan siswa dikumpulkan menggunakan teknik tes. Data kuantitatif yang diperlukan untuk penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan siswa sebelum penerapan model dan kemampuan siswa setelah penerapan model. Data kemampuan awal siswa dalam membaca permulaan diperoleh lewat tes awal (pre-test) yang diberikan pada tahap pra-penelitian, sebelum model diterapkan. Kemudian, dalam tiap siklus, kemampuan membaca permulaan siswa diukur lewat evaluasi pembelajaran sesuai materi atau kemampuan yang diajarkan. Setelah seluruh siklus penerapan model selesai dilakukan, kemampuan membaca permulaan siswa diuji lagi dalam tes akhir.

2. Teknik Non-Tes

Untuk memperoleh data kualitatif mengenai pembelajaran membaca permulaan di kelas, pengembangan model, penerapan model di lapangan, dan pandangan guru dan siswa mengenai model yang digunakan, sejumlah kegiatan pengumpulan data dilakukan. Data kualitatif tersebut dikumpulkan melalui

catatan pengembangan model, observasi kegiatan pembelajaran, observasi guru dalam menerapkan model, wawancara guru, angket siswa, dan dokumentasi. Secara rinci, langkah-langkah pengumpulan data kualitatif adalah sebagai berikut:

1) Catatan pengembangan model

Catatan pengembangan model menyediakan data lengkap mengenai semua aspek terkait proses pengembangan model dan multimedia interaktif. Data pengembangan model akan digunakan sebagai patokan jika model perlu direvisi.

2) Observasi kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran membaca permulaan diamati sebelum model diterapkan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran membaca permulaan dilaksanakan di sekolah. Untuk melengkapi data dari observasi ini, dilakukan juga analisis dokumen yang disediakan guru dan wawancara dengan guru. Saat model diterapkan di kelas, observasi kegiatan pembelajaran kembali dilakukan untuk memperoleh data mengenai proses penerapan model dan kemungkinan masalah yang perlu diperbaiki. Fokus yang diamati dalam observasi kegiatan pembelajaran adalah bagaimana tiap elemen (guru, siswa, dan bahan ajar/model) berinteraksi dalam pembelajaran membaca permulaan. Hasil observasi kegiatan pembelajaran dicatat dalam bentuk catatan lapangan.

3) Observasi Guru

Observasi atau pengamatan guru dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana guru menerapkan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan. Pengamatan ini perlu dilakukan untuk memastikan apakah penerapan model SKBMI dalam pembelajaran membaca permulaan yang dilakukan oleh guru sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun. Aspek-aspek yang akan diamati dari guru disusun dalam bentuk lembar observasi proses pembelajaran. Lembar observasi ini menjadi acuan ketika melaksanakan observasi guru selama pembelajaran. Hasil observasi guru yang dicatat dalam lembar observasi akan memberikan data mengenai bagaimana model SKBMI diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan di lapangan dan aspek apa saja yang perlu diperbaiki dari model SKBMI.

Observasi kegiatan pembelajaran dan observasi guru dilaksanakan oleh peneliti dan/atau kolaborator penelitian dengan kriteria:

- a. Mampu, berpengalaman, dan ahli di bidang membaca permulaan
- b. Paham tentang instrumen penelitian yang digunakan.
- c. Paham kriteria penilaian
- d. Objektif dalam melakukan pengamatan

4) Wawancara guru

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian dan narasumber lain. Peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan data mengenai kesulitan yang dialami dalam pembelajaran membaca permulaan, model pembelajaran membaca permulaan yang biasa digunakan, serta tanggapan guru mengenai model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif pada pembelajaran membaca permulaan. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur. Artinya, peneliti telah mengetahui informasi apa yang akan diperoleh. Dalam penelitian ini, wawancara dilaksanakan dengan empat orang guru yang mengajar membaca permulaan di kedua sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Wawancara guru dilaksanakan pada tahap pra-penelitian untuk memperoleh data mengenai profil pembelajaran membaca permulaan. Setelah model diterapkan, guru diwawancarai kembali untuk menggali tanggapan mereka mengenai model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan.

5) Angket siswa

Pengumpulan data lewat angket dilakukan dengan menyebarkan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Penelitian ini menggunakan angket tertutup yang ditujukan kepada siswa sebelum model diterapkan dan kepada siswa setelah penerapan model. Angket sebelum penerapan disebarkan untuk mengumpulkan data tentang kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran membaca permulaan serta penilaian siswa terhadap pembelajaran membaca permulaan yang mereka terima. Angket setelah penerapan model digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan orangtua dan siswa mengenai model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan.

6) Dokumentasi

Dokumentasi memberikan data berupa foto dan/atau video selama penelitian dilaksanakan.

D. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, digunakan sejumlah instrument penelitian. Tabel 3.2 menggambarkan hubungan instrumen penelitian, sumber data, dan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Hubungan Antara Data yang Diperlukan, Sumber Data, dan Instrumen Penelitian

Data yang diperlukan	Sumber data	Instrumen penelitian
Kemampuan membaca siswa sekolah dasar, kriteria penilaian membaca permulaan	proposal, jurnal, buku, artikel/esai media massa, dokumen mengenai siswa, tes awal	1. Catatan lapangan 2. Panduan wawancara guru sebelum penelitian 3. Instrumen soal membaca permulaan
Permasalahan pembelajaran dan kebiasaan belajar membaca permulaan di kelas	Studi literatur, pendapat siswa yang sedang belajar membaca di kelas 1 sekolah dasar dan guru kelas 1 sekolah dasar	1. angket siswa sebelum penelitian 2. panduan wawancara guru sebelum penelitian
Pengembangan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif	Catatan pengembangan model, dokumentasi	catatan lapangan
Penerapan model	Pengamatan lapangan, wawancara guru, angket siswa, dokumentasi	1. lembar observasi guru 2. catatan lapangan 3. RPP 4. Wawancara guru setelah pembelajaran 5. Angket siswa setelah pembelajaran
Kemampuan membaca permulaan siswa setelah pembelajaran	Hasil evaluasi membaca permulaan tiap pertemuan; hasil tes akhir	1. Instrumen soal membaca permulaan 2. Instrumen penilaian membaca permulaan
Tanggapan terhadap model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam membaca permulaan.	Wawancara guru setelah pembelajaran, angket siswa setelah pembelajaran	1. Wawancara guru setelah pembelajaran 2. angket siswa setelah pembelajaran

1. Model Sosiokognitif Berbantuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Membaca Permulaan

Penelitian ini mengembangkan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif (model SKBMI) untuk pembelajaran membaca permulaan. Model tersebut dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran sosiokognitif yang diterapkan dalam bentuk multimedia interaktif untuk pembelajaran membaca permulaan.

1.1. Ancangan Model Sosiokognitif Berbantuan Multimedia Interaktif dalam Membaca Permulaan

Ancangan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam membaca permulaan mencakup: rasional, tujuan, prinsip dasar, sintaks, dampak instruksional, dan dampak pengiring dari model yang dikembangkan.

1.1.1 Rasional

Berdasarkan kajian literatur, pengamatan pra penelitian, dan wawancara guru, diketahui bahwa siswa kelas 1 SD, atau siswa yang sedang belajar membaca permulaan, sering merasa kesulitan untuk bisa dan lancar membaca. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan dasar lainnya, yaitu menulis dan menerima/memahami pengetahuan lainnya. Selain itu, siswa sering merasa tidak percaya diri dan kurang termotivasi untuk dapat lancar membaca.

Berdasarkan data dari pengamatan lapangan dan wawancara yang dilakukan sebelumnya, siswa kelas 1 SD pada umumnya kurang memperoleh permodelan dan contoh untuk memiliki kemampuan membaca. Saat pembelajaran pun, siswa menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana dan tidak tersusun. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas buku-buku dan gambar yang didapat dari internet. Hal tersebut memberikan sebuah gagasan bagi penulis bahwa pembelajaran sosiokognitif dapat diterapkan melalui multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan.

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, baik pendekatan pembelajaran sosiokognitif maupun penggunaan multimedia interaktif berdampak positif terhadap pembelajaran membaca permulaan. Oleh sebab itu, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan sosiokognitif dengan bantuan multimedia interaktif untuk melaksanakan pembelajaran membaca permulaan. Dalam multimedia

interaktif, diintegrasikan sejumlah aktivitas menarik yang melibatkan musik dan permainan sebagai unsur utama penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan teori suggestopedia (Lazanov, 1978; Larsen-Freeman & Anderson, 2011), penggunaan musik dapat membantu proses pembelajaran bahasa. Menurut teori suggestopedia, pikiran siswa harus berada dalam kondisi santai dan nyaman agar proses pembelajaran dapat optimal. Penggunaan musik dapat membantu siswa menerima pembelajaran dengan santai, nyaman dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran sesuai dengan teori *Total Physical Response* (Asher, 1977; Silver, Alderman, & Price, 2003) yang menyatakan bahwa hasil pembelajaran dapat dioptimalkan dengan membuat siswa merespon secara fisik terhadap instruksi yang berkaitan dengan pembelajaran. Diharapkan model ini dapat mengatasi kesulitan membaca permulaan yang dialami siswa, meningkatkan motivasi dan minat baca siswa, serta menjadi sumber belajar membaca alternatif yang mudah diakses siswa.

1.1.2 Tujuan Model

Model sosiokognitif dengan bantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan diharapkan dapat membuat pembelajaran membaca permulaan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga meningkatkan motivasi dan minat baca siswa, yang pada gilirannya akan menumbuhkan budaya kebiasaan membaca. Selain itu, model yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pengajaran membaca permulaan bagi guru dan menjadi sumber belajar membaca alternatif yang mudah diakses siswa. Model SKBMI dalam pembelajaran membaca permulaan diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan mengatasi kesulitan membaca permulaan yang dialami siswa.

1.1.3 Prinsip Dasar Model Sosiokognitif Berbantuan Multimedia Interaktif

Berdasarkan studi literatur tentang teori pembelajaran sosiokognitif Albert Bandura dan multimedia interaktif dalam pelajaran membaca permulaan yang diuraikan pada Bab 2, prinsip dasar model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1) Prinsip Atensi.

Model SKBMI dalam pembelajaran membaca permulaan diawali oleh prinsip atensi, yaitu siswa belajar membaca permulaan dengan berinteraksi, mengamati, memperhatikan, dan meniru model atau contoh cara membaca permulaan. Model (contoh) utama cara membaca permulaan yang diperhatikan siswa adalah guru. Guru mencontohkan cara membaca permulaan dengan dibantu multimedia interaktif yang mampu menarik atensi siswa dan melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan materi pembelajaran yang disajikan. Untuk membantu penerapan prinsip atensi, multimedia interaktif disusun dengan sejumlah fitur. Dengan fitur memperkaya pengetahuan, multimedia interaktif berisi menu-menu materi-materi pelajaran yang dapat digunakan guru sebagai contoh cara membaca permulaan (Gambar 3.3). Selain itu, multimedia interaktif juga disusun dengan fitur jelas dan menarik, yaitu multimedia interaktif menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan menarik sehingga siswa berminat memerhatikan contoh cara membaca permulaan yang disajikan. Dalam penerapannya, fitur jelas dan menarik diwujudkan dalam bentuk tampilan multimedia interaktif yang penuh warna, menggunakan animasi, gambar, teks, suara, dan video yang dapat menarik atensi siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Gambar 3.4).



