

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC LETTER PINWHEEL* DALAM MEMBACA
PERMULAAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS II SDN 101736 MEDAN KRIO**

SKRIPSI

*Diajukan guna melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

DIAJENG SAKINA

NPM. 2202090216



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2026



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Diajeng Sakina
NPM : 2202090216
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Marah Doly Nst, M.Si.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Diajeng Sakina
NPM : 2202090216
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* Dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SDN 101736 Medan Krio

Sudah layak disidangkan.

Medan, 24 Februari 2026

Disetujui oleh:
Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Diajeng Sakina
NPM : 2202090216
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* Dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SDN 101736 Medan Krio

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
10/ Feb-2026	Perbaikan Pengolahan Data	H
16/ Feb-2026	Perbaikan Penuisian Bab 4 & 5	H
19/ Feb-2026	Perbaikan Daftar isi & Penambahan Abstrak ^{Abstrak}	H
24/ Feb-2026	ACC sidang	H

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, 24 Februari 2026
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Diajeng Sakina
NPM : 2202090216
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* Dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SDN 101736 Medan Krio

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* Dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SDN 101736 Medan Krio” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Diajeng Sakina
NPM: 2202090216

ABSTRAK

Diajeng Sakina, NPM 2202090216. Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* Dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Magic Letter Pinwheel* dalam pembelajaran membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 101736 Medan Krio. serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, serta kesulitan siswa dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata dan membaca kata sederhana. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respon guru dan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Magic Letter Pinwheel* memperoleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan persentase validasi ahli materi sebesar 95%, validasi ahli media sebesar 96%, dan validasi ahli bahasa sebesar 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 88,48% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Magic Letter Pinwheel* layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan karena mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Magic Letter Pinwheel*, Membaca Permulaan, Kevalidan, Kepraktisan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalam'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang dari jaman jahiliah ke jaman modern seperti yang dirasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Magic Letter Pinwheel Dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio”***. Proposal ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (SI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala.** penulis sangat mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya, terimakasih sudah mengabulkan setiap doa – doa yang penulis panjatkan, terimakasih sudah selalu memudahkan setiap masalah – masalah yang penulis rasa tidak mampu mengatasinya, terimakasih sudah mempercayai takdir indah ini kepada penulis dan terimakasih sudah

mengizinkan penulis menyelesaikan pendidikan ini dan dapat membuat kedua orang tua dan keluarga bangga kepada penulis.

2. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Ibu Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang penuh perhatian memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
9. **Superhero dan Pintu surgaku, Ayahanda Suwardi dan ibunda Sumarni,** terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau selalu mengusahakan yang terbaik buat penulis, memotivasi, mendidik, memberi

dukungan, yang tidak henti-hentinya selalu mendoakan dan memberi kasih sayang dan cinta dengan penuh. Tanpa bimbingan, nasihat, dan doa penulis tidak akan bisa mencapai titik ini. Penulis tidak bisa membalas yang telah kalian lakukan, tapi penulis sangat berterimakasih atas segalanya.

10. **Kakak saya, Ariati Dan Susiani S.Pd.,Gr** terimakasih telah memberi semangat, dukungan, motivasi, kasih sayang dengan penuh dan dapat menjadi tempat cerita untuk berkeluh kesah penulis.
11. **Adik saya, Yossi Asila, Raffasya Adhara, Fillea Almeera,** terimakasih telah menyayangi dengan tulus sehingga penulis bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. **Teman – teman seperjuangan dikampus, Ridhani Janiarti Zendrato, Cut Khairun nisa Ramadani, Safiya Arqiya, Umi Nadra Aulia Putri,** terimakasih telah membersamai penulis dari semester awal hingga pengerjaan skripsi ini, atas dukungan, motivasi, dan dorongan dari kalian penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
13. **Teman Kecil saya, Dwi Tri Jayanti dan Surya Ningsih,** terimakasih sudah menjadi bagian dari perjalanan penulis dari kecil hingga dititik sedewasa ini, karena semangat, dukungan, motivasi dan selalu menjadi pendukung terdepan disaat banyak orang yang meragukan penulis.
14. **Teruntuk tim hore-hore keluarga besar segang bedor dan Teman – teman seperjuangan setongkrongan,** yang selalu ada dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu Terimakasih selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

15. **Kepada seluruh pihak sekolah SDN 101736 Medan Krio**, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data.
16. **Kepada Penulis (Diajeng Sakina)**, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada diri sendiri di tengah proses yang melelahkan, dan ditengah perkembangan zaman yang bebas ini, penulis telah berusaha tetap kuat, konsisten, sabar dan tidak menyerah serta dapat menjaga harga diri ini dengan sebaik - baiknya. Penulis selalu berupaya untuk terus belajar, memperbaiki kekurangan, memperbaiki diri dan menyelesaikan penelitian ini merupakan bentuk apresiasi yang patut penulis syukuri.
17. Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

Billahi Fi Sabilil Ha

Fastabiqul Khairat

Wassalam 'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Medan, 09 April 2026
Penulis

Diajeng Sakina
2202090216

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Spesifikasi Produk.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kerangka Teoristis	12
2.2 Kerangka Konseptual.....	43
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	47
3.1 Metode Penelitian.....	47
3.2 Tahap Penelitian.....	49
3.2.1 Lokasi Penelitian	49
3.2.2 Sumber Data Penelitian	49
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	50
3.2.4 Analisis Data Penelitian	55

3.3 Rancangan Produk	57
3.2.1 Tahap Analisis/ <i>Analysis</i>	59
3.2.2 Penguji Internal.....	62
3.2.3 Penguji Eksternal	62
3.4 Tahap Pengembangan Produk	63
3.4.1 Pembuatan Produk.....	63
3.4.2 Pengujian Lapangan	64
3.5 Jadwal Penelitian.....	65
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	66
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	66
4.2 Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1 Kesimpulan Dari hasil pembahasan.....	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Membaca Permulaan.....	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	52
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa.....	53
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Respon Guru	54
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kepraktisan Respon Peserta Didik.....	55
Tabel 3.7 Persentase Kevalidan.....	56
Tabel 3.8 Persentase Kepraktisan.....	57
Tabel 3.9 Tabel Rencana dan Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	65
Tabel 4.1 Desain Media	71
Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media	72
Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi	73
Tabel 4.4 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	74
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Respon Guru	76
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Respon Siswa.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	49
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE	49
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan ADDIE.....	63
Gambar 4.1 Tampilan Awal Canva.....	69
Gambar 4.2 Tampilan menentukan ukuran desain.....	69
Gambar 4.3 Tampilan Template Yang Digunakan.	70
Gambar 4.4 Desain Terakhir.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	89
Lampiran 2 Materi Pembelajaran	96
Lampiran 3 Instrumen Ahli Materi	100
Lampiran 4 Instrumen Ahli Media	104
Lampiran 5 Instrumen Ahli Bahasa	110
Lampiran 6 Instrumen Respon Guru	114
Lampiran 7 Respon Peserta Didik	120
Lampiran 8 Lembar Observasi awal	129
Lampiran 9 lembar wawancara	131
Lampiran 10 Dokumentasi Observasi Awal dan wawancara	134
Lampiran 11 Dokumentasi kegiatan	135
Lampiran 12 Pembagian angket Respon Guru dan Siswa	136
Lampiran 13 Dokumentasi Media Magic Letter Pinwheel	137
Lampiran 14 K1	138
Lampiran 15 K2	139
Lampiran 16 K3	140
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Proposal	141
Lampiran 18 Surat Keterangan	142
Lampiran 19 Surat Permohonan Izin Riset	143
Lampiran 20 Surat Balasan	144

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak kemajuan sejak negara ini merdeka. Namun, meskipun banyak yang telah dicapai di bidang pendidikan, masih ada berbagai masalah yang harus diatasi. Perbedaan antara wilayah pedesaan dan perkotaan, perubahan kurikulum, serta kualitas pengajarnya yang belum konsisten, serta akses pendidikan yang terbatas, menjadi tantangan yang masih sering ditemui. Situasi ini mengakibatkan tidak semua anak di Indonesia mendapatkan kesempatan yang setara.

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu (Yumriani, 2022)

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan: “Pendidikan adalah bagian penting dari pertumbuhan anak. Tujuannya adalah untuk menanamkan semua kekuatan alam pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan

dan kebahagiaan yang paling tinggi” (Amaliyah, 2021).

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa salah satu tujuan dari pendidikan yaitu membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri yang telah dimilikinya.

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik. Pada fase awal sekolah dasar, kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa untuk mendukung proses belajar pada jenjang-jenjang berikutnya. Membaca permulaan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf, tetapi juga kemampuan menghubungkan huruf dengan bunyinya, menyusun suku kata, membaca kata sederhana, hingga akhirnya mampu memahami makna dari kalimat sederhana (Waridah et al., 2023). Penguasaan keterampilan dasar ini menjadi fondasi bagi kemampuan literasi selanjutnya, termasuk membaca pemahaman, menulis, serta kemampuan berbahasa lainnya.

Dari beberapa pendapat pengertian Pendidikan yang telah dirincikan, menurut penulis Pendidikan adalah sebuah Upaya mengembangkan potensi yang ada pada setiap manusia untuk mencapai sebuah tujuan hidup. Pendidikan

merupakan suatu proses yang dirancang untuk mendukung individu dalam meningkatkan potensi dirinya secara bertahap, baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam proses pendidikan, individu diarahkan untuk memahami lingkungan, membuat keputusan yang tepat, dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai serta norma yang ada di masyarakat. Pendidikan berlaku tidak hanya di dalam sekolah, tetapi juga berlangsung di dalam keluarga dan lingkungan sekitar, sehingga dapat membentuk karakter individu yang baik, mandiri, dan bertanggung jawab.

Tujuan Pendidikan menurut Al-Ghazali dalam (Faizin, n.d.) adalah membentuk manusia sempurna yang baik di dunia maupun di akhirat. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah membimbing siswa agar mencapai potensi maksimal sebagai individu yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Pendidikan juga bertujuan untuk membentuk karakter siswa, mengembangkan nilai-nilai moral, etika dan sikap positif.

Kurikulum merupakan sekumpulan rencana dan pengorganisasian terkait tujuan, konten, bahan ajar, serta metode yang diterapkan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum meliputi berbagai elemen, seperti konten pelajaran, teknik pengajaran, dan penilaian yang digunakan untuk membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Kurikulum dapat bervariasi, bergantung pada sistem pendidikan di setiap negara atau institusi pendidikan, dan dapat berubah seiring dengan tuntutan

zaman. Sasaran utama dari kurikulum adalah untuk memberikan arahan yang terstruktur dalam proses belajar mengajar agar dapat mencapai kemampuan yang diinginkan bagi para siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar. Secara umum, pembelajaran Bahasa Indonesia pada level ini bertujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara verbal maupun tertulis. Bahasa Indonesia juga sebagai alat bantu untuk pembentukan dan pengembangan karakter di SD. Bahasa Indonesia juga dapat dikatakan sebagai termasuk ke dalam mata pelajaran yang esensial dalam dunia pendidikan di Indonesia. (Mubin & Aryanto, 2023).

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa wajib menguasai empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut menjadi bagian esensial dalam penguasaan bahasa. Di antara semuanya, kemampuan membaca dianggap sebagai fondasi utama yang wajib dimiliki setiap siswa, karena membaca berperan sebagai pintu gerbang untuk mendapatkan pengetahuan serta berfungsi penting dalam kehidupan sehari-hari (Mufid et al., 2021).

membaca permulaan adalah tahap awal pembelajaran membaca yang difokuskan pada kemampuan fonologis dan visual peserta didik, seperti mengenali bentuk huruf, bunyi huruf, serta hubungan antara huruf dan bunyi. Tahap ini sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan literasi di kelas-kelas berikutnya (Azizah et al., 2024).

Membaca adalah proses mengubah berbagai bentuk symbol baik berupa lambang, tanda, maupun huruf menjadi bunyi yang mengandung makna. Makna yang diperoleh dari proses tersebut kemudian dipadukan berlandaskan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Kemampuan membaca adalah salah satu kompetensi dasar yang wajib dikuasai oleh siswa. Dengan kemampuan membaca yang baik, peserta didik memiliki peluang lebih besar untuk meraih keberhasilan dalam belajar. Membaca juga memainkan peran penting dalam pengembangan diri yang berkelanjutan. Oleh sebab itu, pengenalan terhadap kegiatan membaca sebaiknya sudah dimulai sejak usia dini (Navida et al., 2023)

Membaca berfungsi sebagai aspek krusial dalam seluruh proses pembelajaran ketika seorang anak belum mampu membaca dan memahami isi bacaan, maka akan sulit baginya untuk mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah. Di antara berbagai aspek pembelajaran bahasa di tingkat Sekolah Dasar, kemampuan membaca termasuk salah satu keterampilan yang sangat krusial. Aktivitas membaca dapat diartikan sebagai aktivitas melafalkan kata-kata serta memahami makna dari teks cetak. Proses ini mencakup kemampuan untuk menganalisis dan mengorganisasi beragam kemampuan yang rumit dan melibatkan berbagai aspek seperti pembelajaran, proses berpikir, pengambilan keputusan, penggabungan berbagai elemen, serta pemecahan masalah yang menghasilkan pemahaman serta klarifikasi informasi bagi pembaca (Harianto, 2020).

Kemampuan membaca adalah salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pelajar sendiri dalam sebuah kegiatan pembelajaran, karena

membaca adalah aktivitas mental yang bertujuan untuk menggali serta memahami makna yang terdapat dalam teks tertulis. Kemampuan membaca merupakan keterampilan vital untuk masa depan, mengingat hampir semua aspek kehidupan sehari-hari melibatkan aktivitas membaca. Keterampilan ini sebaiknya dikuasai sejak di Sekolah Dasar, sebab membaca terkait erat dengan keseluruhan proses pembelajaran siswa di jenjang tersebut. Anak-anak yang belum mahir membaca biasanya akan menghadapi kesulitan dalam mengikuti pelajaran di berbagai mata pelajaran. Mereka juga mengalami hambatan dalam menerima dan memahami informasi yang disajikan melalui buku pelajaran, buku pendukung, serta sumber belajar tertulis lainnya (Alpian & Yatri, 2022).

Menurut (Ain & Ain, 2024) peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca membutuhkan bimbingan khusus dari guru dengan memanfaatkan media yang sesuai agar kemampuan membaca dan pemahaman bimbingan khusus dari gurunya agar memahami apa yang dibacanya. Keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas serta kemampuan guru dalam menyampaikan materi. Maka dari itu, kesiapan guru menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan, karena semakin matang persiapan yang dilakukan, semakin optimal juga dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataannya banyak siswa merasa jenuh dengan materi yang disampaikan. Kondisi ini kerap kali terjadi karena guru cenderung menggunakan buku panduan dan buku siswa sebagai sumber utama, serta belum banyak menerapkan pendekatan yang berkekrativitas dan berinovasi dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas II SD

Negeri 101736 Medan Krio pada tanggal 19 November 2025, wawancara yang telah diadakan mengungkapkan beberapa masalah, salah satunya adalah kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa murid merasa bahwa pelajaran ini cenderung membosankan. Hal ini mengakibatkan minat membaca para siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, guru perlu merancang media pembelajaran yang tepat agar bisa meningkatkan minat baca siswa, sehingga materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami di setiap sesi. Dari permasalahan ini, dapat disimpulkan bahwa guru belum berinovasi secara cukup dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan baca siswa, yang pemahaman peserta didik selama proses belajar menjadi kurang maksimal. mengakibatkan

Cara yang ampuh untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan media *Magic Letter Pinwheel*. Diharapkan, melalui media ini, minat membaca peserta didik bisa meningkat, dengan menggunakan media visual yang disebut *Magic Letter Pinwheel*. Media ini sangat unik dan menarik, dan sampai sekarang, masih sedikit orang yang memanfaatkan alat ini, padahal penggunaannya bisa meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar membaca pada anak-anak. Secara umum, *Magic Letter Pinwheel* dikenal sebagai alat yang mirip dengan kincir pintar, yang berisi konten edukatif yang dapat diputar dan dikelola tanpa henti, sehingga membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih efektif dan cepat.

Media *Magic Letter Pinwheel* adalah alat pembelajaran yang dirancang menyerupai kincir angin cerdas, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara

yang menyenangkan. Alat ini terbuat dari kayu berkualitas tinggi dan dihiasi dengan huruf-huruf alfabet serta lampu hias untuk menarik perhatian siswa saat belajar Bahasa Indonesia. Tujuan dari alat ini adalah untuk membantu siswa lebih konsentrasi dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Media *Magic Letter Pinwheel* tergolong sebagai media visual, yang berarti informasi disampaikan kepada siswa melalui penglihatan, dengan pesan yang disajikan dalam bentuk kalimat dan gambar ilustrasi, serta berfungsi sebagai alat bantu pengajaran.

Media ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan semangat siswa untuk membaca narasi, tetapi juga dapat mengajak mereka untuk terlibat dengan konten cerita tersebut. Di samping itu, media ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak mengenai kelanjutan cerita yang disajikan. Pemilihan Media *Magic Letter Pinwheel* ini sesuai dengan perkembangan Kurikulum terbaru. Media *Magic Letter Pinwheel* ini melengkapi media visual menarik yang sudah ada, sehingga dapat mendukung berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti meningkatkan kemampuan berbahasa.

Oleh karena itu, media ini sangat cocok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Media tersebut dibuat untuk memudahkan serta memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, sehingga proses belajar mengajar bisa berlangsung dengan lebih optimal dan efisien dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan penjelasan latar belakang ini, peneliti merasa terdorong untuk melakukan sebuah penelitian berjudul “Pengembangan *Media Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di

Kelas II SDN 101736 Medan Krio”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan referensi pada latar belakang yang telah diterangkan, peneliti menemukan beberapa pernyataan yang relevan terkait masalah ini, yaitu:

1. Rendahnya kemampuan membaca peserta didik, karena guru jarang menggunakan media pembelajaran.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat mendorong semangat membaca peserta didik.
3. Siswa kesulitan menggabungkan huruf menjadi suku kata sehingga proses membaca menjadi lambat.
4. Siswa masih kebingungan membedakan huruf yang bentuknya sama.
5. Siswa belum mampu membaca kata sederhana tanpa bantuan guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti memfokuskan pada aspek membaca, khususnya membaca dasar. Pembatasan masalah dalam penelitian ini berkaitan dengan “Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* untuk Membaca Permulaan pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimanakah Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam

Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio?

