

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKOTA (Televisi Kosa
Kata) DALAM MEMBACA PERMULAAN 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

CUT KHAIRUN NISA RAMADANI
NPM 2202090204



**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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.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-I 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 : Cut Khairun Nisa Ramadani
NPM : 2202090204
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata)
Dalam Membaca Permulaan 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

Sekretaris


Dra. Hj. Svamsuyurnia, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Cut Khairun Nisa Ramadani
NPM : 2202090204
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata)
dalam Membaca Permulaan di Kelas II SDN 101736 Medan Krio
Sudah layak disidangkan.

Medan, 14 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 : Cut Khairun Nisa Ramadani
NPM : 2202090204
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata)
dalam Membaca Permulaan 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	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 : Cut Khairun Nisa Ramadani
NPM : 2202090204
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata)
dalam Membaca Permulaan di Kelas II SDN 101736 Medan Krio

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam Membaca Permulaan 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 Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



CUT KHAIRUN NISA RAMADANI
NPM. 2202090204

ABSTRAK

Cut Khairun Nisa Ramadani, NPM 2202090204. Pengembangan media pembelajaran tekota (televisi kosa kata) dalam membaca permulaan di kelas ii sdn 101736 medan krio

Penelitian ini adalah bentuk studi pengembangan yang bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran bernama “TEKOTA” untuk membantu proses belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 101736 Medan Krio. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa, yang disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif. Akibatnya, pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Untuk meningkatkan proses belajar bahasa Indonesia, terutama pada materi "membaca permulaan", dibuatlah media pembelajaran Tekota sebagai bantuan dalam kegiatan mengajar. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap Implementasi. Subjek penelitian ini melibatkan satu orang guru wali kelas dan 20 siswa kelas II sebagai responden. Instrumen yang digunakan adalah angket, dalam penelitian ini alat yang digunakan mencakup angket validasi yang diberikan kepada tiga orang ahli serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) cocok digunakan dalam proses belajar, karena mendapatkan nilai rata-rata 82,86% dari validator ahli desain media (kategori sangat valid), 91,43% dari validator ahli bahasa (kategori sangat valid), dan 82,5% dari validator ahli materi (kategori sangat valid). Dalam hal kepraktisan, media mendapat tanggapan sebesar 96% dari guru (kategori praktis digunakan). Sementara itu, respon dari siswa mencapai 88,13% (kategori sangat praktis digunakan). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan, sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di tingkat SD.

Kata Kunci : Pengembangan, Media TEKOTA,Membaca Permulaan,ADDIE

KATA PENGANTAR



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 zaman jahiliyah ke zaman modern seperti yang dirasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“pengembangan media pembelajaran tekota (televisi kosa kata) dalam membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan Krio”***. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (SI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Oleh karena itu, hal yang pantas penulis ucapkan adalah kata terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Pertama kali saya ucapkan kepada **“Allah SWT”** atas segala puji dan syukur penulis panjatkan ke **hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala**. Berkat limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, penulis ucapkan terima kasih kepada **“Allah SWT”** dapat melalui seluruh proses penelitian dan penulisan skripsi ini hingga terselesaikan dengan baik. Tanpa pertolongan dan izin-Nya, penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Semoga karya ini membawa manfaat dan senantiasa mendapat ridha-Nya.
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, S.Pd., 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. **Bapak dan Ibu** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
10. **Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Zul Fadli,** terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan. Namun, beliau mampu mendidik

penulis, memotivasi, mendo'akan, serta memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Sehat selalu dan panjang umur ayah.

11. **Pintu Surgaku, Ibunda Jamalia.** Beliau sangat berperan penting dalam hidup saya. Terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan. Namun, beliau senantiasa memberikan yang terbaik dan selalu berjuang agar anak-anaknya meraih pendidikan tinggi salah satunya penulis untuk melanjutkan keinginan ibu saya yang duduk dibangku perkuliahan, tak kenal lelah mendo'akan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga mampu memperoleh sarjana. Semoga ibu selalu dalam keadaan sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
12. Dan tidak lupa kepada **“adek ku Miftah Hul Zannah”** yang sedang menduduki bangku diperkuliahan juga penulis ucapkan terima kasih karena sangat mendukung penulis dengan cara-cara yang sederhana tapi sangat istimewa bagi penulis.
13. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **keluarga besar penulis** yang selalu memberikan doa, dukungan, serta kasih sayang yang tiada henti. Terima kasih atas motivasi, pengorbanan, dan kepercayaan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Setiap langkah dan pencapaian ini tidak lepas dari kekuatan doa dan semangat yang keluarga berikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan

ketulusan yang telah diberikan.

14. Saya ucapkan juga terimakasih kepada sahabat-sahabat penulis di universitas sumatera utara yaitu **“Ridhani Janiarti Zendrato, Diajeng Sakina, Safiya Arqiya”** yang telah memberikan dukungan dan selalu mensupport penulis dan menemani penulis dari awal perkuliahan dengan penuh suka maupun duka hingga proses akhir menyangg gelar S.Pd.
15. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh teman-teman **“Kelas E PGSD angkatan 2022”** atas kerja sama, saling membantu dalam berbagai tugas perkuliahan, diskusi yang membangun, serta kehangatan persahabatan yang menjadikan perjalanan studi ini lebih bermakna. Setiap dukungan, canda tawa, dan kebersamaan di **kelas E PGSD** menjadi salah satu motivasi penting bagi penulis untuk terus berproses hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga kekompakan dan persahabatan yang terjalin dapat terus membawa kebaikan bagi kita semua.
16. Dan tidak lupa Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada **“diri sendiri (Cut Khairun Nisa Ramadani)”** atas keteguhan, usaha, dan kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

Terima kasih karena telah bertahan melalui berbagai tantangan, tetap berusaha ketika lelah, dan tidak menyerah meskipun menghadapi kesulitan. walau seringkali merasa putus asa, namun terima kasih sudah menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit lagi dan menyelesaikan semua ini. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Semoga tetap rendah hati karena ini baru awal dari semuanya. Berbahagialah selalu

di manapun berada Cut Khairun Nisa Ramadani Adapun kurang dan lebih mu mari merayakan diri sendiri. Penghargaan ini menjadi pengingat bahwa setiap proses yang dilalui adalah bagian penting dari perjalanan belajar dan pengembangan diri.

Akhirnya, penulis berharap agar penjelasan dalam skripsi ini dapat memperkaya wawasan, serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Di penghujung kata, peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini, meskipun tidak bisa disebutkan satu per satu. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian. Aamiin.

Wassalam 'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Medan, 13 Februari 2026

Penulis

Cut Khairun Nisa Ramadani

22020920204

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Spesifikasi Produk	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kerangka Teoritis.....	15
2.2 Penelitian Relavan	49
2.3 Kerangka Konseptual.....	51
2.4 Hipotesis	54
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	55
3.1 Metode Penelitian.....	55
3.2 Tahap Penelitian	59
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	59
3.2.2 Sumber Data penelitian.....	59
3.2.3 Instrumen Penelitian	60

3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	64
3.3 Rancangan Produk.....	67
3.3.1 Pengujian Internal	70
3.3.2 Pengujian Eksternal	71
3.4 Tahap Pengembangan Produk	72
3.4.1 Pembuatan Produk	72
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	76
3.5 Jadwal Penelitian	78
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	79
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	79
4.2 Pembahasan	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	53
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE.....	59
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan.....	73
Gambar 4.1 Tampilan awal canva.....	83
Gambar 4.2 Tampilan menentukan ukuran.....	83
Gambar 4.3 Tampilan desain huruf abjad	83
Gambar 4.4 Tampilan ilustrasi dan warna yang digunakan	84
Gambar 4.5 Menentukan tampilan karakter sesuai dengan materinya	84
Gambar 4.6 Tampilan file yang diunduh	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	62
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian media TEKOTA (Televisi Kosa Kata).....	63
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	64
Tabel 3.4 kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli bahasa.....	65
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Respon Guru.....	66
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Respon Siswa	66
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Skala Likert	65
Tabel 3.9 Presentase Kriteria Hasil Validasi Ahli	66
Tabel 3.10 Kategori Penilaian Skala Likert	66
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran	67
Tabel 3.12 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian	78
Tabel 4.1 Rancangan Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	86
Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran.....	87
Tabel 4.3 Hasil Desain Ahli Media.....	88
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	89
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	90
Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	91
Tabel 4.7 Hasil Uji Kepraktisan Siswa	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	109
Lampiran 2 Materi Ajar	115
Lampiran 3 Angket Respon Siswa.....	120
Lampiran 4 Hasil Angket Siswa	132
Lampiran 5 Angket Respon Guru	133
Lampiran 6 Penilaian Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 7 Penilaian Validasi Ahli Media.....	145
Lampiran 8 Penilaian Validasi Ahli Bahasa	151
Lampiran 9 Lembar Wawancara.....	157
Lampiran 10 Dokumentasi Observasi Awal	161
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan	162
Lampiran 12 Dokumentasi Pembagian Angket	164
Lampiran 13 Dokumentasi TEKOTA (Televisi Kosa Kata).....	165
Lampiran 14 Lembar K-1	166
Lampiran 15 lembar K-2.....	167
Lampiran 16 Lembar K3.....	168
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Proposal	169
Lampiran 18 Surat Keterangan Seminar Proposal	170
Lampiran 19 Surat Permohonan Riset	171
Lampiran 20 Surat Balasan	172

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses pendidikan terjadi dalam lingkungan belajar dan kegiatan pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka dan masyarakat. Pendidikan berfungsi sebagai upaya yang disengaja untuk meneruskan warisan budaya dari generasi ke generasi. Dengan adanya pendidikan, generasi saat ini diharapkan dapat menjadi teladan bagi pengajaran dari generasi (Rahman, A., Munandar, 2022)

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemanusiaan pada generasi muda, bukan untuk mengurangi derajat dan martabat manusia, tetapi untuk meningkatkan kualitas, esensi, dan martabat manusia itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan lebih bersifat memberikan pengaruh daripada menghapuskan, sebab tidak ada yang hilang dalam proses tersebut. Pendidikan hanya berfungsi untuk mengarahkan sifat-sifat buruk menuju yang baik dan mengoptimalkan potensi positif yang dimiliki seseorang sesuai dengan kemampuannya.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 (dalam Depdiknas, 2003, hlm. 2), pendidikan nasional adalah pendidikan yang didasarkan pada Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan menanggapi tuntutan zaman. Pendidikan nasional dimaksudkan untuk

mencerdaskan kehidupan bangsa dengan menumbuhkan kemampuan, watak, dan perilaku bangsa yang bermartabat.

Secara bahasa, istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani, yaitu *paedagogy*, yang berarti seorang anak yang berangkat dan pulang dari sekolah ditemani oleh seorang pengantar. Pengantar tersebut disebut *Paeda gogos*. Dalam bahasa Romawi, pendidikan dikenal dengan istilah *educate* yang berarti mengeluarkan sesuatu yang tersembunyi. Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan. Pendidikan mencakup segala pengalaman belajar yang terjadi di berbagai lingkungan sepanjang hidup. Pendidikan juga mencakup semua situasi dalam hidup yang berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan individu (Azzahra & Irawan, 2023)

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan, individu dapat menentukan arah hidupnya dengan tujuan yang jelas dalam setiap tindakan yang diambil. Ini juga berkontribusi pada pengembangan suatu negara, di mana individu berkualitas dapat membantu memajukan bangsa. Untuk mewujudkan pendidikan yang efektif dibutuhkan guru yang memiliki karakter yang kuat dan mampu bertindak sebagai fasilitator.

Pemerintah berupaya memberikan perhatian yang sungguh-sungguh pada masalah pendidikan di tingkat dasar, menengah atau tingkat tinggi karena pentingnya pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa. Untuk melakukan ini, pemerintah memberikan alokasi anggaran yang signifikan. Selain itu, membuat kajian untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih penting lagi adalah terus

melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan akses masyarakat ke pendidikan di semua jenjang yang ada

Pendidikan tidak hanya penting untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi seseorang, tetapi juga penting untuk kehidupan secara keseluruhan, termasuk untuk membantu dalam perkembangan karir dan pekerjaan. Dengan pendidikan, seseorang dapat mendapatkan keahlian yang diperlukan dalam dunia kerja dan membantu dalam perkembangan karir mereka. Keahlian merupakan pengetahuan yang mendalam tentang suatu bidang tertentu yang dapat membuka banyak peluang karir bagi seseorang.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Faradila et al., 2023), pendidikan adalah sebuah proses dalam menuntun segala kodrat yang ada pada setiap peserta didik untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai bagian dari masyarakat. Sementara John Stuart Mill dalam jurnal (Yuliwinarti, 2024) mengemukakan bahwa pendidikan itu meliputi segala sesuatu yang dikerjakan oleh seseorang untuk dirinya atau yang dikerjakan oleh orang lain untuk dia, dengan tujuan mendekatkan dia kepada tingkat kesempurnaan.

Tujuan Pendidikan menurut Al-Ghazali dalam (Faizin, 2023) 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. menurut H. Fuad Ihsan dalam (Apriawan & Ningsih, 2022) menurut H. Fuad Ihsan tujuan dari pendidikan adalah untuk memajukan kemampuan fisik dan mental yang sejalan dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya.

Kurikulum merupakan sekumpulan rencana dan organisasi berkaitan dengan sasaran, isi, materi pembelajaran, serta metode yang digunakan dalam proses pengajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berbagai elemen termasuk dalam kurikulum, seperti topik belajar, teknik pengajaran, dan evaluasi yang diterapkan untuk membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum dapat bervariasi, tergantung pada sistem pendidikan di setiap negara atau institusi pendidikan, dan dapat berubah sesuai dengan tuntutan zaman. Tujuan utama dari kurikulum adalah menyajikan pedoman yang terstruktur dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai kompetensi yang diharapkan bagi para siswa.

Kesiapan para guru dalam menghadapi Kurikulum Merdeka merupakan elemen yang sangat krusial bagi keberhasilan penerapan kurikulum ini. Dengan adanya perubahan besar dalam pendekatan belajar, diharapkan guru dapat mengasah keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dibutuhkan untuk memberikan pengalaman belajar yang terbaik bagi siswa.

Belajar merupakan aspek yang sangat krusial dalam bidang pendidikan karena ini adalah upaya sadar individu untuk bertransformasi dari keadaan tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari sikap yang kurang baik menjadi bersikap positif, dan dari ketidakmampuan menjadi mahir. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, para pengajar dan siswa terlibat dalam berbagai kegiatan serta

interaksi timbal balik selama proses belajar mengajar.

Menurut Jean Piaget,(Marinda, 2021) ia mengembangkan teori belajar konstruktivisme yang meyakini bahwa setiap orang dapat membangun pengetahuan sejak usia dini. Piaget juga mengemukakan teori perkembangan kognitif yang menguraikan bahwa tindakan seseorang dipengaruhi oleh fase perkembangan kognitifnya.

Wina Sanjaya (dalam Humairah, 2022)menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya sebatas lingkungan, namun dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, dan lain sebagainya.

Sekolah adalah lokasi yang dirancang untuk menyampaikan pendidikan. Institusi ini berperan sebagai proses pembelajaran yang menekankan pada aspek pendidikan dan kegiatan pengajaran, yang melibatkan interaksi sosial terutama antara guru dan siswa serta sebagai media perubahan yang melibatkan perbaikan atau peningkatan perilaku. Menurut RUU Perubahan atas UUSPN No.20 Tahun 2003 (dalam Fathurrahman., 2021), Sekolah adalah wahana pendidikan untuk jenjang dasar dan menengah.