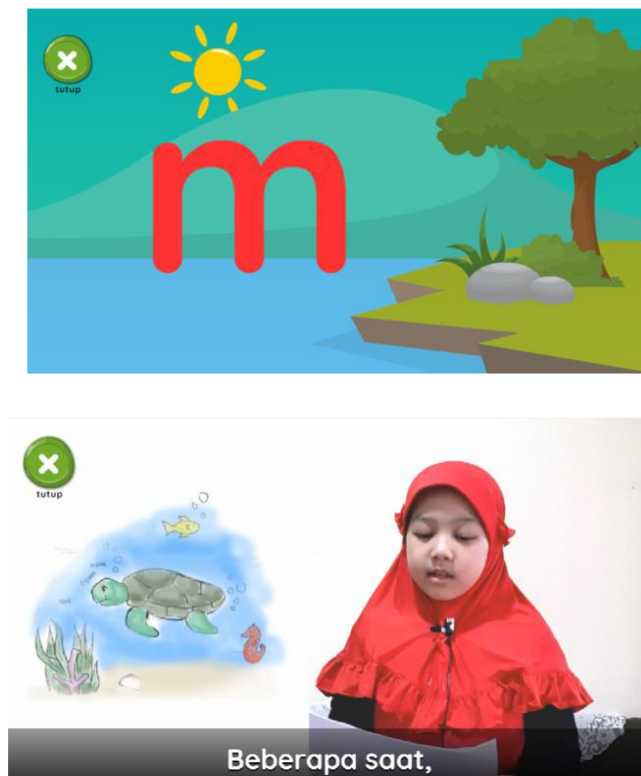
Gambar 3.3 Fitur Memperkaya Pengetahuan dalam Multimedia Interaktif



Gambar 3.4 Fitur Jelas dan Menarik dalam Multimedia Interaktif

2) Prinsip Retensi.

Model SKBMI dalam pembelajaran membaca permulaan juga disusun berdasarkan prinsip retensi. Tahap pembelajaran sosiokognitif setelah siswa memberikan atensi terhadap contoh perilaku (cara membaca) adalah mengingat apa yang telah diamatinya. Agar pembelajaran dapat berhasil, siswa mengingat cara membaca yang telah dicontohkan guru dan telah diperhatikan siswa. Cara membaca yang diingat ini kemudian akan diproduksi dalam bentuk peniruan di tahap selanjutnya. Fitur multimedia interaktif yang membantu penerapan prinsip retensi adalah fitur menyenangkan dan fitur jelas dan menarik. Fitur menyenangkan artinya multimedia interaktif menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Penyampaian materi membaca permulaan disampaikan lewat kegiatan-kegiatan menyenangkan seperti menyanyikan lagu dan menonton video cara membaca (Gambar 3.5). Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan lebih mudah diingat oleh siswa dibandingkan pembelajaran yang sulit. Selain itu, fitur jelas dan menarik sebagaimana dijelaskan sebelumnya juga akan membantu siswa mengingat pembelajaran. Siswa cenderung lebih mudah mengingat hal-hal yang menarik bagi mereka dibandingkan hal yang kurang menarik atau membosankan.



Gambar 3.5 Tampilan Lagu Alfabet dan Tampilan Video Membaca Cerita

3) Prinsip Produksi.

Model SKBMI melatih dan menguji kemampuan siswa dalam membaca permulaan dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuannya. Prinsip produksi dalam model SKBMI berisi kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa untuk memproduksi cara membaca permulaan yang telah diperhatikan dan diingat dalam tahap sebelumnya. Dengan kata lain, siswa meniru cara membaca permulaan yang telah dicontohkan guru dan diperhatikan siswa sebelumnya. Tahap ini merupakan tahap penting dalam pembelajaran sosiokognitif untuk mengetahui apakah siswa telah berhasil mempelajari materi yang disampaikan. Dalam model SKBMI, tahap produksi dilaksanakan lewat berbagai kegiatan permainan. Untuk membantu menerapkan prinsip produksi dalam kegiatan-kegiatan ini, multimedia interaktif dilengkapi fitur mudah digunakan dan menyenangkan. Fitur mudah digunakan diwujudkan dalam bentuk kemudahan berinteraksi dengan multimedia interaktif, terutama pada menu-menu latihan (permainan) membaca permulaan (Gambar 3.6). Kegiatan-kegiatan permainan membaca permulaan juga disusun dengan fitur menyenangkan. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, fitur ini memastikan bahwa interaksi siswa

dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan terjadi dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 3.6 Tampilan Kegiatan Permainan Membaca Permulaan

4) Prinsip Motivasi.

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran sosiokognitif adalah motivasi (tanggapan) yang diperoleh siswa terhadap kemampuan membaca permulaan yang diproduksinya. Siswa yang mampu meniru cara membaca permulaan yang dicontohkan guru dengan benar akan memperoleh motivasi positif berupa imbalan, sementara siswa yang belum mampu meniru cara membaca permulaan akan memperoleh motivasi berupa hukuman. Motivasi ini penting untuk memperkuat ingatan siswa mengenai materi yang dipelajari (cara membaca permulaan yang benar). Semakin banyak imbalan (motivasi positif) yang diterima siswa, semakin tinggi kemungkinan siswa tersebut mengingat dan mengulang cara membaca permulaan yang diproduksinya. Sebaliknya, semakin banyak hukuman yang diterima siswa, semakin kecil kemungkinan siswa tersebut mengulang cara membaca permulaan yang diproduksinya.

Dalam multimedia interaktif yang digunakan untuk membantu penerapan pembelajaran sosiokognitif, prinsip motivasi disampaikan lewat imbalan dan

hukuman yang terkandung dalam tiap kegiatan permainan membaca permulaan. Imbalan dan hukuman tersebut merupakan fitur memotivasi dari multimedia interaktif. Fitur memotivasi diwujudkan dalam bentuk perolehan bintang pada menu permainan membaca permulaan. Bintang yang diperoleh dalam permainan tersebut merupakan imbalan dan hukuman bagi siswa yang memproduksi cara membaca permulaan. Siswa yang berhasil memproduksi cara membaca permulaan yang benar akan memperoleh satu bintang untuk tiap jawaban yang benar dalam pertanyaan permainan. Sebaliknya, siswa yang tidak berhasil memproduksi cara membaca permulaan yang benar (jawaban yang salah) akan dikurangi perolehan bintangnya (Gambar 3.7).



Gambar 3.7 Tampilan Fitur Memotivasi Berupa Bintang Dalam Permainan

5) Prinsip *Self-Efficacy*.

Tujuan pembelajaran sosiokognitif adalah menumbuhkan *self-efficacy* atau keyakinan diri siswa terhadap kemampuannya. Siswa yang yakin dengan kemampuannya membaca permulaan akan lebih termotivasi untuk memproduksi cara membaca permulaan yang dipelajari. Dalam penerapannya, keyakinan diri siswa dibangun secara bertahap dan secara tidak langsung lewat semua kegiatan pembelajaran dalam model SKBMI. Kegiatan penyajian contoh dan atensi dapat

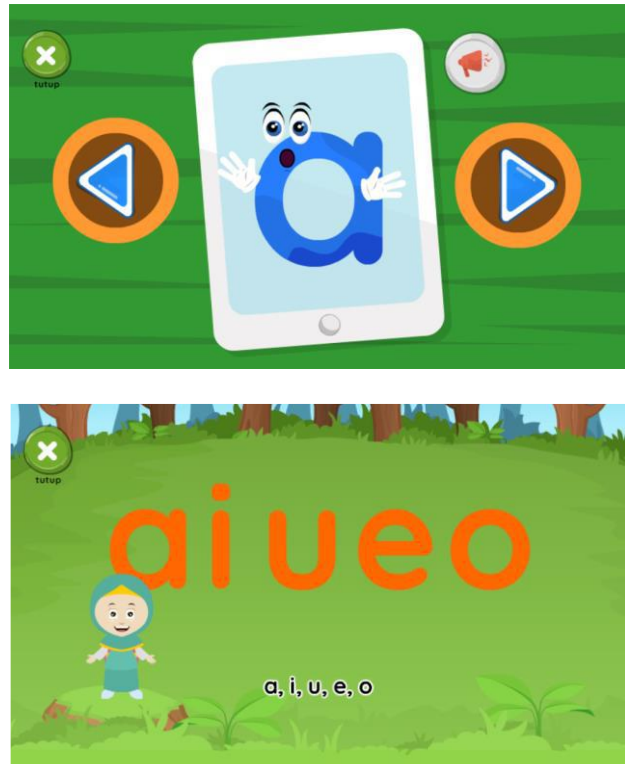
menjadi perbandingan bagi siswa untuk mengukur kemampuannya membaca permulaan. Setelah memerhatikan contoh cara membaca permulaan yang disajikan guru, siswa akan mengetahui kemampuannya dan membentuk *self-efficacy* berdasarkan pengetahuan tersebut. Keyakinan diri siswa kemudian ditumbuhkan dalam kegiatan retensi dan kegiatan produksi. Semakin siswa dapat mengingat cara membaca permulaan dan semakin siswa mampu memproduksi cara membaca permulaan dengan benar, keyakinan dirinya terhadap kemampuan tersebut akan semakin berkembang. Tanggapan atau motivasi yang diberikan terhadap kemampuan siswa membaca permulaan, yang ditunjukkan dalam tahap produksi, kemudian akan mengkonfirmasi *self-efficacy* tersebut. Mengingat *self-efficacy* ditumbuhkan secara bertahap dan secara tidak langsung, semua fitur multimedia interaktif yang diwujudkan dalam tiap kegiatan pembelajaran sebagaimana dijelaskan sebelumnya berperan dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa terhadap kemampuannya membaca permulaan.

1.1.4 Sintaks Model Sosiokognitif Berbantuan Multimedia Interaktif

Sintaks adalah tahap-tahap yang perlu dilakukan dalam penerapan model pembelajaran. Sintaks model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan disusun berdasarkan prinsip-prinsip dasar model SKBMI. Dalam penelitian ini, sintaks model SKBMI adalah sebagai berikut:

1) Penyajian contoh membaca permulaan.

Pembelajaran membaca permulaan dengan model SKBMI dimulai dengan penyajian contoh cara membaca menggunakan multimedia interaktif. Dalam tahap ini, guru menyajikan contoh cara membaca sesuai materi yang dipelajari (membaca kata, membaca suku kata, membaca huruf, atau membaca kalimat) dengan bantuan multimedia interaktif untuk diperhatikan oleh siswa. Dengan bantuan multimedia interaktif, guru dapat menyajikan contoh yang menarik atensi siswa sehingga pada tahap ini guru dapat memberikan penjelasan mengenai materi yang dipelajari. Dalam tahap ini, multimedia interaktif dapat digunakan untuk menyajikan contoh cara membaca permulaan lewat menu-menu materi pembelajaran, misalnya menu mengenal huruf vokal atau menu lagu AIUEO (Gambar 3.8).