2. Bagaimanakah kevalidan Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio?
3. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.
3. Untuk mengetahui pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

1.6 Spesifikasi Produk

Hasil akhir dari penelitian ini bertujuan untuk membuat media *Magic Letter Pinwheel* yang berfokus pada peningkatan semangat baca siswa kelas II

pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 101736 Medan Krio.

1. Media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel* ini terbuat dari bahan dasar kayu dan triplek yang berbentuk kincir angin agar kokoh.
2. Menyerupai *pinwheel* (kincir huruf) dengan poros di tengah yang dapat diputar.
3. Diameter kincir $\pm 30 - 40$ cm agar huruf terlihat jelas oleh siswa.
4. Tinggi penyangga $\pm 50 - 70$ cm sehingga kincir berada pada level pandang siswa.
5. Memiliki 13 jari – jari kincir besar dan 13 jari – jari kincir kecil.
6. Pewarnaan menggunakan warna cerah dan kontras pada masing-masing bilah / ruji untuk menarik perhatian siswa.
7. Huruf yang ditampilkan huruf A–Z atau sesuai kebutuhan materi membaca permulaan.
8. Pelindung huruf tiap huruf ditempel dengan laminasi tipis agar tidak mudah rusak.
9. Poros putaran menggunakan baut kecil yang memungkinkan kincir berputar lancar.
10. Dasar penyangga menggunakan kayu atau triplek berlapis agar media berdiri tegak dan stabil.
11. Dan membuat kartu bergambar yang berisi huruf, kata dan kalimat ejaan untuk di mainkan peserta.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel*

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

pengembangan (R & D) di bidang pendidikan merupakan suatu proses yang dimanfaatkan untuk menciptakan dan menguji produk-produk Pendidikan (Slamet, 2022). Penelitian dan pengembangan menurut Tegeh, Jampel, dan Pudjawan adalah sebuah usaha untuk menciptakan dan memproduksi berbagai produk seperti materi, media, peralatan, dan sebagainya demi mendukung proses belajar di ruang kelas (Auliya & Lazim, 2021).

Selanjutnya, Gay dalam (Okpatrioka, 2023) menyatakan bahwa “penelitian pengembangan merupakan upaya untuk menciptakan produk yang efisien untuk digunakan di sekolah, dan bukan sekadar untuk menguji teori”.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mencapai kemajuan, baik dalam aspek pribadi, kelompok, maupun komunitas. Pengembangan dilakukan melalui perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian untuk memastikan efektivitas serta hasil yang lebih baik. Sasaran dari pengembangan adalah untuk menciptakan perubahan yang positif yang dapat memperbaiki kualitas hidup, efisiensi, dan kesejahteraan di tingkat individu, organisasi, dan masyarakat secara keseluruhan.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata "Media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "Medium," yang secara harfiah berarti penghubung atau perantara. Istilah ini juga berasal dari kata Latin "medius," yang berarti tengah, perantara, atau penghantar. Media berfungsi sebagai alat yang menghubungkan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima. Selain itu, media mencakup beragam jenis perangkat nyata yang dapat menyampaikan informasi sekaligus menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi belajar selama aktivitas pembelajaran (Junaidi, 2021).

Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang dapat mengirimkan informasi melalui berbagai cara, seperti memicu pemikiran, emosi, dan motivasi siswa, yang dapat mendukung terwujudnya proses belajar yang efektif untuk menambah pengetahuan baru pada diri siswa sehingga sasaran pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh & Syahrudin, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang

dikondisikan dan dikembangkan oleh guru (Trisiana, 2021).

Kata “media” secara umum dapat dipahami sebagai perantara atau alat yang digunakan untuk memindahkan suatu objek dari satu tempat atau pihak ke tempat atau pihak lainnya. Dalam konteks pembelajaran di kelas, kita mengenal istilah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa dengan tujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga mereka dapat menerima dan memahami informasi (materi) dari guru dengan baik (Sitepu, 2022).

Media pembelajaran secara umum adalah “alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud. Media pembelajaran juga dimaknai sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan dan mendistribusikan materi sehingga mampu merangsang pemikiran peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung secara efisien dan tujuan pembelajaran dapat direalisasikan dengan maksimal (F. A. Sari, 2024)

Dengan demikian, media merupakan sebuah alat yang dirancang untuk mendukung guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efisien, menarik,

dan interaktif, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Penggunaan media dapat meningkatkan ketertarikan, motivasi belajar, menarik perhatian siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang baik, sehingga memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.2 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran secara umum adalah sebagai alat dan sarana dalam belajar mengajar yaitu:

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran

Alat bantu mengajar menyampaikan informasi dengan jelas dan terorganisir, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik.

2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Alat bantu yang menarik dapat memicu ketertarikan siswa untuk belajar, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Meningkatkan interaksi dalam pembelajaran.

Dengan adanya media, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

4. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi

Alat bantu membantu menerangkan konsep yang sulit menjadi lebih mudah dimengerti.

5. Menciptakan pengalaman belajar yang beragam.

Menurut (Fadilah et al., 2023) tujuan dari media pembelajaran yaitu:

1. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.

2. Media Pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya: Objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
3. Dengan menggunakan Media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Menurut (Kaniawati et al., 2023) tujuan media pembelajaran yaitu:

1. Menentukan keefektifan pembelajaran
2. Menentukan kualitas media tersebut dapat meningkatkan ataupun di perbaiki
3. Menentukan apakah Media itu cost-effective dilihat dari hasil belajar peserta didik
4. Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk di pergunakan dalam proses belajar di dalam kelas.
5. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dalam media itu.
6. Menilai kemampuan tenaga pendidik menggunakan media pembelajaran.
7. Mengetahui apakah media pembelajaran itu benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan.
8. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

Menurut (Titin et al., 2023) tujuan dari media pembelajaran adalah membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik, memancing minat mereka untuk aktif terlibat dan memperjelas makna bahan pelajaran, memudahkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendukung guru

dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Proses ini bertujuan agar seluruh materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik oleh siswa, serta menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Tujuan media dalam proses mengajar :

1. Membuat proses pendidikan menjadi lebih menarik bagi siswa.
2. Membuat materi ajar menjadi lebih mudah dimengerti sehingga lebih jelas artinya.
3. Cara pengajaran akan menjadi lebih beragam dan menarik perhatian.
4. Siswa akan lebih aktif dalam melakukan aktivitas belajar. (Daniyati et al., 2023)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah sebagai sarana untuk menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami, serta memberikan dorongan kepada siswa agar lebih antusias dalam proses belajar.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, berikut beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi Representasi adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan informasi, gagasan, atau konsep yang sulit dipahami hanya dengan kata-kata.
2. Fungsi Motivasi berperan dalam meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan semangat siswa dalam proses belajar melalui media yang menarik.
3. Fungsi Interaktif mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan materi yang disampaikan.
4. Fungsi Efisiensi berfungsi untuk mempercepat cara penyampaian materi kepada peserta didik.

5. Fungsi Informasi menyediakan akses terhadap informasi yang relevan melalui media.

Menurut wahid dalam (Hasan et al., 2021) ada 2 fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik.
2. Fungsi Komunikasi, Fungsi komunikasi ini berada antara dua hal yaitu menulis dan membuat media (komunikator/sumber) dan orang-orang menerima (membaca, melihat, mendengar).

Menurut Kemp dan Dayton dalam (Isnaeni & Hildayah, 2022) berpendapat tiga fungsi utama media pembelajaran antara lain, yaitu:

1. Memotivasi keinginan siswa
2. Menyediakan informasi
3. Memberi pengarahan

Sedangkan menurut Sanjaya dalam (Muryaningsih & Utami, 2021) fungsi dari media pembelajaran adalah;

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis.

Secara garis besar fungsi media pembelajaran (Daniyati et al., 2023)

1. Membangkitkan minat maupun motivasi.
2. Mengaktifkan anak didik (murid) dalam proses kegiatan belajar

mengajar ketika berlangsung.

3. Mengefektifkan motivasi minat belajar anak didik (murid).
4. Memikat perhatian siswa maupun siswi.
5. Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran.

Dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran ialah untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media juga berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang jelas.

2.1.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu antara lain motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian, memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik juga tidak bosan dan selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya (Mubarok et al., 2024).

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak

sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang
5. Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Firmadani, 2021).

Media pembelajaran sebagai perangkat dalam pengalaman yang berkembang adalah sebagai berikut:

1. Mengajar dengan cara yang menarik perhatian siswa dapat memicu semangat mereka dalam belajar.
2. Materi yang diajarkan akan menjadi lebih mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih baik dalam menangkapnya dan dapat menguasai tujuan pendidikan dengan efektif.
3. Perubahan dalam metode pembelajaran tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal dari guru, sehingga siswa tidak merasa jenuh, dan pengajar tetap memiliki energi.
4. Siswa lebih aktif melakukan berbagai aktivitas belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan lain

seperti observasi, pengerjaan, dan sebagainya (Husna & Supriyadi, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat mendorong keinginan dan ketertarikan siswa, serta membangkitkan semangat belajar mereka yang bahkan dapat mempengaruhi kondisi psikologis siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa, tetapi juga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, sehingga berkontribusi pada efektivitas proses pengajaran dalam menyampaikan informasi dan isi dari pelajaran itu sendiri (Dewi & Handayani, 2021).

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memberi pedoman untuk mencapai tujuan, membantu menyampaikan informasi pembelajaran dan menambang pengalaman belajar peserta didik dengan pembelajaran yang bervariasi.

2.1.3 Media *Magic Letter Pinwheel*

2.1.3.1 Pengertian Media *Magic Letter Pinwheel*

Media *Magic Letter Pinwheel* adalah sebuah alat bantu pembelajaran berbentuk kincir atau roda huruf yang dapat diputar untuk menampilkan kombinasi huruf tertentu. Media ini dirancang agar siswa dapat melihat perubahan huruf dan bunyi secara langsung saat roda diputar, sehingga proses mengenal huruf, suku kata, dan kata menjadi lebih mudah dan menarik. Bentuknya yang menyerupai mainan membuat siswa lebih tertarik untuk mencoba, sehingga proses belajar terjadi secara alami melalui eksplorasi (Wahyudi et al., 2024).

Media *Magic Letter Pinwheel* adalah alat permainan edukatif yang

berbentuk kincir, media ini dirancang dengan menggunakan kayu atau triplek, serta pada baling-baling kincir dapat diberikan huruf sesuai dengan tema agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. *Magic letter Pinwheel* dapat digunakan secara individu. Pada media *Magic Letter Pinwheel* juga dapat melatih kognitif, motorik halus, serta peserta didik dapat melatih rasa sabar karena menunggu giliran untuk mencoba media *Magic Letter Pinwheel* (Putri et al., 2024).

Secara pedagogis, *Magic Letter Pinwheel* bekerja dengan menggabungkan pendekatan fonik (phonics) dan manipulatif. Pada pendekatan fonik, siswa dilatih menghubungkan huruf dengan bunyinya, kemudian menggabungkan bunyi huruf menjadi suku kata atau kata. Dengan roda huruf ini, siswa dapat mempraktikkan proses tersebut secara visual dan kinestetik, misalnya dengan memutar roda untuk menghasilkan rangkaian suku kata seperti ba-bi-bu, sa-si-su, atau kata sederhana lainnya. Media ini mempermudah siswa kelas rendah SD dalam memahami konsep dasar membaca secara bertahap (Berry et al., 2021).

Secara fungsional, *Magic Letter Pinwheel* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan variasi huruf, latihan membaca nyaring, serta membangun keterampilan awal literasi. Siswa yang kesulitan membaca dapat lebih mudah memahami perbedaan bunyi huruf ketika melihat perubahan suku kata yang muncul setiap kali roda digerakkan. Dengan demikian, media ini sangat tepat digunakan dalam materi membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama bagi siswa kelas II SD.

Media *Magic Letter Pinwheel* adalah kemampuan dan tujuan penerapan

media pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mental siswa, sehingga dapat mendorong mereka untuk menyelesaikan berbagai latihan pembelajaran, karena pelatihan membantu dalam menjelaskan materi, menumbuhkan imajinasi peserta didik, membantu mencapai tujuan belajar yang sebagai sarana permainan yang maksimal bagi siswa (Putri et al., 2024)

Selain itu, media *Magic Letter Pinwheel* memberikan pengalaman belajar multisensori, yaitu menggabungkan unsur visual (melihat huruf), auditif (mendengar bunyi), dan kinestetik (memutar roda). Kombinasi ini membantu siswa yang memiliki gaya belajar berbeda agar lebih mudah memproses informasi. Anak yang biasanya cepat bosan jika hanya membaca melalui buku dapat menjadi lebih fokus karena kegiatan belajar terasa seperti bermain. Karakteristik media yang interaktif ini juga membantu guru menciptakan suasana kelas yang hidup dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, *Magic Letter Pinwheel* dapat dipahami sebagai media pembelajaran kreatif yang membantu siswa mengenal huruf, memahami hubungan huruf–bunyi, hingga mampu menyusun suku kata dan kata. Media ini bukan hanya alat bantu fisik, tetapi juga sarana untuk membangun fondasi literasi awal yang kuat. Dengan penerapannya secara konsisten dan menarik, siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara bertahap, sistematis, dan menyenangkan.

2.1.3.2 Manfaat Media *Magic Letter Pinwheel*

Beberapa manfaat penggunaan media ini dalam pembelajaran membaca permulaan:

1. Meningkatkan kemampuan mendekode huruf ke suku kata/kata

Dengan memilih huruf dan menyusunnya, siswa dilatih mengenali huruf, bunyi, dan membentuk suku kata atau kata — fondasi dasar membaca permulaan. Penelitian menunjukkan bahwa media semacam “*pinwheel*” membantu meningkatkan pelafalan suku kata (Mardiyani & Aulina, 2024).

2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Karena bentuknya seperti permainan (memutar roda, memilih huruf), proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, tidak monoton seperti hanya membaca dari buku. Ini membantu siswa menjadi lebih antusias dalam belajar membaca (Wahyudi et al., 2024).

3. Mendukung gaya belajar multisensori / kinestetik

Anak bisa menyentuh, memutar, memilih — bukan hanya visual/tulisan — sehingga lebih cocok bagi siswa yang membutuhkan stimulasi fisik/kinestetik selain visual. Hal ini dapat membantu memperkuat pemahaman huruf-bunyi dan peralihan ke kata (Fathicha & Agustin, 2025)

4. Meningkatkan partisipasi aktif siswa

Dengan media seperti ini, siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran — bukan hanya mendengar atau membaca — sehingga pembelajaran lebih dinamis dan interaktif. Banyak penelitian media roda/*pinwheel* untuk membaca permulaan menunjukkan hasil positif dalam praktik kelas (Istiqomah & Rocmah, 2024)

5. Mempermudah guru dalam menyampaikan konsep dasar membaca

Guru bisa menggunakan media ini untuk membantu siswa yang kesulitan

mengenal huruf atau menyusun kata, karena media memberi representasi visual + manipulatif (Adawiah et al., 2024).

2.1.3.3 Langkah – Langkah membuat *Magic Letter Pinwheel*

- a. Bahan utama yang digunakan:
 - Kayu dan triplek
 - Paku / mur
 - Triplek alfabet
 - Cat warna
 - Lampu warna – warni
- b. Mendesain bentuk *pinwheel*
 - Tentukan jumlah roda sebanyak 13 batang untuk jari – jari besar dan 13 batang untuk jari – jari kecil huruf alfabetnya.
 - Buat pola triplek berbentuk lingkaran yang akan di isi huruf – huruf.
 - Buat lingkaran sebanyak huruf alfabet dari a – z.
 - Tandai titik tengah untuk porosnya.
 - Dan triplek segitiga untuk poros ditengah porosnya.
- c. Memotong dan membentuk roda *pinwheel* dan batangnya.
 - Gunakan gergaji kecil untuk memotong lingkaran triplek dan jari – jari *pinwheel*.
 - Haluskan tepi lingkaran triplek dengan amplas halus agar aman bagi anak.
 - Lubangi bagian tengah menggunakan bor kecil agar pas untuk baut / poros.

- Batang kayu tiang di paku dengan kayu penyanggah sehingga berbentuk T.
- Lalu cat setiap roda kayu dan kayu berbentuk T tersebut.

d. Merakit Media

- Tumpuk roda sesuai urutan (a – z).
- Masukkan baut kecil melalui lubang tengah.
- Kencangkan mur cukup longgar agar roda bisa diputar dengan mudah.
- Pasang batang kayu sebagai pegangan, lalu rekatkan dudukan pemutaran di atasnya.
- Pastikan roda berputar lancar, tidak terlalu kencang atau terlalu longgar.
- Lilitkan lampu hiasan agar terlihat lebih menarik.

e. Finishing

- Lap bagian triplek dan kayu agar bersih.
- Cat atau vernis bagian kayu agar lebih rapi.
- Uji coba putaran apakah huruf dapat tersusun dengan jelas.
- Pasang lampu hiasan agar terlihat lebih menarik.

a. Kelebihan Media *Magic Letter Pinwheel*

Menurut (Aulia et al., 2024) kelebihan media *magic letter pinwheel* yaitu:

- Interaktif dan menarik
Karena berbentuk roda/pinwheel, proses belajar menjadi seperti permainan — mengurangi monoton, membuat siswa lebih antusias.
- Mendukung pembelajaran multisensoris

Anak belajar melalui sentuhan, gerakan, visual, suara — cocok untuk berbagai gaya belajar, terutama kinestetik dan visual.

- Membantu pemahaman konsep dasar membaca (huruf → bunyi → suku kata/kata)

Mempermudah siswa dalam memahami proses dasar membaca secara bertahap.

- Efektif untuk siswa usia dini / kelas rendah

Media semacam ini banyak diuji pada anak kelas awal SD dan menunjukkan peningkatan kemampuan membaca permulaan.

- Meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa

Proses belajar jadi menyenangkan, siswa lebih terlibat aktif membantu membangun minat terhadap membaca.

b. Kekurangan Media *Magic Letter Pinwheel*

Menurut (Aulia et al., 2024) kekurangan media *magic letter pinwheel* yaitu:

- Terbatas pada tingkat dasar / sederhana

Media ini paling cocok untuk pengenalan huruf, suku kata, kata sederhana — kurang cocok untuk pembelajaran membaca tingkat lanjut atau pemahaman teks kompleks.