Namun, kenyataannya dalam dunia pendidikan adalah bahwa ada beberapa siswa yang tidak memiliki kemampuan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Banyak hambatan dan tantangan yang yang menghalangi upaya guru untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman mereka dalam menyampaikan

materi pembelajaran. Akibatnya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan tidak akan tercapai dan ketidakmampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan menyebabkan potensi intelektual yang mereka miliki tidak berkembang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 101736 Medan krio pada tanggal 19 november 2025, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya adalah siswa belum sepenuhnya mengetahui dan mengenal huruf dan belum bisa membaca, guru juga kurang menggunakan metode yang bervariasi dan lebih banyak menggunakan metode ceramah serta pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan kurang fokus dalam pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar siswa rendah. guru hanya nggunakan buku cetak sebagai media dan sumber belajar sehingga siswa mudah merasa bosan saat proses pembelajaran. Guru belum banyak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru menjelaskan.

Mereka sibuk dengan sendirinya berbicara dengan temennya dan ada juga siswa mengantuk dan melamun serta menjahili temennya. Guru juga menyampaikan bahwasanya mereka jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam pemeblajaran bahasa indonesia sehingga membuat siswa kurang minat dalam membaca. Selain itu, Siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena kurang dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi sehingga kurangnya motivasi siswa dalam belajar.

Media pembelajaran saat ini yang digunakan oleh guru mampu membuat siswa lebih memahami metode pengajaran dan membuat mereka merasa bahwa pengajar yang berlangsung menarik dan menginspirasi untuk alasan ini siswa sangat penting menggunakan media pembelajaran, Menurut Miaraso (dalam Pitri & Seprina, 2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan ia menuturkan bahwa media pembelajaran tersebut juga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan belajar siswa.

Tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat baru, motivasi, pemahaman dan rangsangan dalam proses pembelajaran maupun meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik dan pendidik agar mudah dipahami sehingga pesan dapat membekas. Media digunakan sebagai sarana interaksi antar peserta dan lingkungan sekitarnya, media juga dapat menerapkan konsep dasar yang benar dan realistis pada proses pembelajaran.

Manfaat dari media pengajaran juga bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Setiap jenis media yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar memiliki fungsi tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik dari cara belajar para peserta didik.

Menurut Santoso S. Hamijaya dalam (Fadilah et al., 2023) media pembelajaran merupakan semua bentuk prantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. . Sedangkan (Yunus, 2022) menuturkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur

paling penting dalam pembelajaran yang dapat mempertinggi proses belajar. Menurut (Ayu, 2023) terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran berupa media proyeksi, media *e-learning*, media 3 dimensi (3D), media visual, dan media audio visual, yang dapat digunakan untuk mencapai efektivitas pembelajaran.

Perkembangan teknologi pembelajaran yang segar dan canggih sedang berlangsung dengan cepat saat ini dan digunakan untuk meningkatkan sektor pendidikan. Salah satu contohnya adalah untuk mendukung pengajaran bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai alat pembelajaran. Sekolah Dasar, baik yang berstatus negeri maupun swasta, telah mulai memperlengkapi diri dengan fasilitas dan alat yang penting untuk mendukung proses belajar, seperti proyektor, bahan cetak, alat visual, dan lainnya.

Dalam konteks saat ini, kebutuhan akan alat pembelajaran yang inovatif dan kreatif menjadi sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat belajar oleh pengajar tidak hanya fokus pada tujuan dan materi yang ingin disampaikan, tetapi juga perlu mempertimbangkan karakteristik serta motivasi siswa. Dengan memanfaatkan alat yang menarik dan relevan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar menjadi lebih berhasil dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar, mendorong imajinasi, dan memberikan dampak positif bagi mereka.

Menurut Resmi, pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa lisan dan tulisan (dalam Widayan et al., 2023) Media pengajaran yang diperlukan adalah alat yang tidak hanya menarik tetapi

juga mampu merangkum konten pelajaran agar bisa menjadi teman bagi buku fisik, sehingga siswa lebih mengerti dan proses belajar menjadi menyenangkan serta mencegah kebosanan. Di samping itu, media yang dibuat juga harus dapat mendorong siswa untuk terlibat secara langsung sehingga mereka ikut aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Schramm (Masuri, 2022), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam proses belajar, pemilihan serta pemanfaatan media yang sesuai sangatlah penting untuk mendukung kegiatan belajar yang tengah berlangsung. Mengingat penjelasan sebelumnya yang mencakup berbagai masalah yang muncul, peneliti memilih untuk merancang media pembelajaran berupa TEKOTA (Televisi Kosa Kata) kata guna membantu siswa dalam memahami huruf, kosa kata dan membaca pada tahap awal dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

Di zaman sekarang, para guru diharapkan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan atmosfer belajar yang menarik serta mendukung siswa agar lebih cepat memahami konsep pendidikan yang diberikan. Salah satu tantangan yang sering dihadapi oleh para pendidik adalah ketidakmampuan mereka dalam menciptakan alat pembelajaran yang lebih inovatif dan mendidik, terutama dalam menghadapi siswa yang kurang berkonsentrasi dan memiliki motivasi belajar yang rendah selama proses pendidikan.

Penelitian dalam bentuk pengembangan Televisi adalah suatu alat media visual yang dapat menerima siaran bergambar. Istilah televisi berasal dari gabungan kata tele yang berarti jarak jauh dan vision yang berarti penglihatan. Oleh karena

itu, televisi dapat dipahami sebagai sesuatu yang dapat terlihat dari posisi yang jauh. (Filisyamala, 2022) menyatakan bahwa televisi adalah perangkat elektronik yang mampu mengirimkan gambar bergerak maupun gambar statis bersamaan melalui suatu ruang. Media televisi menjadi lebih menarik bagi anak-anak karena adanya kombinasi antara suara dan gambar yang membuat mereka lebih tertarik untuk memahami apa yang mereka lihat dan dengar. Anak-anak cenderung lebih menyukai media televisi dibandingkan dengan media lainnya.

Tak lepas dari karakteristik unik yang dimiliki televisi jika dibandingkan dengan media cetak atau media audio. media televisi ini juga tergolong sebagai media pembelajaran yang praktis dan efisien dalam penggunaannya, karena telah memanfaatkan teknologi elektronik sehingga dapat dioperasikan secara langsung tanpa memerlukan perangkat pendukung tambahan seperti infokus, layar proyektor, maupun alat bantu lainnya, sehingga memudahkan guru dalam menyiapkan dan memainkan media pembelajaran, menghemat waktu pelaksanaan pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan kondusif di dalam kelas.

Permainan ini dimainkan oleh siswa/siswi yang dimainkan secara satu persatu dengan cara memencet tombol yang ada pada televisi tersebut lalu keluar gambar didalam televisi setelah itu siswa/siswi disuruh untuk melakukan penyusunan huruf abjad yang akan menjadi kosa kata baru lalu setelah itu peneliti menyuruh siswa/siswi membaca kosa kata tersebut. penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) yang mengadaptasi model pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media yang menyenangkan.

Alasan peneliti memilih Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) kata dalam studi ini adalah karena penggunaannya cukup mudah dan tidak memerlukan proyektor, sehingga sekolah-sekolah yang fasilitasnya terbatas atau kurang memadai masih dapat memanfaatkan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata). Selain itu, media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan menyusun huruf dan menghubungkannya di dalam TEKOTA (Televisi Kosa Kata). Dengan demikian, peneliti hendak melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa kata) dalam membaca permulaan II SDN 101736 Medan Krio”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam Pelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih Banyak Siswa yang tidak memperhatikan dan kurang fokus ketika guru sedang menjelaskan materi karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif
2. Siswa kurang aktif karena pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru
3. Masih terdapat siwa yang belum mengenal huruf abjad karena guru kurang menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran
4. Fasilitas literasi visual di kelas masih minim, seperti poster kata atau gambar berwarna yang mendukung pembelajaran kosa kata.
5. Masih terdapat nilai harian siswa yang terkategori rendah disebabkan media

pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, demi menghindari pembahasan menjadi terlalu luas dan agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terkonsep dan terarah dan tidak meluas batasan dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif maka dari itu solusi nya penulis memilih judul “pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN 101736 Medan Krio.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditetapkan maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan krio.
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan krio.
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan krio.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, Maka Tujuan Penelitian Ini Yaitu:

1. Untuk Mengetahui Kevalidan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa

Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan krio.

2. Untuk Mengetahui Kepraktisan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan krio.
3. Untuk Mengetahui Pengembangan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan krio.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan krio. Beberapa uraian mengenai spesifikasi produk diantaranya :

1. Media ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Kurikulum Merdeka. Materi dalam pembelajaran tersebut berisi tentang belajar menyusun kata dari beberapa huruf kemudian membacanya dan diubah menjadi kalimat yang singkat.
2. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dikembangkan dari yang sebelumnya hanya menggunakan kertas HVS ukuran kecil dengan bermacam-macam gambar menjadi kertas kalender yang dicetak dengan ukuran A3 yang dihias dengan varian warna dan gambar” yang bermacam-macam sehingga dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar dan peserta didik menjadi lebih semangat dalam latihan membaca. Kemudian TEKOTA yang sebelumnya menggunakan kardus yang berbentuk persegi dan cara penggunaan menggunakan pipa air yang secara otomatis lalu diganti menjadi triplek/kayu dan cara pengaplikasiannya diganti menjadi menggunakan tombol.

3. Di dalam media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) tersebut juga terdapat perekat dan huruf abjad, fungsi dari perekat tersebut untuk menyatukan antara huruf abjad dengan kerstas yang berada di dalam media tersebut sehingga membentuk menjadi kata yang sesuai dengan isi gambar yang ada didalam media.
4. Jenis Huruf yang digunakan berbentuk puzzle alfabeth yang terbuat dari kayu menyertakan huruf kapital, warna huruf merupakan warna yang cerah dan mencolok, satu kata yang terbentuk dari kepingan huruf akan berbeda dengan warna huruf lainnya.
5. Penggunaan media ini menuntut siswa untuk aktif menyusun sendiri didalam media TEKOTA (Televisi Kosa kata) yang berisikan dari 2-4 huruf menjadi satu suku kata lalu membacanya menjadi satu kalimat sederhana.
6. Mata pelajaran dalam permainan TEKOTA (Televisi Kosa Kata) adalah Bahasa Indonesia dengan materi Membaca Permulaan. Karena menurut beberapa informan, materi membaca permulaan merupakan mata pelajaran yang sedikit sulit difahami dan banyak sekali peserta didik tidak mampu menghafal huruf abjad, sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam menyatukan kata dalam membaca, maka dari itu penulis menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan agar peserta didik mudah dalam memahami materi tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Saniah, S. L., & Pujiastuti, 2023) alat ajar mencakup segala hal yang dapat berfungsi untuk menyampaikan informasi (materi ajar), sehingga mampu menarik perhatian, minat, pikiran, dan emosi. Oleh karena itu, alat ajar menjadi elemen yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Alat dapat dipahami sebagai perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi guna mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, alat juga bisa berfungsi untuk meningkatkan perasaan orang dan digunakan untuk menilai pendapat, pandangan, serta pengetahuan audiens atau siswa, yang dapat membantu peserta didik dalam memahami proses belajar.

Sementara itu, (Yeni et al., 2023) menyatakan bahwa media merupakan sarana yang sangat berguna bagi siswa dan pengajar dalam aktivitas belajar. Media juga merupakan elemen penting dalam kegiatan pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran sangat signifikan untuk memastikan interaksi yang baik antara guru dan siswa selama proses belajar.

Media merupakan fasilitas yang menggabungkan kebutuhan teknologi dan komunikasi, serta keinginan akan sesuatu yang modern, karena media memiliki peranan yang signifikan. Salah satu contohnya adalah di sektor pendidikan, yaitu dalam aktivitas belajar. Media pembelajaran secara fundamental adalah alat untuk

menyampaikan informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima (Gede, 2023)

Media berfungsi sebagai salah satu sarana yang mendukung guru dalam memperluas pengetahuan siswa, dengan beragam jenis media yang dipakai oleh guru menjadi sumber informasi bagi siswa (Alvi & Basri, 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang memiliki peranan penting dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Dalam proses pendidikan, guru biasanya memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi, supaya lebih mudah dimengerti oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar dapat meningkatkan ketertarikan serta keinginan baru, memperbaiki motivasi, bahkan memberikan dampak psikologis terhadap proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau sebagai sumber belajar, sehingga dapat memicu minat, perhatian, emosi siswa, serta pemikiran mereka dalam aktivitas belajar mengajar demi mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk mendorong dan meningkatkan semangat siswa dalam berpartisipasi dalam proses belajar mengajar (Rohman & Romelah, 2022).

Adapun sasaran penggunaan media pembelajaran menurut (Fadilah et al., 2023) adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Oleh karena itu, maksud dari keberadaan media pembelajaran adalah:

1. Mempermudah siswa dalam memahami konsep, prinsip, dan keterampilan;
2. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan unik yang dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.
3. Mengembangkan sikap dan kemampuan tertentu dalam teknologi karena siswa merasa tertarik untuk memanfaatkan atau menggunakan media tertentu;
4. Menciptakan pengalaman belajar yang tak terlupakan bagi siswa;
5. Menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dengan lebih jelas; dan
6. Meningkatkan mutu proses belajar mengajar.

(Daniyati et al., 2023), menyatakan bahwa tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi siswa.
2. Menggunakan materi pelajaran agar lebih mudah dimengerti.
3. Metode pembelajaran akan menjadi lebih beragam dan menarik.
4. Siswa akan lebih aktif dalam melakukan berbagai kegiatan belajar.

Sementara itu, Patricia dan Susanti dalam (Titin, dkk, 2023) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam belajar mencakup empat aspek utama, yaitu:

1. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah proses belajar kelas.
2. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran bertujuan untuk mempertahankan kesesuaian materi dengan tujuan yang ingin dicapai dalam belajar.

4. Media bertujuan untuk mendukung konsentrasi siswa saat belajar.

Berdasarkan beberapa tujuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi Media Pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses mengajar dan belajar, yaitu:

1. Mempermudah kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.
2. Meningkatkan efisiensi dalam proses belajar.
3. Menjaga kesesuaian antara materi ajar dan tujuan pembelajaran.
4. Membantu fokus peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Secara keseluruhan, peran utama dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan komunikasi dalam proses pembelajaran agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai (misalnya, terjadinya perubahan perilaku). Terdapat berbagai pandangan mengenai fungsi dari media pembelajaran. Fungsi media dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap seberapa efektif dan efisien tujuan pembelajaran bisa dicapai.

McKwon dalam (R. P. Sari et al., 2025) menyebutkan empat peran media. Keempat peran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengalihkan fokus pendidikan formal, yang berarti bahwa media pembelajaran yang semula bersifat abstrak dapat diubah menjadi konkret, serta pembelajaran yang awalnya teoritis menjadi lebih praktis dan fungsional.
2. Meningkatkan semangat belajar, di mana media berperan sebagai motivasi dari luar bagi siswa, karena penggunaan media dalam pembelajaran menjadi lebih atraktif dan dapat menarik perhatian siswa.

3. Menyediakan kejelasan, sehingga pengetahuan dan pengalaman siswa menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, media dapat membantu menjelaskan hal tersebut.
4. Memberikan rangsangan belajar, khususnya untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu ini perlu dirangsang agar selalu ada keinginan untuk mencari tahu yang harus dipenuhi dengan penyediaan media.

Rowntree dalam (Fadilah et al., 2023) menyebutkan enam peran media, yaitu:

1. Meningkatkan semangat belajar
2. Mengulangi materi yang sudah dipelajari
3. Menyediakan rangsangan belajar
4. Menggerakkan respons siswa
5. Memberikan umpan balik secara langsung
6. Mendorong latihan yang sesuai.