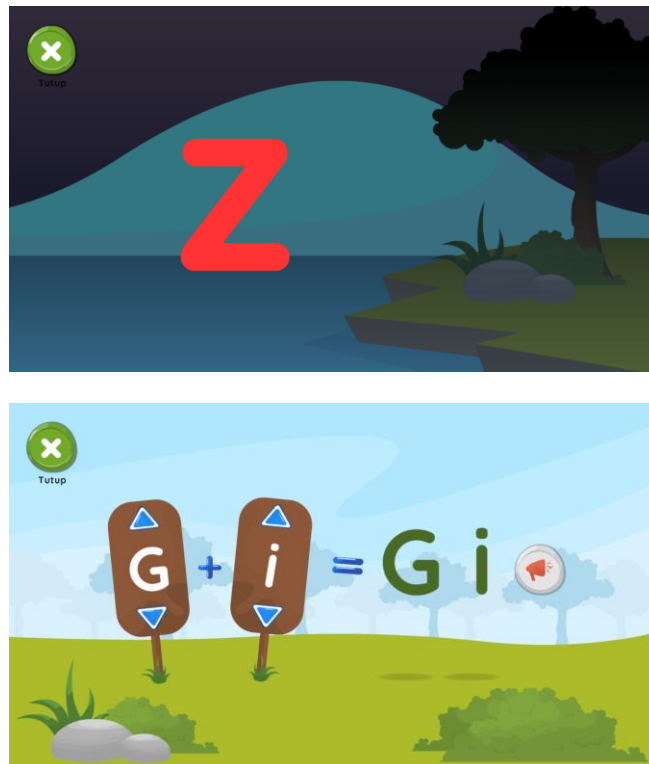


**Gambar 3.8 Tampilan Menu Mengenal Huruf Vokal dan Menu Lagu
AIUEO**

2) Menyimak dan menirukan cara membaca permulaan.

Dalam tahap ini, guru memandu siswa untuk memerhatikan, menyimak, dan menirukan cara membaca permulaan dengan bantuan multimedia interaktif. Sintaks penyajian contoh dan menyimak cara membaca permulaan merupakan penerapan Prinsip Atensi. Contoh-contoh yang disajikan dengan bantuan multimedia interaktif melibatkan berbagai kegiatan interaktif yang menyenangkan dan memotivasi siswa, termasuk menyanyi bersama dan menonton video atau animasi. Contoh-contoh dalam multimedia interaktif tersebut dirancang agar siswa tertarik memerhatikan pembelajaran dan termotivasi untuk menyimak penjelasan guru dan meniru contoh yang disajikan. Peran multimedia interaktif dalam sintaks ini adalah membantu guru menarik atensi siswa dan memotivasi siswa untuk terus memerhatikan contoh cara membaca permulaan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat sehingga siswa dapat meniru (merekproduksi) cara membaca permulaan yang diajarkan. Dalam tahap ini, multimedia interaktif digunakan sebagai contoh cara membaca permulaan yang dapat diperhatikan dan ditiru oleh

siswa, misalnya lewat dengan menampilkan menu lagu alfabet atau menu membaca suku kata (Gambar 3.9).



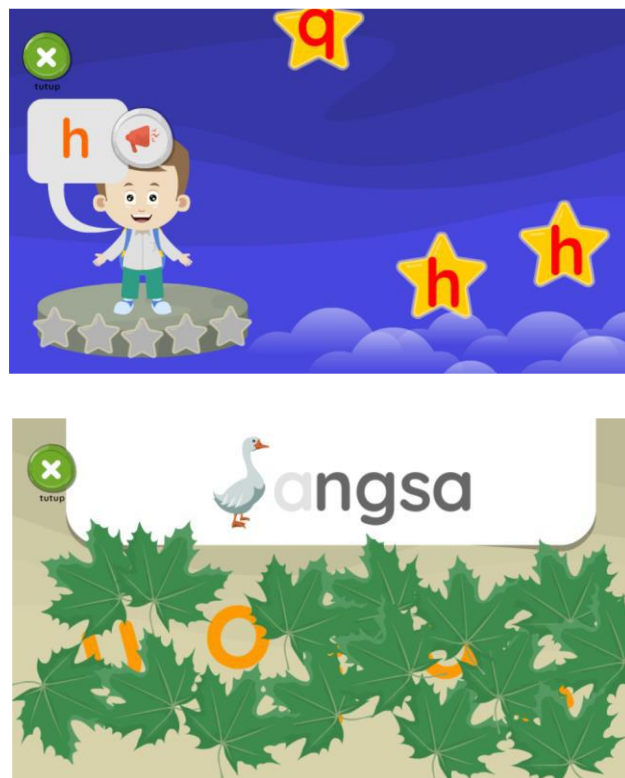
Gambar 3.9 Tampilan Menu Lagu Alfabet dan Menu Membaca Suku Kata

3) Mengingat dan menyimpan materi membaca permulaan.

Pada tahap ini, guru memandu siswa untuk berinteraksi dengan multimedia interaktif untuk memperkuat ingatan siswa mengenai materi membaca permulaan yang dipelajari dan cara membaca permulaan yang diamati. Tahap ini bertujuan agar siswa mampu menyimpan materi membaca permulaan dalam ingatannya sehingga dapat digunakan di kesempatan berbeda. Sintaks ini merupakan penerapan Prinsip Retensi. Untuk memperkuat ingatan siswa mengenai cara membaca permulaan, guru menggunakan berbagai aktivitas menyenangkan dalam multimedia interaktif. Interaksi langsung antara siswa dengan multimedia, dalam bentuk meniru cara membaca permulaan lewat lagu atau menonton video, dirancang sebagai kegiatan yang menyenangkan dan memotivasi sehingga memperbesar kemungkinan siswa mengingat pengalaman belajar tersebut. Secara tidak langsung, interaksi dengan multimedia interaktif akan membantu siswa mengingat materi pembelajaran, yaitu cara membaca permulaan.

4) Membaca nyaring dan memahami isi bacaan.

Prinsip Produksi diterapkan lewat sintaks ini. Pada tahap membaca nyaring dan memahami isi bacaan, guru memandu siswa untuk berinteraksi dengan berbagai latihan membaca permulaan dengan bantuan multimedia interaktif. Di tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk mendemonstrasikan cara membaca permulaan yang telah diajari dan diingat di tahap-tahap sebelumnya. Lewat interaksi dengan latihan membaca permulaan, siswa bisa mengetahui kemampuannya dan guru bisa menilai apakah siswa perlu belajar lebih lanjut atau sudah bisa maju ke kemampuan selanjutnya. Dalam sintaks ini, multimedia interaktif berperan sebagai sarana bagi siswa untuk memproduksi cara membaca permulaan yang telah dipelajari, yaitu lewat berbagai kegiatan permainan membaca permulaan seperti pada menu permainan menangkap bintang atau menu permainan mencari huruf vokal (Gambar 3.10).



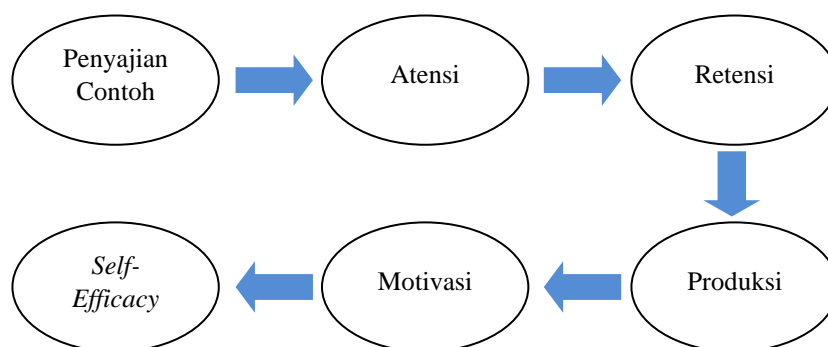
Gambar 3.10 Tampilan Menu-Menu Permainan

5) Motivasi.

Pada tahap ini, guru memberikan motivasi kepada siswa dengan bantuan multimedia interaktif. Motivasi diberikan berdasarkan kemampuan membaca permulaan yang ditunjukkan siswa dan bertujuan untuk menumbuhkan keyakinan

diri dan motivasi siswa untuk membaca. Selain motivasi dalam bentuk pujian verbal dari guru, siswa juga mendapat motivasi dari multimedia interaktif. Ketika siswa berinteraksi dengan berbagai permainan membaca permulaan dalam multimedia interaktif, siswa memperoleh motivasi berupa imbalan (dalam bentuk perolehan bintang) atau hukuman (dalam bentuk kehilangan bintang), tergantung pada apakah siswa dapat menunjukkan kemampuan membaca permulaan atau tidak. Imbalan dan hukuman yang diberikan dalam kerangka permainan dapat memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan kemampuannya membaca permulaan dengan cara yang menyenangkan.

Penerapan model SKBMI dalam pembelajaran membaca permulaan dengan sintaks-sintaks di atas diharapkan akan berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Sintaks model SKBMI yang dikembangkan penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Sintaks Model Sosiokognitif Berbantuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Membaca permulaan

1.1.5 Dampak Instruksional

Penelitian ini adalah pertama kali model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan diterapkan kepada siswa SD di Bandung sebagai subjek penelitian. Prinsip-prinsip dasar pendekatan sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan memberikan dampak instruksional.

Pertama, model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia dapat diterapkan oleh guru-guru untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar dan dapat membantu siswa untuk lancar membaca agar

memudahkan siswa memahami pengetahuan lainnya dan menguasai kemampuan berbahasa.

Multimedia interaktif dapat memberikan contoh menarik yang dapat ditiru langsung oleh siswa. Semakin siswa tertarik pada model yang diberikan, semakin besar pula kemungkinan siswa mengingat pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif juga akan mengondisikan siswa secara positif untuk belajar lewat motivasi yang diberikan dalam multimedia interaktif. Motivasi ini akan memperbesar kemungkinan siswa mereproduksi perilaku yang diinginkan (membaca permulaan). Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diperkirakan mampu membuat siswa lebih terlibat dan tertarik dalam belajar membaca permulaan, yang akan berdampak pada peningkatan kemampuan membaca permulaannya.

1.1.6 Dampak Pengiring

Selain dampak yang berhubungan langsung dengan pembelajaran, model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif juga memberikan sejumlah dampak pengiring; yaitu dampak yang secara tidak langsung akan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, baik secara umum maupun dalam konteks membaca permulaan.

Model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif ini diharapkan dapat menginspirasi dan memotivasi siswa bahwa kemampuan membaca perlu dimiliki untuk menguasai berbagai pengetahuan lainnya. Penggunaan multimedia interaktif yang menarik juga diperkirakan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca. Kesadaran, minat, dan ketertarikan ini secara tidak langsung akan memengaruhi kemauan dan kemampuan siswa untuk belajar membaca permulaan.

Model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif ini juga diharapkan bisa meningkatkan antusiasme dan kepercayaan diri siswa untuk lancar membaca.

Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa membuktikan bahwa pengembangan model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif adalah salah satu faktor kunci dalam pembelajaran membaca pada zaman modern.

1.2. Skenario Implementasi Model

1.2.1 Kandungan Materi

Dalam penelitian ini, materi dalam multimedia interaktif untuk pembelajaran membaca permulaan disesuaikan dengan ketentuan kurikulum 2013, yaitu kurikulum yang sedang digunakan di Indonesia saat ini. Kurikulum 2013 untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, dimana siswa belajar membaca permulaan, mengharuskan siswa kelas 1 SD untuk mampu:

- 1) Membaca huruf
- 2) Membaca suku kata
- 3) Membaca kata
- 4) Membaca kalimat wacana dan memahami isi wacana

Pembelajaran membaca permulaan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan membaca setiap subjek sesuai dengan standar kompetensi pembelajar kelas 1 SD berdasarkan kurikulum tersebut. Format materi pembelajaran dalam multimedia interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan termasuk teks, gambar, audio, video dan kombinasi antara dua atau lebih elemen tersebut.