- Kemungkinan bosan jika digunakan terus-menerus tanpa variasi

Meski media interaktif, jika terus digunakan tanpa variasi aktivitas bisa jadi siswa bosan, terutama jika siswa sudah “mahir”.

- Butuh persiapan dan materi pendukung dari guru

Guru perlu menyiapkan huruf/kartu huruf dengan baik, dan membimbing siswa agar tahu cara memutar, memilih, dan menyusun huruf dengan benar. Tanpa bimbingan guru, siswa bisa kebingungan.

- Kurang mendukung aspek membaca lanjutan (kosakata, pemahaman teks, ekspresi tertulis)

Fokus utama media ini adalah decoding (huruf → bunyi → suku kata/kata), sehingga aspek seperti makna, pemahaman bacaan, kosakata, ekspresi tertulis perlu media tambahan.

- Efektivitas bisa berbeda tergantung karakteristik siswa

Anak dengan gaya belajar non-kinestetik atau dengan kebutuhan khusus mungkin kurang terstimulasi hanya dengan media ini — perlu pendekatan tambahan.

2.1.4 Bahasa Indonesia

2.1.4.1 Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan bahasa nasional di Indonesia. Sebagai bahasa yang mewakili negara, ia berfungsi sebagai pedoman umum di seluruh penjuru tanah air. Bahasa ini dipakai dalam situasi yang lebih santai, informal, dan tidak terikat. Bahasa ini akan terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan sebagai alat komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Dalam belajar Bahasa Indonesia, pelajar harus menguasai empat aspek berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini merupakan elemen penting dalam penguasaan bahasa.

Dari semua keterampilan tersebut, kemampuan membaca dipandang sebagai

dasar utama yang perlu dikuasai oleh setiap pelajar, karena membaca berfungsi sebagai akses untuk memperoleh pengetahuan dan memiliki peranan penting dalam aktivitas sehari-hari (Mufid et al., 2021).

Menurut (Muryaningsih & Utami, 2021) Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa supaya mampu berkomunikasi dengan baik dan tepat dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan rasa penghargaan terhadap karya sastra Indonesia. Kemampuan ini meliputi keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa serta sastra Indonesia menjadi standar kompetensi dasar yang mencerminkan penguasaan pengetahuan oleh siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar bisa menjadi tantangan karena kemampuan berbahasa Indonesia anak-anak yang baru memulai pendidikan berbeda-beda di setiap wilayah. Perbedaan ini disebabkan oleh ragam bahasa ibu atau bahasa pertama yang dimiliki masing-masing anak. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas awal dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013 dan dipadukan dengan unsur kreativitas agar dapat membentuk kebiasaan serta keterampilan dalam berbahasa dan bersastra (Khoirina et al., 2023).

Pada dasarnya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan agar anak mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Di jenjang Sekolah Dasar, pengajaran Bahasa Indonesia difokuskan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi peserta didik, baik dalam hal bentuk lisan maupun tulisan Bahasa Indonesia memiliki potensi guna memperbaiki intelektual, serta

kematangan emosional dan sosial siswa, serta memanfaatkan karya sastra untuk meningkatkan kemampuan tersebut.

Ada empat aspek dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai dan dimiliki oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca (Mubin & Aryanto, 2023).

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan secara teknis bahwa bahasa merupakan sekumpulan ekspresi yang memiliki arti dan diciptakan melalui alat bicara. Bahasa juga berperan sebagai media komunikasi di antara individu dalam masyarakat, yang terdiri dari sistem tanda suara yang berarti. Oleh karena itu, bahasa memiliki dua komponen utama, yaitu suara sebagai simbol dan makna yang terkandung di dalamnya.

2.1.4.2 Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan langkah pertama dalam proses belajar membaca yang menekankan pada pengucapan sebuah huruf dan penggabungan huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata. Pada tahap membaca permulaan, siswa tidak diharuskan untuk mengerti arti dari kata yang mereka baca, tetapi memahami cara mengucapkan sebuah kata yang terdiri dari beberapa huruf.

Salah satu langkah yang harus dilalui oleh siswa untuk bisa membaca dengan baik adalah tahap membaca permulaan. Pembelajaran membaca permulaan umumnya dilakukan oleh siswa di kelas awal untuk memahami suara dari simbol huruf. Kegiatan membaca permulaan ini biasanya diajarkan kepada siswa di level bawah pada sekolah dasar, bahkan beberapa sudah mulai mengajarkannya sebelum mereka masuk ke sekolah dasar. Dalam analisis teori

mengenai membaca permulaan ini, peneliti membahas tentang pengertian, esensi, tujuan, metode, dan kurikulum terkait pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

Soedarso (Nuraiza, 2021) menyatakan bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Dalam membaca, anak menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat bentuk huruf. Anak tidak dapat membaca tanpa menggerakkan mata atau tanpa menggunakan pikiran. Pemahaman dan kecepatan membaca menjadi sangat tergantung pada kecakapan dalam menjalankan setiap organ tubuh yang diperlukan, yaitu mata. Menurut (Z. Yunita et al., 2024) membaca permulaan yaitu mengasosiasikan lambang tulisan sebagai proses untuk mencocok dan melafalkan huruf sebagai langkah awal untuk pembelajaran membaca.

Menurut Zubaidah (Fauziah, 2022) membaca permulaan ditekankan pada pengenalan bentuk sederhana. Pengucapan tersebut akan lebih bermakna jika dapat membangkitkan makna seperti dalam pembicaraan lisan. Selain itu, pengembangan kosakata dan konsep dalam membaca permulaan sudah dipengaruhi oleh latar belakang pengalaman siswa. Pada proses tersebut, siswa dituntut mampu menyusun makna teks secara sederhana.

Menurut Darwandi (N. Sari et al., 2021), membaca permulaan adalah tahap belajar membaca yang difokuskan pada simbol-simbol yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar dapat melanjutkan ke tahap membaca lanjut. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munthe & Sitinjak (C. Yunita et al.,

2021), bahwa membaca permulaan adalah tahap awal dari pembelajaran membaca sebagai dasar untuk melangkah pada tahap memahami bacaan atau disebut dengan pemahaman. beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah proses belajar membaca pada siswa kelas rendah yang menekankan pada pengenalan simbol berupa huruf atau kata serta mengenalkan pengucapan bunyi sebagai dasar untuk melanjutkan pada tahap membaca pemahaman.

Membaca permulaan digunakan untuk menyediakan elemen dasar dalam aktivitas membaca, yaitu pencatatan, pengkodean, dan pemahaman. Pencatatan mengacu pada kata-kata dan kalimat yang kemudian dihubungkan dengan suara-suara sesuai dengan sistem tulisan yang diterapkan, sedangkan pengkodean merujuk pada proses menerjemahkan rangkaian simbol menjadi kata-kata yang dipelajari di tingkat awal, yang sering disebut membaca pemula. Fokus utama membaca pada tahap ini adalah kemampuan perseptual, yaitu mengenali hubungan antara rangkaian huruf dan suara dalam bahasa. Sementara itu, pemahaman makna yang lebih dalam lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi pada sekolah dasar.

Namun, itu tidak menghilangkan kesempatan bagi siswa SD untuk memahami makna kata-kata yang mereka baca. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan gambar atau ilustrasi yang relevan dengan kata-kata yang dibaca oleh para siswa.

Putra (Yampap & Hasyda, 2021), menyatakan bahwa membaca permulaan (beginning reading), lebih mendapat penekanan pada pengkondisian siswa masuk dan mengenal bahan bacaan. Pada tahap ini, siswa belum sampai pada

pemahaman yang mendalam akan materi bacaan. Anak tidak dituntut untuk menguasai materi secara menyeluruh dan menyampaikan perolehannya dari membaca. Jadi, membaca permulaan merupakan pembelajaran membaca yang menekankan pada cara siswa mengenal bahan bacaan tanpa harus memahami maknanya menyatakan bahwa membaca permulaan (*beginning reading*), lebih mendapat penekanan pada pengkondisian.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah langkah awal bagi siswa untuk mengenal dan memahami isi bacaan. Selain itu, membaca tahap awal bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melafalkan suara dari simbol-simbol tertentu, yaitu huruf yang sedang dibaca.

2.1.4.3 Karakteristik Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia sebagai modal dasar literasi, menekankan fungsi sebagai sarana komunikasi dan pembentuk keterampilan berbahasa reseptif (*menyimak & membaca*) serta produktif (*berbicara & menulis*). Bahasa Indonesia dipandang penting dalam pembentukan kemampuan literasi peserta didik dan relevansi pembelajaran (Mailida, 2023).

ragam baku (bahasa standar) ditandai kemantapan dinamis (aturan formal yang stabil namun terbuka untuk perubahan teratur) dan kecendekiaan (mampu mengungkapkan konsep ilmiah/abstrak). Ragam baku digunakan pada situasi resmi/ilmiah, konsisten dengan PUEBI dan KBBI, serta berfungsi sebagai kerangka acuan nasional (Devianty et al., 2021).

bahasa akademik Indonesia menuntut penggunaan Bahasa Indonesia baku kejelasan, koherensi, ketepatan terminologi, dan ringkas, banyak temuan menunjukkan tantangan (ketidaksesuaian istilah teknis, inkonsistensi terminologi) sehingga karakteristik ilmiah (kedalaman, keteraturan, keefektifan komunikasi) menjadi perhatian utama (Febriana et al., 2024).

Bahasa Indonesia fleksibel dan beragam sesuai konteks (ragam formal vs nonformal, lisan vs tulisan, ragam bidang seperti hukum, jurnalistik, ilmiah). Selain fungsi komunikasi, bahasa ini berfungsi sosial-kultural (pemersatu, identitas nasional) dan menyesuaikan bentuknya menurut situasi, media, dan bidang penggunaan (Mei et al., 2025).

Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar selalu berkaitan dengan sejumlah kendala. Salah satu kendala utama adalah perbedaan tingkat penguasaan bahasa di kalangan peserta didik dengan berbagai macam latar belakang. Di sekolah dengan keragaman tersebut, terdapat siswa yang telah mahir berbahasa Indonesia, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam menyampaikannya secara lancar, terutama mereka yang berasal dari wilayah pedesaan atau memiliki latar belakang bahasa daerah.

2.1.4.4 Karakteristik Membaca Permulaan

Karakteristik membaca permulaan ini ialah dengan menggunakan jenis font atau jenis huruf yang paling sederhana tanpa ada huruf kapital. Font yang digunakan adalah font yang paling sederhana sehingga apa yang diketahui siswa dapat dilanjutkan dalam melakukan pembelajaran selanjutnya yaitu menulis. Jenis Font yang sederhana dan sesuai dengan siswa yakni font Sans Serif. Sans Serif

memiliki garis huruf yang sama tebal dan tidak memiliki kaki/kait sehingga memiliki keterbacaan dan kejelasan untuk memudahkan anak dalam membaca atau mengeja kata (Bakrie, 2022).

Menurut Rustan (Monajar & Basri, 2025), bahwa Sans Serif cocok untuk siswa yang baru belajar membaca. Para guru berpendapat bahwa huruf yang simpel seperti Sans Serif bentuknya lebih mudah dikenal siswa. Huruf ini digunakan karena terlihat lebih sederhana dan lebih mudah dibaca pada berbagai ukuran. Dengan font Sans Serif, maka siswa akan mudah dalam mengingatnya sehingga penelitian ini menggunakan jenis font tersebut.

Berdasarkan penjelasan teori dapat disimpulkan bahwa pemilihan jenis huruf Sans Serif dianggap paling cocok untuk aktivitas membaca awal pada murid-murid kelas rendah. Sans Serif memiliki desain huruf yang sederhana, tidak memiliki sambungan, dan dengan ketebalan garis yang merata, yang memungkinkan tingkat keterbacaan yang tinggi bagi pembaca baru (Bakrie, 2022). Kesederhanaan bentuk huruf tersebut membantu siswa untuk lebih cepat mengenali huruf dan mengurangi kemungkinan kebingungan saat mereka mengeja atau membaca kata.

Selain itu, seperti yang diungkapkan oleh (Monajar & Basri, 2025), Sans Serif dianggap sesuai untuk digunakan oleh siswa yang sedang belajar membaca karena desainnya yang sederhana dan mudah diingat. Pendapat dari para guru juga mendukung bahwa huruf yang tidak beromamen ini mempermudah proses pengenalan huruf, memberikan konsistensi visual, serta membantu transisi siswa menuju kemampuan menulis.

2.1.4.5 Tujuan dan Manfaat Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar adalah untuk memperluas wawasan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta karakter siswa, serta mendorong mereka agar mampu mengapresiasi karya sastra dan gemar membaca (Saputri & Yamin, 2022).

Tujuan dari pengajaran bahasa Indonesia adalah supaya murid menguasai kemampuan berikut (Mubarok et al., 2024).

1. Mampu komunikasi secara tepat dan efektif serta sesuai dengan norma etika, baik secara lisan maupun tertulis.
2. Memperlihatkan sikap menghormati serta rasa bangga ketika menggunakan bahasa Indonesia sebagai lambang persatuan bangsa dan bahasa resmi negara.
3. Mengerti dan menerapkan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai kebutuhan.
4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kedewasaan emosional, serta interaksi sosial.
5. Mengapresiasi serta menggunakan karya sastra guna memperluas pengetahuan dan membangun karakter yang positif, serta mengembangkan keterampilan berbahasa dan pengetahuan.

Tujuan umum dari pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi hal-hal berikut (Eryani, 2023).

1. Siswa menunjukkan sikap menghargai dan berperan aktif dalam mendorong perkembangan Bahasa Indonesia berperan sebagai lambang persatuan nasional sekaligus bahasa resmi negara.

2. Siswa memahami aspek bentuk, makna, serta peran Bahasa Indonesia, dan mampu menerapkannya secara tepat dan inovatif sesuai dengan berbagai sasaran, keperluan, serta situasi.
3. Siswa terampil memakai Bahasa Indonesia sebagai sarana untuk mendukung perkembangan intelektual, kematangan emosional, serta kemampuan bersosialisasi.
4. Siswa menerapkan kedisiplinan pada saat berpikir serta dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan.
5. Siswa dapat menghargai dan menggunakan karya sastra guna mendukung perkembangan sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan kebudayaan dan kecerdasan bangsa.

Menurut pernyataan (Chairunnisa, 2024) menyatakan bahwa dalam menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia, perhatian terhadap tujuan pembelajaran yang ingin diraih sangatlah penting. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dimaksud meliputi:

1. Siswa menunjukkan sikap menghormati dan turut serta dalam memajukan Bahasa Indonesia berperan sebagai lambang penyatu bangsa sekaligus bahasa resmi negara.
2. Siswa mengerti Bahasa Indonesia dari aspek struktur, arti, dan kegunaan, serta mampu menerapkannya secara tepat dan kreatif sesuai beragam tujuankebutuhan, dan situasi.
3. Siswa menguasai keterampilan menggunakan Bahasa Indonesia yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir, kematangan emosional,

serta hubungan sosial.

4. Siswa menunjukkan kedisiplinan selama kegiatan berpikir serta dalam keterampilan menyampaikan informasi secara lisan dan tulisan.
5. Siswa mampu menghargai dan menggunakan karya sastra guna memperkaya dan melestarikan sastra Indonesia menjadi warisan budaya sekaligus kekayaan intelektual bagi bangsa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan aturan, baik secara lisan maupun tertulis.

Adapun manfaat dari bahasa Indonesia :

1. Sebagai alat komunikasi yang efektif

Bahasa Indonesia menjadi sarana utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga memudahkan penyampaian gagasan, informasi, dan perasaan.

2. Meningkatkan kemampuan berpikir logis dan terstruktur

Pembelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa menyusun ide secara runtut, logis, dan sistematis melalui kegiatan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

3. Menumbuhkan kemampuan literasi

Bahasa Indonesia berperan penting dalam meningkatkan literasi dasar siswa, yang mencakup kemampuan memahami teks, mengevaluasi informasi, dan menghasilkan tulisan yang bermakna.

4. Mengembangkan kreativitas berbahasa

Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan diri secara kreatif, misalnya melalui cerita, puisi, dialog, atau bentuk karya bahasa lainnya.

5. Memperkuat identitas dan budaya nasional

Bahasa Indonesia menjadi simbol persatuan bangsa dan media pelestarian nilai-nilai budaya, sehingga penggunaan bahasa secara baik membantu memperkuat identitas nasional.

6. Mendukung penguasaan ilmu pengetahuan

Bahasa Indonesia memfasilitasi siswa dalam memahami berbagai bidang ilmu karena sebagian besar sumber belajar, buku teks, dan media pembelajaran disajikan dalam bahasa yang sama.

7. Menjadi dasar keterampilan akademik di sekolah

Kemampuan berbahasa yang baik membantu siswa memahami instruksi, mengerjakan tugas sekolah, dan menyampaikan ide dalam berbagai mata pelajaran.

2.1.4.6 Tujuan dan Manfaat Membaca Permulaan

Membaca permulaan bertujuan untuk mengenalkan siswa dengan bunyi huruf dan bunyi kata yang tersusun dari beberapa huruf. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (Muammar, 2021), tujuan membaca permulaan yaitu mengenali lambang atau simbol bahasa, mengenali kata dan kalimat, menemukan ide pokok dan kata kunci, serta menceritakan kembali isi bacaan pendek. Menurut Wechster (Suleman et al., 2021), tujuan membaca permulaan yaitu agar siswa memiliki

kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar dan menjadi bahasa lisan yang tepat, sebagai dasar untuk dapat membaca jutan.

Menurut Soejono (Annisa et al., 2024), tujuan mengajarkan membaca permulaan pada anak adalah :

- a. Mengenalkan anak pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara tanda bunyi
- b. Melatih keterampilan anak dalam mengubah bentuk huruf menjadi bentuk suara.

Pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut. Menurut Kemendikbud dalam tujuan membaca permulaan yang tercantum di dalam indikator kurikulum 2020 adalah sebagai berikut: (1) siswa dapat menyebutkan urutan huruf melalui nyanyian a-b-c, (2) siswa dapat mengurutkan huruf a-b-c-d-e-f dengan urutan yang benar, (3) siswa dapat mengenal huruf vokal a i-u-e-o, (4) siswa dapat menirukan teks deskriptif sederhana, (5) siswa dapat membaca teks deskriptif sederhana, (6) siswa dapat menyusun huruf dengan baik dan benar, (7) siswa dapat melengkapi huruf dalam sebuah kata, (8) siswa dapat membaca nyaring kosakata, (9) siswa dapat mengenal kosa kata (Hendayana et al., 2024).