Sementara itu, menurut (Izzaturahma et al., 2021), peranan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bantuan dalam menyampaikan materi pelajaran
2. Mengubah informasi atau pelajaran menjadi lebih nyata
3. Meningkatkan efektivitas dalam menyampaikan materi ajar
4. Menawarkan rangsangan bagi siswa
5. Menarik perhatian siswa
6. Menyediakan cara untuk menyampaikan materi yang khusus dan memerlukan interpretasi
7. Mengakomodasi berbagai cara belajar siswa.

(Zahratussyafara et al., 2023) berpendapat fungsi media pembelajaran yaitu :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
3. Menimbulkan semangat belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umumnya, manfaat keuntungan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar adalah meningkatkan komunikasi antara pengajar dan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, secara lebih spesifik terdapat beberapa keuntungan media yang lebih terperinci.

Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran tersebut (Fifit dkk, 2021)

Menurut (Jenny dkk, 2021) menyatakan bahwa manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses pendidikan termasuk meningkatkan motivasi belajar menjadi lebih menyenangkan dan menghindari rasa bosan. Selain itu, siswa dapat lebih memahami arti materi, lebih cepat menguasai apa yang diajarkan, serta mencapai tujuan dari pembelajaran. Dengan penerapan berbagai metode pengajaran, pengajar tidak akan kehabisan energi saat melaksanakan proses belajar mengajar.

Kemp dan Dayton dalam (Wasiyah, 2023) menjelaskan sejumlah

keuntungan penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat dilakukan secara konsisten
2. Proses belajar menjadi lebih jelas dan menarik perhatian
3. Interaksi dalam pembelajaran meningkat
4. Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga
5. Kualitas pembelajaran peserta didik menjadi lebih baik
6. Media memungkinkan pembelajaran dilakukan di berbagai tempat dan waktu
7. Media dapat memupuk sikap positif siswa terhadap materi serta proses belajar
8. Peran guru dapat berubah menjadi lebih konstruktif dan produktif.

Selain itu, terdapat beberapa keuntungan praktis dari media pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran mampu jelas dalam menyampaikan pesan dan informasi, sehingga dapat memudahkan serta meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasilnya.
2. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian anak, sehingga mendorong motivasi belajar, menciptakan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.
3. Media pembelajaran dapat membantu mengatasi batasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran menawarkan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai peristiwa yang terjadi di sekitar mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru, masyarakat, dan lingkungan mereka.

Sebagai contoh, melalui kegiatan wisata dan kunjungan ke tempat-tempat seperti museum atau kebun binatang.

Sementara itu, menurut Nasution dalam (Kamila dkk, 2024), ada beberapa keuntungan dari menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yaitu:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan semangat mereka untuk belajar.
2. Pemahaman terhadap materi menjadi lebih terang, sehingga siswa mampu memahami konten dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
3. Selain komunikasi lewat ucapan dari guru, metode pengajaran bervariasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan guru pun tetap memiliki energi.
4. Siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk beraktivitas belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, menciptakan, dan melakukan demonstrasi.

Berdasarkan beberapa keuntungan media pembelajaran yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menawarkan berbagai manfaat penting dalam pendidikan. Media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga meningkatkan kadar pemahaman mereka. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

e. Klasifikasi Media

Menurut Sanjaya (Hamidah & Gumilang, 2023) media pembelajaran bisa dikategorikan menjadi beberapa jenis berdasarkan sudut pandang tertentu. Berdasarkan sifatnya, media dibedakan menjadi:

- a. Media auditif, yang hanya dapat didengar, atau media yang hanya memiliki unsur suara, contohnya radio dan rekaman audio.
- b. Media visual, yang hanya dapat dilihat tanpa ada suara. Contoh dari media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, serta berbagai jenis bahan cetakan seperti media grafis.
- c. Media audiovisual, Media Audio Visual merupakan suatu alat yang menggabungkan antara media visual dengan audio yang berisikan pesan informatif dan disajikan secara kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan serta pendengaran, contohnya televisi, video dll (Ardila et al., 2023).

Sebagaimana diungkapkan oleh (Sinta et al., 2024), media yang bersifat interaktif adalah elemen yang sangat berharga dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung siswa dalam belajar dan menyampaikan materi dengan cara yang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, multimedia interaktif memegang peranan yang sangat krusial. Salah satu jenis media yang paling efektif untuk membangun interaksi antar individu adalah media interaktif. Pengajar dan murid bisa memanfaatkannya sebagai sarana untuk mengirim dan menerima berbagai sumber pendidikan. Multimedia juga dapat berkontribusi dalam membantu siswa untuk belajar secara mandiri.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil jenis media visual Menurut Smaldino (Novrizal et al., 2022) media visual adalah jenis media yang hanya dapat dilihat tanpa unsur suara. Media visual yang akan dilanjutkan adalah media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dengan menerapkan berbagai kriteria fisik. Seperti 1) Fleksibilitas, media yang dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan dan kondisi lingkungan. 2) Portabilitas, media ini mudah untuk dipindahkan dan tidak membutuhkan alat khusus untuk membawa atau menggunakannya. 3) Ramah pengguna, media ini aman untuk digunakan dan tidak memerlukan keahlian khusus. 4) Ekonomis, bahan untuk media ini mudah didapat, harganya terjangkau, dan dapat digunakan kembali.

Berdasarkan teori-teori yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media visual yang memenuhi kriteria fisik yang fleksibel, mudah dibawa, sederhana dalam penggunaan, dan ekonomis.

f. Kriteria Pemilihan media

Pemilihan media belajar menurut (Dwita et al., 2023) harus mempertimbangkan beberapa kriteria agar alat yang dipilih benar-benar efektif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Pertama, alat bantu harus sejalan dengan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai, sehingga konten dan bentuk alat tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan. Kedua, alat bantu harus cocok dengan karakteristik siswa, seperti usia, tahap perkembangan kognitif, minat, serta gaya belajar yang mereka miliki. Ketiga, alat bantu harus mudah dioperasikan oleh guru dan siswa agar tidak menimbulkan hambatan teknis

dalam proses pembelajaran. Keempat, penampilan alat bantu harus menarik, estetik, dan memiliki kualitas visual yang baik untuk memudahkan pemahaman serta meningkatkan motivasi belajar. Terakhir, alat bantu tersebut harus memiliki makna, yaitu mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan daya ingat, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata.

Pemilihan media harus memperhatikan kecocokan dengan sasaran yang ingin dicapai, situasi dan batasan yang ada, serta disesuaikan dengan ciri dan kemampuan media itu sendiri. Kriteria dalam pemilihan ini mencakup kesesuaian media dengan tujuan pengajaran, kesesuaian dengan materi pelajaran, kemudahan penggunaan, kemampuan guru dalam mengoperasikannya, serta waktu yang tersedia untuk penggunaannya (Warinta et al., 2024)

Menurut beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai (Wahyuni, 2022)

1. Kesesuaian, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan hubungannya dengan materi dan tujuan belajar, untuk memastikan adanya keselarasan antara kedua aspek tersebut.
2. Kemampuan mendukung materi dan konten pembelajaran meminta penggunaan media yang memenuhi syarat selaras dengan topik yang hendak diajarkan.
3. Media yang mudah diakses dan digunakan, oleh karena itu penting untuk diingat bahwa kemudahan akses media sangatlah krusial. Apabila terjadi kerusakan dan perlu ada penggantian, maka akan lebih praktis untuk menemukan media pengganti.
4. Media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik serta pola pikir

siswa agar dapat menarik perhatian mereka selama proses belajar.

5. Media pembelajaran harus cocok dengan kemampuan guru dalam utilitasnya, karena sebaik apapun media yang digunakan, efektivitasnya akan menurun jika guru tidak memiliki kemampuan untuk memanfaatkannya dengan baik; hasil yang diharapkan dari penggunaan media tersebut tidak akan tercapai secara optimal.
6. Tingkat keberhasilan dalam penggunaan media. Dalam proses pembelajaran, hasil maksimal dapat diraih melalui pemanfaatan media yang efektif.

Selain itu berdasarkan (Sunariyanti et al., 2025) , pilihan media harus mempertimbangkan faktor ketersediaan, biaya, dan efektivitas pemakaiannya di lingkungan sekolah. Unsur keamanan dan kesesuaian dengan nilai-nilai juga perlu diperhatikan agar pemakaian media tidak bertentangan dengan prinsip etika pendidikan. Yang terakhir, media yang berkualitas seharusnya memiliki elemen interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, bukan hanya sebagai penerima informasi yang pasif.

2.1.2 Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

a. Pengertian Media TEKOTA(Televisi Kosa kata)

Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) adalah media pembelajaran berbasis visual yang dirancang untuk membantu proses membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menampilkan kosakata, huruf, suku kata, melalui tampilan visual serta pelafalan suara secara bersamaan. (Arsyad, 2021) menjelaskan bahwa televisi termasuk media visual bergerak yang dapat menampilkan pesan secara dinamis, sehingga sangat efektif untuk mendukung

pembelajaran yang membutuhkan contoh konkret. Media ini berfungsi sebagai perantara komunikasi antara guru, materi, dan siswa sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Melalui TEKOTA, siswa tidak hanya melihat bentuk tulisan, tetapi juga mendengar pelafalannya secara jelas sehingga mempermudah proses mengenal huruf dan membaca secara bertahap. Menurut (Sadiman, 2021) media televisi adalah alat penyalur pesan dalam bentuk visual yang dapat memperjelas informasi dan menyampaikan materi secara lebih menarik dan nyata. Media pembelajaran berbasis tampilan televisi yang menyajikan kosakata melalui kombinasi teks, gambar, warna untuk membantu siswa memahami makna kosakata secara konkret, menarik, dan mudah diingat.

(Lukman, 2021) menjelaskan bahwa media visual mampu mengurangi verbalisme, memperjelas penyampaian konsep, dan meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Sedangkan Menurut Menurut (Sudjana & Rivai, 2022), televisi pendidikan menampilkan objek dan informasi secara lebih nyata melalui kombinasi gambar, warna, dan gerak sehingga menarik perhatian siswa. Berdasarkan pandangan tersebut, media TEKOTA didefinisikan sebagai televisi pembelajaran mini yang menampilkan kosakata secara visual, memberikan pengalaman belajar yang realistis dan mudah diingat bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) merupakan media pembelajaran visual berbentuk televisi pembelajaran mini yang dirancang khusus untuk mendukung kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini menyajikan

kosakata, huruf, dan suku kata melalui tampilan visual yang dipadukan dengan pelafalan suara secara bersamaan, sehingga membantu siswa mengenali bentuk tulisan dan cara pengucapannya secara bertahap dan konkret. media TEKOTA berfungsi sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak bersifat verbalistik.

Selain itu, penggunaan Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Penyajian materi dalam bentuk visual bergerak yang disertai dengan suara pelafalan membantu siswa dalam mengaitkan antara simbol huruf, bunyi, dan makna kata secara lebih nyata. Media ini juga memungkinkan terjadinya pembelajaran multisensori, yaitu melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga dapat meningkatkan daya konsentrasi dan pemahaman siswa dalam proses membaca permulaan. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar mengenal huruf dan kata secara mekanis, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks yang sederhana dan bermakna.

Lebih lanjut, Media TEKOTA juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara sistematis dan terstruktur. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu untuk mengurangi ketergantungan pada metode ceramah dan buku teks semata, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan interaktif. Keberadaan Media TEKOTA juga mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membantu mengatasi kesulitan belajar membaca pada

siswa yang masih rendah kemampuan literasinya.

Dengan kombinasi teks, gambar, warna, dan suara, TEKOTA mampu meningkatkan minat belajar, memperjelas konsep, serta mempermudah siswa sekolah dasar dalam memahami dan mengingat kosakata. Oleh karena itu, media TEKOTA dinilai efektif sebagai sarana pembelajaran membaca dasar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

b. Tujuan Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

1. Meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan.
2. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik secara lancar dan tepat.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui tampilan media yang menarik.
4. Membantu peserta didik memahami materi membaca permulaan dengan lebih konkret dan menyenangkan.
5. Membantu guru dalam menyampaikan materi membaca permulaan secara efektif dan efisien.
6. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan tidak membosankan.

c. Manfaat Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

Adapun manfaat media pembelajaran papan kosakata sebagai berikut: (Poku & Luwuk, 2025)

1. Mendukung perkembangan bahasa dan literasi awal pada anak
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa
3. Meningkatkan hasil belajar dan keterampilan literasi awal
4. Mempermudah penyampaian materi & mendukung variasi gaya belajar

Manfaat media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) memberikan keuntungan yang signifikan dalam pengajaran membaca dasar karena menyatukan elemen visual dalam satu tayangan. Menurut (Kapp, 2022) yang menegaskan bahwa interaksi sosial dan kolaborasi merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif. (Aulia & Putro, 2024) televisi atau media visual yang dirancang menarik dapat membuat belajar kosa kata menjadi menyenangkan, sehingga anak lebih tertarik, tidak bosan, dan mau terus terpapar bahasa.

Berdasarkan menurut (Sya'adah, 2023) Informasi akan lebih mudah dicerna dan diingat jika diproses melalui dua saluran sekaligus, yaitu saluran visual dan verbal. Penyajian kosakata dengan menggunakan gambar, teks, pada TEKOTA berkontribusi pada kemampuan peserta didik untuk menyimpan konsep huruf dan kata di dalam ingatan jangka panjang dengan lebih efisien.

d. Fungsi Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

1. Memperjelas pengertian huruf dan kata-kata dengan menggunakan kombinasi visual.
 2. Meningkatkan perhatian dan semangat siswa saat belajar membaca permulaan.
 3. Memberi pengalaman belajar yang melibatkan banyak multisensori, sehingga memudahkan pemrosesan dan penyimpanan informasi.
 4. Mendukung para pengajar dalam menyampaikan materi kata-kata dengan cara yang lebih efektif, terstruktur, dan menarik.
 5. Membantu dalam membangun makna serta bahasa pada tahap awal membaca.
- Menurut (Eka et al., 2021) Sebagai alat scaffolding (pembelajaran bertahap)

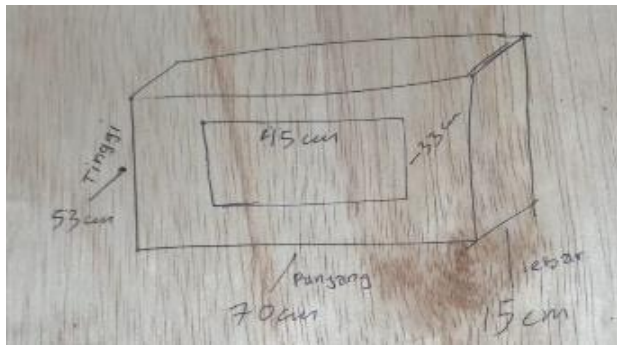
TEKOTA dapat dirancang bertahap (mis. pengenalan huruf → penyusunan kosa kata → latihan interaktif) sehingga memberi dukungan berjenjang bagi siswa sebelum mandiri. Desain seperti ini konsisten dengan prinsip segmenting dan signalling dalam multimedia learning.

Sementara menurut media (Mayer, 2022) program televisi yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan biasanya dapat meningkatkan semangat, mengurangi rasa jenuh, dan mendorong partisipasi. Saluran media yang menarik juga memperpanjang durasi paparan terhadap materi, sehingga meningkatkan kesempatan untuk belajar.