1.2.2 Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran untuk tiap materi dilakukan dalam bentuk tes lisan dan uji kinerja. Tes lisan berisi sejumlah pertanyaan terkait materi kemampuan membaca permulaan yang baru dipelajari siswa. Selain itu, siswa juga diberikan uji kinerja dimana mereka diminta membaca sejumlah huruf, suku kata, kata, atau kalimat (sesuai materi yang dipelajari) secara mandiri sehingga guru bisa menilai kemampuan membaca siswa.

Uji kinerja didasarkan pada evaluasi pembelajaran EGRA (*early grade reading assessment*) (RTI International, 2014a, 2017) yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini. Uji kinerja akan dibahas secara lebih rinci di bagian Instrumen Penilaian Membaca Permulaan.

Tes lisan dan uji kinerja berfungsi sebagai evaluasi kemampuan siswa setelah belajar membaca permulaan menggunakan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif. Sementara, evaluasi penerapan model dalam pembelajaran

membaca permulaan dilakukan lewat observasi kegiatan pembelajaran dan observasi guru.

1.2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran

Berdasarkan teori pembelajaran sosiokognitif Bandura dan sintaks model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif, dirumuskan langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Guru memperkenalkan latar belakang pengetahuan dan tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui apa yang akan dicapai lewat pembelajaran.
- b. Sebelum pembelajaran dimulai, Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari. Langkah ini berfungsi untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dengan pengetahuan yang akan dipelajari.
- c. Pembelajaran membaca dilaksanakan dengan menggunakan multimedia interaktif. Guru memulai pembelajaran dengan menampilkan contoh dalam multimedia interaktif dan memberikan penjelasan kepada siswa.
- d. Siswa memerhatikan dan meniru model yang mereka lihat dalam multimedia interaktif, serta memerhatikan penjelasan guru, untuk mempelajari kemampuan membaca permulaan.
- e. Dalam kelompok kecil, siswa berinteraksi dengan multimedia interaktif untuk memperkuat ingatan mereka mengenai materi yang dipelajari (retensi). Langkah ini juga memungkinkan siswa mengatur pembelajaran sendiri sesuai kemampuan dan kecepatan belajarnya.
- f. Selama siswa berinteraksi dengan multimedia interaktif, guru berkeliling ke tiap kelompok dan memandu siswa menggunakan multimedia interaktif. Guru memberikan motivasi dan mengingatkan siswa untuk bekerja bersama-sama.
- g. Langkah selanjutnya melibatkan interaksi siswa dengan multimedia interaktif dalam tahap produksi. Interaksi ini lebih merupakan latihan dimana siswa diminta mendemonstrasikan kemampuan membaca permulaan yang baru saja mereka pelajari. Pada langkah ini, siswa juga memperoleh motivasi dengan bantuan multimedia interaktif dalam bentuk permainan.
- h. Selama siswa berinteraksi dengan berbagai latihan dalam multimedia interaktif, guru berkeliling kelas untuk memandu siswa-siswa yang

mengalami kesulitan. Selain itu, guru juga memberikan motivasi dan umpan balik terhadap kemampuan yang ditunjukkan siswa.

- i. Guru mengevaluasi kemampuan membaca permulaan siswa lewat tes lisan dan uji kinerja serta memberikan motivasi dan umpan balik kepada siswa.
- j. Guru membuat kesimpulan dan memberikan tugas.

Untuk menguraikan langkah-langkah pembelajaran lebih rinci, disusun skenario pembelajaran umum berdasarkan prinsip-prinsip dasar model SKBMI, sintaks model SKBMI, dan langkah-langkah pembelajaran di atas. Skenario umum pembelajaran pada penelitian ini disajikan dalam Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Skenario Pembelajaran Membaca Permulaan

No	Komponen	Bagian	Kegiatan	
			Guru	Siswa
1.	Pendahuluan	Persiapan	Memberi salam kepada para siswa.	Menjawab salam dari guru.
			Memperkenalkan latar belakang pembelajaran dan materi pembelajaran hari ini.	Memperhatikan penjelasan guru dan hal-hal yang belum dikuasai.
			Menjelaskan tujuan pembelajaran membaca permulaan hari ini.	Memperhatikan penjelasan guru dan menyampaikan hal-hal yang belum dikuasai
		Pratinjau	Memberikan apersepsi dengan mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan materi pembelajaran hari ini	Memperhatikan penjelasan guru dan melakukan tugas-tugas apersepsi (menjawab pertanyaan guru)
			Membagi siswa ke dalam kelompok kecil (4 orang per kelompok).	Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (4 orang per kelompok).
2.	Pembelajaran Inti	Penyajian Contoh (Pemodelan)	Menayangkan contoh membaca permulaan dalam multimedia interaktif	Belajar membaca dengan cara berinteraksi dan mengamati model/contoh cara membaca dalam multimedia dengan dibimbing oleh guru.

	Penjelasan	Menjelaskan materi kemampuan membaca permulaan yang telah ditayangkan.	Memerhatikan penjelasan guru Menanyakan/ menyampaikan hal-hal yang sulit dikuasai.
	Atensi	Guru membimbing siswa untuk menyimak cara membaca yang baik berdasarkan multimedia interaktif.	Siswa menyimak dan memperhatikan cara membaca yang baik lewat multimedia interaktif dengan bimbingan guru
	Retensi	Guru membimbing siswa untuk mengingat-ingat materi membaca sesuai contoh dalam multimedia.	Siswa mengingat-ingat dan menyimpan materi cara membaca sesuai contoh dalam multimedia.
	Produksi	Meminta dan memandu siswa berinteraksi melalui latihan berbentuk permainan dalam multimedia interaktif.	Berinteraksi dengan multimedia interaktif untuk mengerjakan berbagai latihan membaca permulaan.
	Evaluasi	Memberikan tes lisan dan uji kinerja.	Melaksanakan tes lisan dan uji kinerja
	Kesimpulan	Memberikan kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan	Menyimak kesimpulan dari guru.
		Mengingat kembali cara membaca huruf, suku kata, kata, atau kalimat wacana yang benar sesuai tema.	Meninjau kembali mengenai kekurangan dalam kemampuan membaca diri sendiri.
	Penugasan	Memberikan tugas kepada siswa untuk berlatih membaca di rumah.	Berlatih membaca secara mandiri di rumah
3.	Penutup	Menutup pembelajaran dengan berdoa.	Berdoa bersama.

Skenario pembelajaran ini kemudian disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai panduan bagi guru untuk menerapkan model

sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan di kelas.

1.3. Validasi Model

Setelah model dikembangkan, model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan perlu divalidasi untuk memastikan bahwa model tersebut layak diterapkan di lapangan. Validasi model dilakukan oleh dua orang ahli multimedia dan dua orang ahli materi. Ahli materi memastikan bahwa materi yang terkandung dalam model SKBMI benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum. Sementara ahli multimedia memastikan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan untuk membantu penerapan model SKBMI, dan model itu sendiri, telah layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Validasi model dilakukan menggunakan instrumen penilaian ahli yang disusun berdasarkan Panduan Pengembangan Modul Elektronik yang diterbitkan oleh Direktorat Ketenagaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Nasional (2010). Dalam panduan tersebut, dikemukakan bahwa modul elektronik harus lengkap (*self-contained*), dapat menjelaskan dirinya sendiri (*self-explanatory*), dan mampu membelajarkan peserta didik (*self-instructional material*). Karakteristik tersebut diuraikan dalam sejumlah prinsip yang mencakup ketepatan, kesesuaian, ketuntasan, kemutakhiran, kebermanaknaan, dan kebakuan. Kelayakan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif ini akan dinilai berdasarkan prinsip-prinsip tersebut dan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran sosio-kognitif oleh ahli multimedia dan ahli materi. Hasil validasi model bisa dilihat di Lampiran 1. Tabel 3.4 berikut menunjukkan instrumen penilaian ahli yang digunakan dalam validasi model.

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Ahli
ANCANGAN MODEL SOSIOKOGNITIF BERBANTUAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN

Petunjuk pengisian:

Mohon agar Bapak memberikan tanda \surd pada kolom 4 dan 5 sesuai dengan penilaian Bapak terhadap setiap butir aspek. Bapak dapat menambahkan catatan pada kolom 6 apabila diperlukan.

SM***: sangat tidak memadai

M** : tidak memadai

TM* : memadai

Keterangan singkatan:

¹SKBMI = (Model) Sosiokognitif Berbantuan Multimedia Interaktif

²EGRA = *Early Grade Reading Assessment* (instrumen Penilaian Membaca Kelas Rendah/Membaca Permulaan)

