

**PENGEMBANGAN MEDIA DUNIA KATA SEBAGAI IMPROVISASI
PERMAINAN LUDO DALAM UPAYA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN**

(Penelitian *Design And Development* terhadap siswa kelas I Sekolah Dasar)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh :

Luthfia Shidqi Nur'Ima

1801772

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA DUNIA KATA SEBAGAI IMPROVISASI
PERMAINAN LUDO DALAM UPAYA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN**

(Penelitian Desain dan Pengembangan Media Membaca Permulaan
di Kelas 1 Sekolah Dasar)

oleh

LUTHFIA SHIDQI NUR'ILMA

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Luthfia Shidqi Nur'Ilma 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember, 2022

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Dunia Kata Sebagai Improvisasi Permainan Ludo Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan“ ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau plagiasi dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2022

Yang membuat pernyataan

Luthfia Shidqi Nur'Ima

NIM 1801772

MOTTO HIDUP

“Selesaikanlah apa yang sudah kamu mulai,
walaupun jalannya sedikit melambat.

Percayalah setiap manusia punya tanggungya masing-masing untuk naik”.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

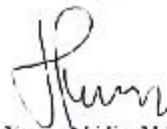
LUTHFIA SHIDQI NUR'ILMA

1801772

**PENGEMBANGAN MEDIA "DUNIA KATA" SEBAGAI IMPROVISASI
PERMAINAN LUDO DALAM UPAYA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd

NIP. 197908172008011019

Pembimbing II



Dr. Kurniawati, M.Pd

NIP. 197708202005012017

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd

NIP. 197001172008122301

**PENGEMBANGAN MEDIA DUNIA KATA SEBAGAI
IMPROVISASI PERMAINAN LUDO DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN**

(Penelitian *Design And Development* terhadap siswa kelas I Sekolah Dasar)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran inovatif yaitu media Dunia Kata yang merupakan hasil improvisasi dari permainan ludo pada konsep pembelajaran membaca permulaan yang disajikan dengan cara belajar sambil bermain untuk peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu lembar observasi, lembar validasi, dan lembar angket untuk guru dan peserta didik. Hasil penelitian ini yaitu penilaian dari ahli media dengan presentase 100%, ahli materi sekaligus ahli bahasa dengan presentase 75,56%, yang menginterpretasikan bahwa media sangat layak digunakan. Adapun penilaian dari pengguna yaitu guru dengan presentase 97.91% dan peserta didik dengan presentase 96.99%, yang menginterpretasikan bahwa media sangat baik untuk digunakan.

Kata Kunci: Dunia Kata, Permainan ludo, Membaca Permulaan, Pembelajaran Bahasa

***THE DEVELOPMENT OF DUNIA KATA MEDIA AS AN IMPROVISED
OF LUDO GAME IN AN EFFORT TO IMPROVE***

THE BEGINNING READING SKILLS

(Design and Development research on grade I elementary school students)

ABSTRACT

This study aims to design an innovative learning media, namely Dunia Kata media which is the result of improvisation of the ludo game on the concept of beginning reading learning presented by learning while playing for grade I elementary school students. This research uses the ADDIE model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was carried out using research instruments, namely observation sheets, validation sheets, and questionnaire sheets for teachers and students. Results showed that the media of dunia kata is very feasible to use, proven by the readiness percentage of 75,56% from linguists experts and 100% from linguists experts. Moreover, teachers and students also had a similar statement with the expert, which was this media is very good to use reflected by 97,91% percentage from teachers and 96,99% percentage from students.