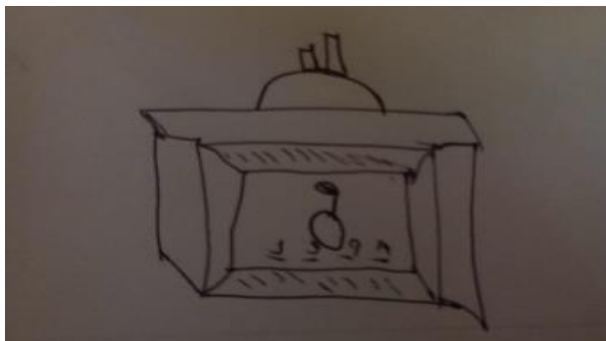
Selain itu, berdasarkan penelitian oleh (Meswari et al., 2025) alat pembelajaran berperan dalam merangsang pengalaman belajar yang melibatkan banyak indera, yang pada gilirannya meningkatkan cara siswa memproses informasi, memahami materi, dan mengingat. Menurut (Gowenlock et al., 2024) TEKOTA mampu memanfaatkan gambar dan warna sehingga dapat segera menarik minat siswa, ini sangat penting untuk memulai proses belajar dan menjaga konsentrasi anak. Prinsip perhatian ini sejalan dengan fungsi media visual dan audio dalam pendidikan. Mengacu pada teori ini, TEKOTA dirancang untuk memberikan pengalaman belajar melalui kombinasi antara suara dan visual, sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat huruf, suku kata, dan kata-kata.

d. Langkah-Langkah Pembuatan TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

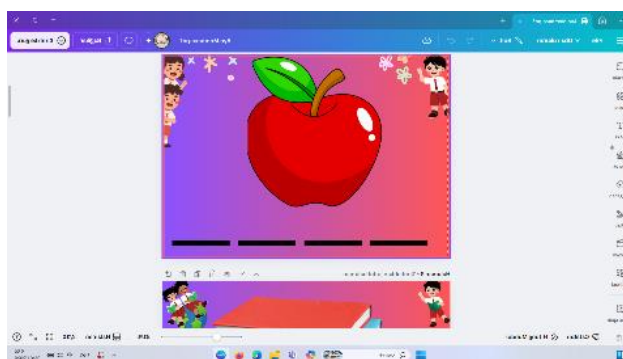
1. Tentukan ukuran televisi kosa kata yang akan dibuat dari triplek.



2. Buat sketsa model televisi di kertas (misalnya berbentuk TV dengan layar di bagian tengah).



3. Tentukan konsep kosa kata yang ingin ditampilkan (misalnya tema hewan, profesi, buah, anggota tubuh, benda sekitar, dll.).



4. Desain gambar dan tulisan kata menggunakan Canva.



5. Cetak gambar menggunakan kertas kalender sesuai dengan ukuran televisi.



6. Potong triplek sesuai ukuran yang sudah direncanakan menggunakan gergaji.



7. Buat lubang berbentuk persegi panjang di bagian tengah untuk dijadikan layar (area untuk menempelkan gambar & kata).



8. Haluskan seluruh permukaan triplek menggunakan amplas agar tidak ada serat atau sudut tajam.



9. Warnai triplek dengan cat kayu agar menyerupai televisi dan tampak menarik untuk siswa.



10. Setelah cat kering, tambahkan dekorasi: tombol TV, bingkai layar, antena

hias, atau ornamen edukatif.



e. Kelebihan dan Kekurangan TEKOTA(Televisi Kosa Kata)

Menurut (Sari, 2025) media Pembelajaran TEKOTA(Televisi Kosa Kata) ini memiliki kelebihan dan kekurangan:

a. Kelebihan

1. Menampilkan rangsangan visual (gambar + teks)
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar karena tampilan media menyerupai televisi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.
3. Mempermudah guru menyampaikan materi
4. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan melihat, menyebutkan, dan membaca kosa kata yang ditampilkan.
5. Meningkatkan retensi / daya ingat

b. Kekurangan

1. Pembuatan media TEKOTA memerlukan waktu, biaya, dan keterampilan tertentu.
2. Pemutaran yang berulang bisa menyebabkan kejenuhan.
3. Media ini memerlukan ruang penyimpanan khusus agar tidak mudah rusak

dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia sejatinya merupakan proses mengajarkan siswa mengenai kemampuan berbahasa Indonesia yang benar dan baik, sesuai dengan tujuan serta fungsinya. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk memastikan siswa dapat berkomunikasi dengan cara yang efektif dan efisien, mengikuti norma etika yang ada, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan rasa bangga dan penghargaan dalam menggunakan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki potensi untuk meningkatkan kecerdasan, serta perkembangan emosional dan sosial, serta memanfaatkan karya sastra (Ummul, 2022). Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa resmi dan bahasa nasional di negara ini.

Bahasa nasional adalah bahasa yang dijadikan pedoman di Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia berlangsung dengan cara yang tidak resmi, lebih santai, dan fleksibel. Proses belajar Bahasa Indonesia adalah salah satu cara untuk mendapatkan berbagai informasi serta perkembangan dalam bidang ilmu. Oleh karena itu, kemampuan komunikasi dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, harus benar-benar dikuasai dan ditingkatkan selama proses belajar (Oktaviani & Nursalim, 2021)

Menurut (Made Budiasa, 2023) Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa agar bisa berkomunikasi dengan baik dan benar dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, serta membangkitkan rasa

menghargai terhadap karya sastra yang berasal dari Indonesia. Keterampilan ini mencakup kemampuan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa serta sastra Indonesia, yang menjadi indikator kompetensi dasar yang menunjukkan penguasaan pengetahuan oleh siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar bisa dibilang agak menantang, karena latar belakang atau kemampuan bahasa Indonesia anak-anak yang baru memasuki sekolah bervariasi di setiap wilayah. Variasi ini terjadi karena setiap anak mempunyai Bahasa ibu atau Bahasa pertama yang berbeda. Pengajaran Bahasa Indonesia untuk kelas awal dirancang mengacu pada Kurikulum 2013 dan dipadukan dengan elemen kreatif, sehingga dapat menumbuhkan kebiasaan keterampilan berbahasa dan bersastra sebagai aktivitas yang menyenangkan bagi para siswa (Halimatussakdiah, 2023).

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada dasarnya bahasa adalah sekumpulan ungkapan yang memiliki arti atau makna yang dihasilkan oleh organ ucap. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi antar anggota masyarakat, dalam bentuk sistem simbol suara yang memiliki makna. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahasa memiliki dua aspek, yaitu sistem (simbol) suara dan makna. Pembelajaran merupakan proses atau cara untuk membuat seseorang menjadi pelajar, sedangkan belajar adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan.

b. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah dasar

Pengajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan agar para siswa dapat memiliki kemampuan sebagai berikut (Safni, 2021)

1. Mampu berkomunikasi dengan baik dan efisien sesuai norma yang ada, baik secara lisan maupun tulisan.

1. Menghormati dan merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana persatuan dan bahasa resmi negara.
2. Mengerti bahasa Indonesia dan memanfaatkannya secara tepat serta kreatif untuk berbagai keperluan.
3. Memanfaatkan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta kematangan emosional dan sosial.
4. Mengapresiasi dan menggunakan karya sastra untuk memperluas pengetahuan, mengasah moral, serta meningkatkan kemampuan dan penggunaan bahasa
5. Menghargai dan merasa bangga terhadap sastra Indonesia sebagai kekayaan budaya dan intelektual bangsa Indonesia.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum, meliputi (Ali, 2021)

1. Siswa menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan (nasional) dan Bahasa Negara.
2. Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
3. Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
4. Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
5. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk

mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat menguasai kemampuan-kemampuan berikut (Muslim Mubarak, 2024).

1. Mampu berkomunikasi dengan tepat dan efektif sesuai dengan norma etika, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menunjukkan sikap menghargai dan bangga ketika menggunakan bahasa Indonesia sebagai simbol persatuan bangsa dan bahasa resmi negara.
3. Memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai kebutuhan.
4. Memanfaatkan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir, kematangan emosional, dan interaksi sosial.
5. Menghargai dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas pengetahuan serta membentuk karakter positif, sekaligus mengembangkan keterampilan bahasa dan pengetahuan.
6. Menghormati dan merasa bangga terhadap sastra Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya dan kecerdasan bangsa.

Menurut penjelasan (Chairunnisa, 2024), sangat penting untuk memperhatikan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan yang dimaksud dalam pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain adalah:

1. Siswa harus menunjukkan rasa hormat dan berpartisipasi dalam memajukan Bahasa Indonesia sebagai simbol persatuan bangsa dan bahasa resmi negara.

2. Siswa diharapkan memahami Bahasa Indonesia dari sudut pandang struktur, makna, dan penggunaannya, serta dapat menerapkannya dengan tepat dan kreatif sesuai dengan berbagai kebutuhan dan situasi.
3. Siswa harus menguasai keterampilan dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir, emosional, dan hubungan sosial.
4. Siswa diharapkan menunjukkan kedisiplinan saat berpikir dan dalam keterampilan menyampaikan informasi, baik secara lisan maupun tulisan.
5. Siswa harus mampu menghargai dan memanfaatkan karya sastra untuk memperkaya dan melestarikan sastra Indonesia sebagai warisan budaya dan kekayaan intelektual bangsa.

Berdasarkan pandangan para pakar yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa sasaran pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar adalah untuk memberikan peserta didik kemampuan berbahasa yang baik dan benar, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya fokus pada kemampuan komunikasi, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap positif, rasa bangga, dan penghargaan terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara.

2.1.5 Kemampuan Menyusun Kata

a. Pengertian Menyusun Kata

Menyusun kata adalah teknik yang melibatkan pemecahan kata menjadi bagian-bagian yang diulang-ulang secara lisan, kemudian disatukan menjadi sebuah

kata. Keahlian dalam menyusun kata adalah kemampuan seseorang untuk merangkai dan mengorganisir kata-kata menjadi kalimat yang benar, jelas, dan efektif. Keahlian ini mencakup pemahaman tentang grammar, kosakata, serta struktur kalimat yang sesuai, sehingga pesan atau informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh pendengar atau pembaca.

Menyusun kata saat membaca pada tahap awal merupakan bagian dari proses dasar literasi di mana siswa mempelajari cara menggabungkan elemen-elemen dasar bahasa (huruf → suku kata → kata) sehingga mereka dapat membaca kata-kata sederhana dengan tepat dan lancar. Proses ini umumnya terdiri dari beberapa langkah: mengenali huruf, mengaitkan huruf dengan suara, mengucapkan huruf, menyusun huruf menjadi suku kata, lalu menyatukan suku kata untuk membentuk kata yang utuh (Salsabilah et al., 2024)

Menurut (Rini Andika, 2023) dalam proses menyusun kata menjadi huruf untuk membentuk kata yang bermakna, teknik permainan menyusun kata bisa digunakan untuk memudahkan siswa. Selaras dengan itu, (Raja Usman, 2021) menyatakan bahwa media yang digunakan dapat memperkuat interaksi anak-anak, memberikan mereka latihan untuk menyusun kalimat dari kata-kata yang sudah mereka ketahui. Di sisi lain, (Helwah et al., 2023) menjelaskan bahwa menyusun kata adalah proses mengatur kata-kata untuk membentuk kalimat menggunakan metode atau media pengajaran yang tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis simpulkan bahwa menyusun kata merupakan kemampuan dasar dalam proses membaca permulaan yang melibatkan pengenalan huruf, pengaitan huruf dengan bunyi, pembentukan

suku kata, hingga penyatuan suku kata menjadi kata yang bermakna. Keterampilan menyusun kata tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis membaca, tetapi juga mencakup pemahaman kosakata, struktur bahasa, serta ketepatan dalam menyampaikan makna.

Proses ini menjadi bagian penting dalam pengembangan literasi awal peserta didik karena berperan dalam meningkatkan kelancaran dan ketepatan membaca. Selain itu, penggunaan teknik permainan dan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan menyusun kata dapat membantu mempermudah pemahaman siswa, meningkatkan interaksi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, keterampilan menyusun kata perlu dilatih secara bertahap dan berkelanjutan dengan dukungan metode serta media pembelajaran yang sesuai agar kemampuan membaca permulaan peserta didik dapat berkembang secara optimal.

a. Karakteristik Menyusun Kata

Menurut (Fajrin & Ana, 2022), kemampuan dalam menyusun kata memerlukan seseorang untuk berpikir secara kreatif dan produktif. Serta diungkapkan dalam jurnal oleh (Satria & Afnita, 2022), semakin banyak kata yang diproduksi oleh individu, maka hal itu akan melatih otaknya untuk berfikir kritis dan kreatif secara tidak langsung. (Sugiharti et al., 2024) Menggunakan prinsip penggabungan Dalam awal membaca, pembentukan kata dilakukan dengan cara menyatukan huruf $\rightarrow$ suku kata $\rightarrow$ kata. Contohnya: $b + a = ba$, lalu $ba + ca$ menjadi baca. Ini adalah esensi dari proses penguraian. Menyusun kata mengikuti urutan dari

yang paling dasar ke yang lebih rumit: huruf → suku kata terbuka → suku kata tertutup → kata sederhana.

Langkah-langkah ini penting agar anak tidak menghadapi beban kognitif yang berlebihan. Kemampuan dalam menyusun kata tidak (Utami, 2022) dapat diperoleh secara instan oleh setiap siswa. Setiap siswa harus dilatih dan belajar dengan serius sebagai persiapan untuk pembelajaran yang lebih lanjut. Aktivitas dalam menyusun kata merupakan keterampilan yang memerlukan perhatian yang serius dan dapat dikuasai oleh siswa dengan mudah.

Di tingkat kelas II menyusun kata yaitu salah satu keterampilan yang dimampukan siswa. Menyusun kata merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar-mengajar yang dialami siswa selama belajar. Penggunaan kata yang disusun dan yang kurang tepat harus disesuaikan disusun dengan benar agar mampu meningkatkan kemampuan menyusun kata pada siswa tersebut.

2.1.6 Pengertian Membaca permulaan

Membaca permulaan merupakan langkah dasar dalam proses pembelajaran membaca yang menekankan pada sebutan suatu huruf dan penggabungan huruf-huruf tersebut menjadi kata-kata. Dalam tahap membaca permulaan, siswa tidak diharuskan untuk memahami arti kata yang mereka baca, melainkan diharuskan untuk mengetahui cara melafalkan kata yang tersusun dari beberapa huruf.

Menurut Soedarso (dalam Nuraiza & Rahmi, 2021), aktivitas membaca adalah sebuah proses yang rumit yang melibatkan banyak tindakan yang berbeda. Saat membaca, anak-anak menggunakan pemahaman dan imajinasi mereka,

mengamati, serta mengingat bentuk huruf. Mereka tidak bisa membaca tanpa menggerakkan mata atau berpikir. Pemahaman dan kecepatan dalam membaca sangat dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan setiap bagian tubuh yang diperlukan, khususnya penglihatan.

Berdasarkan Zubaidah (Fauziah, 2022:1544) saat membaca di tahap awal, penekanan diberikan pada pengenalan bentuk yang sederhana. Penyampaian ini akan lebih berarti jika dapat membangkitkan makna seperti dalam komunikasi lisan. Di samping itu, perkembangan kosakata dan konsep pada membaca tahap awal sudah dipengaruhi oleh pengalaman yang dimiliki siswa. Dalam proses ini, siswa diharapkan dapat merangkai makna dari teks dengan cara yang sederhana.

Hal ini sejalan dengan pendapat Munthe dan Sitinjak (dalam Yunita et al., 2021:196) yang menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan fase awal dalam proses belajar membaca yang menjadi landasan untuk melanjutkan ke tahap pemahaman bacaan atau yang dikenal sebagai pemahaman. Dari pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah proses pembelajaran bagi siswa di kelas rendah yang menekankan pada pengenalan simbol yang berupa huruf atau kata, serta memperkenalkan cara pengucapan suara sebagai dasar untuk melanjutkan ke tahap membaca yang bersifat pemahaman.