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipa-kai	Diper-baiki	Digan-ti	
1	2	3	4			5			7
1	Rasional	Ada bukti penelitian terdahulu mengenai kondisi pembelajaran membaca permulaan di Indonesia, manfaat pendekatan pembelajaran sosiokognitif dalam pembelajaran membaca permulaan, manfaat penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan, dan manfaat penerapan pendekatan pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
2	Tujuan	Tujuan pengembangan model adalah untuk menghasilkan model pembelajaran sosiokognitif yang bisa diterapkan dengan bantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan sebagai alternatif pengajaran membaca permulaan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaannya.							
3	Prinsip dasar	a. Prinsip pembelajaran sosiokognitif yang dijadikan dasar penyusunan model adalah Prinsip Penyajian Contoh (siswa belajar dengan diberikan contoh), Prinsip Atensi (siswa belajar dengan memerhatikan contoh), Prinsip Retensi (siswa mengingat contoh yang diamati), Prinsip Produksi (siswa meniru perilaku contoh yang diamati), Prinsip Motivasi (siswa belajar dengan diberikan motivasi), Prinsip Keyakinan Diri (siswa belajar lebih baik jika respon lingkungan terhadap perilakunya menumbuhkan keyakinan diri terhadap kemampuan diri), dan Prinsip Kemampuan Belajar Sendiri (siswa belajar lebih baik jika bisa mengatur kecepatan pembelajaran sesuai kemampuannya).							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		<p>b. Dasar pengembangan multimedia interaktif untuk model SKBMI¹ adalah prinsip-prinsip penyusunan multimedia interaktif, yaitu Akurasi Isi, Umpan Balik, Kemudahan Kendali Pembelajaran, Prasyarat, Kemudahan Penggunaan, dan Fitur Khusus (Heinich); serta Koherensi, Pemberian Sinyal. Pengulangan, Batas Spasial, Batas Waktu, Segmentasi, Latihan Awal, Modalitas, Multimedia, Personalisasi, Suara, dan Citra (Mayer).</p> <p>c. Prinsip-prinsip pembelajaran sosiokognitif, prinsip-prinsip penyusunan multimedia interaktif, dan prinsip-prinsip pembelajaran membaca permulaan diintegrasikan dalam model SKBMI dengan cara yang menunjukkan bagaimana semua prinsip tersebut saling berhubungan dan membentuk suatu kesatuan konsep yang padu dan utuh.</p>							
4	Dampak Instruksional	a. Model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif akan menimbulkan dampak instruksional berupa peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa; yaitu kemampuan membaca huruf, kemampuan membaca suku kata, kemampuan membaca kata, kemampuan kelancaran membaca kalimat, dan kemampuan intonasi membaca kalimat.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		b. Model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif akan menimbulkan dampak instruksional berupa penyajian contoh menarik yang dapat ditiru langsung oleh siswa dalam pembelajaran membaca permulaan.							
		c. Model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif akan menimbulkan dampak instruksional berupa pengondisian siswa secara positif untuk belajar, yaitu lewat motivasi dalam multimedia interaktif berupa pencapaian bintang pada permainan.							
		d. Dampak instruksional berupa peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa, penyajian contoh membaca permulaan, pengondisian siswa secara positif lewat motivasi dapat diukur menggunakan parameter pengukuran hasil evaluasi kemampuan membaca permulaan siswa setelah pembelajaran.							
5	Dampak Pengiring	a. Model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif akan menimbulkan dampak pengiring berupa peningkatan minat dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca, ditandai oleh atensi yang diberikan siswa dalam belajar membaca permulaan.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		b. Model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif akan menimbulkan dampak pengiring berupa peningkatan antusiasme dan kepercayaan diri siswa untuk lancar membaca.							
		c. Model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif akan menimbulkan dampak pengiring berupa pembuktian bahwa multimedia interaktif dapat digunakan untuk menerapkan model sosiokognitif dalam pembelajaran membaca permulaan.							
		d. Dampak pengiring, mencakup peningkatan minat dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca, peningkatan antusiasme dan kepercayaan diri siswa dalam membaca, dan bukti bahwa multimedia interaktif dapat menerapkan pendekatan sosiokognitif dalam pembelajaran membaca permulaan bisa diukur berdasarkan observasi lapangan dan hasil pembelajaran.							
6	Sintaks (tahapan pembelajaran)	a. Uraian tahap-tahap pembelajaran, mulai dari membuka pelajaran sampai menutup pelajaran, menunjukkan bagaimana tahap-tahap tersebut membentuk sebuah pembelajaran yang sistematis dan merupakan satu kesatuan utuh.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		b. Tahap-tahap pembelajaran menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran secara lengkap, mencakup persiapan (salam, pengondisian, penjelasan latar belakang dan tujuan pembelajaran, dan apersepsi), kegiatan inti (penjelasan materi, latihan, penugasan, dan evaluasi), dan penutup (kesimpulan pembelajaran), tanpa melewati satu pun langkah pembelajaran yang penting.							
		c. Uraian tahap-tahap pembelajaran mencakup apa yang dilakukan oleh siswa dan guru pada tahap tersebut.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		d. Tahap-tahap pembelajaran mencakup penerapan pendekatan pembelajaran/model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran; yaitu dengan menyajikan contoh membaca kepada siswa, mengajak siswa memerhatikan contoh, mendorong siswa untuk retensi/perilaku membaca yang diperlihatkan dalam contoh, memberi latihan dalam bentuk permainan agar siswa bisa menunjukkan perilaku membaca yang telah diperhatikan, dipelajari, dan ditirunya, memberikan motivasi positif pada siswa atas pencapaiannya (diberikan dalam bentuk bintang pada permainan), menumbuhkan dan mengembangkan keyakinan diri siswa atas kemampuan membacanya, dan memungkinkan siswa mengatur pembelajarannya sendiri.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		e. Tahap-tahap pembelajaran mencakup bagaimana multimedia interaktif digunakan untuk menerapkan model SKBMI dalam proses pembelajaran, yaitu untuk menyajikan contoh, menarik atensi siswa, membantu siswa retensi, memberi motivasi, menyediakan wadah untuk siswa memproduksi hasil belajar (meniru perilaku membaca), menumbuhkan keyakinan diri siswa atas kemampuannya, dan memungkinkan siswa mengatur pembelajarannya sendiri.							
		f. Tahap-tahap pembelajaran menjelaskan bagaimana siswa melakukan tugas dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menunjukkan kemampuan membaca permulaan lewat permainan dalam multimedia interaktif.							
		g. Tahap-tahap pembelajaran menunjukkan bagaimana pelaksanaan pembelajaran akan mencapai sasaran pembelajaran yang terukur, yaitu dengan memberikan materi dan latihan membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
7	Evaluasi	a. Semua instrumen evaluasi yang dibutuhkan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum penerapan model, kemampuan siswa setelah penerapan model, dan pemahaman siswa terhadap materi di tiap pembelajaran, telah tersedia secara lengkap							
		b. Instrumen evaluasi yang digunakan (instrumen EGRA ²) adalah instrumen yang secara jelas bisa mengukur aspek-aspek yang akan dievaluasi, yaitu kemampuan membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat.							
8	Kelayakan Isi	a. Materi-materi yang terkandung model pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, yaitu Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia atau bahasa daerah; Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia atau bahasa daerah; dan Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana) dan/atau eksplorasi lingkungan.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		b. Materi-materi yang terkandung dalam model pembelajaran sudah sesuai dengan materi pokok/indikator kemampuan Kurikulum 2013, yaitu Mengenal dan menyebutkan huruf, Mengenal dan menyebutkan huruf vokal, Mengingat dan melafalkan huruf dalam bentuk lagu, Mengingat dan melafalkan huruf vokal dalam bentuk lagu, Mengenal dasar mengeja suku kata, Melengkapi kosakata dengan suku kata, Membaca kata diawali huruf vokal, Membaca kata sederhana, Membaca dua konsonan dan diftong, Membaca teks pendek dalam bentuk cerita							
		c. Tujuan pembelajaran diuraikan dengan jelas sesuai dengan materi yang harus dikuasai di tiap pembelajaran.							
		d. Materi membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat yang disampaikan dalam model pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.							
		e. Kegiatan belajar dalam model pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan belajar siswa usia dini, yaitu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		f. Contoh-contoh yang terkandung dalam multimedia interaktif sudah memadai dalam hal jumlah dan kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan siswa usia dini dalam pembelajaran membaca permulaan.							
		g. Konsep materi membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat dalam model pembelajaran adalah konsep yang benar sesuai panduan implementasi Kurikulum 2013, yaitu berdasarkan konsep mengamati, menanya, mencoba, menalar, mencipta.							
		h. Materi-materi dalam model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat							
		i. Materi-materi dalam model pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti Kurikulum 2013, yaitu Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		j. Ilustrasi (gambar/permainan) dalam model pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang disampaikan (membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat)							
		k. Video/animasi dalam model pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang disampaikan (membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat)							
		l. Narasi yang mengiringi sesuai dengan video/animasi dan sesuai dengan materi yang sedang disampaikan (membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat)							
		m. Tugas yang diberikan pada tiap kegiatan belajar sesuai dengan materi yang diajarkan (membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat)							
9	Kebahasaan	a. Tulisan yang terkandung dalam multimedia interaktif (model SKBMI) dapat dibaca dan dipahami dengan mudah oleh siswa							
		b. Istilah-istilah yang digunakan dalam multimedia interaktif (model pembelajaran) adalah istilah yang lazim digunakan dan mudah dipahami oleh siswa.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		c. Informasi (panduan pemakaian, tujuan pembelajaran, petunjuk) dalam model pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa/pengguna							
		d. Kalimat-kalimat yang terkandung dalam model pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia							
		e. Bahasa yang digunakan dalam model pembelajaran adalah bahasa yang tidak rancu dan mudah dipahami oleh siswa/pengguna							
		f. Bahasa yang digunakan dalam model pembelajaran adalah bahasa yang komunikatif, bukan bahasa yang terlalu baku dan formal.							
10	Penyajian	a. Materi dan konsep pembelajaran disajikan secara runut (berurutan) sesuai tahap kemampuan yang perlu dikuasai oleh siswa; yaitu kemampuan membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat.							
		b. Tiap kegiatan belajar dilengkapi petunjuk penggunaan multimedia, video/animasi sebagai contoh dan penyajian materi, dan penugasan terkait materi yang dipelajari							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		c. Pembelajaran disajikan dengan langkah-langkah membaca permulaan yang baik, mencakup tahap pengenalan huruf vokal dan konsonan, membedakan huruf vokal dan konsonan, mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan, merangkai huruf menjadi suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, merangkai kata menjadi kalimat, dan membaca kalimat dengan pemahaman.							
		d. Langkah pembelajaran dan petunjuk kegiatan dalam model pembelajaran disajikan dengan cara yang dapat dipahami dan diikuti siswa dengan mudah, yaitu dengan bahasa sederhana dan menarik.							
		e. Kegiatan belajar dalam model pembelajaran disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar, yaitu dengan mengharuskan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.							
		f. Kegiatan belajar pada model pembelajaran memungkinkan siswa melaksanakan praktik pembelajaran secara mandiri, yaitu dengan menyajikan petunjuk penggunaan multimedia, petunjuk langkah pembelajaran, contoh yang dapat diikuti, dan penugasan yang menyenangkan lewat permainan.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		g. Isi materi, animasi, gambar, video, dan suara yang terkandung dalam model pembelajaran dirancang dan disajikan agar menarik bagi siswa, yaitu menggunakan karakter yang sebaya dengan siswa dan dalam format kegiatan komunikasi yang melibatkan keterlibatan aktif siswa.							
		h. Isi materi, animasi, gambar, video, dan suara dapat memotivasi siswa untuk belajar, yaitu lewat dialog-dialog yang mendorong siswa serta pemberian imbalan dalam permainan.							
		i. Umpan balik dalam model pembelajaran diberikan dengan cara yang tepat sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, misalnya dengan imbalan berupa bintang dalam permainan atau lewat contoh yang disajikan oleh karakter sebaya siswa.							
11	Tampilan	a. Proporsi tata letak menu, tombol, dan teks ditampilkan secara menarik, mudah diakses, mudah digunakan, dan mudah dipahami oleh siswa.							
		b. Latar belakang yang dipilih untuk tiap tampilan menu multimedia dipilih sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan dan usia siswa, yaitu dengan warna-warna cerah atau seting yang menarik seperti pemandangan alam dan terbit-terbenamnya matahari.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		c. Gambar yang ditampilkan dalam multimedia memiliki kualitas yang baik sehingga dapat dilihat dengan jelas dan dapat dikenali dengan mudah oleh siswa.							
		d. Tombol yang ditampilkan dalam multimedia memiliki kualitas yang baik, artinya mudah dikenali, mudah diakses, dan mudah digunakan oleh siswa.							
		e. Latar belakang musik dan narasi untuk tiap tampilan menu multimedia dipilih sedemikian rupa agar sesuai dengan materi yang disajikan dan menarik bagi siswa.							
		f. Volume latar belakang musik dan narasi memiliki kualitas yang baik, yaitu jelas terdengar dan lancar.							
		g. Tampilan tiap menu dalam multimedia dibuat agar menarik bagi siswa dan dapat mempertahankan atensi siswa terhadap apa yang ditampilkan.							
		h. Tampilan tiap menu dalam multimedia dibuat agar menyenangkan bagi siswa, yaitu menggunakan warna-warna cerah, objek-objek sederhana yang dikenali siswa, dan karakter animasi/video yang <i>relatable</i> (membuat siswa merasa nyaman dan akrab).							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		i. Animasi dalam multimedia interaktif ditampilkan dengan jelas sesuai dengan usia siswa, kebutuhan pembelajaran, dan materi yang diajarkan.							
		j. Video yang ditampilkan dalam multimedia interaktif memiliki kualitas yang bagus, yaitu memiliki tampilan yang jernih dan suara yang jelas.							
		k. Permainan yang ditampilkan dalam multimedia interaktif sesuai dengan usia siswa, kebutuhan pembelajaran, dan materi pembelajaran, yaitu permainan sederhana yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran serta memungkinkan siswa mendemonstrasikan kemampuannya.							
12	Pedagogi	a. Multimedia interaktif dalam model pembelajaran dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dan guru							
		b. Penyajian menu sesuai dengan usia siswa, kebutuhan pembelajaran, dan materi pembelajaran (membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat)							
		c. Multimedia interaktif memungkinkan siswa bebas memilih materi untuk dipelajari, yaitu dengan merancang program agar bisa diakses tidak secara berurutan.							