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca permulaan adalah mengenalkan siswa pada huruf-huruf, kemudian mengejanya menjadi satu suku kata dan menyusun suku kata tersebut menjadi satu kata sederhana.

Adapun manfaat dari Membaca Permulaan:

1. Mengembangkan kemampuan mengenal huruf dan bunyi

Membaca permulaan membantu siswa mengenali bentuk huruf, memahami bunyi yang dihasilkan setiap huruf, serta menghubungkan keduanya secara tepat sehingga menjadi dasar literasi awal.

2. Meningkatkan kemampuan mengeja dan memahami kata sederhana

Siswa belajar merangkai huruf menjadi suku kata dan kata, sehingga kemampuan mengeja dan memahami kata-kata sederhana berkembang secara bertahap.

3. Menumbuhkan dasar literasi untuk jenjang pembelajaran selanjutnya

Keterampilan membaca permulaan menjadi fondasi yang kuat bagi kemampuan membaca lanjut, seperti membaca pemahaman, membaca kritis, dan analisis teks pada kelas yang lebih tinggi.

4. Meningkatkan konsentrasi dan pemrosesan informasi

Kegiatan membaca melatih fokus siswa, melatih ingatan visual, serta membantu kemampuan memproses informasi secara lebih terstruktur.

5. Membangun percaya diri dalam belajar

Ketika siswa mampu membaca kata atau kalimat sederhana, mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran berikutnya.

6. Mendukung perkembangan bahasa dan kosakata

Membaca permulaan memperkaya perbendaharaan kata siswa dan meningkatkan kemampuan berbahasa secara umum, baik secara lisan maupun

tulisan.

2.1.4.7 Indikator Membaca Permulaan

Tabel 2.1 Indikator Membaca Permulaan

Mengenal Huruf	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan huruf besar dan kecil. • Menyebutkan nama huruf. • Mengidentifikasi bunyi huruf.
Menggabungkan Huruf menjadi Suku Kata	<ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan huruf menjadi suku kata sederhana. • Membaca suku kata majemuk.
Membaca Kata	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca kata bermakna secara tepat. • Membaca kata sesuai ejaan dan tidak terputus-putus.
Membaca Kalimat Sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca kalimat sederhana dengan lancar. • Memahami makna kalimat sederhana.
Kelancaran dan Intonasi Membaca	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan lafal dan intonasi dasar yang tepat. • Membaca lancar tanpa banyak jeda atau pengulangan.

Memahami Isi Bacaan Sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan literal (siapa, apa, di mana). • Menunjukkan gambar/benda sesuai isi bacaan.
Mengenal Kosakata Dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kata-kata umum sehari-hari. • Memadankan kata dengan gambar yang sesuai.

Menurut (Ramadhani & Wulandari, 2022)

2.2 Kerangka Konseptual

Untuk memastikan proses pembelajaran di kelas berjalan dengan lancar, guru perlu bersikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan atau menyediakan alat yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru seharusnya memperhatikan media apa yang sebaiknya dipakai. Alat yang dipilih harus sesuai dengan kriteria penggunaan. Dari aspek isi, penampilan, dan kemudahan, guru tidak hanya terikat pada metode ceramah dan buku teks selama proses belajar mengajar.

Proses pengajaran melibatkan hubungan antara siswa dan guru yang mencakup rangsangan serta respons, yang berdampak pada hasil pendidikan. Pilihan media belajar yang digunakan dalam pengajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa agar materi dapat disampaikan secara baik dan efisien sehingga menghasilkan peningkatan dalam prestasi belajar.

Namun, pada kenyataannya, masih ada banyak pengajar di lingkungan saat

ini yang tidak memanfaatkan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa menjadi kurang berminat untuk belajar. Tanpa adanya minat dalam belajar, akan muncul tantangan bagi siswa dalam menjalani proses pembelajaran.

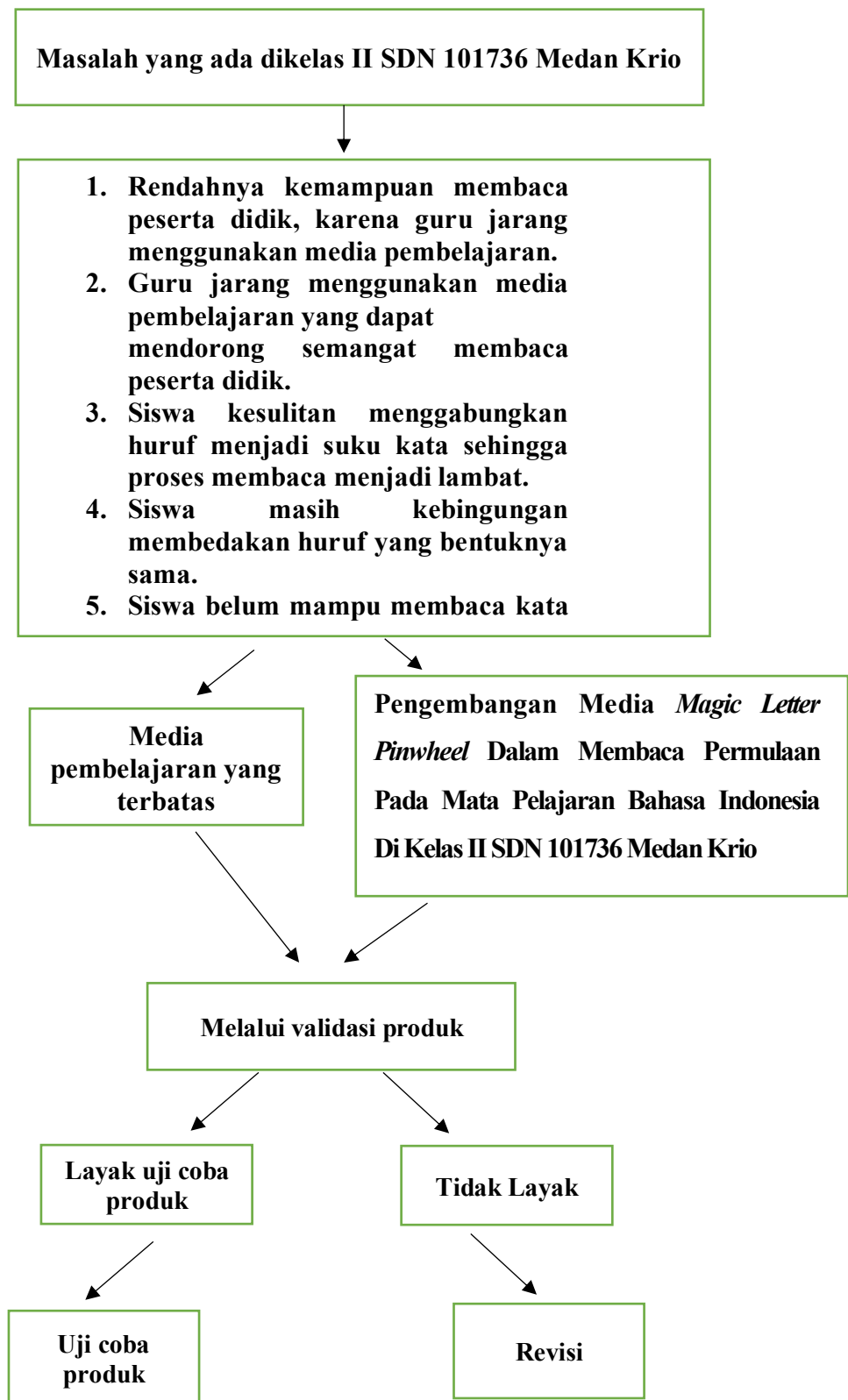
Permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut dengan itu peneliti Merujuk pada teori yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu media *Magic Letter Pinwheel* berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media ini dikembangkan dalam bentuk kincir huruf ajaib yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Sebagai sarana pendukung pembelajaran, *Magic Letter Pinwheel* berfungsi menyampaikan huruf menjadi sebuah kata untuk dijadikan kedalam kalimat sederhana yang akan diajarkan.

Minat membaca merupakan dorongan dari dalam diri peserta didik yang meningkat seiring dengan upayanya dalam aktivitas membaca. Siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk membaca cenderung menunjukkan keinginan untuk meningkatkan minat bacanya, baik karena kesadaran pribadi maupun pengaruh dari luar. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk membiasakan kegiatan membaca sebelum pembelajaran dimulai, guna menumbuhkan minat baca pada siswa motivasi dari motivasi internal peserta didik untuk menguasai ilmu baru serta memahami informasi yang terkandung dalam bacaan yang mereka baca.

Tahap awal pengembangan adalah dengan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 101736 Medan Krio. Dalam proses pembelajaran, minat membaca siswa masih tergolong rendah, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang hanya berfokus pada media sederhana seperti kartu

huruf dan buku paket membuat siswa kurang memiliki peluang untuk memperluas pengetahuan mereka. Karena itu, agar siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat guna mencapai proses belajar yang efektif.

Sebagai solusi, pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media *Magic Letter Pinwheel*. Pengembangannya mencakup uji coba serta validasi oleh para ahli untuk menjamin mutu media pembelajaran yang optimal.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research dan Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D adalah penelitian suatu produk yang sudah pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dikembangkan serta disempurnakan dilihat dari potensi dan masalah dilapangan sehingga suatu produk dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut *Borg and Gall* dalam (Waruwu, 2024), penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam proses pengembangan tersebut tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

Penelitian dan pengembangan adalah langkah ilmiah guna mendapatkan data sehingga dapat memudahkan peneliti untuk menghasilkan, mengembangkan, mengesahkan produk (Rustamana et al., 2024). Penelitian ilmiah merupakan sarana manusia mencari kebenaran. Kebenaran yang dimaksud adalah pengetahuan yang mampu mengatasi permasalahan hidup manusia. Penelitian mengacu pada pencarian pengetahuan yang dilakukan secara ilmiah dan sistematis untuk menemukan solusi suatu masalah. Maka dalam pencarian kebenaran tersebut perlu metode yang menjadi prosedur ilmiah.

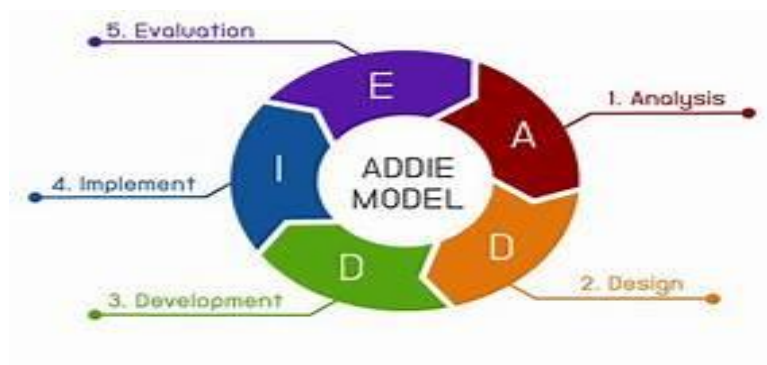
Penelitian pengembangan telah menjadi pilihan utama untuk menghasilkan inovasi-inovasi baru di segala aspek bidang kehidupan. Prosedur ilmiah ini menjadi primadona karena memberikan kepastian dalam aktivitas penelitian berupa produk atau model. Pengembangan merupakan salah satu alternatif untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui pengembangan konsep produk.

Model ADDIE merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menyusun atau mengevaluasi produk-produk yang digunakan dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran (Aulia, 2024).

Menurut *Branch* (Hidayat & Muhamad, 2021), (model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Model atau pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yang berarti perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan yang menekankan suatu analisis bagaimana pada setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan lainnya. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran *magic letter pinwheel*. Pada penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE karena model atau pendekatan ini memiliki tahapan yang sederhana dan sistematis serta sesuai digunakan untuk pengembangan media pembelajaran *magic letter pinwheel*.

Selanjutnya yaitu adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut model ADDIE yakni di antaranya:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE

3.2 Tahap Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian saya ini dikelas II SDN 101736 Medan Krioyang berlokasi di Jl. Sei Mencirim, Kelurahan Medan Krio, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Alasan memilih lokasi ini karena lokasi yang dekat dengan rumah dan jenis penelitian ini belum pernah dilakukan di SDN 101736 Medan Krio.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

a. Subjek penelitian

Subjek penelitian pengembangan media *magic letter pinwheel* meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yaitu tiga orang dosen ahli media, materi, dan bahasa. Subjek kedua kepraktisan respon guru dan respon siswa kelas II yang berjumlah 25 peserta didik.

b. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah *pengembangan media magic letter pinwheel* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan di Kelas II.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Dalam rangka mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti memanfaatkan alat yang disebut instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, dan menganalisis data. Instrumen ini diterapkan dalam studi terkait Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Letter Pinwheel*.

Pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat kelas II di SDN 101736 Medan Krio, Angket adalah metode yang efektif digunakan untuk mengumpulkan data ketika peneliti telah memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan diukur dan mengetahui informasi yang diharapkan dari responden (Agustina, 2021).

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Validasi instrumen oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi yang disajikan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi dalam media *Magic Letter Pinwheel* telah memenuhi kriteria validitas, serta untuk menghimpun saran dan masukan dari para validator terkait aspek materi. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen validasi yang digunakan oleh ahli materi:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Soal
Isi materi pembelajaran	Keselarasan konten dengan kompetensi dasar dan indikator	1,2
	Keutuhan konsep serta kesesuaian materi	3,4
	Cara penyajian materi	5
Pembelajaran	Lingkungan pembelajaran atau situasi	6,7
	Pengaruh penerapan media <i>Magic Letter Pinwheel</i>	8
Jumlah		8

Sumber: (Yeni, 2023)

Dari tabel diatas terdapat dua aspek yang dievaluasi meliputi aspek isi dan komponen pembelajaran. Kedua komponen tersebut diatas dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah angket yang akan diserahkan kepada ahli untuk validasi materi.

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk mengukur apakah desain pada media *Magic Letter Pinwheel* valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap desain dari media. Berikut ini merupakan kisi kisi dari instrumen validasi ahli media.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No.Soa
Media	Kombinasi Warna	1
	Media Smart Pinwheel Menarik	2
	Media tidak mengandung unsur negatif	3
	Kesesuaian media	4
	Media mudah digunakan	5
	Ketetapan pemilihan bahan	6
	Media dapat meningkatkan membaca	7
Tampilan Media	Tampilan dan cara penggunaan mudah dipahami	8
	Kuat dan tidak mudah rusak	9
Jumlah		9

Sumber: (Yeni, 2023)

Dari tabel diatas terdapat dua aspek, diantaranya aspek media dan aspek tampilan media. Dan dari aspek dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian dikembangkan menjadi sebuah angket yang diberikan kepada para ahli media.

c. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur apakah desain pada media *Magic Letter Pinwheel* valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap bahasa dari media. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No Soal
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1,2
	Keefektifan kalimat	3
Kesesuaian kaidah bahasa	Ketepatan ejaan	4
	Ketepatan Bahasa	5
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan	6
Istilah dan Simbol	Ketepatan menggunakan ejaan bacaan	7
	Kalimat yang digunakan sederhana	8
Jumlah		8

Sumber: (Yeni, 2023)

Dari tabel diatas terdapat empat aspek, yang akan dikembangkan menjadi beberapa indikator, kemudian indikator tersebut akan dikembangkan lagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada ahli bahasa.

d. Instrumen Untuk Respon Guru

Instrumen validasi yang awalnya ditujukan kepada guru memberikan alat ini kepada siswa saat produk sedang diuji coba. Alat tersebut berfungsi untuk menilai sejauh mana media *Magic Letter pinwheel* tersebut praktis digunakan dikelas II SDN 101736 Medan Krio. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen untuk mengukur kepraktisan tanggapan guru:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Respon Guru

Aspek	Indikator	No.Soa
Media	Desain media <i>magic letter pinwheel</i>	1,2
	Penggunaan media pembelajaran <i>magic letter pinwheel</i>	3,4
Materi	Penyampaian materi	5,6
Manfaat	Keringanan dalam proses pembelajaran	7
	Minat memakai media <i>Magic Letter Pinwheel</i>	8
	Penguatan motivasi dalam belajar	9,10
Jumlah		10

Sumber: (Yeni, 2023)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek media, materi, dan manfaat menjadi fokus utama yang kemudian dikembangkan lebih lanjut. dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian indikator dibagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada guru.

e. Instrumen Untuk Respon Peserta Didik

Instrumen validasi tersebut berfungsi untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa saat melakukan uji coba produk, dengan maksud untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *magic letter pinwheel* dikelas II SDN 101736 Medan Krio. Adapun kisi-kisi dari instrumen kepraktisan sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kepraktisan Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	No Soal
Media	Tampilan media <i>magic letter pinwheel</i>	1,2
	Penggunaan media pembelajaran <i>magic letter pinwheel</i>	3
Materi	Penyajian materi	4,5
Pembelajaran	Suasana materi	6
	Respon peserta didik	7,8,9,10
Jumlah		10

Sumber: (Yeni, 2023)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek media, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Dari aspek tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator. Kemudian dari indikator dapat dibagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada peserta didik.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Data yang telah didapatkan dari instrument penelitian tersebut kemudian akan dianalisis. Analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan pencapaian terhadap kriteria kevalidan terhadap produk yang dikembangkan yaitu *Media Magic Letter Pinwheel*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Validasi

Uji validasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang akan diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan di dalam angket. Analisis data (angket validasi) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P= Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n= Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada table sebagai berikut:

Tabel 3.7 Persentase Kevalidan

Prestase	Interprestasi
81 - 100%	Sangat Valid
61 - 80%	Valid
41 - 60%	Cukup Valid
21 - 40%	Kurang Valid
0 - 20%	Tidak Valid

Jika presentase kevalidan produk telah mencapai 81 – 100% maka produk tidak perlu melakukan revisi.

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan peserta didik pada angket dengan jumlah skor

yang telah ditetapkan di dalam angket. Analisis data (angket respon) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat di bawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.8 Persentase Kepraktisan

Prestase	Interprestasi
81 – 100%	Sangat Praktis
61 – 80%	Praktis
41 – 60%	Cukup Praktis
21 – 40%	Kurang Praktis
0 – 20%	Tidak Praktis

Jika presentase kepraktisan produk telah mencapai 81 – 100%, maka produk dinyatakan memenuhi syarat.

3.2 Rancangan Produk

ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat & Muhamad, 2021).