Sedangkan menurut (Maulida et al., 2025) Tahap awal membaca tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis seperti pengenalan huruf atau pengejaan, tetapi juga meliputi kemampuan untuk memahami arti (pemahaman dasar). Proses ini menjadi pijakan penting untuk pertumbuhan literasi di masa depan, karena anak yang telah menguasai membaca awal akan lebih siap untuk memasuki tahap

membaca yang lebih mendalam yang memerlukan pemahaman yang lebih rumit. Dengan kata lain, membaca awal adalah proses dasar bagi anak untuk menjadi pembaca yang dapat mengenali bentuk visual kata, mengubahnya menjadi suara, dan memahami arti secara sederhana.

Dari berbagai pandangan yang ada, dapat disimpulkan bahwa membaca di tahap awal adalah proses untuk mempersiapkan siswa agar dapat mengenali dan memahami materi bacaan. Selain itu, membaca di tahap awal juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan anak dalam mengucapkan suara dari simbol yang berupa huruf yang sedang dibaca.

Pembelajaran Membaca Permulaan Digunakan untuk memberikan elemen dasar dari aktivitas membaca, yaitu recording, decoding, dan meaning. Merekam berarti mengaitkan kata-kata dan kalimat, lalu menghubungkannya dengan suara-suara berdasarkan sistem tulisan yang digunakan. Sedangkan, proses decoding merujuk pada kegiatan menerjemahkan urutan grafis kepada tingkat awal yang dikenal dengan membaca permulaan. Fokus membaca di fase ini adalah kemampuan perseptual, yaitu mengenali hubungan antara rangkaian huruf dan bunyi dalam bahasa. Sementara itu, pemahaman mendalam tentang makna lebih ditonjolkan di kelas-kelas atas Sekolah Dasar.

Meskipun begitu, tidak menutup kemungkinan bagi anak-anak SD untuk belajar mengerti arti dari kata-kata yang mereka baca. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan kata-kata yang dibaca oleh siswa. (Yampap & Hasyda, 2021) menyatakan bahwa membaca awal mendapatkan perhatian lebih dalam hal membiasakan siswa untuk

mengenali bahan bacaan. Dalam tahap ini, siswa belum sepenuhnya memahami isi bacaan secara mendalam. Anak-anak tidak wajib menguasai semua materi dan menyampaikan hasil dari membaca.

Menurut (Budiasa et al., 2023) tujuan dari Bahasa Indonesia adalah mengasah kemampuan siswa agar dapat berkomunikasi dengan efektif dan benar dalam bahasa Indonesia, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, serta meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Kemampuan ini mencakup keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia, yang menjadi tolok ukur kompetensi dasar yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap pengetahuan tersebut. Maka, membaca awal adalah proses pembelajaran yang mengedepankan cara siswa mengenali bahan bacaan tanpa perlu memahami isinya.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran membaca yang menekankan pada kemampuan mengenali huruf, mengaitkan huruf dengan bunyinya, serta menggabungkan huruf menjadi kata. Pada tahap ini, fokus utama pembelajaran belum pada pemahaman isi bacaan secara mendalam, melainkan pada ketepatan dan kelancaran dalam melafalkan simbol-simbol bahasa.

Membaca permulaan melibatkan proses recording, decoding, dan meaning sebagai dasar literasi, di mana siswa belajar mengenali bentuk visual huruf, menerjemahkannya menjadi bunyi, serta membangun pemahaman makna secara sederhana. Proses ini dipengaruhi oleh kemampuan perseptual, pengalaman awal,

serta dukungan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, membaca permulaan menjadi landasan penting bagi perkembangan keterampilan membaca selanjutnya dan berperan sebagai pijakan utama dalam menyiapkan siswa untuk memasuki tahap membaca pemahaman pada jenjang berikutnya.

a. Tujuan Membaca Permulaan

Membaca awal Bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada suara huruf dan suara kata yang terdiri dari sejumlah huruf. menjelaskan bahwa tujuan dari membaca awal adalah untuk mengenali tanda atau simbol bahasa, memahami kata dan kalimat, mengidentifikasi gagasan utama dan kata kunci, serta menceritakan kembali isi dari teks yang singkat.

Berdasarkan pendapat Iskandarwassid dan Sunendar dalam (Muammar, 2021), tujuan membaca awal adalah untuk mengenal lambang atau simbol-simbol bahasa, memahami kata dan kalimat, menemukan gagasan utama serta kata-kata penting, dan menceritakan kembali inti dari bacaan yang singkat. Sedangkan menurut Wechster dan rekan-rekannya (Suleman et al., 2021:716) sasaran dari membaca dasar adalah untuk memungkinkan siswa memahami serta mengungkapkan tulisan dengan intonasi yang sesuai dan menjadikannya bahasa lisan yang akurat, sebagai fondasi untuk bisa membaca dengan baik.

Menurut Soejono (Annisa et al., 2024) pendidikan membaca awal pada anak bertujuan untuk:

- a. Memperkenalkan huruf-huruf dalam alfabet sebagai lambang suara.
- b. Melatih anak untuk mengubah bentuk huruf menjadi bunyi.

Pemahaman tentang huruf-huruf serta keterampilan dalam menyuarakan harus

dikuasai dalam waktu yang singkat agar anak dapat melanjutkan ke tahap membaca lebih lanjut.

Menurut Kemendikbud, tujuan membaca awal yang tercantum dalam indikator kurikulum 2020 meliputi: (1) siswa mampu menyebutkan urutan huruf dengan menyanyikan a-b-c, (2) siswa dapat mengurutkan huruf a-b-c-d-e-f secara tepat, (3) siswa mengenali huruf vokal a-i-u-e-o, (4) siswa dapat menirukan teks deskriptif yang sederhana, (5) siswa mampu membaca teks deskriptif yang sederhana, (6) siswa dapat menyusun huruf dengan benar, (7) siswa bisa melengkapi huruf dalam sebuah kata, (8) siswa mampu membaca kosakata dengan jelas, (9) siswa dapat mengenal berbagai kosa kata (D. G. Pratiwi, 2024).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli dan ketentuan kurikulum yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar dalam mengenali dan menyuarakan simbol-simbol bahasa, khususnya huruf dan kata. Tujuan membaca awal tidak hanya terbatas pada pengenalan huruf dan bunyi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami kata dan kalimat sederhana, mengenali gagasan utama, serta menceritakan kembali isi bacaan singkat.

Selain itu, membaca permulaan diarahkan untuk melatih ketepatan pelafalan, intonasi, dan kelancaran membaca sebagai fondasi bagi keterampilan membaca yang lebih lanjut. Pencapaian tujuan membaca awal sebagaimana tercantum dalam indikator kurikulum menjadi dasar penting bagi perkembangan literasi siswa, sehingga proses pembelajaran membaca selanjutnya dapat berlangsung secara optimal dan bermakna.

b. Indikator Membaca Permulaan

Indikator Membaca Permulaan		
1.	Pengenalan Huruf	Siswa mampu mengenali dan menyebutkan huruf besar dan kecil
2.	Membaca Kata	Siswa dapat menggabungkan huruf menjadi suku kata (ba-be-bi / ka-ki-ku)
3.	Membaca Suku kata	Siswa mampu membaca kata sederhana (misal: bola, mata, rumah).
4.	Membaca Kalimat Sederhana	Siswa mampu membaca kalimat pendek dengan intonasi dasar yang sesuai.
5.	Kelancaran	Membaca tanpa banyak jeda, tidak bergagap, dan ritme wajar.
6.	Pelafalan & Intonasi	Pelafalan jelas, intonasi sesuai, Intonasi dan tidak monoton.
7.	Pemahaman Dasar	Siswa memahami makna kata/kalimat yang dibaca (misal: menunjuk gambar benar).
8.	Decoding	Siswa mampu menghubungkan huruf→bunyi→ suku kata→kata secara berurutan.

(Widiana & Astawan, 2022)

2.2 Penelitian Relavan

Penelitian yang dilakukan oleh (arsyad, 2022) dalam penelitiannya

mengenai pengembangan media pembelajaran televisi kosa kata menyimpulkan bahwa media visual bergerak yang dikembangkan secara sistematis mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang menampilkan gambar, teks, dan warna secara menarik lebih efektif digunakan pada siswa sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran membaca awal.

Selain itu, Penelitian pengembangan media televisi pembelajaran juga dilakukan oleh (Sudjana & Rivai, 2022) yang mengembangkan media televisi fabel untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media televisi yang dikembangkan dan divalidasi oleh ahli dinyatakan layak digunakan serta mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media tersebut membantu siswa memahami materi bahasa secara lebih konkret dan menyenangkan.

Selanjutnya, dilakukan oleh (Titingganur, 2024) dalam Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flashcard huruf abjad* yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SD Negeri 4 Maligano. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Selain itu, penelitian (Sadiman, 2021) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menyatakan bahwa media yang dikembangkan dengan melibatkan aktivitas siswa secara langsung dapat

meningkatkan keaktifan dan keterampilan berbahasa. Hasil uji coba media yang mereka kembangkan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca dan pemahaman siswa.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Namun belum terlalu banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran seperti TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang menggabungkan unsur permainan fisik dan interaksi langsung dengan konsep membaca permulaan pada kelas II SD. Oleh karena itu penelitian ini memiliki kebaruan dalam bentuk media konkret yang menarik, menyenangkan, dan lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar, khususnya pada materi membaca permulaan.

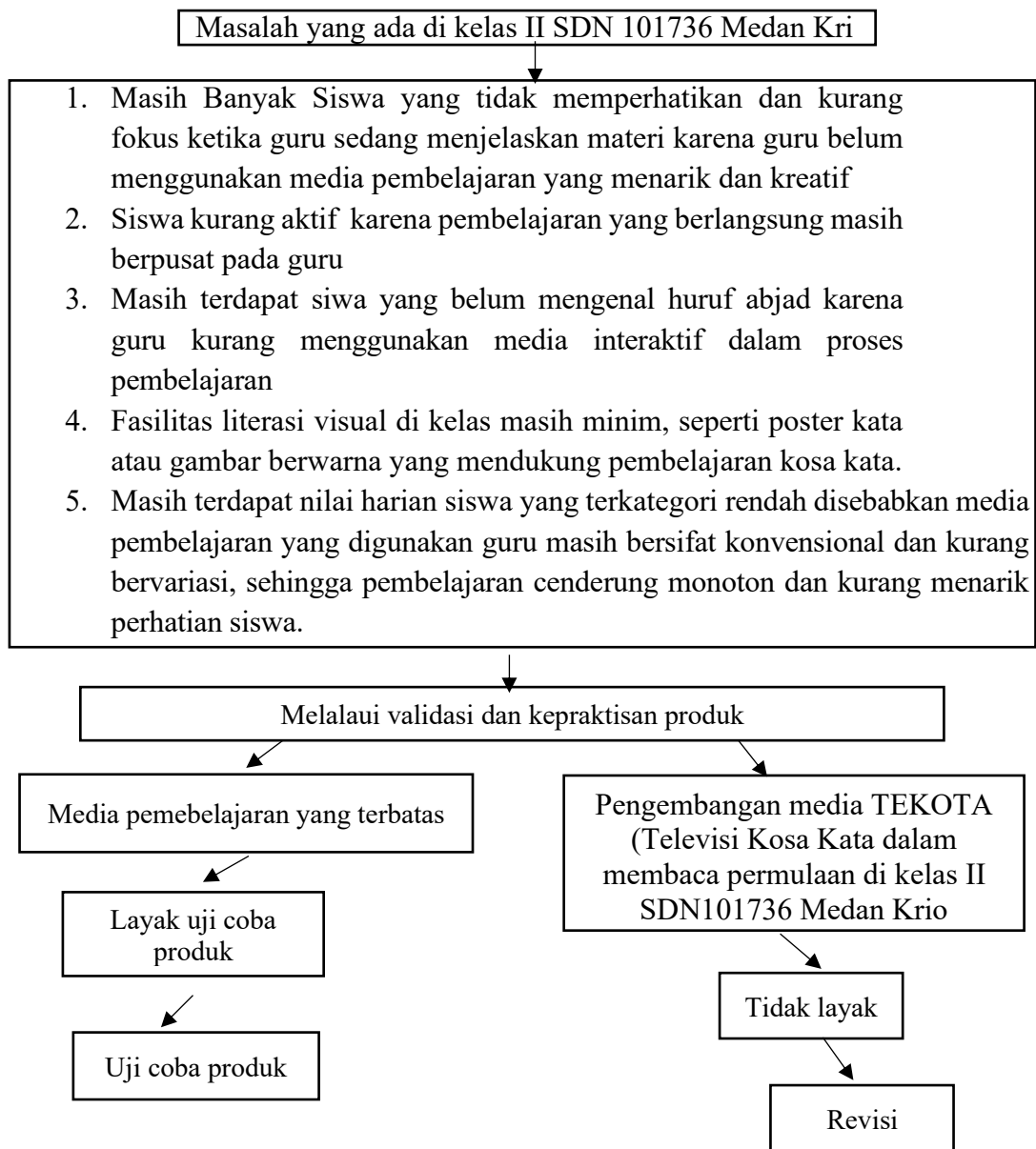
2.3 Kerangka Konseptual

Maka pada Tahap awal Pengembangan ini dimulai ketika peneliti melakukan pengamatan Observasi di SDN 101736 Medan Krio. Selama proses belajar berlangsung, masih terlihat rendahnya minat siswa terhadap membaca dan kurangnya pemahaman mereka mengenai kosakata, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran masih terlalu bergantung pada buku paket yang ada, sehingga siswa tidak memiliki peluang untuk memperluas wawasan mereka. Dengan situasi ini, siswa bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas. Untuk menjaga fokus siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai, dengan tujuan mencapai kualitas

pembelajaran yang lebih baik.

Minat untuk membaca adalah suatu pendorong yang berasal dari dalam diri siswa yang berkembang seiring dengan usaha mereka dalam kegiatan membaca. Siswa yang memiliki tingkat motivasi yang tinggi untuk membaca biasanya menunjukkan keinginan untuk memperbanyak minat baca mereka, baik karena kesadaran pribadi maupun pengaruh dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk mengadakan aktivitas membaca terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dimulai, sebagai cara untuk menumbuhkan minat baca pada siswa dan meningkatkan motivasi dari dalam diri siswa untuk menguasai pengetahuan baru serta memahami informasi yang terdapat dalam teks yang mereka baca.

Untuk itu Pengembangan Media pembelajaran yang akan digunakan oleh penelitian ini adalah Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) Proses pengembangan ini melibatkan percobaan dan validasi dari para ahli guna memperoleh media pembelajaran yang berkualitas. Dengan demikian, kegiatan konseptual dapat dilihat lebih jelas pada gambar 2. 1 di bawah ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Bagan di atas menggambarkan fase awal kegiatan yang bertujuan untuk mengevaluasi kebutuhan guru dan siswa. Hal ini menyoroti betapa pentingnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan keduanya agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Diperlukan media pembelajaran yang unik dan menarik. Oleh sebab itu, dilakukan pengembangan

media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

Khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan menciptakan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang dirancang agar menarik dan berbeda, lalu diuji melalui proses validasi dan penilaian kepraktisan oleh para validator. Apabila media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dinyatakan layak dan valid, maka media itu akan digunakan dalam penelitian. Namun, jika masih belum memenuhi kriteria kelayakan atau validitas, maka media tersebut akan diperbaiki terlebih dahulu hingga sesuai dengan standar yang dibutuhkan oleh peneliti.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang nantinya akan dibuktikan kebenaran hipotesis tersebut melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kevalidan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SD Negeri 101736 Medan Krio.
2. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kepraktisan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SD Negeri 101736 Medan Krio.
3. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang akan dikembangkan berupa media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca permulaan di kelas II SD Negeri 101736 Medan Krio.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Kajian pengembangan merupakan penelitian yang diarahkan pada pembuatan produk tertentu serta mengukur efektivitas produk tersebut. Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian yang berfokus pada pengembangan, yang umumnya disebut sebagai *Research and Development* (R&D). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, yang sering dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Pendekatan R&D merupakan metode penelitian yang berfokus pada pengembangan produk tertentu, serta saat ini banyak digunakan dalam dunia akademik untuk merancang serta menguji efektivitas produk tersebut (Waruwu, 2024).