No.	Aspek yang Dinilai	Parameter	Penilaian			Rekomendasi			Catatan
			SM	M	TM	Dipakai	Diperbaiki	Diganti	
1	2	3	4			5			7
		d. Multimedia dirancang agar memungkinkan tingkat interaktivitas yang tinggi dengan siswa, yaitu dengan mengharuskan keterlibatan aktif dari siswa dalam tiap langkah pembelajaran.							
13	Navigasi	a. Bentuk dan letak tombol navigasi dirancang sesuai dengan usia dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan program komputer.							
		b. Panduan penggunaan multimedia disusun sesuai dengan isi multimedia, usia siswa, dan kebutuhan pembelajaran, yaitu dengan rinci dan menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami							

Berdasarkan penilaian yang telah saya berikan di atas, dengan ini saya menyatakan bahwa ancangan model pembelajaran tersebut **SUDAH/BELUM*** memenuhi unsur-unsur model pembelajaran dengan baik. Ancangan model pembelajaran ini **DAPAT/TIDAK DAPAT*** digunakan untuk tahap penelitian berikutnya.

Penilai,

(.....)

2. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif. Instrumen ini digunakan dalam pengujian dan penilaian kemampuan membaca permulaan siswa. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) instrumen soal membaca permulaan, yaitu instrumen untuk menguji kemampuan membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, membaca kalimat, dan memahami wacana yang diberikan sebelum dan setelah pembelajaran dan (2) kriteria penilaian membaca permulaan. Masing-masing instrumen diuraikan sebagai berikut:

2.1. Instrumen Soal Membaca Permulaan

Instrumen ini digunakan untuk menilai kemampuan membaca siswa sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Instrumen ini dikembangkan dan dimodifikasi dari instrumen penilaian membaca permulaan *EGRA (Early Grade Reading Assessment)* (RTI International, 2014a) dan *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 Kegemaranku* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Instrumen soal membaca permulaan disusun menjadi dua bagian. Bagian pertama bertujuan untuk menilai kemampuan membaca huruf, suku kata, diftong, dan kata. Bagian kedua digunakan untuk menilai kelancaran membaca kalimat dan membaca pemahaman. Instrumen soal membaca permulaan secara lengkap dapat dilihat di Lampiran 2.

Pada bagian pertama, siswa diminta membaca huruf, suku kata, dan kata. Jumlah huruf yang harus dibaca adalah 100 huruf, sementara jumlah kata dan kata tidak bermakna (suku kata) masing-masing adalah 50 kata. Waktu yang diberikan untuk siswa membaca masing-masing bagian adalah satu menit. Nilai diberikan sesuai jumlah huruf, suku kata, dan kata yang dibaca dengan benar dalam waktu yang tersedia. Jika siswa tidak bisa membaca kata selama tiga detik, siswa diminta melanjutkan ke huruf atau kata selanjutnya. Jika siswa salah membaca, namun kemudian merevisi jawabannya dengan benar, maka huruf, suku kata, atau kata tersebut dianggap benar. Setelah satu menit, jumlah huruf, suku kata, dan kata yang dibaca dengan benar dihitung.

Pada bagian kedua, siswa diminta membaca kalimat dengan lancar. Siswa diberikan batas waktu selama 60 detik untuk membaca sepuluh kalimat wacana

yang terdiri dari 57 kata. Siswa dianggap membaca dengan lancar jika tidak tersendat atau tidak berhenti pada satu kata lebih dari tiga detik. Kemudian, siswa diajukan 5 pertanyaan terkait isi teks yang telah dibacanya. Nilai kelancaran membaca diberikan berdasarkan jumlah kata yang bisa dibaca siswa dengan lancar. Sementara nilai pemahaman isi bacaan diberikan berdasarkan jumlah pertanyaan pemahaman yang bisa dijawab siswa dengan benar.

2.2. Instrumen Penilaian Membaca Permulaan

Gove dan Wetterbeg (*ed.*) (2011) mengemukakan sejumlah patokan untuk menilai kemampuan membaca permulaan. Instrumen *Early Grade Reading Assessment* (EGRA) yang mereka kembangkan mencakup penilaian aspek kemampuan mengenal huruf dan bunyinya, mengenal fonem (bunyi suku kata), mengenal kata dan membacanya, kelancaran membaca kalimat dan memahami paragraph (RTI International, 2009). Instrumen yang sama telah digunakan oleh USAID dalam program USAID PRIORITAS (RTI International, 2014a, 2017) untuk menilai kemampuan membaca permulaan siswa di Indonesia. Sejalan dengan ini, Gove dan Cvelich (2011) menyatakan bahwa aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam penilaian membaca permulaan adalah kemampuan membaca huruf, suku kata, kata, dan kelancaran membaca kalimat/paragraf.

Kemampuan membaca permulaan siswa akan dinilai sesuai dengan panduan penilaian tiap bagian dalam instrumen soal membaca permulaan. Skor yang diperoleh siswa dimasukkan ke dalam lembar penilaian kemampuan membaca permulaan. Instrumen penilaian (lembar penilaian) kemampuan membaca permulaan bisa dilihat di Lampiran 3.

Kriteria penilaian kemampuan membaca permulaan dalam instrumen EGRA (RTI International, 2017) mencakup sejumlah sub-tugas sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kemampuan Membaca EGRA

No	Sub-tugas	Kemampuan Membaca	Penilaian Kemampuan membaca
1	Pengetahuan Nama Huruf	Menyebutkan nama 100 huruf (besar dan kecil) yang disusun secara acak. Waktu yang diberikan adalah 1 menit.	Kemampuan membaca huruf/abjad secara alami dan tidak terbata-bata.

2	Membaca Kata Sederhana	Membaca 50 kata sederhana yang sering ditemui dalam teks untuk kelas rendah. Waktu yang diberikan adalah 1 menit.	Kemampuan membaca kata yang sering ditemui untuk menilai apakah siswa mampu mengenali kata secara otomatis.
3	Membaca Kata Tidak Bermakna	Membaca 50 kata dengan pola ortografi (penulisan) yang umum ditemui di kelas rendah. Waktu yang diberikan adalah 1 menit.	Kemampuan menerapkan pengetahuan mengenai hubungan antara lambang dan bunyi huruf untuk membentuk bunyi kata; membaca kata berdasarkan suku katanya bukan berdasarkan ingatan mengenai bunyi kata.
4a	Kelancaran Membaca Nyaring	Membaca teks narasi yang terdiri dari 57 kata. Waktu yang diberikan adalah 1 menit.	Kemampuan membaca teks yang berkesinambungan/terkait dengan tepat, lancar, dan cukup cepat.
4b	Pemahaman Membaca	Menjawab 5 pertanyaan (3 literal dan 2 pertanyaan kesimpulan) mengenai keseluruhan atau bagian teks yang telah dibaca. Waktu untuk menjawab tiap pertanyaan adalah 15 detik.	Kemampuan menarik makna dari (memahami) apa yang siswa baca.

Sementara, Wardhani (2012) menyebutkan bahwa aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam penilaian kemampuan membaca permulaan adalah ketepatan menyuarakan tulisan, kewajaran pelafalan, kewajaran intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara. Selain itu, terkait kemampuan membaca kata dan kalimat, ada faktor prosodi akustik yang perlu dipertimbangkan. Menurut Muslich (2008), prosodi akustik dalam bahasa Indonesia adalah durasi, penekanan, jeda, dan intonasi. Durasi adalah lama pengucapan suatu huruf, suku kata, kata, atau kalimat. Bahasa Indonesia tidak memiliki durasi di level kata, namun memiliki durasi di level kalimat. Artinya, jika satu bagian kalimat diucapkan dengan durasi lebih lama dibanding bagian lain, bagian dengan durasi lebih lama tersebut umumnya adalah bagian yang ditekankan.

Penekanan dalam bahasa Indonesia tidak berpengaruh di level kata, namun memengaruhi makna di level kalimat. Misalnya kalimat ‘aku tidak mencuri’ bisa dimaknai bahwa ada orang selain ‘aku’ yang mencuri. Sementara kalimat ‘aku

tidak mencuri’ menyiratkan makna bahwa pelakunya adalah ‘aku’, namun kegiatannya bukan ‘mencuri’. Kalimat yang sama dengan penekanan berbeda dapat mengubah makna kalimat.

Jeda adalah kesenyapan antara dua bentuk linguistik, baik antarkalimat, antarfrase, antarkata, antarmorfem, antarsilaba, maupun antarfonem. Dalam bahasa Indonesia, jeda yang penting adalah jeda antar suku kata (antarsilaba), jeda antarkata, dan jeda antar kalimat. Dalam kata-kata tertentu, jeda antar suku kata dapat mengubah makna. Misalnya, kata ‘beruang’ dapat dibaca dengan jeda antar suku kata /ber/ dan /uang/ (untuk menunjukkan makna memiliki uang) atau jeda antar bunyi /be/ dan /ruang/ (untuk menunjukkan makna hewan beruang). Di level kalimat, jeda antar kata sangat penting. Kalimat ‘Ia makan kue’ dibaca dengan jeda antara bunyi kata /ia/, /makan/, dan /kue/. Jika kata dan kalimat dibaca tanpa jeda, maka bunyi-bunyi tersebut akan tercampur dan mungkin mengacaukan makna. Sementara, jeda antara kalimat perlu diperhatikan dalam membaca wacana agar ide yang dibaca jelas.

Prosodi akustik terakhir yang perlu diperhatikan dalam bahasa Indonesia adalah intonasi. Intonasi yang wajar dalam bahasa Indonesia sangat berperan dalam pembedaan maksud kalimat. Misalnya, kalimat berita ditandai dengan pola intonasi *datar-turun* dan kalimat tanya ditandai dengan intonasi *naik*. Dalam membaca, intonasi dipengaruhi oleh tanda baca seperti tanda titik, tanda seru, dan tanda tanya.

Dalam penelitian ini, kriteria penilaian kemampuan membaca permulaan siswa mempertimbangkan subtugas EGRA dan prosodi akustik bahasa Indonesia untuk menentukan apakah siswa mampu membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, membaca kalimat, dan pemahaman membaca dengan lancar, pelafalan yang tepat, dan suara yang jelas. Berikut rubrik penilaian kemampuan membaca permulaan yang digunakan dalam penelitian ini, disusun berdasarkan indikator dari EGRA (RTI International, 2017) dan teori prosodi (Muslich, 2008; Wardhani, 2012).

Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan

No	Aspek Kemampuan	Kriteria Khusus	Indikator Kemampuan		
			Mampu Membaca	Kurang Mampu Membaca	Tidak Mampu Membaca
1	Membaca huruf	Mengenal lambang dan bunyi huruf vokal, baik huruf besar maupun huruf kecil	Mampu membaca huruf vokal dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi huruf bahasa Indonesia dan suara yang jelas tidak terbata-bata.	Mampu membaca huruf vokal dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi huruf bahasa Indonesia, namun suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca huruf vokal dengan pelafalan yang tidak sesuai bunyi huruf bahasa Indonesia dan suara tidak jelas (terbata-bata).
		Mengenal lambang dan bunyi huruf konsonan, baik huruf besar maupun huruf kecil	Mampu membaca huruf konsonan dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi huruf bahasa Indonesia dan suara yang jelas tidak terbata-bata.	Mampu membaca huruf konsonan dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi huruf bahasa Indonesia, namun suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca huruf konsonan dengan pelafalan yang tidak sesuai bunyi huruf bahasa Indonesia dan suara tidak jelas (terbata-bata).
2	Membaca suku kata	Menggabungkan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata konsonan-vokal dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia, dan suara yang jelas (tidak terbata-bata).	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata konsonan-vokal dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata konsonan-vokal dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia), tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).