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Desain, Develop, Implement*, dan *Evaluate* yang dikembangkan oleh Dick Carry. ADDIE ini merupakan model desain pembelajaran yang bersifat umum yang dijadikan pedoman dalam membantu perangkat program dan infrastruktur program pelatihan efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatih.

Menurut (Syahid et al., 2024) pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan:

1. Kesesuaian konten dengan kompetensi belajar

Produk harus dirancang berdasarkan kurikulum dan capaian pembelajaran.

Pada media *Magic Letter Pinwheel*, huruf A–Z harus disusun sesuai kebutuhan membaca permulaan.

2. Kepraktisan penggunaan media

Media harus mudah digunakan siswa secara mandiri maupun kelompok, misalnya *pinwheel* berbentuk kincir yang mudah diputar oleh anak.

3. Aspek estetika dan daya tarik visual

Warna, bentuk, dan tampilan media perlu menarik agar dapat memotivasi siswa.

4. Keamanan untuk anak usia SD

Bahan yang digunakan harus aman, tidak tajam, ringan, dan ramah anak.

Menurut (Branch, 2021) pengembangan produk pembelajaran harus mengikuti tahapan ADDIE yang terdiri dari:

1. *Analyze* – Menganalisis kebutuhan siswa kelas II yang mengalami kesulitan membaca.
2. *Design* – Mendesain media dengan unsur visual, huruf, dan mekanisme putaran.
3. *Develop* – Mewujudkan desain menjadi produk fisik (*pinwheel* dengan bahan kayu + triplek).
4. *Implement* – Media diuji coba di kelas II untuk melihat kepraktisan.
5. *Evaluate* – Produk direvisi berdasar masukan ahli dan hasil uji coba.

Media *Magic Letter Pinwheel* harus mengikuti kelima langkah tersebut agar efektif sebagai alat bantu membaca permulaan.

Menurut (Arsyad, 2021) media pembelajaran harus dirancang berdasarkan prinsip:

1. Representasi visual yang jelas dan sederhana

Huruf harus dicetak besar, jelas, menggunakan font Sans Serif.

2. Kesesuaian media dengan tujuan belajar

Media harus membantu siswa membaca suku kata dan kata sederhana.

3. Prinsip ekonomis dan tahan lama

Bahan kayu dan akrilik dipilih karena kuat dan mudah dirawat.

4. Kesesuaian dengan karakter siswa kelas rendah

Warna cerah, bentuk seperti mainan (kincir), dan penggunaan multisensori.

Adapun prosedur penelitian ADDIE sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Analisis/ *Analysis*

Tahap pertama, peneliti melakukan observasi langsung di kelas II untuk melihat proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam kemampuan membaca permulaan. Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa masih

terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membaca suku kata, dan merangkai kata menjadi kalimat sederhana. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas dan kurang menarik perhatian siswa.

Kedua, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Dari hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa siswa cenderung cepat bosan dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar membaca.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *Magic Letter Pinwheel* sebagai solusi untuk membantu siswa dalam membaca permulaan.

Kemudian, peneliti melakukan analisis kurikulum. Kurikulum yang digunakan di SDN 101736 Medan Krio adalah Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum ini, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II menekankan pada kemampuan literasi dasar, khususnya membaca permulaan.

Selanjutnya, peneliti menganalisis tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah agar siswa mampu:

- Mengenal huruf dengan baik
- Membaca suku kata dengan lancar
- Membaca kata dan kalimat sederhana dengan benar

Terakhir, peneliti melakukan analisis karakteristik siswa. Siswa kelas II memiliki karakteristik yang cenderung aktif, menyukai pembelajaran yang menyenangkan, dan lebih mudah memahami materi melalui media visual dan permainan.

Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II.

a. Tahap Desain/ *Design*

Peneliti memulai perancangan desain media Smart Pinwheel dengan konsep yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Pada tahap ini, juga dilakukan pembuatan desain media yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar serta kompetensi yang berlaku. Selain itu, dilakukan pemilihan jenis huruf dan gambar yang akan digunakan dalam media pengembangan juga diperhatikan.

b. Tahap Pengembangan/ *Development*

Tahap ini adalah tahap rancangan pembuatan produk yang sudah diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya.

c. Tahap Implementasi/ *Implementation*

Tahapan ini adalah tahap melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi penampilan dan fungsional produk. Diuji oleh ahli media, materi dan bahasa. Apabila ahli media, materi dan Bahasa menyatakan layak maka akan diuji

cobakan kepada peserta didik.

3.2.2 Penguji Internal

a. Ahli Materi

Adapun fungsi dari validasi materi adalah untuk melibatkan kelayakan dari isi materi media *magic letter pinwheel* dan mengukur apakah materi yang telah disampaikan dalam media *magic letter pinwheel* atau tidak. Dilakukan validasi ahli materi untuk mendapatkan masukan dari validator dalam pengembangan materi membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Ahli Desain Media

Ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan desain media *magic letter pinwheel* serta melihat masukan dan saran validator media telah dikembangkan. Ahli media ini dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa bertujuan untuk menilai ketepatan dan kelayakan bahasa yang digunakan. Proses ini memastikan bahwa penggunaan huruf, kata, dan instruksi telah sesuai kaidah bahasa dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui validasi ini, peneliti memperoleh masukan penting untuk menyempurnakan aspek kebahasaan agar media efektif digunakan dalam pembelajaran.

3.2.3 Penguji Eksternal

a. Angket Respon Guru

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan

media *magic letter pinwheel* dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media *magic letter pinwheel*. Untuk itu peneliti butuh masukan dan saran dari guru agar dapat melihat kepraktisan media ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi.

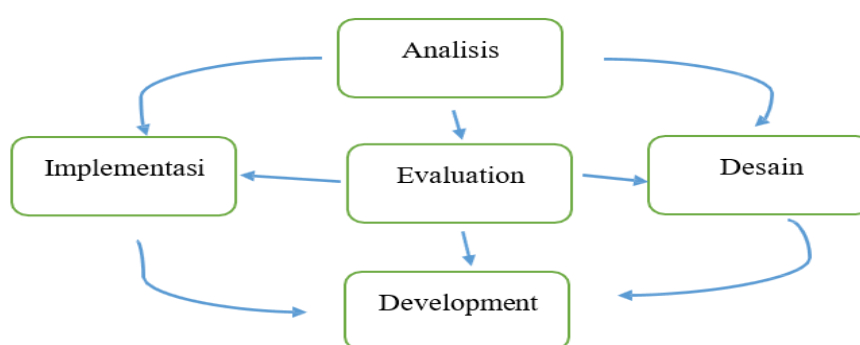
b. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan disebar pada setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai proses pembelajaran menggunakan media *magic letter pinwheel*.

3.4 Tahap Pengembangan Produk

3.4.1 Pembuatan Produk

Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Pada penelitian ini hanya sampai tahap implementasi. Berikut adalah prosedurnya:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan ADDIE

Berikut adalah penjelasan dari prosedur pengembangan ADDIE:

1. *Analysis* (analisa)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan produk dan analisis

karakteristik siswa kelas II di SDN 101736 Medan Kriomelalui wawancara dan observasi. Langkah-langkah analisis masalah dengan mengetahui metode apa yang digunakan dalam pembelajaran dan media apa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menganalisis kurikulum, Capaian pembelajaran, dan materi siswa sehingga menghasilkan media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel*.

2. *Design* (desain/perancangan)

Dalam tahap ini peneliti membuat desain media *magic letter pinwheel* untuk media pembelajaran. Setelah membuat desain, peneliti akan menentukan bahan dan peralatan yang akan digunakan. Kemudian, peneliti juga akan menyiapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam *media magic letter pinwheel*.

3. Tahap *Implementasi*

Tahap implementasi ini dilakukan pada peserta didik kelas II SDN 101736 Medan Kriosebagai uji coba dilapangan. Lalu peneliti akan melakukan validasi untuk mengetahui respon peserta didik serta guru. Selama uji coba berlangsung, peneliti juga mempersiapkan diri untuk mencatat tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan. Selain itu, peneliti juga memberi peserta didik dan guru angket respon mengenai penggunaan media *magic letter pinwheel*. Apabila diperlukan maka peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kendala dan saran dari guru maupun peserta didik.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pada proses pelaksanaan peneliti yakin diawali dengan observasi lapangan, menyusun media berlandaskan hasil identifikasi siswa kelas II SDN 101736

Medan Krio. lalu menguji kelayakan hasil produk melalui validasi ahli media, ahli materi dan dilanjutkan pengujian kepraktisan produk pada guru dan peserta didik. Produk dalam pengembangan berupa media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel* pada materi Membaca Permulaan.

Pengujian lapangan bertujuan untuk media pembelajaran lebih baik dari media awalnya. Kesesuaian media pembelajaran diuji sesuai atau tidaknya dengan karakteristik peserta didik di lapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melalui validasi ahli media dan ahli materi. Masukan dari validator dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk uji coba lapangan.

3.5 Jadwal Penelitian

Pelaksanaan waktu penelitian dari bulan November – April tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 3.9 Tabel Rencana dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Bulan						
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
Pengajuan judul	■						
Acc Judul	■						
Penyusunan Proposal		■					
Bimbingan Proposal			■				
Acc Proposal			■				
Seminar Proposal			■				
Revisi Proposal				■			
Penelitian				■	■		
Penyusunan bab 4 dan 5						■	
Sidang Skripsi							■

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 101736 Medan Krio. Produk Media *Magic Letter Pinwheel* yang dikembangkan sudah melewati tahap validasi dari para pakar, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah dinyatakan sah, Media itu kemudian diuji coba kepraktisannya di kelas II SDN 101736 Medan Krio. Proses pengembangan media ini model ADDIE, meliputi lima fase utama dalam model ini adalah *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*.

Dalam penelitian ini, meskipun demikian, serta selama proses pengembangan, studi ini membatasi fokusnya hanya pada tahap implementasi, disebabkan oleh keterbatasan waktu, sumber daya, dan biaya. Temuan dari penelitian pengembangan ini menghasilkan hal-hal berikut:

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Studi dimulai dari observasi ke SDN 101736 Medan Krio dan melakukan pengamatan di kelas II. Penulis terlibat secara langsung pada saat pembelajaran sedang berlangsung dikelas serta mengamati perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut

ditemukan beberapa fakta, di antaranya bahwa guru masih lebih mengutamakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran.

Akibatnya proses belajar mengajar hanya mengacu pada guru dan buku teks. Selain itu, penulis juga melakukan sesi wawancara dengan guru kelas dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara, terungkap bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang menyebabkan banyak siswa kurang fokus pada pelajaran dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa diperlukan adanya pembaruan dalam wujud media pembelajaran yang kreatif dan menarik guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran aktif, efektif, serta menyenangkan, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *magic letter pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi penulis memeriksa karakteristik materi yang sedang berjalan pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada materi Membaca Permulaan. Tindakan ini dilakukan guna memastikan bahwa tahap pengembangan media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel* dapat berlangsung dengan tidak menyimpang dari tujuan dan capaian pembelajaran.

c. Analisis Peserta Didik

Setelah penulis mempelajari keseluruhan karakteristik peserta didik kelas II SDN 101736 Medan Medan. Ditemukan beberapa fakta ketika pelaksanaan

pembelajaran berlangsung saat penulis melakukan observasi, diantaranya banyak Siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi terhadap pelajaran, beberapa di antaranya bahkan sibuk sendiri dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung. Analisis tersebut menunjukkan karakteristik belajar peserta didik yang memerlukan media pembelajaran yang atraktif dan interaktif agar mampu meningkatkan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Tahapan berikut ini dilakukan dalam poses pembuatan media pembelajaran pada tahap ini :

a. Pengumpulan Referensi

Penulis mengumpulkan gambar, pertanyaan dan template desain untuk melengkapi media serta menyusun materi pembelajaran yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku dan internet. Soal-soal materi dan gambar digunakan sebagai pemapatan materi pada media pembelajaran *magic letter pinwheel* dengan tujuan untuk menonjolkan adanya daya tarik tersendiri guna menarik minat belajar siswa.

b. Pembuatan Modul

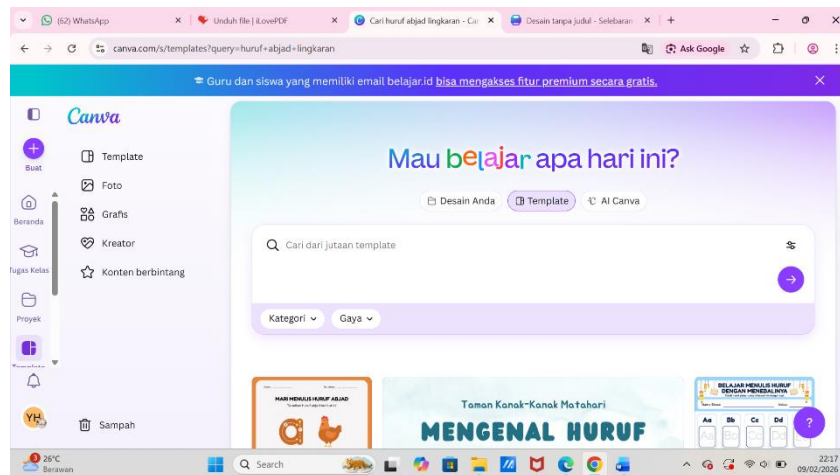
Menyusun modul ajar berdasarkan tujuan pembelajaran. Indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Konsep utama dan kompetensi awal yang telah dirancang untuk setiap pertemuan.

c. Perancangan Desain Produk

Tahapan penyusunan produk pada tahap ini meliputi penyusunan materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan penyusun media *magic letter*

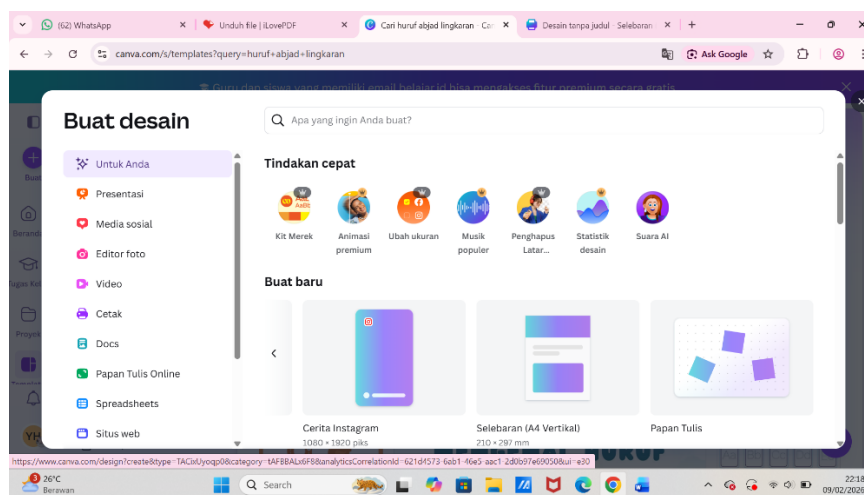
pinwheel yang telah ada. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan lebih lanjut. Proses ini melibatkan langkah-langkah berikut :

- a) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan didisusun ke dalam soal.
- b) Menyiapkan aplikasi canva dari untuk desain media *magic letter pinwheel*.



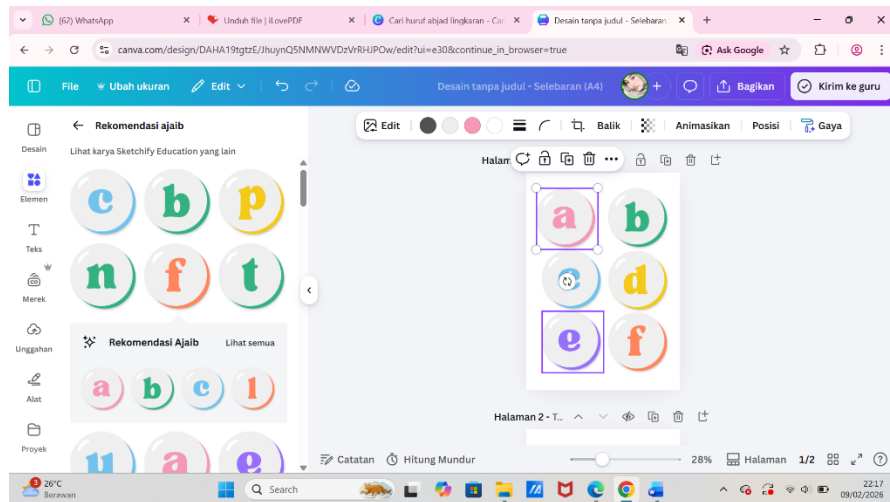
Gambar 4.1 Tampilan Awal Canva

- c) Kemudian klik sign in => sig in with google di aplikasi canva.
- d) Menentukan ukuran desain yang ingin dibuat kedalam media.



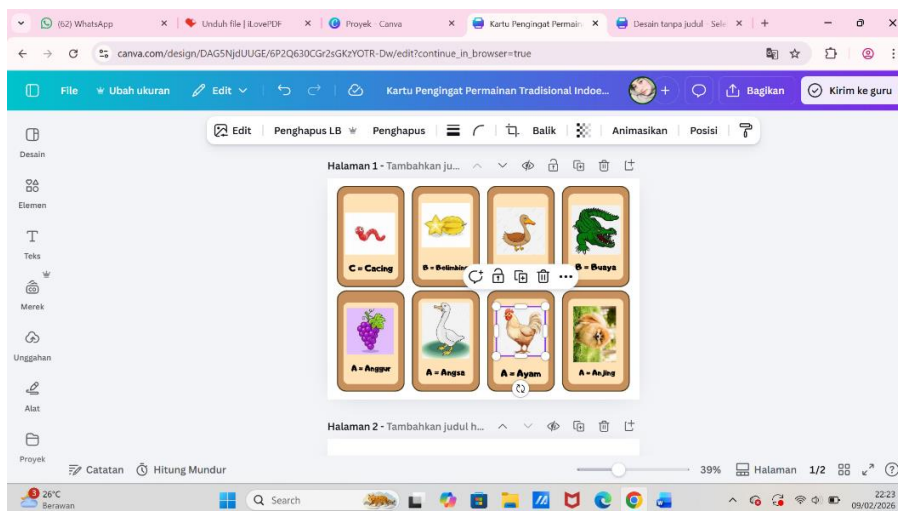
Gambar 4.2 Tampilan menentukan ukuran

e) Masuk ke template yang akan digunakan.



Gambar 4.3 Tampilan Template Yang Digunakan.

f) Desain terakhir media.