Keywords: *Dunia kata, Ludo Game, Beginning Reading, Language Learning*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Struktur Organisasi.....	7
BAB II DUNIA KATA UNTUK MEMBACA PERMULAAN	
2.1 Teori Membaca Permulaan.....	8
2.2 Tujuan Membaca Permulaan.....	9
2.3 Model-model Membaca Permulaan.....	10
2.4 Membaca Lancar (<i>Reading Fluency</i>).....	14
2.4.1 Otomatisasi (<i>Automaticity</i>).....	15
2.4.2 Kecepatan.....	15
2.4.3 Irama, penekanan, dan intonasi.....	15
2.5 Media Pembelajaran Bahasa.....	17
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran Bahasa.....	17
2.5.2 Tujuan Media Pembelajaran Bahasa.....	18
2.5.3 Fungsi Media Pembelajaran Bahasa.....	19
2.5.4 Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Bahasa.....	19
2.6 Penelitian Yang Relevan.....	20
2.7 Kerangka Berpikir.....	21

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Prosedur Penelitian.....	23
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	27
3.4 Pengumpulan Data.....	28
3.4.1 Lembar Observasi.....	29
3.4.2 Lembar Angket Validasi Media.....	30
3.4.3 Lembar Angket Validasi Materi dan Bahasa.....	31
3.4.4 Lembar Angket Respons Guru.....	33
3.4.5 Lembar Angket Respons Siswa.....	34
3.4.6 Lembar Tes Membaca Permulaan Khususnya Membaca Lancar.....	35
3.5 Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Temuan.....	40
4.1.1 Deskripsi Penelitian.....	40
4.1.2 Tahap I Analisis (<i>Analyze</i>).....	41
4.1.3 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	47
4.1.4 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	62
4.1.5 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	69
4.2 Pembahasan.....	75
4.2.1 Desain media "Dunia Kata" untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan khususnya membaca lancar.....	75
4.2.2 Pengembangan media "Dunia Kata" untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan khususnya membaca lancar.....	76
4.2.3 Respon guru dan siswa terhadap media Dunia Kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan khususnya membaca lancar.....	78
4.2.4 Efektivitas media "Dunia Kata" untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan khususnya membaca lancar.....	79

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan.....	81
5.2 Implikasi.....	83
5.3 Rekomendasi.....	83

DAFTAR PUSTAKA.....	85
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	89
-------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tahapan Membaca Peserta Didik	13
Tabel 2.4. Karakteristik Pembaca Fasih.....	16
Tabel 3.1. Data dan Teknik yang Digunakan.....	28
Tabel 3.2. Kisi - Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media	30
Tabel 3.3. Kisi - Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media	32
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket Respons Guru	33
Tabel 3.5. Kisi - Kisi Angket Respon Siswa.....	34
Tabel 3.6. Interpretasi Skor.....	38
Tabel 3.7. Skala Guttman.....	39
Tabel 4.1. Tabel Observasi untuk Menentukan Rancangan Media	44
Tabel 4.2. Penilaian Validasi Ahli Media	68
Tabel 4.3. Penilaian Validasi Ahli Bahasa dan Materi	68
Tabel 4.4. Hasil Pretest Peserta Didik Terhadap Media Dunia Kata	69
Tabel 4.5. Hasil Posttest Peserta Didik Terhadap Media Dunia Kata.....	70
Tabel 4.6. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Dunia Kata	71
Tabel 4.7. Hasil Respon Guru Terhadap Media Dunia Kata	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 model membaca permulaan.....	11
Gambar 3.1. Tahapan Model <i>ADDIE</i>	23
Gambar 3.2. Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka <i>ADDIE</i>	24
Gambar 4.1. Tampilan Penentuan Desain Papan Ludo.....	49
Gambar 4.2. Tampilan Desain yang Sudah Diberi Gambar dan Abjad.....	49
Gambar 4.3. Tampilan Penentuan Desain Kartu Media Kata	50
Gambar 4.4. Salah Satu Tampilan Akhir Desain Kartu yang Sudah Diberi Gambar	50
Gambar 4.5. Papan dari Kayu.....	62
Gambar 4.6. Desain Papan Media Dunia Kata	62
Gambar 4.7. <i>Flashcard</i> Media Dunia Kata.....	64
Gambar 4.8. <i>Flashcard</i> Media Dunia Kata Bagian Belakang	64
Gambar 4.9. Dadu untuk Memulai Permainan.....	65
Gambar 4.10. Pengertian Permainan Dunia Kata	65
Gambar 4.11. Aturan Permainan Dunia Kata	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. SK Pembimbing.....	90
Lampiran B. Lembar Penilaian Ahli Materi dan Bahasa.....	91
Lampiran C. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media.....	94
Lampiran D. Lembar Angket Penilaian untuk Guru.....	97
Lampiran E. Lembar Angket Penilaian Media untuk Siswa.....	100
Lampiran F. Dokumentasi Observasi.....	105
Lampiran G. Dokumentasi Penelitian.....	107