		Menggabungkan huruf vokal dan konsonan menjadi suku kata	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata vokal-konsonan dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia, dan suara yang jelas (tidak terbata-bata).	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata vokal-konsonan dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia, namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata vokal-konsonan dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia), tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).
		Menggabungkan huruf vokal rangkap menjadi suku kata	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata gabungan huruf vokal rangkap dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia, dan suara yang jelas (tidak terbata-bata).	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata gabungan huruf vokal rangkap dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia, namun tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata gabungan huruf vokal rangkap dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia), tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).
		Menggabungkan huruf vokal dengan konsonan rangkap menjadi suku kata	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata gabungan huruf vokal dan konsonan rangkap dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia, dan suara yang jelas (tidak terbata-bata).	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata gabungan huruf vokal dan konsonan rangkap dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia, namun tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata gabungan huruf vokal dan konsonan rangkap dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia), tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).

		Menggabungkan konsonan rangkap dengan huruf vokal menjadi suku kata	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata gabungan konsonan rangkap dan huruf vokal dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia, dan suara yang jelas (tidak terbata-bata).	Mampu membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata gabungan konsonan rangkap dan huruf vokal dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia, namun tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata tidak bermakna yang mengandung suku kata gabungan konsonan rangkap dan huruf vokal dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi suku kata bahasa Indonesia), tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).
3	Membaca kata	Menggabungkan bunyi suku kata diawali konsonan menjadi kata (misal bu+ku)	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diawali konsonan dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia, dan suara yang jelas (tidak terbata-bata), dan jeda antara suku kata yang tepat.	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diawali konsonan dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia dan dengan jeda antara suku kata yang tepat, namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata yang mengandung suku kata diawali konsonan dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi kata bahasa Indonesia), jeda antara suku kata tidak tepat, tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).

		Menggabungkan bunyi suku kata diawali vokal menjadi kata (misal anti)	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diawali vokal dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia, suara yang jelas (tidak terbata-bata), dan jeda antara suku kata yang tepat.	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diawali huruf vokal dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia dan dengan jeda antara suku kata yang tepat, namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata yang mengandung suku kata diawali huruf vokal dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi kata bahasa Indonesia), jeda antara suku kata tidak tepat, tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).
		Menggabungkan bunyi suku kata diawali diftong menjadi kata (misal nya-muk)	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diawali diftong dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia, suara yang jelas (tidak terbata-bata), dan jeda antara suku kata yang tepat.	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diawali diftong dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia dan dengan jeda antara suku kata yang tepat, namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata yang mengandung suku kata diawali diftong dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi kata bahasa Indonesia), jeda antara suku kata tidak tepat, tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).

		Menggabungkan bunyi suku kata diakhiri diftong menjadi kata (misal ter-bang)	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diakhiri diftong dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia, suara yang jelas (tidak terbata-bata), dan jeda antara suku kata yang tepat.	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diakhiri diftong dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia dan dengan jeda antara suku kata yang tepat, namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata yang mengandung suku kata diakhiri diftong dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi kata bahasa Indonesia), jeda antara suku kata tidak tepat, tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).
		Menggabungkan bunyi suku kata diakhiri vokal rangkap menjadi kata (misal pu-lau)	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diakhiri vokal rangkap dengan lancar, pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia, suara yang jelas (tidak terbata-bata), dan jeda antara suku kata yang tepat.	Mampu membaca kata yang mengandung suku kata diakhiri vokal rangkap dengan pelafalan yang tepat sesuai bunyi kata bahasa Indonesia dan dengan jeda antara suku kata yang tepat, namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kata yang mengandung suku kata diakhiri vokal rangkap dengan pelafalan yang tidak tepat (tidak sesuai bunyi kata bahasa Indonesia), jeda antara suku kata tidak tepat, tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).
4	Membaca kalimat	Membaca kalimat dalam sebuah wacana (teks narasi) dengan durasi membaca bahasa Indonesia	Mampu membaca kalimat-kalimat narasi dengan lancar, durasi pelafalan yang tepat, dan suara yang jelas (tidak terbata-bata).	Mampu membaca kalimat-kalimat narasi dengan durasi pelafalan yang tepat, namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kalimat-kalimat narasi dengan durasi pelafalan yang tidak tepat, tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).

		Membaca kalimat dalam sebuah wacana (teks narasi) dengan penekanan membaca bahasa Indonesia	Mampu membaca kalimat-kalimat narasi dengan lancar, penekanan pelafalan yang tepat, dan suara yang jelas (tidak terbata-bata).	Mampu membaca kalimat-kalimat narasi dengan penekanan pelafalan yang tepat, namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kalimat-kalimat narasi dengan penekanan pelafalan yang tidak tepat, tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).
		Membaca kalimat dalam sebuah wacana (teks narasi) dengan jeda membaca bahasa Indonesia	Mampu membaca kalimat-kalimat narasi dengan lancar, jeda antar kata yang tepat, dan suara yang jelas (tidak terbata-bata).	Mampu membaca kalimat-kalimat narasi dengan jeda antar kata yang tepat, namun tidak lancar dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kalimat-kalimat narasi dengan jeda antar kata yang tidak tepat, tidak lancar, dan suara tidak jelas (terbata-bata).
		Membaca kalimat dalam sebuah wacana (teks narasi) dengan intonasi membaca bahasa Indonesia	Mampu membaca kalimat-kalimat narasi dengan lancar, pelafalan yang tepat, suara yang jelas (tidak terbata-bata), dan intonasi yang wajar.	Mampu membaca kalimat-kalimat narasi dengan intonasi yang wajar, namun tidak lancar, pelafalan tidak tepat, dan suara tidak jelas (terbata-bata).	Membaca kalimat-kalimat narasi dengan intonasi yang tidak wajar, tidak lancar, pelafalan tidak tepat, dan suara tidak jelas (terbata-bata).
5	Pemahaman isi bacaan	Memahami makna baik yang tersirat maupun yang tersurat dari kalimat-kalimat dalam sebuah wacana (teks narasi)	Mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai isi teks narasi yang dibaca dengan benar dan cepat.	Mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai isi teks narasi yang dibaca dengan benar, namun butuh waktu lama.	Tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai isi teks narasi yang dibaca.

2.3. Validasi Instrumen Tes

Validasi instrumen tes dilakukan menggunakan perhitungan statistik uji reliabilitas menggunakan Cronbach's alpha statistics berdasarkan hasil penerapan instrumen tes terhadap 12 siswa kelas 2 SD Al-Azhar pada tahap uji coba. Dari hasil validasi tersebut, diketahui bahwa tiap item dalam instrumen tes valid dan reliable untuk diterapkan. Untuk item di bagian pertama (membaca huruf, membaca suku kata, dan membaca kata), nilai Cronbach's alpha adalah 0.85, sementara nilai Cronbach's alpha untuk item di bagian kedua (membaca kalimat wacana dan membaca pemahaman) adalah 0.81. Ini berarti secara keseluruhan, item dalam instrumen tes andal (reliable) untuk digunakan menilai kemampuan membaca permulaan siswa.

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir, digunakan Pearson's bivariate correlation. Dari penghitungan, diketahui bahwa r_{hitung} soal tes membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, membaca kalimat, dan membaca pemahaman masing-masing adalah 0.83, 0.97, 0.79, 0.87, dan 0.83. Nilai r_{hitung} untuk tiap item tes lebih besar daripada r_{tabel} (0.575; $df = 10$, $\alpha = 0.05$). Ini artinya, tiap butir soal dalam instrumen soal membaca permulaan valid dan reliable. Dengan kata lain, instrumen soal membaca permulaan bisa digunakan untuk menguji kemampuan membaca permulaan siswa. Penghitungan statistik validitas dan reliabilitas instrumen soal membaca permulaan dapat dilihat pada Lampiran 4.

3. Instrumen Non-Tes

Data kualitatif dikumpulkan menggunakan instrumen non-tes yang mencakup: (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) lembar observasi guru, (3) pedoman wawancara guru, (4) angket siswa, dan (5) catatan lapangan. Masing-masing instrumen diuraikan sebagai berikut:

3.1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah panduan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Idealnya, praktik pembelajaran harus mengikuti rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Namun, rencana pelaksanaan pembelajaran ada kalanya harus diubahsuaikan berdasarkan kondisi di lapangan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sosiokognitif Membaca Awal

Berbantuan Multimedia Interaktif dalam penelitian ini disusun berdasarkan Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh pemerintah Indonesia (Kemendikbud, 2014) dan disesuaikan dengan tujuan penelitian ini. Secara khusus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk menerapkan model SKBMI merupakan rumusan lanjutan dari sintaks model (Lampiran 5).

3.2. Instrumen Observasi Guru

Instrumen observasi guru atau lembar observasi guru adalah instrumen yang digunakan sebagai panduan pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model SKBMI yang dilakukan oleh guru. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan instrumen SSME (*Snapshot of School Management Effectiveness*) yang digunakan dalam penelitian EGRA (RTI International, 2014b). Instrumen SSME memberikan gambaran mengenai apa yang terjadi di ruang kelas saat pembelajaran dan menilai apa yang perlu dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih efektif (RTI International, 2014b). Lembar observasi guru yang digunakan dalam penelitian ini lebih menekankan pada penerapan model SKBMI yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran membaca permulaan untuk memastikan bahwa model telah diterapkan sesuai panduan RPP dan sintaks model. Lembar observasi guru dapat dilihat pada Lampiran 6.

3.3. Instrumen Pedoman Wawancara

Lembar pedoman wawancara merinci pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber. Sebagai salah satu teknik pengumpulan data, wawancara bisa dipakai dalam penelitian mengenai pembelajaran membaca (Creswell, 2013; Grabe & Stoller, 2013). Wawancara dilakukan secara tatap muka (atau lewat telepon atau internet) dengan responden. Wawancara melibatkan pertanyaan-pertanyaan terbuka dan tidak terstruktur untuk memperoleh pandangan dan pendapat responden mengenai suatu topik (Creswell, 2013). Dalam penelitian ini, responden yang diwawancarai adalah empat guru yang mengajar membaca permulaan di kelas satu dan kelas dua di sekolah tempat pelaksanaan penelitian. Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah penerapan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif pada pembelajaran membaca permulaan. Wawancara sebelum penerapan model bertujuan untuk menggali pandangan guru mengenai profil pembelajaran membaca permulaan di sekolahnya serta profil

kemampuan membaca permulaan siswa. Sementara, wawancara setelah penerapan model menitikberatkan pada pandangan guru mengenai model SKBMI yang telah mereka terapkan, terutama terkait efektivitas model tersebut dalam pembelajaran membaca permulaan. Kisi-kisi dan pedoman wawancara sebelum dan sesudah penerapan model dapat dilihat pada Lampiran 7. Tabel 3.7 berikut memuat kisi-kisi wawancara tahap 1 (sebelum penelitian) dan Tabel 3.8 memuat kisi-kisi wawancara tahap 2 (setelah penerapan model).