Gambar 4.4 Desain Terakhir

g) Kemudian cetak desain menjadi kartu sesuai ukuran yang di tentukan.

d. Pembuatan Instrumen Penilaian

Instrumen evaluasi untuk penilaian berupa angket kelayakan produk yang digunakan dalam media pembelajaran ini, dengan sumber data yang meliputi ahli media, ahli materi, respon guru dan peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini peneliti mengembangkan sebuah media *magic letter pinwheel* yang dirancang dimulai dari mengidentifikasi tema, gambar, dan soal.

a. Tahapan Pembuatan Produk

Setelah membuat desain media tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan membuat media yang sebenarnya berdasarkan desain yang telah disusun. Berikut hasil pengembangan produk media *magic letter pinwheel*.

Tabel 4.1 Desain Media

No	Media Yang Dikembangkan	Gambar
1	<p>Desain Media</p> <p><i>Magic Letter</i></p> <p><i>Pinwheel</i></p>	
2	<p>Media asli <i>Magic Letter Pinwheel</i></p>	

b. Validasi Ahli Materi dan Media

Validasi dilaksanakan oleh para ahli yang berkompeten dalam materi dan media untuk menilai kevalidan media *magic letter pinwheel* serta untuk memperoleh pendapat atau rekomendasi dari para validator tersebut. Setelah itu, media dikembangkan tahap berikutnya diuji kelayakannya. Berikut hasil penilaian angket oleh validator :

a) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media

Tujuan validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengevaluasi apakah desain media *magic letter pinwheel* mendapatkan saran atau masukan dari validator terhadap tampilan desain pada media *magic letter pinwheel* . Adapun pada penilaian media divalidasi oleh Bapak **M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.** tabel berikut menunjukkan hasil evaluasi media :

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media

Nama validator media	Skor	Skor maksimum	Presentase	Kriteria
M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd	43	45	95%	Sangat Valid

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{45} \times 100\%$$

$$= 96\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Menurut penilaian Media yang dianalisis oleh pakar media memberikan skor **96%**, yang dinilai sebagai '**Sangat Valid**'. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini "**layak**" untuk digunakan.

b) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi

Tujuan Penilaian oleh ahli materi bertujuan guna menilai tingkat keakuratan dan kelayakan isi materi pada media *magic letter pinwheel*, serta Untuk memperoleh kritik atau saran dari validator mengenai materi yang diajarkan Bahasa Indonesia tentang membaca permulaan pada *media megic letter pinwheel*. Adapun dalam hal ini materi divalidator oleh Ibu **Liza Mutia, S.Pd.** Berikut ringkasan hasil penilaian materi yang dimaksud :

Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi

Nama validator Materi	Skor	Skor maksimum	Presentase	Kriteria
Liza Mutia, S.Pd.	38	40	95%	Sangat Valid

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Menurut evaluasi media yang dilakukan oleh para ahli validasi materi menghasilkan skor sebesar **95%**, yang memasuki kategori '**Sangat Valid**', yang

menyimpulkan bahwa materi pembelajaran tersebut '**Tepat**' untuk digunakan.

c) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian validasi yang dilakukan oleh pakar bahasa bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun dalam hal ini materi divalidator oleh Bapak **Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd.** Berikut ringkasan hasil penilaian materi yang dimaksud :

Tabel 4.4 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Nama validator	Skor	Skor maksimum	Presentase	Kriteria
Materi				
Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd.	38	40	95%	Sangat Valid

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Penilaian oleh ahli bahasa mengindikasikan bahwa media yang dibuat memiliki tingkat kevalidan sebesar 95%, Masuk dalam kategori sangat valid, sehingga pengembangan media pembelajaran ini sukses dalam mendapatkan respons yang baik dari para ahli bahasa, Dengan demikian, media tersebut dinyatakan layak dipakai dalam proses pembelajaran.

4. Tahap implementasi

Setelah divalidasi dan tidak memerlukan perbaikan/revisi, langkah berikutnya yaitu melaksanakan uji coba lapangan dengan penilaian terhadap tanggapan guru dan siswa. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan pengujian terhadap guru bersama 21 siswa di kelas II SDN 101736 Medan Krio menunjukkan bahwa media mendapatkan skor dengan persentase yang tergolong Sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, pengembangan media ini dapat dianggap berhasil karena telah memenuhi tujuan penelitian didasarkan pada tanggapan yang diberikan oleh guru dan dipahami oleh siswa.

a. Data Hasil Penilaian Respon Guru dan Siswa

Hasil evaluasi dari tanggapan guru, Ibu **Nurhayani Damanik, S.Pd.** yang merupakan guru kelas II SDN 101736 Medan Krio. Dari hasil penilaian respon guru yang diberikan media *Magic Letter Pinwheel* mendapatkan presentase penilaian yakni “98%” diklasifikasikan sebagai "Sangat Praktis." Penilaian dari tanggapan guru membuktikan media *magic letter pinwheel* ini terbukti membantu dalam usaha meningkatkan hasil belajar serta pemahaman konsep peserta didik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pencapaian proses belajar siswa sangat bergantung pada penggunaan media *magic letter pinwheel* diterapkan untuk materi membaca permulaan, dan berikut adalah hasil penilaian dari guru.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Respon Guru

Nama Guru	Skor	Skor maksimum	Presentase	Kriteria
Nurhayani Damanik, S.Pd.	49	50	98%	Sangat Praktis

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$= 98\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Penulis juga menguji kepraktisan media pada 21 siswa kelas II SDN 101736 Medan Krio. Hasil analisis uji kepraktisan yang diterapkan pada Tabel berikut menunjukkan data peserta didik :

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Respon Siswa

Nama Siswa	Skor	Skor maksimum	Presentase	Kriteria
Siswa kelas II SDN 101736 Medan Krio	929	1.050	88%	Sangat Praktis

Data analisis yang ada di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{929}{1.050} \times 100\%$$

$$= 88,48\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari peserta didik selama uji coba, media *magic letter pinwheel* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan persentase "88,48%" dengan kriteria "Sangat Praktis". Oleh temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini relevan dengan standar kelayakan untuk diterapkan.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, bagian ini mengulas evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan pada kebutuhan pendidik dan peserta didik dikelas II SDN 101736 Medan Krio. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *magic letter pinwheel* yang dirancang berdasarkan model ADDIE yang sudah dimodifikasi oleh peneliti dikurangi menjadi empat tahapan, yakni (Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi), karena keunggulan urutan langkah-langkah yang terorganisir dengan baik.

4.2.1 Proses Pengembangan Media magic Letter Pinwheel

Media *magic letter pinwheel* yang telah dikembangkan mengikuti pendekatan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, tetapi peneliti membatasinya sampai empat tahapan saja yaitu *Analysis, Development, Desain, dan Implementation* dikarenakan ada keterbatasan waktu yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Pada tahap Analysis penulis menganalisis tiga komponen utama, meliputi analisis kurikulum, materi yang akan diajarkan, serta karakteristik siswa, dilakukan demi memastikan kesesuaian dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap kedua yaitu tahap desain tahap ini dikenal sebagai proses perancangan produk, dimana produk ini akan dibuat. Tahap ketiga

development, tahap ini merupakan fase dimana rancangan yang telah disusun diwujudkan menjadi bentuk nyata. Pada tahap yang terakhir yaitu tahap implementation, dimana tahap ini produk yang telah dikembangkan akan diuji untuk mengevaluasi tampilan dan fungsinya. Produk yang akan diuji melalui oleh para ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Magic Letter Pinwheel

Validasi dilakukan pada sampai tahap pengembangan (implementation) saja karena keterbatasan waktu, Media magic letter pinwheel telah divalidasi oleh dua ahli dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan satu ahli dari SDN 101736 Medan Krio, masing-masing dari mereka memiliki bidang keahlian yang berbeda. Seperti bapak M. Avif Toni Suhendar Saragih, M.Pd. sebagai ahli Media, bapak Amin Basri, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli Bahasa, dan Ibu Liza Mutia, S.Pd. sebagai ahli Materi.

Validasi media dilakukan oleh bapak M. Avif Toni Suhendar Saragih, M.Pd. seorang dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, untuk mengevaluasi kesesuaian dan kualitas desain evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan melalui penerapan media *magic letter pinwheel* dalam pelajaran Bahasa Indonesia serta lembar angket validasi terhadap desain media dilaksanakan sekali oleh ahli desain. Tingkat validitas dari hasil validasi ahli media mencapai 96%, yang masuk dalam kategori sangat valid. begitu pula dengan validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh bapak Amin Basri S.Pd.I.,M.Pd. yang menjabat sebagai dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Validasi ini dilaksanakan dengan memberikan media

magic letter pinwheel dalam pelajaran bahasa indonesia. Berdasarkan perhitungan, tingkat validitas hasil dari validasi ahli bahasa mencapai 95%, yang masuk dalam kategori sangat valid, Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh ibu Liza Mutia, S.Pd. yang merupakan wali kelas III di SDN 101736 Medan Krio. Proses ini dilakukan dengan menyertakan media media *magic letter pinwheel* dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan perhitungan, tingkat validitas hasil validasi ahli materi adalah 95%, dengan kategori sangat valid.

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran magic letter pinwheel yang telah dikembangkan dinilai memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan

Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh wali kelas II SDN 101736 Medan Krio, terdiri dari 21 siswa, yang meliputi 10 siswa laki-laki dan 11 orang perempuan, pada tanggal 10 Februari 2026. Pada tahap implementasi, hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian dengan total 98% yang dikategorikan sebagai sangat valid digunakan." Secara keseluruhan, hasil uji coba dengan guru dan siswa menunjukkan tanggapan positif terhadap penerapan media pembelajaran *magic letter pinwheel* dikelas II SDN 101736 Medan Krio.

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *magic nletter pinwheel* sangat efektif dan relevan untuk digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini tercermin dari validitas yang diberikan oleh para ahli dan

tingkat kepraktisan yang dinilai sangat baik oleh guru dan siswa. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan ketertarikan belajar dan semangat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan Dari hasil pembahasan

Pada Bab I hingga Bab IV menunjukkan bahwa bisa disimpulkan beberapa hasil validasi pakar media, media pembelajaran media magic letter pinwheel mendapatkan skor 43 dengan nilai sebesar 96%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. dan sangat pantas untuk diterapkan. Di sisi lain, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa menunjukkan skor 38 dengan persentase 95%, yang juga berada dalam kategori sangat relevan dan sangat pantas diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan skor sebesar 38 dengan persentase 95%, yang tergolong dalam kategori “sangat valid”. Oleh karena itu, media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel* dinyatakan layak untuk digunakan.

Tingkat kepraktisan diketahui melalui uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi. Data kepraktisan diperoleh dari angket tanggapan guru dan siswa. Berdasarkan hasil penilaian, guru menilai bahwa media *magic letter pinwheel* sangat praktis dengan nilai rata-rata 98% , penilaian dari respon siswa juga menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan rata-rata 88,48%. Berdasarkan hal tersebut, media magic letter pinwheel yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Pengembangan media *magic letter pinwheel* yang diterapkan di kelas II SDN 101736 Medan Krio telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang telah

disesuaikan dengan kebutuhan, terdiri dari empat langkah, yaitu langkah *Analisis*, yang termasuk analisis terhadap kebutuhan, materi, dan karakteristik siswa, dan langkah *Desain* (Perancangan) yaitu dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber, *Development* (pengembangan) merupakan proses pembuatan media dilakukan berdasarkan desain media *magic letter pinwheel* yang telah direncanakan sebelumnya dan *Implementation* (implementasi) menjadi tahap pengujian kelayakan media oleh para ahli dan hasil pengujian kepraktisan oleh guru serta peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil Kesimpulan maka penulis memberikan saran berikut:

1. Diharapkan media *magic letter pinwheel ini* dapat menjadi inspirasi bagi guru dan peneliti lainnya untuk terus berinovasi menciptakan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era pembelajaran modern.
2. Penulis menyarankan agar ke depannya, media *magic letter pinwheel* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memuat berbagai materi pelajaran, tidak terbatas pada satu topik saja. Hal ini bertujuan agar media ini dapat digunakan secara lebih fleksibel dalam berbagai konteks pembelajaran dan semakin menarik minat belajar siswa.
3. Pengujian produk dapat dilaksanakan melalui ruang lingkup yang lebih besar untuk meningkatkan kualitas produk pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R., Hamzah, R. A., & Aryanti, R. D. (2024). Kajian Literatur terhadap Mengembangkan Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA*, 14(2), 42–48.
- Agustina, N. (2021). Mengukur kualitas layanan sistem informasi akademik pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta. *Paradigma*, 19(1), 61–68.
- Ain, R. N., & Ain, S. Q. (2024). Kesulitan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1029–1036.
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581.
- Amaliyah, S. (2021). *Konsep Pendidikan Keluarga Menurut Ki Hadjar Dewantara*. 5, 1766–1770.
- Annisa, N., Arif, T. A., & Saeful, M. (2024). Penerapan metode struktural analitik sintetik sebagai upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Inpres Tamarunang. *BLAZE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 2(1), 150–166.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. jakarta: Rajawali Pers.
- Aulia, S. (2024). *Pengembangan Media Smart Pinwheel Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Kelas I SD Negeri 105322 Desa Masjid TA 2023/2024*. Universitas Negeri Medan.
- Aulia, S., Simanjuntak, E. B., Tamba, R., & Ambarita, F. P. (2024). *Pengembangan Media Smart Pinwheel untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Kelas I SDN 105322 Desa Masjid*. 8, 8740–8754.
- Auliya, L., & Lazim, N. (2021). The Development of Miss PPL (Advanced Microsoft Power Point) Learning Media at Elementary School. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(4), 703–714.
- Azizah, W. A., Kiptiyah, S. M., & Arahman, D. P. (2024). *Program Inovatif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan dan Pengembangan Karakter Siswa SD*. Reativ Publisher.
- Bakrie, M. (2022). *Jenis Font Yang Perlu Anda Ketahui Untuk Membuat Slide Presentasi Anda*. Kemdikbud. Go. Id. <https://ldikti13.kemdikbud.go.id/2022/01/17/3>
- Berry, C., Umana, M., Hodges, E., & Hubler, G. (2021). *Pinwheel*.
- Branch, R. M. (2021). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Chairunnisa, C. (2024). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(02), 1636–1648.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Devianty, R., Indonesia, T. B., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). *Penggunaan Kata Baku dan Tidak Baku dalam Bahasa Indonesia*. 1(2), 121–132.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.

- Eryani, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita (Novel) Sejarah Siswa Kelas XII. AKL 2 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 211–221.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Faizin, M. (n.d.). *Aktualisasi Tujuan Pendidikan Islam Dari Perspektif Imam Al-Ghazali*. 117–129.
- Fathicha, A. A., & Agustin, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA READING WHEEL BOARD UNTUK KESIAPAN MEMBACA ANAK TRANSISI. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 162–182.
- Fauziah, N. (2022). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1541–1550.
- Febriana, I., Ginting, A., Berutu, F. V., & Situmorang, R. M. (2024). *Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Makalah Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*. 2(5), 252–257.
- Firmadani, F. (2021). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1–8.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hendayana, A. F., Hartati, T., & Giwangsa, S. F. (2024). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Fase A di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 255–268.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2022). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Istiqomah, L., & Rocmah, L. I. (2024). Penerapan Media Dadu Berputar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 5(4), 4926–4937.
- Junaidi, J. (2021). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U.

- (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.
- Khoirina, H. P., Norlita, D., Nagea, P. W., Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., Wikarna, I., & Saputra, D. E. (2023). Penerapan penggunaan bahasa Indonesia di sekolah dapat mempengaruhi nilai bahasa Indonesia kelas 2. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(1), 220–228.
- Mailida, Y. (2023). *Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 3, 5608–5615.
- Mardiyani, I., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Roda Baca di KB Permata Sunnah. *Journal of Education Research*, 5(4), 5576–5588.
- Mei, N., Dzakhirah, F., Hamzah, R. A., Shyalina, A., Sistemik, L., & Lsf, F. (2025). *Fungsi dan Ragam Bahasa Indonesia*.
- Monajar, M., & Basri, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 11(1), 55–66.
- Muammar, D. (2021). *Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar (Hilmiati (ed.);). sanabil*.
- Mubarok, M. I., Matin, R. A., & Safaat, S. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 265–274.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559.
- Mufid, M. A., Doyin, M., & Mulyono, M. (2021). Peningkatan Keterampilan Menanggapi Cara Pembacaan Puisi Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Dengan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 3 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 34–40.
- Muryaningsih, S., & Utami, O. D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84–91.
- Navida, I., Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan literasi membaca peserta didik pada muatan bahasa Indonesia kelas 3 di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 1034–1039.
- Nuraiza, H. R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Teknik Membaca Super Gaya Accelerated Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Lhokseumawe*.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Putri, J., Bule, K. D., Soares, V., Wea, M. P. I., Mau, K. D., & Lian, Y. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa.

- Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 635–641.
- Ramadhani, J. S., & Wulandari, B. (2022). UPAYA MENGATASI KESULITAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA EFFORT TO OVERCOME BEGINNING READING DIFFICULTIES THROUGH INDONESIAN LANGUAGE LEARNING. *Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume*.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar dongeng pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya media pembelajaran dalam sistem pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Sari, N., Daulay, M. I., & Nurhaswinda, N. (2021). Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan metode struktur analisis sintesis (SAS) di sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 231–238.
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalajogo Malang*.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan kemampuan siswa membaca permulaan melalui metode Scramble di kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713–726.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5).
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.
- Trisiana, A. (2021). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Wahyudi, S., Safrudin, S., Hutagaol, R., Indah, D., & Dwiana, A. A. (2024). Penerapan Media Spinning Wheel untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8.
- Waridah, W., Irmayanti, I., & Akip, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 95–102.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Yampap, U., & Hasyda, S. (2021). Penggunaan Media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar.

- Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 187–191.
- Yeni, F. (2023). *Similarity: GAYA KEPEMIMPINAN PARTISIPATIF DAN KECERDASAN EMOSIONAL PENGARUHNYA TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN DENGAN KOMUNIKASI SEBAGAI MODERASI*.
- Yumriani, M. &. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Yunita, C., Sudjoko, S., & Ulfa, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Kata Lembaga dengan Bantuan Media Flashcard. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 192–198.
- Yunita, Z., Nurmawati, N., & Nasution, I. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Audio Visual pada Anak Usia 5-6 Tahun di Ra An-Nida. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3), 50–69.