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2018). Pembelajaran multiliterasi. *Bandung: PT Refika Aditama.*
- Afrianti, S., Daulay, M. I., Asilestari, P., & Ludo, P. T. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *1(1), 52–59.*
- Ahmad Susanto, M. P. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya.* Kencana
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(2a).*
- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). Perencanaan pembelajaran.
- Anggraini, D. F. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Ii Min 1 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Annisa, N. (2022). Kompetensi Seorang Guru Dan Tantangan Pembelajaran Abad 21.
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan anakusia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 31-43.*
- Avvisati, F., Echazarra, A., Givord, P., & Schwabe, M. (2019). Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 Result Country Note: Indonesia. OECD Publishing. Diunduh dari https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf pada 11 juni 2022.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2010. Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI. Jakarta: BNSP
- Dardjowidjojo, S. (2010). *Psikolinguistik: Pengantar pemahaman bahasa manusia.* Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Fadilah, N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 47-60.
- Febrianti, F., & Kurniawan, A. R. (2018). Ciri-Ciri yang Menjadi Karakteristik Siswa SDN 228/IX Sungai Bertam. *No, 14*, 1-11.
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355-360.
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1).
- Indah, A. P. I., & Indria Laksmi Gamayanti, R. W. (2016). Efektivitas pencegahan adiksi video game menggunakan ludo game untuk siswa sekolah dasar. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 32(9), 317-322.
- Marlini, C. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 277-289.
- Masri, A. Al., & Najar, M. Al. (2014). The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(9), 144–152.
- Mawadah, A. H. (2020, November). Text Levelling Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 443-447).

- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589-5597.
- Perveen, A., Asif, M., Mehmood, S., Kamal Khan, M., & Iqbal, Z. (2016). Effectiveness of Language Games in Second Language Vocabulary Acquisition. *Sci.Int.(Lahore)*, 28(1), 633–637.
- Pratiwi, I. M., & Ariawan, V. A. N. (2017). Analisis kesulitan siswa dalam membaca permulaan di kelas satu sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 69-76.
- Prioritas, T. U. (2015). Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Modul. Jakarta: USAID Prioritas bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Putra, P. A., Agung, A. A. G., & Sulastri, N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sangsit. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Panel, E. R. E. (2003). A guide to effective instruction in reading: Kindergarten to grade 3. Toronto, Ontario: Ministry of Education
- Rafika, N., Kartikasari, M., & Lestari, S. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 301-306.
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127-137.
- Ristiyani, R. (2021). *Pengembangan Media Scramble untuk Membaca Permulaan Di SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rohani, M., & Pourgharib, B. (2013). The Effect of Games on Learning Vocabulary. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 4(11), 3540–3543.

- Rosadi, A. (2017). The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary. *Voices of English Language Education Society*, 1(1), 41–50.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13
- Simbolon, R. (2019). Penggunaan roda pintar untuk kemampuan membaca anak. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (jppguseda)*, 2(2), 66-71.
- Sugiyarti, Lina, Alrahmat Arif, Mursalin. 2018. Pembelajaran Abad 21 di SD. Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018. Hal 439 – 444.
- Tompkins, G., Campbell, R., Green, D., & Smith, C. (2018). Literacy for the 21st century. Pearson Australia.
- Wahyu, D. (2017). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV SDN Grujungan Bondowoso. Tesis tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Windrawati, W., Solehun, S., & Gafur, H. (2020). Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10-16.
- Yova, C. F. (2020). *Penerapan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas IB SD Negeri 4 Waylaga Panjang Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Yunitasari, S. N., Santoso, A., & Sapto, A. (2019). Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(2), 202-205.