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Wawancara Tahap 1

MASALAH	TUJUAN	INDIKATOR	ASPEK YANG DIUKUR	NOMOR SOAL
Bagaimana pendapat guru/pengamat tentang kondisi umum pembelajaran membaca permulaan	Untuk memperoleh data mengenai kondisi umum pembelajaran membaca permulaan	Kondisi umum siswa	1. Kondisi umum pembelajaran membaca permulaan	1, 2, 3
		Kondisi umum pembelajaran	2. Model pembelajaran membaca permulaan yang digunakan	4, 5
		Media yang digunakan	3. Metode pembelajaran membaca permulaan	6
		Kemampuan membaca permulaan siswa	4. Media pembelajaran yang digunakan	7
			5. Kesulitan dan hambatan pembelajaran	8
			6. Solusi yang diterapkan	9
			7. Alternatif media pembelajaran	10, 11
		8. Rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa	12	
Jumlah				12

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Wawancara Tahap 2

MASALAH	TUJUAN	INDIKATOR	ASPEK YANG DIUKUR	NOMOR SOAL
Bagaimana pendapat guru/pengamat tentang penerapan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan	Untuk memperoleh data mengenai pandangan guru terhadap model SKBMI	Pandangan guru mengenai model Pandangan guru mengenai penerapan model	1. Pendekatan dan penerapan prinsip sosiokognitif	1, 2, 3, 4, 5, 6
			2. Pengaruh model terhadap kemampuan siswa	7
			3. Evaluasi	8
			4. Pandangan guru mengenai kesesuaian penerapan model dengan kebutuhan pembelajaran (RPP)	9
			6. Keunggulan dan kelemahan model SKBMI	10
			7. Saran perbaikan	11
			8. Potensi penerapan model secara lebih luas	12
			Jumlah	

3.4. Instrumen Angket Siswa

Angket adalah serangkaian pertanyaan tertulis terkait dengan topik penelitian, dalam hal ini pembelajaran membaca permulaan, yang diajukan kepada partisipan/responden (Grabe & Stoller, 2013). Angket dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa dan dirancang sedemikian rupa untuk menghasilkan informasi mengenai pendapat siswa tentang permasalahan yang mereka hadapi dalam pembelajaran membaca permulaan. Mengingat ada kemungkinan bahwa siswa masih mengalami kesulitan membaca, siswa akan dibantu oleh guru atau peneliti dalam pengisian angket. Guru atau peneliti akan membacakan pertanyaan-pertanyaan dan pilihan-pilihan jawaban kepada siswa sehingga siswa hanya perlu memilih jawaban yang sesuai dengan pendapatnya. Dalam penelitian ini, siswa diminta mengisi dua angket berbeda. Angket pertama diberikan sebelum penerapan model, dan angket kedua diberikan setelah penerapan model. Kedua angket ini bisa dilihat secara lengkap pada Lampiran 9 dan Lampiran 10.

3.4.1 Angket Siswa Sebelum Penerapan Model

Angket siswa sebelum penerapan model bertujuan mengetahui permasalahan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan. Angket ini terdiri dari 12 item pilihan ganda yang disusun untuk memperoleh gambaran mengenai profil membaca permulaan siswa, termasuk pandangan siswa terhadap pembelajaran membaca permulaan, media yang digunakan, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan kemampuan membaca. Kisi-kisi angket siswa sebelum penerapan model dapat dilihat pada Tabel 3.9 berikut.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Siswa Tahap 1

MASALAH	TUJUAN	INDIKATOR	ASPEK YANG DIUKUR	NOMOR SOAL
Bagaimana pendapat siswa/orangtua tentang pembelajaran membaca permulaan	Untuk memperoleh data mengenai pandangan siswa terhadap pembelajaran membaca permulaan	Kondisi umum siswa	1. Pandangan siswa terhadap pembelajaran membaca permulaan (motivasi, minat, pandangan/ <i>efficacy</i>)	1, 2, 3, 4
		Kondisi umum pembelajaran	2. Pendekatan dan tahapan belajar membaca permulaan	5, 8, 9, 10
		Media yang digunakan	3. Media belajar membaca permulaan yang digunakan	6
		Kemampuan membaca permulaan siswa	4. Pandangan mengenai keterlibatan siswa	7
			5. Pandangan mengenai kemampuan membaca permulaan	11,12
Jumlah				12

3.4.2 Angket Siswa Setelah Penerapan Model

Angket yang diberikan pada siswa setelah penerapan model ditujukan untuk menggali tanggapan siswa mengenai pembelajaran membaca permulaan menggunakan model SKBMI, terutama terkait aspek pendekatan guru, tahapan pembelajaran, media yang digunakan, keterlibatan siswa, dan

evaluasi/hasil pembelajaran. Angket siswa setelah penerapan model terdiri dari 10 item pilihan ganda dan 2 item pertanyaan terbuka. Tiap item menanyakan pendapat siswa mengenai aspek-aspek dalam multimedia interaktif dan model SKBMI yang digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Kisi-kisi angket siswa setelah penerapan model dapat dilihat pada Tabel 3.10 berikut.

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Siswa Tahap 2

MASALAH	TUJUAN	INDIKATOR	ASPEK YANG DIUKUR	NOMOR SOAL
Bagaimana pendapat siswa tentang pembelajaran membaca permulaan	Untuk memperoleh data mengenai pandangan siswa terhadap pembelajaran membaca permulaan	Kondisi umum siswa	1. Pendekatan yang dipakai guru	1
		Pelaksanaan Pembelajaran	2. Praktek belajar membaca permulaan	2, 3, 4, 5, 6, 7
		Media yang digunakan	3. Media belajar membaca permulaan yang digunakan	8, 9
		Kemampuan membaca permulaan siswa	4. Pandangan mengenai kemampuan membaca permulaan	10
Jumlah				10

3.5. Instrumen Observasi Kegiatan Pembelajaran Siswa

Instrumen observasi kegiatan pembelajaran siswa adalah instrumen yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran membaca permulaan yang dilakukan siswa. Aspek-aspek yang diamati dalam instrumen ini mencakup kegiatan siswa dalam (a) *observational learning*, (b) menyimak dan meniru cara membaca permulaan yang dicontohkan guru dan multimedia interaktif, bekerjasama dalam kelompok, kesantunan berbahasa, kegiatan interaksi dengan permainan membaca permulaan, menunjukkan sikap komunikatif, menunjukkan *self-efficacy*, dan menunjukkan motivasi dan minat membaca. Tujuan pengamatan kegiatan siswa adalah untuk melihat bagaimana siswa menerima penerapan model dalam pembelajaran membaca permulaan.

Tabel 3.11 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

**Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Membaca Permulaan
Dengan Model Sosiokognitif Berbantuan Multimedia Interaktif**

Pertemuan ke:

Hari/Tanggal:

Kelas:

Nama Guru:

Petunjuk Pengisian: Tuliskan skor hasil pengamatan untuk tiap aspek yang diamati pada siswa.

Skor: 4 = Baik Sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati								Total
		a	b	c	d	e	f	g	h	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
Jumlah Skor										
Rata-Rata										

Aspek yang diamati:

- a. Siswa melakukan pembelajaran dengan konsep *observational learning*
- b. Siswa menyimak dan menirukan cara membaca permulaan dari guru dan multimedia interaktif
- c. Siswa bekerjasama dalam kelompok
- d. Siswa menunjukkan kesantunan berbahasa
- e. Siswa melakukan kegiatan interaksi dengan permainan membaca permulaan
- f. Siswa menunjukkan sikap komunikatif
- g. Siswa menunjukkan keyakinan terhadap kemampuannya membaca permulaan (*Self-efficacy*)
- h. Siswa menunjukkan motivasi dan minat membaca

Bandung, 2020


 Pengamat

E. Teknik Pengolahan Data

Bogdan dan Biklen (2007) menguraikan bahwa analisis data merupakan proses untuk secara sistematis melacak dan mengatur transkrip wawancara, catatan lapangan, dan sumber-sumber data lain yang diperoleh untuk lebih memahami data persoalan sebelum disajikan dalam bentuk laporan. Analisis data mencakup penyusunan data, pemilahan data, sintesis data, pencarian pola, penemuan hal-hal penting, dan penentuan data mana yang harus dilaporkan.

1. Teknik Pengolahan Data Kualitatif

Data hasil wawancara diolah secara kualitatif, yaitu dengan reduksi (pemilahan) data, *display* (menampilkan) data, dan interpretasi (penafsiran) data. Reduksi data dilakukan dengan meringkas kembali catatan lapangan, transkrip wawancara, dan hasil observasi dengan memilih hal-hal yang penting dan relevan dengan pengembangan dan penerapan model SKBMI dalam pembelajaran membaca permulaan. Dalam tahap *display* data, data penting yang diperoleh dari reduksi data kemudian disusun secara sistematis agar tema dan polanya dapat diketahui. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dan diinterpretasi sehingga bisa ditarik kesimpulan hasil penelitian.

2. Teknik Pengolahan Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan penghitungan statistik, mencakup perbandingan frekuensi dan persentase nilai, uji normalitas data (*one-sample Kolmogorov-Smirnov*), uji korelasi (*paired-sample t-test*), dan uji signifikansi (*2-tailed paired sample t-test*). Hasil dari perhitungan statistik tersebut kemudian dianalisis dan dijelaskan berdasarkan teori-teori yang relevan sehingga bisa ditarik kesimpulan penelitian.

Tabel 3.11 Hubungan antara jenis data dan analisis data yang dilakukan serta data keluaran

Jenis Data	Analisis Data	Data Keluaran
Hasil wawancara awal	Deskriptif	Fasilitas pendukung pembelajaran membaca permulaan
Hasil wawancara akhir	Deskriptif	Persepsi guru terhadap model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif

Hasil angket awal	Deskriptif	Profil kemampuan membaca permulaan siswa
Hasil angket akhir	Deskriptif	Persepsi siswa terhadap model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif
Kemampuan awal membaca permulaan	Deskriptif	Kemampuan awal siswa dalam membaca permulaan
Pengamatan pembelajaran	Deskriptif	Proses penerapan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif di lapangan
Hasil evaluasi membaca permulaan	Deskriptif	Kemampuan membaca permulaan siswa per siklus/topik (huruf, suku kata, kata, kalimat, wacana)
Hasil observasi pengembangan model SKBMI dalam membaca permulaan	Deskriptif	Proses pengembangan model pembelajaran sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam membaca permulaan
Hasil tes akhir	Deskriptif	Kemampuan membaca permulaan siswa setelah penerapan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif

F. Sintesis

Pengembangan solusi untuk masalah membaca permulaan dalam penelitian ini dilakukan dengan menyusun ancangan awal model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan. Ancangan model yang dikembangkan lewat tahap-tahap penelitian berbasis rancangan kemudian diterapkan di lapangan. Berdasarkan hasil penerapan tersebut, ancangan model diperbaiki sampai diperoleh model akhir sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan. Pada bab selanjutnya, akan dibahas proses pengembangan model SKBMI, mulai dari tahap analisis masalah praktis, pengembangan solusi, penerapan model, sampai tahap refleksi. Bab selanjutnya juga akan menguraikan hasil penelitian serta menyajikan pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut agar diperoleh gambaran jelas mengenai pengembangan model sosiokognitif berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.