Menurut Suigiyono (Okpatrioka, 2023), mengatakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Borg dan Gall (Okpatrioka, 2023) *Research and Development* adalah kegiatan penelitian yang dimulai dengan penelitian dan diteruskan dengan pengembangan yang menghasilkan produk baru melalui proses dengan menguji kepraktisan produk.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *Research and Development* (R&D) adalah cara penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyeimbangkan produk yang sudah ada

dengan menambahkan komponen baru sehingga terdapat inovasi terhadap produk yang sudah ada sebelumnya. Produk yang akan dibuat harus melalui tahapan validasi atau pengujian produk agar kita dapat mengetahui apakah produk yang telah kita seimbangkan valid dan praktis digunakan atau tidak.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah produk yang dirancang untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di ruang kelas. Penulis menciptakan media pembelajaran yang berbasis TEKOTA (Televisi Kosa kata) , di mana pengumpulan data untuk keperluan penggunaan dilakukan melalui tahap Penelitian, sedangkan pembuatan produk media TEKOTA (Televisi Kosa kata) dilakukan melalui tahap Pengembangan.

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan ADDIE. Metode ADDIE diterapkan untuk menciptakan sistem pembelajaran dengan proses yang terstruktur dan interaktif. Model ADDIE adalah suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk merancang atau memvalidasi produk-produk yang berkaitan dengan pendidikan dan pembelajaran. Penerapan model ADDIE dimanfaatkan dalam pengembangan sistem pembelajaran melalui proses yang mengikuti urutan dan interaksi. Model ADDIE merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk merancang atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hamzah, 2021).

Menurut (Slamet, 2022) Riset Pengembangan adalah metode yang diterapkan dalam penelitian untuk menghasilkan produk tertentu serta menilai seberapa efektifnya. Menurut (Birru Muqdamien dkk 2021) Dinilai bahwa Metode R and D adalah suatu bentuk penelitian yang dibuat untuk menghasilkan inovasi,

baik dalam bentuk produk yang benar-benar baru maupun pengembangan dari produk yang sudah ada, sehingga menciptakan sesuatu yang lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada tema atau materi tertentu.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian (Research and Development) adalah jenis studi yang bertujuan untuk merancang produk baru atau melakukan peningkatan terhadap produk yang telah ada untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Produk yang dikembangkan akan melalui proses pengujian dan validasi untuk memastikan kelayakan dan efektivitas, kemudian produk yang telah divalidasi dapat diproduksi lebih banyak.

Alasan memilih model ini adalah karena proses pembuatan media pembelajaran memerlukan tahapan yang terperinci dan bersifat deskripsi. Langkah-langkah dalam pengembangan menurut ADDIE terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Adapun penjelasan mengenai tahap ADDIE menurut (Meilani Safitri, 2022) ialah sebagai berikut :

1. *Analysis*

Tahap ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan seperti analisis kebutuhan, analisis karakter siswa dan analisis materi.

2. *Design*

Sebelum membuat media pembelajaran terlebih dahulu dibuat sketsa mengenai media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan informasi dan data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya. Sketsa ini akan bermanfaat untuk membuat media pembelajaran yang digunakan sebagai dasar atau patokan membuat media.

3. *Development*

Merupakan pengembangan setelah membuat desain, dilakukan pengembangan media terhadap media tersebut produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran. Setelah produk selesai, selanjutnya produk akan dilakukan validasi oleh 3 tim ahli yaitu, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk dinilai kelayakkannya. Validasi dilakukan beberapa kali agar produk yang dihasilkan benar-benar dinyatakan layak.

4. *Implementation*

Adapun langkah nyata untuk dilakukan system pembelajaran yang sedang peneliti buat. Dimana, pada tahap ini semua yang dikembangkan riset sedemikian rupa sesuai peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Produk yang direvisi oleh tim ahli dinyatakan layak akan diuji cobakan pada sampel yang sudah ditentukan.

5. *Evaluation*

Merupakan langkah yang dilakukan untuk kebutuhan revisi atau perbaikan saran dari para validator.

Berikut ini akan dipresentasikan tahapan dalam pengembangan model ADDIE disajikan dalam bentuk bagan, yaitu :



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE

3.2 Tahap Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN 101736 Medan Krio, yang beralamat di Jalan Sei Mencirim, Kelurahan Medan Krio, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

3.2.2 Sumber Data penelitian

a. Subjek Penelitian

Fokus riset dalam proses pengembangan ini adalah media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang digunakan dalam materi membaca awal di

kelas II SDN 101736 Medan Krio. Untuk menguji kevalidan media, dilakukan penilaian oleh seorang dosen ahli media, seorang dosen ahli bahasa, dan seorang dosen ahli materi, serta evaluasi kepraktisan dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa.

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

Tahap Penelitian	Subjek	Jumlah
Validasi Ahli Media	Dosen	1 Orang
Validasi Ahli Bahasa	Dosen	1 Orang
Validasi Ahli Materi	Dosen	1 Orang
Respon Guru	Guru Kelas IV	1 Orang
Respon Siswa	Siswa	25 Orang

b. Objek Penelitian

Objek Penelitian Desain media pembelajaran yang menjadi fokus studi ini adalah permainan edukatif TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 101736 medan Krio.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Dalam upaya mengumpulkan informasi yang diperlukan, peneliti menggunakan perangkat yang dikenal sebagai instrumen penelitian, yang berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan, mengatur, dan menganalisis data. Perangkat ini diterapkan dalam penelitian yang berhubungan dengan Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa kata). Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument berbentuk lembar angket. untuk angket dalam penelitian ini menggunakan *Skala Likeirt*.

Tabel 3.2 Pedoman Penilaian media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sumber : (Pratiwi et al., 2021).

Instrument yang digunakan terdiri dari instrument kevalidan media pembelajaran dan instrument kepraktisan media pembelajaran. instrument ini diguunakan untuk mengukur atau menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan valid atau tidak serta praktis atau tidak.

3.2.3.1 Instrument Kevalidan Media Pembelajaran

1. Instrument Validasi Ahli Media

Intsrumen validasi desain media digunakan untuk mengukur apakah desain media TEKOTA (Televisi Kosa kata) valid atau tidak,serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap desain dari media. Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk media ahli desain media sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Media	Kesesuaian Media	1
		Kemudahan Penggunaan Media	2,3
		Kelengkapan Media	4
2	Tampilan Media	Tampilan Media	5,6
		Bentuk Media	7
Jumlah			7

(Sumber : (Pratiwi et al., 2021).

2. Instrument Validasi Ahli Materi

Instrument validasi ahli materi yang digunakan untuk mengukur kelayakkan isi materi. Untuk mengukur apakah materi yang dipaparkan dalam media TEKOTA(Televisi Kosa kata) valid atau tidak,serta untuk mengetahui saran dan masukan validator dari segi materi. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3.4 kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Isi materi	Kesesuaian isi	1
		kompetensi dasar dan indikator	2
		Kelengkapan konsep dan kesesuaian materi	3,4
		Penyajian materi	5
2	Pembelajaran	Suasana Pembelajaran	6,7
		Dampak penggunaan media TEKOTA(Televisi Kosa kata) pembelajaran	8
Jumlah			8

(Sumber : (Pratiwi et al., 2021).

3. Instrument Validasi Ahli Bahasa

Instrument validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur apakah desain pada media TEKOTA(Televisi Kosa Kata) valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap bahasa dari media. Adapun kisi-kisi instrument validasi ahli bahasa sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Komunikatif	Memudahkan Pemahaman Terhadap Pesan atau Informasi	1,2
		Kemudahan dalam berinteraksi menggunakan media sebagai alat informasi	3
2	Kesesuaian Bahasa	Penggunaan simbol dalam ketepatan bahasa	4
		Ketepatan dalam pengejaan setiap kata	5
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Ketepatan isi media dengan kemampuan berpikir siswa	6
		Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran yang disusun dengan pola yang sederhana	7
Jumlah			7

(Sumber : (Pratiwi et al., 2021).

4. Instrumen respon Guru

Instrument validasi untuk respon guru diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk instrument ini digunakan untuk memenuhi tingkat kepraktisan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dikelas II SDN 101736 Medan Krio. Adapun kisi-kisi instrument untuk respon guru sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	1,2,3,4
		Penggunaan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	5,6
2	Materi	Penyajian materi	7,8,9
3	Manfaat	Kemudahan belajar	10,11
		Ketertarikan menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	12,13
		Peningkatan motivasi belajar	14,15
Jumlah			15

Sumber : (Pratiwi et al., 2021).

5. Instrument Respon Siswa

Instrument validasi untuk respon siswa diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrument ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dikelas II SDN 101736 Medan Krio. Adapun kisi-kisi respon siswa sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media	1,2,3
		Penggunaan mediaTEKOTA (Televisi Kosa kata)	4,5
2	Materi	Penyajian materi	6,7
3	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Respon siswa	10,11,12,13,14,15
Jumlah			15

(Sumber : (Pratiwi et al., 2021).

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Informasi yang diperoleh melalui alat pengumpulan data selanjutnya dianalisis.

Tahap analisis data ini tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi pemahaman

atau memperlihatkan sejauh mana produk yang dikembangkan, yaitu MediaTEKOTA (Televisi Kosa Kata), memenuhi kriteria kevalidan. Metode analisis data meliputi hal-hal berikut:

1. Uji Validasi

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yaitu berupa angka, data yang diolah melalui data kevalidan dan kepraktisan. Data kevalidan dihitung melalui penilaian para ahli dengan menggunakan skala likert 1-5 untuk menilai media berdasarkan pernyataan yang telah disediakan. Kriteria tersebut meliputi : 5= sangat baik, 4= baik, 3= cukup, 2= kurang, 1= sangat kurang. Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase dari jumlah rata-rata menggunakan Analisis validitas media dilakukan untuk menentukan sejauh mana media tersebut layak dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3.8 Kategori Penilaian Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Klarifikasi
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Rumus :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor Akhir

$\sum R$ = Jumlah Skor Hasil Penilaian

N = Jumlah Skor Maksimal

Pada perhitungan presentase penilaian data hasil validasi ahli, memiliki kriteria penilaian yang bertujuan untuk mengukur seberapa layak nya produk yang dikembangkan. Berikut ini presentase kriteiria hasil validasi ahli:

Tabel 3.9 Presentase Kriteria Hasil Validasi Ahli

Skor Dalam %	Kategori Kevalidan Media
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Jika persentase validasi kurang dari 60%, media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang dikembangkan dianggap belum memenuhi syarat dan harus diperbaiki sebelum melakukan uji coba. Namun, jika persentase yang diperoleh lebih dari 60%, media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dinyatakan siap dan sah untuk digunakan dalam uji coba.

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan dngan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan siswa pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan dalam angket.

Tabel 3.10 Kategori Penilaian Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Klarifikasi
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Analisis data (angket dan respon) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor Akhir

$\sum R$ = Jumlah Skor Hasil Penilaian

N = Jumlah Skor Maksimal

Pada perhitungan presentase penilaian data hasil validasi ahli, memiliki kriteria penilaian yang bertujuan untuk mengukur seberapa layaknnya produk yang dikembangkan. Berikut ini presentase kriteiria hasil validasi ahli:

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran

Skor Dalam %	Kategori KepraktisanMedia
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Jika presentase hasil di bawah 60%, media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang telah dibuat dianggap belum efektif dan perlu diperbaiki. Di sisi lain, apabila presentase hasil lebih dari 60%, media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) tersebut dinilai sudah pantas dan bisa dipakai untuk percobaan.

3.3 Rancangan Produk

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi,

dan Evaluasi, yang dihasilkan oleh Dick dan Carey. Model ADDIE menjadi strategi utama dalam merancang pembelajaran atau penelitian yang bersifat umum dan berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun perangkat serta infrastruktur untuk program pelatihan yang efektif, adaptif, dan untuk mendukung keberhasilan pelatihan (Fitriyah & Ghofur, 2021). Peneliti memilih model ADDIE karena produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran, bukan perangkat lunak, sehingga penerapan pendekatan ADDIE sangat sesuai untuk perkembangan produk ini.

Berdasarkan pendapat Menurut (Abuhassna et al., 2024) penciptaan produk pembelajaran seharusnya mengikuti langkah-langkah sistematis seperti menganalisis kebutuhan, merancang visual, melakukan uji coba, dan melakukan perbaikan terus-menerus agar produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan siswa. Prinsip ini menjadi landasan bagi desain media TEKOTA yang dibuat melalui tahapan yang teratur dari analisis hingga pelaksanaan.

(Munir & Najib, 2023) menyatakan bahwa dalam menciptakan media pembelajaran, fokus utama harus pada interaksi, kemudahan dalam pemakaian, dan kesesuaian materi dengan kemampuan siswa. Media pembelajaran yang efektif perlu memperkaya pengalaman belajar dengan tampilan visual yang menarik serta kegiatan yang dapat memacu motivasi siswa. Ini sejalan dengan desain TEKOTA yang menekankan pentingnya interaksi antara teks dan visual.

Berdasarkan (Yusup, 2024) setiap produk perlu diuji dari segi konstruk, konten, penampilan, dan kegunaan sebelum dianggap pantas untuk digunakan. Pentingnya validasi oleh pakar sangat diperlukan untuk menjamin mutu dan keberhasilan media pembelajaran. Prinsip ini mendasari pengembangan TEKOTA

yang melibatkan validasi dari ahli mengenai materi, media, dan bahasa.

Berikut adalah langkah-langkah penelitian dalam model ADDIE:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah Analisis, yang dilaksanakan melalui metode observasi dan wawancara. Di tahap ini, peneliti melaksanakan observasi dan wawancara pada tingkat SDN 101736 Medan Krio.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini, para peneliti mulai merancang produk dengan menentukan elemen-elemen media dengan mengumpulkan bahan-bahan pendukung, termasuk aplikasi yang diperlukan untuk menciptakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata), yang dapat dibuat secara mandiri.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap di mana rancangan yang telah ditentukan diwujudkan dalam bentuk nyata. Barang yang dihasilkan disusun mengikuti rencana desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan kata lain, fase ini merupakan waktu di mana dalam proses pembuatan produk, elemen-elemen yang sudah dipersiapkan di tahap perancangan digabungkan menjadi satu produk yang lengkap dan sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahapan keempat adalah tahap implementasi, di mana produk yang telah dirancang akan diuji dari segi estetika dan kinerjanya. Pengujian awal akan dilakukan oleh para ahli dalam bidang media, konten, dan bahasa. Apabila para pakar tersebut menganggap produk itu sudah memenuhi syarat, maka pengujian

berikutnya akan dilaksanakan pada siswa.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan ini merupakan bagian dari langkah terakhir dalam keseluruhan proses pengembangan, di mana produk mulai didistribusikan. Namun, penelitian mengenai pengembangan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang didasarkan pada permainan akan dibatasi. Fase implementasi mencakup pengujian produk secara langsung sebagai alat pembelajaran di kelas. Mengingat keterbatasan waktu dalam penelitian ini, alasan tersebut menjadi pengantar mengapa penelitian perlu dibatasi pada tahap implementasi.