Lampiran – Lampiran

Lampiran 1 Modul Ajar

A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Penyusun	Diajeng Sakina
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	A / II
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Elemen	Membaca dan Memirsa
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.
Kompetensi Awal	Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.
Alokasi Waktu	2 x 35 menit
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa • Berpikir Kritis • Mandiri • Kreatif • Gotong Royong • Berkebhinekaan global
Target Peserta Didik	Reguler
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan TARL (Teaching At The Righ Level)
Model Pembelajaran Yang Digunakan	PBL (Problem Based Learning)
Metode Pembelajaran	Diskusi, Penugasan, Tanya Jawab
Sarana Dan Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> a. Sumber Belajar : Bahan ajar, Internet. b. Media Pembelajaran: <i>Media Magic Letter Pinwheel</i>

B. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN : (TP berdasarkan CP)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca. 2. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat membaca kata sederhana (2–3 suku kata) seperti <i>baju, bola, mata</i> dengan lafal dan intonasi yang tepat menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>. (C2) 2. Siswa dapat mengenali huruf vokal dan konsonan melalui kegiatan membaca kata sederhana dengan benar menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>.

(C1)				
PEMAHAMAN BERMAKNA				
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami makna kata sesuai konteks yang digunakan pada membaca permulaan.				
2. Meningkatkan minat membaca peserta didik dan membuat siswa merasa berhasil dan senang membaca.				
PERTANYAAN PEMANTIK				
1. Mengapa kita perlu belajar membaca?				
2. Mengapa kita perlu tahu cara mengeja kata?				
RENCANA ASESMEN				
Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik
1. Siswa dapat membaca kata sederhana (2–3 suku kata) seperti <i>baju, bola, mata</i> dengan lafal dan intonasi yang tepat. (C2)	Kognitif	tes	Tes lisan	Membacakan kalimat yang dituliskan oleh peserta didik
2. Siswa dapat mengenali huruf vokal dan konsonan melalui kegiatan membaca kata sederhana dengan benar. (C1)				

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	MUATAN INNOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)	ESTIMASI WAKTU
Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran	Religius, beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa.	10 menit

	dimulai.		
	2. Peserta didik ditanyakan kabar dan dicek kehadirannya oleh guru.	Disiplin	
	3. Peserta didik dan guru menyayikan lagu “dari sabang sampai Merauke”	Berkebhinekaan global	
	4. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran.		
	5. Peserta didikk diberikan pertanyaan pemantik oleh guru: <ul style="list-style-type: none"> • Mengapa kita perlu belajar membaca? • Mengapa kita perlu tahu cara mengeja kata? 	Mandiri critical thinking	
	6. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	Comunitacion	
Kegiatan Inti	Sintaks 1: Orientasi peserta didik pada masalah		50 Menit
	1. Guru menyampaikan materi tentang membaca permulaan dan peserta didik mendengarkan guru menyampaikan materi.	Communication, TPACK	
	2. Guru menampilkan media pembelajaran konkret tentang media <i>magic letter pinwheel</i> .		
	3. Peserta didik di minta untuk memperhatikan guru Ketika mencontohkan cara main media <i>magic</i>	Communication	

	<i>letter pinwheel.</i>		
	<p>4. Dari penjelasan media tersebut peserta didik diberikan kesempatan untuk memainkan media magic letter pinwheel.</p> <p>5. Didalam media tersebut terdapat kartu huruf,gambar,kata, ejaan kalimat yang diberi guru untuk dikerjakan oleh peserta didik.</p> <p>6. Peserta didik mengerjakan kartu tersebut.</p>	Critical thinking	
	Sintaks 2 : mengorganisasikan peserta didik		
	<p>7. Sembari memainkan media <i>magic letter pinwheel</i> guru memilih Tingkat pemahaman peserta didik untuk dijadikan kedalam kelompok.</p> <p>8. Peserta didik di bagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan kesiapan belajar.</p>	PK, Collaboration	
	<p>9. Guru membagi LKPD kepada peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok mahir Kelompok satu diminta untuk menyusun kata menjadi kalimat. • Kelompok cukup mahir Kelompok dua diminta untuk menyusun huruf menjadi kata yang benar sesuai gambar. • Kelompok perlu bimbingan Kelompok tiga diminta untuk melengkapi 	Collaboration	

	potongan kata disebelah kiri dan kanan agar menjadi kata yang utuh sesuai gambar.		
	10. Peserta didik diberi arahan oleh guru tentang kerja kelompok yang akan dilakukan.		
	Sintak 3 : Membimbing peserta didik		
	11. Peserta didik bersama kelompok mengerjakan LKPD yang diberi oleh guru.	Critical thinking and colaboration	
	12. Pada saat yang sama, guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian kinerja Ketika peserta didik melakukan pekerjaan secara kelompok.		
	13. Peserta didik didampingi guru dalam proses diskusinya.	Collaboration	
	Sintak 4: Mengembangkan dan menyajikan karya		
	14. Peserta didik Bersama kelompoknya mempersentasikan hasil diskusi didepan kelas.	Critical thinking and collaboration	
	15. Guru memberi apresiasi kepada peserta didik.	PK Communitacion	
	Sintak 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah		
	16. Peserta didik melakukan evaluasi pekerjaan kelompok bersama guru.	Collaboration	
	17. Peserta didik melakukan ice breaking dibimbing oleh guru.		
Penutup	1. Peserta didik melakukan tanya jawab	Communitacion	10 Menit

	bersama guru		
	2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.	Communitacion	
	3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi: - Bagaimana pembelajaran hari ini? - Kira – kira emot mana yang menggambarkan kalian saat ini?	Communication	
	4. Peserta didik mendengarkan guru dalam memberikan informasi terkait pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	CK	
	5. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	Beriman dan bertakwa terhadap tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia.	

D. GLOSARIUM DAN REFERENSI

GLOSARIUM
<p>Membaca Permulaan Tahap awal belajar membaca yang berfokus pada mengenal huruf, kata, suku kata, mengeja, membaca suku kata, dan membaca kalimat sederhana.</p> <p>Huruf Simbol atau lambang tertulis yang mewakili bunyi dalam bahasa, seperti a, b, c, dan seterusnya.</p> <p>Suku Kata Gabungan huruf yang membentuk satu unit bunyi, misalnya <i>ba, si, ku</i>.</p> <p>Penilaian Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.</p> <p>Peserta didik Peserta didik mengembangkan diri melalui proses pembelajaran yang tersedia.</p> <p>Refleksi Aktifitas pikir dan rasa dalam rangka menilasi situasi diri atau situasi lingkungan untuk menumbuhkan kesadaran yang lebih baik dalam mengaktualisasikan diri.</p>
DAFTAR PUSTAKA

Sd, B. G., & Ii, M. I. K. (2017). *Bermain Dilingkunganku*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

Wali Kelas II



Nurhayani Damanik S.Pd.
NIP.196709222000032001

Medan, 4 Desember 2025
Penyusun



Diajeng Sakina
2202090216

Mengetahui
Kepala Sekolah



Marlina, S.Pd.
NIP.197101071993052002

Lampiran 2 Materi Pembelajaran

MATERI PEMBELAJARAN

Kelas : II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pembelajaran : Mengenal hewan, tumbuhan, benda dalam membaca permulaan

Pengertian Membaca permulaan

Membaca permulaan merupakan langkah pertama dalam proses belajar membaca yang menekankan pada pengucapan sebuah huruf dan penggabungan huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata. Pada tahap membaca permulaan, siswa tidak diharuskan untuk mengerti arti dari kata yang mereka baca, tetapi memahami cara mengucapkan sebuah kata yang terdiri dari beberapa huruf.

Dalam membaca permulaan, siswa diperkenalkan pada kata-kata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari agar proses belajar menjadi lebih mudah dan bermakna. Salah satu cara yang efektif adalah melalui pengenalan hewan, tumbuhan, dan benda di sekitar.

A. Pengertian Umum

Mengenal hewan, tumbuhan, dan benda dalam membaca permulaan adalah kegiatan memperkenalkan siswa pada berbagai objek nyata yang mereka lihat setiap hari, lalu menghubungkannya dengan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana.

Tujuannya agar siswa dapat:

- Membaca dengan lebih mudah.
- Menghubungkan tulisan dengan objek nyata
- Meningkatkan pemahaman melalui konteks lingkungan.

B. Mengenal Hewan

Pengenalan Huruf & Suku Kata

Contoh suku kata:

ku – ci – ng → *kucing*

a – yam → *ayam*

sa – pi → *sapi*

be – bek → *bebek*

se – mut → *semut*



A-yam = Ayam

C. Membaca Kata Hewan

kucing

ayam

burung

kambing

ikan

D. Membaca Kalimat Sederhana

“Kucing itu lucu.”

“Ayam makan jagung.”

“Ikan di kolam.”

“Burung terbang tinggi.”

“Sapi di kandang.”

E. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mengenali nama hewan, membaca suku kata, lalu membaca kata dan kalimat sederhana bertema hewan.

F. Mengenal Tumbuhan

Pengenalan Suku Kata

po – hon → *pohon*

bu – nga → *bunga*

da – un → *daun*

pa – di → *padi*

ja – gun → *jagung*



Pa-di = Padi

G. Membaca Kata Tumbuhan

Pohon

Bunga

Rumput

Daun

mangga

H. Membaca Kalimat Sederhana

“Pohon itu tinggi.”

“Bunga ini merah.”

“Rumput tumbuh di tanah.”

“Daun hijau muda.”

“Aku suka buah mangga.”

I. Tujuan Pembelajaran

Siswa mengenali nama tumbuhan dan mampu membaca kata serta kalimat sederhana terkait tumbuhan.

J. Mengenal Benda**Pengenalan Suku Kata**me – ja → *meja*bu – ku → *buku*pen – sil → *pensil*ta – sik → *tasik*ko – tas → *kotas**Bo-la = Bola***K. Membaca Kata Benda**

meja

kursi

tas

buku

bola

L. Membaca Kalimat Sederhana

“Ini buku saya.”

“Bola itu bulat.”

“Meja di kelas.”

“Tas itu merah.”

“Pensil ada di meja.”

M. Tujuan Pembelajaran

Siswa membaca nama benda di sekitar dan memahami kalimat sederhana tentang benda.

Lampiran 3 Instrumen Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Ahli : Liza Mutia, S.Pd.

Tanggal : 10 Februari 2026

Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli materi untuk menilai materi pada media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel*. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

1. = Sangat tidak baik
2. = Kurang baik
3. = Cukup baik
4. = Baik
- 5 = Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan pada media <i>magic letter pinwheel</i> sesuai dengan Indikator					
2	Kesesuaian media <i>magic letter pinwheel</i> dengan tujuan pembelajaran yang terdapat di modul ajar					
3	Kelengkapan konsep media <i>magic letter pinwheel</i>					
4	Materi dalam media <i>magic letter pinwheel</i> mencakup semua tetntang materi membaca permulaan					

5	Media <i>magic letter pinwheel</i> disajikan sesuai dengan materi yang di bahas					
6	Media <i>magic letter pinwheel</i> dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran					
7	Media <i>magic letter pinwheel</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi					
8	Media <i>magic letter pinwheel</i> memberikan dampak, kemudian siswa dalam memahami materi yang diberikan					

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Medan, 10 Februari 2026

Ahli Materi

Liza Mutia, S.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Ahli : Liza Mutia, S.Pd.

Tanggal : 10 Februari 2026

Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli materi untuk menilai materi pada media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel*. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan pada media <i>magic letter pinwheel</i> sesuai dengan Indikator					✓
2	Kesesuaian media <i>magic letter pinwheel</i> dengan tujuan pembelajaran yang terdapat di modul ajar					✓
3	Kelengkapan konsep media <i>magic letter pinwheel</i>				✓	
4	Materi dalam media <i>magic letter pinwheel</i> mencakup					✓

	semua tetntang materi membaca permulaan					
5	Media <i>magic letter pinwheel</i> disajikan sesuai dengan materi yang di bahas				✓	
6	Media <i>magic letter pinwheel</i> dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran					✓
7	Media <i>magic letter pinwheel</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi					✓
8	Media <i>magic letter pinwheel</i> memberikan dampak, kemudian siswa dalam memahami materi yang diberikan					✓

C. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

Medan, 10 Februari 2026

Ahli Materi



Liza Mutia, S.Pd.

Lampiran 4 Instrumen Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Ahli : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.

Tanggal : 7 Februari 2026

Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli media untuk menilai desain pada media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel*. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kombinasi warna media <i>magic letter pinwheel</i> memiliki warna yang cerah dan menarik					
2	Media <i>magic letter pinwheel</i> memiliki animasi yang menarik dan membantu peserta didik memahami konsep yang digunakan					

	pada materi membaca permulaan					
3	Media <i>Magic letter pinwheel</i> tidak mengandung gambar atau ilustrasi yang tidak pantas					
4	Media <i>magic letter pinwheel</i> yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan dalam menyajikan materi					
5	Media <i>magic letter pinwheel</i> mudah digunakan dalam pembelajaran membaca					
6	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami					
7	Media <i>magic letter pinwheel</i> dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan dengan baik					
8	Tampilan media memiliki warna dan font yang sesuai dan mudah dibaca oleh peserta didik					
9	Bahan media <i>magic letter pinwheel</i> yang digunakan memiliki kualitas yang baik dan tahan lama					

C. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

Medan, 7 Februari 2026

Ahli Media

M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.

Lampiran 4 Instrumen Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Ahli : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd
 Tanggal : 7 februari 2026
 Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli media untuk menilai desain pada media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel*. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kombinasi warna media magic letter pinwheel memiliki warna yang cerah dan menarik					✓
2	Media magic letter pinwheel memiliki animasi yang menarik dan membantu					✓

	peserta didik memahami konsep yang digunakan pada materi membaca permulaan					
3	Media Magic letter pinwheel tidak mengandung gambar atau ilustrasi yang tidak pantas					✓
4	Media magic letter pinwheel yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan dalam menyajikan materi					✓
5	Media magic letter pinwheel mudah digunakan dalam pembelajaran membaca					✓
6	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				✓	
7	Media magic letter pinwheel dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan dengan baik				✓	
8	Tampilan media memiliki warna dan font yang sesuai dan mudah dibaca oleh peserta didik					✓
9	Bahan media magic letter pinwheel yang digunakan memiliki kualitas yang baik					✓

	dan tahan lama						
--	----------------	--	--	--	--	--	--

C. Komentor dan Saran

Buat pendiri pengurus Medis.....
.....
.....
.....

Medan, 7 Februari 2026

Validator Media



M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd

Lampiran 5 Instrumen Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama Ahli : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Tanggal : 14 Januari 2026

Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli bahasa untuk menilai bahasa pada media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel*. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan penggunaan kata dalam kalimat					
2	Pemilihan kata yang sederhana					
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
4	Ketepatan ejaan kata					
5	Kalimat yang digunakan					

	mudah dipahami					
6	Ketepatan penyusunan kata					
7	Kejelasan kalimat dalam kartu bergambar					
8	Kesesuaian kata dengan bahasa peserta didik					

C. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

Medan, 14 Januari 2026

Ahli Bahasa

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran 5 Instrumen Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama Ahli : Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.
 Tanggal : 14 Januari 2026
 Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli bahasa untuk menilai bahasa pada media pembelajaran *Magic Letter Pinwheel*. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan penggunaan kata dalam kalimat					✓
2	Pemilihan kata yang sederhana					✓
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
4	Ketepatan ejaan kata					✓

5	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					✓
6	Ketepatan penyusunan kata				✓	
7	Kejelasan kalimat dalam kartu bergambar				✓	
8	Kesesuaian kata dengan bahasa peserta didik					✓

C. Komentor dan Saran

.....*Caranya digunakan dengan gambar se-besarnya*.....

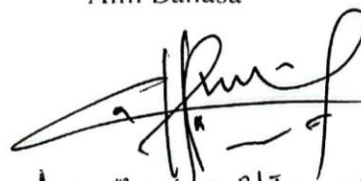
.....

.....

.....

Medan, 14 Januari 2025

Ahli Bahasa



Amin Barri, S.Pd, M.Pd

Lampiran 6 Instrumen Respon Guru

LEMBAR KEPRAKTIKAN RESPON GURU

Nama Guru : Nurhayani Damanik S.Pd.