3.3.1 Pengujian Internal

Pengujian internal merupakan tahapan awal yang diuji oleh para validator yang ahli dalam bidangnya. Pada penelitian ini menggunakan validator ahli yaitu: validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi bahasa. Validasi ahli merupakan proses pengujian validitas produk yang sudah dikembangkan. Validasi dapat dilakukan dengan cara meminta pendapat dari beberapa ahli diantaranya adalah:

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi materi pada pembelajaran yang dikembangkan yaitu materi tentang membaca permulaan berdasarkan aspek-aspek yang diukur dan divalidasi oleh ahli materi. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah materi yang digunakan sudah sesuai dengan KD serta tujuan pembelajaran.

b. Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk memberikan masukan, saran, serta melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media TEKOTA (Televisi Kosa Kata). Proses validasi ini dilakukan oleh validator ahli media dengan menilai berbagai aspek yang berkaitan dengan kualitas media, khususnya kesesuaian antara metode penyajian media dengan materi pembelajaran serta ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk memberikan masukan dan penilaian secara mendalam terhadap penggunaan bahasa yang terdapat dalam materi pembelajaran maupun dalam media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang dikembangkan. Aspek kebahasaan yang dinilai meliputi ketepatan pemilihan kata, kejelasan struktur kalimat, kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta tingkat keterpahaman bahasa bagi peserta didik.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Pengujian eksternal dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ketika digunakan secara langsung di lapangan. Pengujian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media TEKOTA mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran dari sudut pandang pengguna. Kepraktisan media dinilai melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil angket tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan

media, kejelasan tampilan, serta efektivitas media dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan.

a. Angket Respon Guru

Respon guru dilakukan untuk melihat kepraktisan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) tersebut dalam pembelajaran, guru melihat apa yang terjadi perbedaan proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Guru juga menilai apakah dengan menggunakan media tersebut tujuan dari proses pembelajaran dapat dicapai atau tidak. Guru dapat melihat lembar angket yang disebar peneliti.

b. Angket Respon Siswa

Respon siswa juga digunakan untuk melihat ketertarikan siswa dengan media tersebut. Siswa dapat melihat sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Dalam pengisian lembar angket respon siswa ini, siswa dibantu oleh guru jika ada pertanyaan dari lembar angket tersebut yang tidak di mengerti oleh siswa bisa dinyatakan oleh guru.

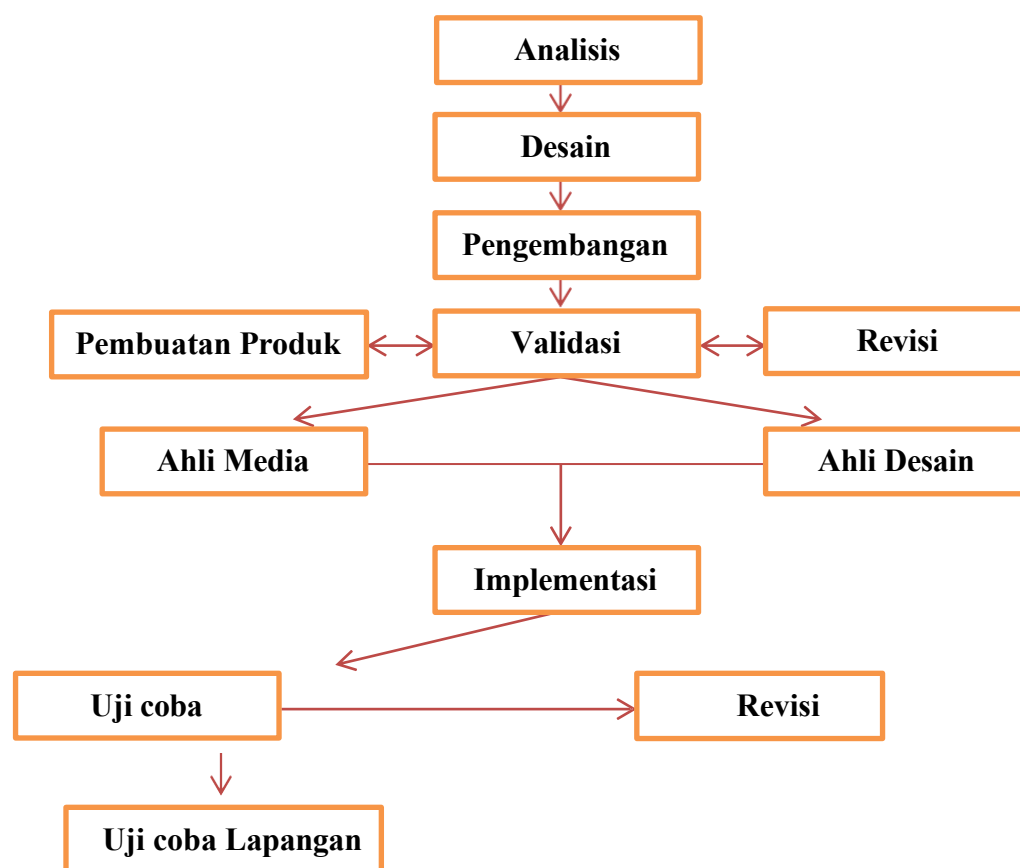
3.4 Tahap Pengembangan Produk

3.4.1 Pembuatan Produk

Desain produk kemudian dilakukan setelah mendapatkan hasil pengumpulan data dengan cara melakukan observasi ke sekolah. Langkah selanjutnya yaitu dengan menentukan dan membuat desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan ini adalah media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) Desain produk ini melalui 2 tahap. Pertama yaitu dengan menentukan bahan yang akan dipakai. Kedua yaitu merancang produk pembelajaran dengan media TEKOTA

,seperti menentukan bahan dan beberapa rangkaian isi media yang sesuai dengan mata pelajaran yang diambil.

Penelitian pengembangan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ini, diterapkan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) yang diterapkan sesuai kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini, pengembangan dibatasi hanya hingga tahap implementasi. Adapun produsernya sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan

Untuk memperjelas setiap tahapan dari langkah prosedur pengembangan tersebut, maka akan dipaparkan penjelasan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (Analysis)

Di tahap ini, dilakukan analisis oleh peneliti terhadap berbagai aspek, termasuk

kebutuhan, materi, dan peserta didik. Berikut adalah penjelasan mengenai analisis yang dilakukan oleh penulis.

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum peneliti menulis perangkat pembelajaran yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan kompetensi awal dengan capaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang berlaku di SDN 101736 Medan Krio, adapun kurikulum yang berlaku di SDN 101736 Medan Krio yaitu Kurikulum Merdeka

b. Analisis Materi

Analisis terhadap materi dilakukan untuk mengetahui struktur dan sifat utama materi yang sedang diterapkan di satuan pendidikan tersebut. Tujuan dari langkah ini adalah agar proses pengembangan media pembelajaran berlangsung lebih efektif dan tetap memenuhi tujuan pembelajaran.

c. Analisis Peserta Didik

Analisis terhadap siswa dilakukan untuk memahami perilaku serta sikap mereka saat mengikuti proses pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dengan mengamati sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran maka peneliti mengetahui bagaimana pengembangan media yang dilakukan agar mengikuti karakteristik dari para siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Proses perancangan merupakan rangkaian langkah-langkah dalam sebuah rencana yang akan dilaksanakan oleh penulis. Pada fase ini, penulis mulai menyusun media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang dikembangkan dengan

memperhatikan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, dalam fase perencanaan ini, penulis mulai menentukan elemen-elemen yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran.

Penulis memanfaatkan beberapa aplikasi yang membantu dalam pembuatan media pembelajaran, seperti Canva dan situs web lainnya yang diperlukan untuk proses tersebut. Penulis juga mengumpulkan beragam sumber referensi yang mendukung bahwa pembuatan Media Tekota (Televisi Kosa Kata) ini ditujukan sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Membaca Permulaan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, telah dibuat media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa kata). Walaupun desain media tersebut telah dibuat sejak tahap definisi, hasilnya perlu dievaluasi dari tahap pertama hingga tahap terakhir yang telah efektif setelah proses pengembangan. Selanjutnya, media pembelajaran akan diteruskan ke tahap berikutnya, yaitu :

a. Tahapan Pembuatan Produk

Di tahap ini, produk yang penulis kembangkan adalah TEKOTA (Televisi Kosa Kata) pada pelajaran Bahasa Indonesia. Produk ini merupakan pengembangan dari media televisi menjadi permainan TEKOTA (Televisi Kosa Kata). Selanjutnya, dilakukan penyusunan materi yang bersumber dari buku dan situs web.

b. Validasi Ahli Media Dan Materi

Proses validasi dilakukan oleh para pakar di bidang media serta materi. Setelah menerima masukan dari para validator, peneliti dapat menemukan

kelemahan yang ada pada media pembelajaran yang telah dibuat, lalu melakukan pengembangan. Kelemahan yang ditemukan tersebut kemudian dijadikan sebagai umpan balik untuk meningkatkan produk yang sedang dikerjakan.

c. Revisi

Setelah memperoleh hasil dari validasi yang telah dilaksanakan, jika ada hal-hal yang perlu direvisi maka penulis akan merevisi sesuai dengan saran dari para validator agar produk tersebut layak untuk diuji coba. Setelah produk direvisi dan mendapatkan nilai yang baik maka pengembangan bisa diteruskan ke tahap berikutnya.

4. Tahap Implementasi (*Implementasion*)

Proses implementasi dilaksanakan di kelas siswa II SDN 101736 Medan Krio sebagai uji coba di lapangan. Selanjutnya, peneliti akan melakukan validasi Untuk memahami tanggapan siswa dan guru selama uji coba berlangsung, peneliti juga mempersiapkan diri untuk mencatat mengenai Kekurangan serta tantangan yang masih terlihat saat produk tersebut diterapkan. Selain itu, peneliti juga mendistribusikan kuesioner kepada siswa dan guru untuk mendapatkan umpan balik mengenai penggunaan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata). Apabila diperlukan maka peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kendala dan saran dari guru maupun peserta didik. aktivitas yang dilaksanakan pada tahap implementasi, proses yang dijalankan.

3.4.2 Pengujian Lapangan

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

lalu menguji kelayakan hasil produk melalui validasi oleh pakar media dan pakar materi dan dilanjutkan pengujian kepraktisan produk bagi guru dan peserta didik. Produk tersebut dalam pengembangan berupa media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Pengujian lapangan bertujuan untuk media pembelajaran lebih baik dari media awalnya. Kesesuaian media pembelajaran diuji kesesuaian atau ketidaksesuaian dengan karakteristik peserta didik di lapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu melalui pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilaksanakan melalui validasi dilakukan oleh pakar media dan materi. Tanggapan dari para ahli memberikan saran yang berharga dari validator, kemudian diikuti dengan revisi produk. Perbaikan produk dilakukan setelah menerima rekomendasi dari para ahli guna memproduksi produk yang siap digunakan untuk uji coba di lapangan.

3.5 Jadwal Penelitian

Pelaksanaan waktu penelitian dilaksanakan dari bulan November - tahun ajaran 2025/2026. Berikut adalah tabel rencana pelaksanaan penelitian :

Tabel 3.12 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Tahun Ajaran 2025/2026					
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
Pengajuan judul						
Acc Judul						
Penyusunan Proposal						
Bimbingan Proposal						
Acc Proposal						
Seminar Proposal						
Revisi Proposal						
Penelitian						
Penyusunan bab 4 & 5						
Sidang Skripsi						

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Studi ini termasuk dalam kategori Research and Development (RandD), dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran TEKOTA (televisi kosa kata) sebagai produk utama dalam fase ini. Media tersebut dibuat menggunakan aplikasi Canva dan bahan triplek. Produk media pembelajaran berbentuk televisi kosa kata ini telah mendapatkan validasi dari dosen yang memiliki keahlian dalam bidang materi, media, dan bahasa. Setelah mendapatkan validasi dan dinyatakan layak, uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 20 siswa kelas II di SDN 101736 Medan Krio. Pengembangan media TEKOTA (televisi kosakata) dilakukan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam penelitian ini, walaupun begitu, selama proses pengembangan, fokus studi ini dibatasi hanya pada tahap implementasi, karena keterbatasan waktu, sumber daya, dan biaya. Hasil dari penelitian ini mencakup beberapa temuan berikut:

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum peneliti menulis perangkat pembelajaran yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan kompetensi awal dengan capaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang berlaku di SDN

101736 Medan Krio, adapun kurikulum yang berlaku di SDN 101736

Medan Krio yaitu Kurikulum Merdeka

Kompetensi Awal	Capaian Pembelajaran
1. Peserta didik telah mampu mengenal sebagian huruf alfabet	Melalui media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) peserta didik mampu menyebutkan seluruh huruf abjad
2. Peserta didik mampu membaca suku kata sederhana (ba,bi,bu,be,bo)	Peserta didik mampu menjelaskan kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dan memahami kata-kata baru dengan bantuan konteks kalimat sederhana dan gambar/ilustrasi
3. Peserta didik mampu menyebutkan dan memahami kosakata dasar yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu membaca teks cerita sederhana (dua sampai tiga kata) dan teks deskripsi sederhana yang disajikan dalam teks visual

b. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, penulis mengamati karakteristik materi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi lingkungan sekitarku untuk membaca dasar. Langkah ini diambil

untuk memastikan bahwa langkah pengembangan media pembelajaran berupa TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dapat dilakukan sesuai dengan tujuan dan hasil pembelajaran yang diharapkan.

c. Analisis Peserta Didik

Setelah penulis melakukan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas II SDN 101736 Medan Krio jumlah siswa kelas II ada 20 siswa, ditemukan beberapa fakta saat pembelajaran sedang berlangsung, berdasarkan pengamatan penulis. Beberapa siswa terlihat kesulitan dalam proses belajar membaca, bahkan ada yang belum memahami huruf-huruf abjad dan kurang terampil dalam membaca. Mereka cenderung lebih asyik bermain dan mengganggu teman-teman yang tengah fokus belajar sehingga mengabaikan pelajaran yang sedang disampaikan. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman saat mengikuti proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Dari pernyataan ini, para peneliti memulai pengembangan alat bantu pembelajaran yang direncanakan untuk dikembangkan Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk mempersiapkan desain media pembelajaran yang akan mencakup aspek-aspek penting berikut:

a. Pengumpulan Referensi

Penulis mengumpulkan gambar, dan template desain dari canva untuk melengkapi media serta menyusun bahan ajar yang diambil dari

berbagai sumber seperti buku dan internet. Soal-soal materi dan gambar diterapkan sebagai pemaparan materi pada media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dengan maksud untuk menonjolkan daya tarik yang unik agar bisa menarik perhatian siswa dalam belajar.

b. Pembuatan Modul ajar

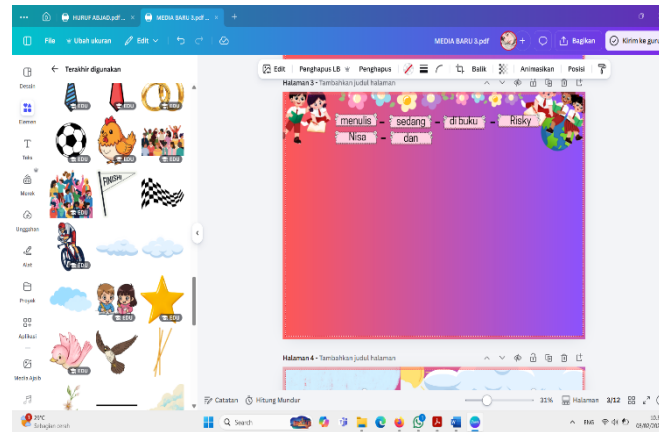
Pembuatan modul ajar dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran secara sistematis berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Modul ajar dirancang agar selaras dengan capaian pembelajaran serta kebutuhan peserta didik di kelas.