Tanggal : 10 Februari 2026

Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh guru. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>magic letter pinwheel</i> dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					
2	Gambar dan tulisan pada media <i>magic letter pinwheel</i> terlihat jelas					
3	Media <i>magic letter pinwheel</i> mudah digunakan dalam					

	pembelajaran materi membaca permulaan					
4	Media <i>magic letter pinwheel</i> dapat dioperasikan dengan baik					
5	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan peserta didik					
6	Media <i>magic letter pinwheel</i> membantu guru dalam menyampaikan materi membaca permulaan					
7	Media <i>magic letter pinwheel</i> meningkatkan minat belajar peserta didik didalam kelas					
8	Media <i>magic letter pinwheel</i> membuat perhatian peserta didik focus pada media					
9	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>magic letter pinwheel</i> dengan karakteristik peserta didik					
10	Penyampaian menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i> dapat menimbulkan antusias peserta didik didalam kelas					

C. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

Medan, 10 Februari 2026

Guru Kelas II

Nurhayani Damanik S.Pd

Lampiran 6 Instrumen Respon Guru

LEMBAR KEPRAKTISAN RESPON GURU

Nama Guru : NURHAYANI DAMANIK, S.Pd.
 Tanggal : 10 FEBRUARI 2026
 Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh guru. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

B. Keterangan

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>magic letter pinwheel</i> dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					✓
2	Gambar dan tulisan pada media <i>magic letter pinwheel</i> terlihat jelas					✓
3	Media <i>magic letter pinwheel</i> mudah digunakan dalam					✓

	pembelajaran materi membaca permulaan					
4	Media <i>magic letter pinwheel</i> dapat dioperasikan dengan baik					✓
5	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan peserta didik					✓
6	Media <i>magic letter pinwheel</i> membantu guru dalam menyampaikan materi membaca permulaan					✓
7	Media <i>magic letter pinwheel</i> meningkatkan minat belajar peserta didik didalam kelas					✓
8	Media <i>magic letter pinwheel</i> membuat perhatian peserta didik focus pada media					✓
9	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>magic letter pinwheel</i> dengan karakteristik peserta didik				✓	
10	Penyampaian menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i> dapat menimbulkan antusias peserta didik didalam kelas					✓

C. Komentor dan Saran

- Media Magic

Medan, 10 Februari 2026

Guru Kelas II



Nurhayani Damanik S.Pd

Lampiran 7 Respon Peserta Didik

LEMBAR KEPRAKTISAN RESPON SISWA

Nama Siswa :

Kelas : II B SDN 101736 Medan Krio

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Februari 2026

Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah nama anda dengan benar dan lengkap.
- 2) Bacalah dengan teliti petunjuk dan penyusunan sebelum mengisi.
- 3) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Kurang baik
 - 3 = Cukup baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik
- 4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas
- 5) Isi dengan jujur

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					
2	Saya tidak cepat bosan dalam belajar membaca					

	menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					
3	Saya tertarik dengan media <i>magic letter pinwheel</i>					
4	Media <i>magic letter pinwheel</i> mudah digunakan					
5	Saya lebih mudah memahami Pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					
6	Saya lebih mudah mengingat materi membaca permulaan dengan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media <i>magic letter pinwheel</i>					
8	Materi yang disampaikan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i> sangat jelas					
9	Tampilan media <i>magic letter pinwheel</i> menarik perhatian saya					
10	Saya merasa media <i>magic letter pinwheel</i> ini membantu saya dalam belajar membaca					

Penilaian Tertinggi

Lampiran 7 Respon Peserta Didik

LEMBAR KEPRAKTISAN RESPON SISWA

Nama Siswa : *ABRISDM*

Kelas : *2B*

Hari/Tanggal : *Senin 10-2-2020*

Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah nama anda dengan benar dan lengkap.
- 2) Bacalah dengan teliti petunjuk dan penyusunan sebelum mengisi.
- 3) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Kurang baik
 - 3 = Cukup baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik
- 4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas
- 5) Isi dengan jujur

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					✓

2	Saya tidak cepat bosan dalam belajar membaca menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					✓
3	Saya tertarik dengan media <i>magic letter pinwheel</i>				✓	
4	Media <i>magic letter pinwheel</i> mudah digunakan					✓
5	Saya lebih mudah memahami Pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					✓
6	Saya lebih mudah mengingat materi membaca permulaan dengan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					✓
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media <i>magic letter pinwheel</i>					✓
8	Materi yang disampaikan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i> sangat jelas					✓
9	Tampilan media <i>magic letter pinwheel</i> menarik perhatian saya					✓
10	Saya merasa media <i>magic letter pinwheel</i> ini membantu saya dalam belajar membaca					✓

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

= 98% (Sangat Praktis)

Penilaian Sedang

Lampiran 7 Respon Peserta Didik

LEMBAR KEPRAKTISAN RESPON SISWA

Nama Siswa : *Aqila AZ Zahra*
 Kelas : *20*
 Hari/Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah nama anda dengan benar dan lengkap.
- 2) Bacalah dengan teliti petunjuk dan penyusunan sebelum mengisi.
- 3) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Kurang baik
 - 3 = Cukup baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik
- 4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas
- 5) Isi dengan jujur

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>				✓	

2	Saya tidak cepat bosan dalam belajar membaca menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>				✓	
3	Saya tertarik dengan media <i>magic letter pinwheel</i>				✓	
4	Media <i>magic letter pinwheel</i> mudah digunakan				✓	
5	Saya lebih mudah memahami Pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>				✓	
6	Saya lebih mudah mengingat materi membaca permulaan dengan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>				✓	
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media <i>magic letter pinwheel</i>				✓	
8	Materi yang disampaikan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i> sangat jelas					✓
9	Tampilan media <i>magic letter pinwheel</i> menarik perhatian saya				✓	
10	Saya merasa media <i>magic letter pinwheel</i> ini membantu saya dalam belajar membaca				✓	

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

= 80% (Praktis)

Penilaian Terendah

Lampiran 7 Respon Peserta Didik

LEMBAR KEPRAKTIKAN RESPON SISWA

Nama Siswa : *Rayyan*

Kelas : *II B*

Hari/Tanggal : *Jelasa - 10 - 02 - 2026*

Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah nama anda dengan benar dan lengkap.
- 2) Bacalah dengan teliti petunjuk dan penyusunan sebelum mengisi.
- 3) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Kurang baik
 - 3 = Cukup baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik
- 4) Mintalah penjelasan guru jika belum jelas
- 5) Isi dengan jujur

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>		✓			

2	Saya tidak cepat bosan dalam belajar membaca menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>	✓				
3	Saya tertarik dengan media <i>magic letter pinwheel</i>	✓				✓
4	Media <i>magic letter pinwheel</i> mudah digunakan					✓
5	Saya lebih mudah memahami Pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					✓
6	Saya lebih mudah mengingat materi membaca permulaan dengan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i>					✓
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media <i>magic letter pinwheel</i>					✓
8	Materi yang disampaikan menggunakan media <i>magic letter pinwheel</i> sangat jelas	✓				
9	Tampilan media <i>magic letter pinwheel</i> menarik perhatian saya					✓
10	Saya merasa media <i>magic letter pinwheel</i> ini membantu saya dalam belajar membaca			✓		

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{50} \times 100\%$$

$$= 66\% \text{ (praktis)}$$

Table Hasil Uji Kepraktisan Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan										F	N	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Abrisam	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
2	Giori	5	5	5	4	5	3	3	5	4	5	44	50	88%
3	Mafaza	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	46	50	92%
4	Queen	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50	96%
5	Bianca	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	45	50	90%
6	Aqila	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	40	50	80%
7	Riski	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96%
8	Azril	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	47	50	94%
9	Nanda	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	45	50	90%
10	Qumaira	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	47	50	94%
11	Rayyan	2	1	1	5	5	5	5	1	5	3	33	50	66%
12	Syafira	5	3	5	4	5	3	4	2	3	4	38	50	76%
13	Ade	5	4	5	3	5	3	5	3	4	5	42	50	84%
14	Rendra	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	47	50	94%
15	Aulia	4	4	5	3	5	3	5	5	4	5	43	50	86%
16	Assyfa	4	3	4	4	5	4	4	3	3	5	39	50	78%
17	Zidan	5	2	4	3	4	3	5	3	4	5	38	50	76%
18	Ditry	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	48	50	96%
19	Valen	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
20	Chika	5	5	5	4	5	3	5	2	5	5	44	50	88%
21	Ayunda	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
Jumlah												929		1.860
Rata-Rata Kepraktisan												88%		

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{929}{1.050} \times 100\%$$

= 88% (Sangat Praktis)

Lampiran 8 Lembar Observasi awal

Lampiran 8 Lembar Observasi awal

Nama Siswa/i : Kelas II

Tanggal :

Judul : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Kelas IV SDN 101736 Medan Krio

Materi : Membaca Permulaan

Peneliti : Diajeng Sakina

A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh siswa/i. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan kondisi kamu.

B. Keterangan

1 = Sangat tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

No	Aspek yang di amati	skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang mengikuti kegiatan membaca di kelas				✓	
2	Saya memperhatikan guru saat pelajaran membaca			✓		
3	Saya memperhatikan guru saat pelajaran membaca			✓		
4	Media yang digunakan guru membuat saya tertarik belajar membaca				✓	

5	Saya dapat mengenali huruf dengan baik				✓	
6	Saya dapat melafalkan huruf dengan benar				✓	
7	Saya dapat menggabungkan huruf menjadi suku kata			✓		
8	Saya dapat membaca dengan lancar			✓		
9	Saya dapat membaca kata sederhana tanpa bantuan guru		✓			
10	Saya memahami kata yang saya baca			✓		

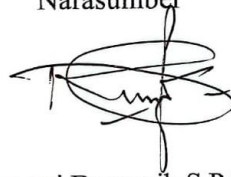
Lampiran 9 lembar wawancara

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar di SD Negeri 101736 Medan Krio?	Saya sudah mengajar selama 8 tahun.
2	Berapa jumlah siswa di kelas II yang ibu ajarkan?	Jumlah siswa yang saya ajarkan sebanyak 25 orang.
3	Kurikulum apa yang digunakan pada SD Negeri 101736 Medan Krio khususnya pada kelas II?	Saat ini masi kurikulum merdeka
4	Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran saat melakukan proses pembelajaran di dalam kelas?	Iya, saya mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum saya mengajar
5	Apakah setiap pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran?	Iya saya mempersiapkan media pembelajaran, misalnya pada saat materi mengenal perasaan, saya memberikan media gambar – gambar perasaan yang menampilkan emosi, sedih, senang kepada peserta didik saya.
6	Media apa yang ibu gunakan saat mengajar khususnya di mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan?	Media yang saya ajarkan ada media kartu kartu huruf.
7	Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran?	Pada saat saya menggunakan media para siswa lebih senang dan aktif dalam belajar, minat dalam belajar mereka lebih tinggi dan lebih fokus.
8	Apa kesulitan yang dialami ibu dalam memanfaatkan media pada saat pembelajaran berlangsung?	Sampai saat ini belum ada kesulitan.
9	Pada mata pelajaran apa siswa mengalami kesulitan belajar?	Pada mata pelajaran bahasa indonesia, karena kelas II itu ada yang belum bisa pandai membaca, ada yang sudah pandai membaca tapi belum bisa menuliskan kalimat, jadi ketika saya memberikan materi bahasa indonesia mereka masi kesulitan untuk membuat kalimat nya sendiri.
10	Bagaimana cara ibu mengatasi kesulitan siswa saat	Biasanya saya memanggil siswa tersebut secara pribadi dan saya

	pembelajaran berlangsung?	bawak kedepan meja saya lalu saya kasi arahan dan bimbingan agar lebih fokus.
11	Apakah menurut ibu penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa? Mengapa?	Iya tentu saja karena dengan media para siswa lebih fokus, lebih senang, dan merasa belajar itu seperti sambil bermain dan tidak membosankan.
12	Seberapa sering ibu menggunakan media pembelajaran interaktif (misalnya video, alat peraga, atau permainan edukatif)?	Hampir sering setiap pembelajaran saya kasi media supaya peserta lebih senang belajar dengan saya.
13	Bagaimana pendapat ibu tentang pentingnya inovasi media pembelajaran di sekolah dasar?	Inovasi media menurut saya sangat penting dalam pelajaran karena dapat berfungsi sebagai proses pembelajaran yang lebih menarik minat dan fokus peserta didik.
14	Apakah ibu pernah membuat atau memodifikasi media pembelajaran sendiri? Jika ya, media apa yang pernah ibu buat?	Iya saya pernah buat dan saya memodifikasinya contohnya itu media tentang rambu – rambu lalu lintas.
15	Bagaimana dukungan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas? (misalnya ketersediaan alat, fasilitas, pelatihan guru)	Sekolah sangat mendukung penggunaan media dalam pembelajaran karena sekolah banyak menyediakan media – media dari setiap pelajaran tentunya, jadi kami lebih mudah untuk memberikan pelajaran kesiswa.
16	Apakah orang tua siswa juga dilibatkan dalam mendukung proses pembelajaran di rumah?	Iya tentu, sangat dilibatkan sekali dan saya sering berkomunikasi dengan orang tua siswa agar sejalan disekolah dengan dirumah.
17	Menurut ibu, bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi membaca permulaan setelah menggunakan media pembelajaran?	Menurut saya lebih meningkat ya, mereka itu lebih cepat dan lebih mudah memahami, biasanya itu sulit tapi ini lebih cepat dan paling dengan waktu seminggu itu mereka dapat paham beberapa kata.
18	Apa harapan ibu terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai untuk siswa kelas II?	Harapan saya pengembangan media itu dapat digunakan dengan baik dan efektif sesuai materi pelajaran yang dapat membuat siswa itu lebih semangat lagi dalam belajar.

Medan, 19 November 2025

Narasumber

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a central vertical stroke, positioned between the text 'Narasumber' and 'Nurhayani Damanik S.Pd.'.

Nurhayani Damanik S.Pd.

Lampiran 10 Dokumentasi Observasi Awal dan wawancara

Ibu Kepala Sekolah SDN 101736 Medan Krio



Ibu guru kelas II



Lampiran 11 Dokumentasi kegiatan



Lampiran 12 Pembagian angket Respon Guru dan Siswa




Lampiran 13 Dokumentasi Media Magic Letter Pinwheel



Lampiran 14 K1

FORM K 1





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id>E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI


Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

NamaMahasiswa : Diajeng Sakina
 NPM : 2202090216
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 KreditKumulatif : 120 SKS IPK = 3,86



Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Di syahkan Oleh Dekan Fakultas
 <small>22/10/25</small>	Pengembangan Media Magic Letter Pinwheel Dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio	
	Pengembangan Media Kotak Hologram 3D (HOLOBOX) Sederhana Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101736 Medan Krio	
	Pengembangan media mesin capit (capinter) pada pembelajaran ipa materi bagian tubuh manusia siswa kelas 2 SDN 101736 Medan Krio	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 2 Oktober 2025
 Hormat Pemohon


 Diajeng Sakina
 NPM. 2202090216

Lampiran 15 K2

 UMSU <small>Unggul Cerdas Terpercaya</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id	FORM K 2
<hr/> KepadaYth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	:	Diajeng Sakina
NPM	:	2202090216
ProgramStudi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :		
" Pengembangan Media <i>Magic Letter Pinwheel</i> Dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio "		
Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :		
Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd.		
Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.		
Medan, 03 Oktober 2025 Hormat Pemohon		
 <u>Diajeng Sakina</u> NPM. 2202090216		

Lampiran 16 K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2295/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .

Nama : **Diajeng Sakina**
 N P M : 2202090216
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
**: Pengembangan Media Magic Letter Pinwheel Dalam Membaca Permulaan
 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio**

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :


1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **26 Oktober 2026**

Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H
 06 Oktober 2025 M

Wassalam
 Dekan





Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701




Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

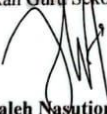
BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Diajeng Sakina
 NPM : 2202090216
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
03/2025 10	ACC judul	#
30/2025 10	Perbaiki Penulisan Keseluruhan, tambah referensi	#
06/2025 11	Perbaiki Penulisan di BAB II, II (Referensi ahli)	#
13/2025 11	Metode BAB III Perbaiki	#
19/2025 11	Lengkapi Lampiran dan Instrumen	#
26/2025 11	Perbaiki Kesalahan Penulisan	#
12/2025 12	Acc Seminar	#


Medan, 12 Desember 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


Dosen Pembimbing



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 18 Surat Keterangan

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id


UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN


Pada hari ini Selasa, 23 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Diajeng Sakina
NPM : 2202090216
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Letter Pinwheel* dalam Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 101736 Medan Krio

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Desember 2025


Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 19 Surat Permohonan Izin Riset

 UMSU Umpu Cerdas Terpercaya <small>Berkontribusi dalam membangun peradaban yang lebih maju</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TENGGI PENELITIAN & PENGEMBRANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <small>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KPI/PT/2022</small> <small>Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003</small> <small>https://fkip.umstu.ac.id fkip@umstu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan</small>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nomor	: 379/II.3-AU/UMSU-02/F/2026	Medan, 16 Sya'ban 1447 H
Lamp	: ---	04 Februari 2026 M
Hal	: Permohonan Izin Riset	


Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 101736 Medan Krio
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb



Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama	: Diajeng Sakina
N P M	: 2202090216
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengembangan Media <i>Magic Letter Pinwheel</i> dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Negeri 101736 Medan Krio

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum



Dekan



Dr. H. Saan Syurnita, M.Pd.
NIDN: 0004066701

Lampiran 20 Surat Balasan



No : 421.2/15/MKR/SD/083/2026
 Lampiran :-
 Hal : Izin Observasi/Riset/Penelitian

Kepada Yth,
 Kepala Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
 Di
 Tempat

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat permohonan dari Universitas Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Nomor 379/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tertanggal 04 Februari 2026 perihal Permohonan Izin Observasi, maka dengan ini Kepala Sekolah SD Negeri 101736 Medan Krio memberikan izin kepada Mahasiswa yang akan melakukan Observasi dengan data di bawah ini:

No	NPM	Nama	Program Studi
1.	2202090216	Diajeng Sakina	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan judul "Pengembangan Media Magic Letter Pinwheel dalam Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Negeri 101736 Medan Krio".

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan Krio, 10 Februari 2026
 Kepala SD Negeri 101736
 Medan Krio

 Marlina, S.Pd
 NIP. 197101071993052002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Diajeng Sakina
Tempat, Tanggal Lahir : Kacangan, 27 September 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Pendidikan Terakhir : SMA Muhammadiyah 20
Alamat : Tanjung III Desa Karang Gading Kec. Secanggang
Kab. Langkat
No. Tlp/ Hp : 0831-7170-0352

**Nama Orang Tua**

Ayah : Suwardi
Ibu : Sumarni
Alamat : Dusun VI Kacangan Gg Bedor Desa Karang Gading Kec. Secanggang
Kab. Langkat

Pendidikan

Tamat Tahun 2016 : SD Negeri 054919 Kacangan
Tamat Tahun 2019 : SMP Muhammadiyah 10
Tamat Tahun 2022 : SMA Muhammadiyah 20
Tahun 2026 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya.

 Page 1 of 81 - Cover Page Submission ID: tmoid:2945.339433223

TURNITIN RSY
SKRIPSI_DIAJENG_SAKINA_BISMILLAHHIRAHMANIRAHIM
BAB 1-5.docx

 Referral Dropbox 1

Document Details




Submission ID tmoid:2945:339433223	90 Pages
Submission Date feb 24, 2026, 3:00 PM GMT+7	15587 Words
Download Date feb 24, 2026, 3:05 PM GMT+7	100379 Characters
File Name SKRIPSI_DIAJENG_SAKINA_BISMILLAHHIRAHMANIRAHIM BAB 1-5.docx	
File Size 2371 KB	

 Page 1 of 81 - Cover Page Submission ID: tmoid: 2945.339433223

19% Overall Similarity




The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

-  internet sources
-  publications
-  submitted works (Student Papers)

turnitin Page 3 of 108 - Integrity Submission ID tm:oid.:2945-339433223

Top Sources

 Internet sources
 Publications
 Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.usm.ac.id	<1%
2	Student papers	ibik on 2024-07-08	<1%
3	Student papers	Asosiasi Dosen, Pendidik dan Peneliti Indonesia on 2023-10-09	<1%
4	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-08-20	<1%
5	Internet	dokumen.tips	<1%
6	Internet	text-id.123dok.com	<1%
7	Internet	repository.umnaw.ac.id	<1%
8	Internet	123dok.com	<1%
9	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
10	Internet	digilib.unimed.ac.id	<1%
11	Student papers	Sriwijaya University on 2023-01-12	<1%

turnitin Page 3 of 108 - Integrity Submission ID tm:oid.:2945-339433223