c. Perancangan Desain Produk

Dalam proses pembuatan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) tentu saja bukan hal yang mudah, banyak hal yang perlu disiapkan mulai dari konsep atau desainnya, lalu memilih warna yang sesuai serta gambar yang tepat yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan kepada para siswa. tahapan dalam pembuatan produk kali ini mencakup penyusunan materi pembelajaran yang telah di sesuaikan dengan penyusunan permainan TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang sudah ada. Setelah itu, proses akan dilanjutkan dengan pengembangan lebih lanjut. Tahapan ini melibatkan langkah-langkah berikut:

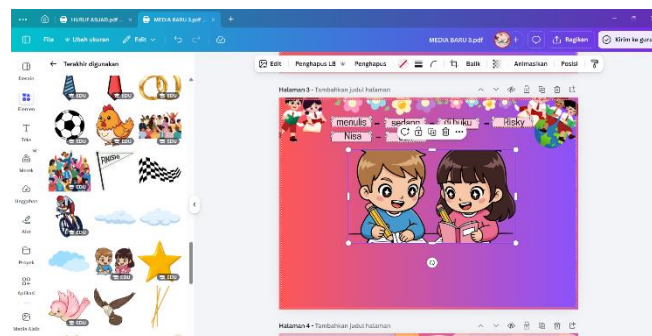
4. Pertama, tentukan tema atau materi yang akan menjadi isi materi yang akan disampaikan kepada siswa
5. Proses desain bisa dibuat menggunakan *canva* sebagai media editor
6. Menyiapkan aplikasi *canva* untuk desain media TEKOTA (Televisi

10. Menentukan warna yang menarik dan hiasan agar lebih bagus ketika ditampilkan



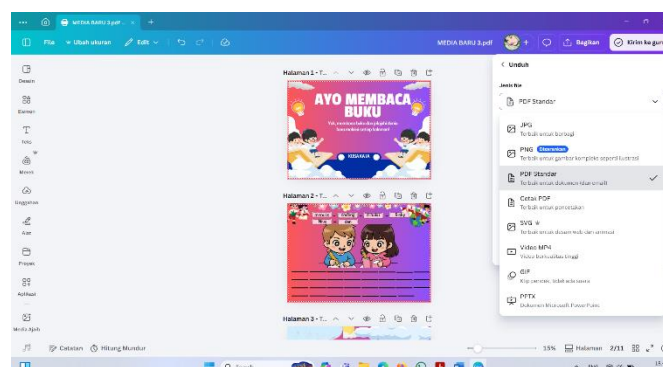
Gambar 4.4 Tampilan ilustrasi dan warna yang digunakan

11. Menentukan gambar animasi yang tepat sesuai dengan materi yang ingin ditampilkan dalam media TEKOTA (televisi Kosa Kata)



Gambar 4.5 Menentukan tampilan karakter sesuai dengan materinya

12. Setelah desain selesai, desain TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dapat diunduh dengan jenis file yang dibutuhkan



Gambar 4.6 Tampilan file yang diunduh

13. Kemudian desain tersebut dicetak dalam bentuk *landscape* dengan jenis kertas kontur, lalu di masukan kedalam media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk divalidasi oleh validator dan diuji coba kelompok kecil

d. Menyusun Instrumen Evaluasi Terhadap Media Pembelajaran

Instrumen dirancang untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi secara terstruktur terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan yang sudah ditentukan. Alat ukur yang melalui proses divalidasi mencakup instrumen penilaian dari ahli desain media, ahli bahasa, dan ahli materi. Sedangkan untuk menilai sejauh mana media tersebut praktis, digunakan instrumen berupa pengukuran respon dari guru dan siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada dasarnya pengembangan TEKOTA (Televisi Kosa Kata) terinspirasi dari media televisi pada umumnya, namun dalam pengembangan peneliti mengembangkan bentuk media yang tidak seperti biasanya, pada tahap ini, mengembangkan konsep permainan TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang akan dirancang dari bahan kardus hingga menjadi bahan triplek dan dapat berputar dengan manual menggunakan listrik serta mengidentifikasi tema pada dalam media, Pada tahapan ini juga dijelaskan aspek utama yang mencakup validitas media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata), yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli desain media, dan validasi ahli bahasa.

a. Tahapan Pembuatan Produk

Setelah menyelesaikan desain media, langkah berikutnya adalah mengembangkan media yang nyata sesuai dengan rancangan TEKOTA yang telah dibuat. Ini adalah hasil dari pengembangan produk media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang berbasis permainan.

Tabel 4.1 Rancangan Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

No	Media yang dikembangkan	Gambar
1.	Desain TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	
2.	Huruf Abjad untuk menyusun kata	

3.	Media Asli TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	
----	---	---

b. Uji Kevalidan

Pada saat ini, media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) akan menjalani proses validasi oleh beberapa validator. Prosedur validasi ini melibatkan tiga validator, yakni ahli dalam materi, ahli dalam desain media, dan ahli dalam bahasa. Validator untuk media pengajaran ini ditujukan kepada para dosen dan satu wali kelas yang memiliki keahlian di bidangnya.

Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran

No	Nama Validator	Validasi
1.	Novita Sari,S.Pd	Ahli Materi
2.	M. Afiv Toni Suhendra Saragih,M.Pd	Ahli Desain Media
3.	Amin Basri S.Pd,I.,M.Pd	Ahli Bahasa

1. Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media bertujuan untuk mengecek apakah desain tersebut sesuai kebutuhan. yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuannya adalah supaya punya daya tarik dan keunikan, serta dapat masukan dan Saran mengenai penggunaan desain yang digunakan dalam media TEKOTA (Televisi Kosa Kata). Desain pada media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa

Kata) divalidasi oleh bapak M.Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd yang merupakan seorang dosen di Umsu. Penelitian Validasi dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2026, dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{35} \times 100\%$$

$$P = 82,86 \%$$

Tabel 4.3 Hasil Desain Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
M.Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd	29	35	82,86%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi desain media oleh ahli menunjukkan bahwa. materi yang disajikan terbukti sangat valid digunakan dengan tingkat kevalidan yang tinggi. sebesar 82,86%. Oleh karena itu, desain yang digunakan dalam media pembelajaran TEKOTA(Televisi Kosa Kata) yang telah dibuat dianggap layak untuk digunakan dalam proses belajar.

2. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi apakah materi tersebut layak digunakan dalam pembuatan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dengan tujuannya untuk mendapatkan masukan dan saran mengenai materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun yang Memvalidasi materi dalam media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ini

adalah Ibu Liza Mutia S.Pd. Yang bekerja sebagai guru di SDN 101736 Medan Krio Medan Validasi dilakukan pada tanggal 09 Februari 2026 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$P = 82,5 \%$$

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Liza Mutia S.Pd.	33	40	82,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli, terlihat bahwa materi tersebut yang disajikan terbukti sangat valid dengan tingkat kevalidan sebesar Oleh karena itu, materi dalam media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang telah dibuat dianggap cukup baik dan bisa digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Validasi Ahli Bahasa

Pada pengujian berikutnya adalah validasi bahasa di mana produk tersebut Sudah selesai, hasil tersebut kemudian divalidasikan menggunakan lembar angket yang mencakup berbagai aspek penilaian, serta berisi masukan dan saran sebagai bahan evaluasi untuk dilakukan perbaikan Yang memvalidasi bahasa pada media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) adalah bapak Amin Basri S.Pd, M.Pd, yang merupakan seorang dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi dilakukan pada tanggal 14 Januari 2026 dengan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$P = 91,43 \%$$

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Amin Basri S.Pd.I, M.Pd	32	35	91,43%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil Validasi bahasa oleh ahli menunjukkan bahwa bahasa ditampilkan terbukti sangat valid dengan tingkat kevalidan 91,43%. Dengan Sebagai hasilnya, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang telah dikembangkan dianggap layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

4. Tahap Implementasi (Implementasion)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dilakukan pada hari senin tanggal 9 sampai Selasa 10 februari 2026 pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua jam pelajaran (setara dengan 2 X 35 menit) sejak pukul 7.30 hingga pukul 08.05 WIB. Ditahap ini, implementasi media pembelajaran yang telah dirancang untuk dilaksanakan.

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kemudahan penggunaan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa kata) Beberapa langkah dalam proses implementasi produk meliputi: 1) uji coba produk yang mencakup kepraktisan dari sisi pendidik, dengan melibatkan uji coba kepraktisan melibatkan satu responden

dari guru kelas dan 20 responden dari siswa yang diambil dari 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.

1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh guru yang merupakan wali kelas II. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Novita Sari,S.Pd.	72	75	96%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru di atas, maka persentase hasil nilai. Kepraktisan guru mencapai 96% dengan kriteria praktis digunakan. Oleh karena itu, Media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) memang sangat praktis dalam pengembangannya. Dengan demikian, media tersebut berhasil mencapai tujuannya, yaitu menunjukkan bahwa respons dari wali kelas II dapat diterapkan dan digunakan secara sangat praktis sebagai alat dalam proses belajar mengajar di

kelas.

2. Hasil Uji Coba Kepraktisan Respon Siswa

Uji coba peserta didik menggunakan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dilaksanakan di kelas II SDN 101736 yang terdiri dari 20 siswa. sebagai responden. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ini dilakukan dengan menggunakan alat berupa angket, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.322}{1.500} \times 100\%$$

$$P = 88,13\%$$

Tabel 4.7 Hasil Uji Kepraktisan Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Siswa Kelas II	1.322	1.500	88,13%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan siswa, respon siswa menunjukkan bahwa hasil sebesar 88,13% dengan kriterial sangat praktis digunakan dengan materi pembelajaran membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan Krio

4.2 Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) pada materi membaca permulaan di kelas II SDN 101736 Medan Krio. Hasil penelitian yang dibahas berkaitan dengan pengembangan dan penggunaan media pembelajaran TEKOTA (televisi

Kosa Kata) dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami huruf abjad, kosa kata hingga menjadi kalimat secara lebih jelas, konkret, dan menarik.

Media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) pada materi membaca permulaan dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Selain itu, media ini juga dapat membantu siswa memahami bentuk-bentuk huruf abjad secara lebih sistematis.

Media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) adalah sebuah produk yang dikembangkan melalui berbagai tahap sesuai Model ADDIE mencakup lima tahapan utama, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang secara umum menjadi panduan dalam proses pembelajaran. Namun, karena keterbatasan waktu dalam studi ini, proses tersebut hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Setelah itu, dilakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang.

4.2.1 Proses Pengembangan Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) 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 analisis peserta didik, 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 TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

Validasi dilakukan pada sampai tahap pengembangan (*implementation*) saja karena keterbatasan waktu. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) 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.Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd sebagai ahli media, ibu Liza Mutia S.Pd sebagai ahli materi dan bapak Amin Basri S.Pd.I, M.Pd. sebagai ahli bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh bapak M.Afiv Toni Suhendra 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 TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam pelajaran bahasa Indonesia. serta lembar angket validasi terhadap desain media dilaksanakan sekali oleh ahli media. Tingkat

validitas dari hasil validasi ahli desain media mencapai 82,86%%, yang masuk dalam kategori “sangat valid digunakan” dengan rentang 81% - 100%.

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 angket validasi yang sesuai dengan isi media tersebut. Berdasarkan perhitungan, tingkat validitas hasil dari validasi ahli bahasa mencapai 91,43%%, yang masuk dalam kategori “sangat valid” dengan rentang 81% - 100% .

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 TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dan Huruf Abjad dalam pelajaran membaca permulaan. Berdasarkan perhitungan, tingkat validitas hasil validasi ahli materi adalah 82,5% , dengan kategori “sangat valid” rentang 81% - 100%. Menurut hasil penilaian yang diberikan ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang telah dikembangkan dinilai memenuhi kriteria kevalidan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)

Setelah media tersebut melewati uji kelayakan dari para ahli, tahap berikutnya adalah uji coba kepraktisan yang dilaksanakan pada guru dan siswa. Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh wali kelas II SN101736 Medan Krio, terdiri dari 20 siswa, yang meliputi 10 siswa laki-laki dan 10 orang perempuan, pada tanggal 10 februari 2026, pada keseluruhan angket siswa

memberikan penilaian 88,13%, yang dikategorikan "sangat praktis digunakan".

Pada tahap implementasi, hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian dengan total 96% , yang dikategorikan sebagai "sangat praktis digunakan." Secara keseluruhan, hasil uji coba dengan guru dan siswa menunjukkan tanggapan positif terhadap penerapan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) di kelas II SDN 101736 Medan Krio.

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang 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

Mengacu pada hasil penelitian mengenali pengembangan media ular tangga dikelas II, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dengan mengaplikasikan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi), penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang terstruktur secara sistematis. Pada masa analisis, peneliti mengidentifikasi kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku. Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dengan menggunakan bahan dari kayu dan aplikasi canva premium melalui tiga langkah, yaitu perancangan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata), penyusunan materi, penyusunan instrument. Fase pengembangan meliputi validasi oleh pakar desain, pakar bahasa, dan pakar materi, yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dapat diterapkan dengan efektif dalam proses belajar mengajar disekolah. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) kemudian diuji coba pada tahap implementasi dengan melibatkan guru dan siswa.
2. Valliditas media pembelaljaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dapat dilihat dari temuan dari proses validasi yang dilakukan oleh pakar media, pakar bahasa, daln pakar nmateri Hasil validalsi oleh pakar media menunjukkan

skor 82,86%, hasil validasi oleh pakar bahasa memperoleh skor 91,43%, dan hasil validasi oleh pakar materi mencapai skor 82,5%. Berdasarkan hasil validasi ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang telah dikembangkan dinyatakan sah untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

3. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa kata) yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil respon yang diterima dari guru dan peserta didik terkait media ini. Hasil respon guru menunjukkan 96%, sementara respon siswa mencapai 88,13%. Berdasarkan hasil respon ini, dapat disarankan bahwa media TEKOTA (Televisi Kosa kata) terbukti efisien dan mudah diterapkan dalam kegiatan

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Produk media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) bisa digunakan sebagai sarana berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas guna menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kreatif, produktif, dan menyenangkan bagi para peserta didik.
2. Saran penulis, permainan TEKOTA (Televisi Kosa Kata) diharapkan dapat menjadi inspirasi guru ataupun peneliti lain untuk berinovasi mengembangkan permainan TEKOTA lainnya yang tidak hanya memuat satu materi saja. Namun, beberapa materi dan dapat menambahkan suara pada media pembelajaran TEKOTA agar pembelajaran lebih menyenangkan dan mendukung berbagai proses pembelajaran yang sedang

berlangsung.

3. Pengujian produk dapat dilaksanakan melalui ruang lingkup yang lebih besar untuk meningkatkan kualitas produk pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuhassna, H., Alnawajha, S., Awae, F., Azrien, M., & Mohamed, B. (2024). Mensintesis Integrasi Teknologi Dalam Model Addie Untuk Desain Instruksional: Tinjauan Pustaka Sistematis Yang Komprehensif. *Journal Of Autonomous Intelligence*, 7(5), 1–28. <https://doi.org/10.32629/Jai.V7i5.1546>
- Ali, M. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Paud*, 3(1).
- Alvi, A., & Basri, A. (2023). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analisis Sintetik) Dengan Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Ii Sd Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299.
- 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.
- Anzar, S. F. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015 / 2016. *Bina Gogik*, 4(1), 53–64.
- Apriani, E. (2023). Pengembangan Buku Cerita Anak Perbatasan Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Smp Negeri 1 Sebatik. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(May), 1235–1248.
- Apriawan, A., & Ningsih, D. P. (2022). Sistem Sosial Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Menumbuhkan Kesadaran Dan Inklusi Sosial Siswa Ips Man 2 Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)*, 8(4), 2591–2597.
- Ardila, T., Dewi, N. K., & Oktaviyanti, I. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 1 Kesik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8.
- Arsyad. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. 7–29.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aulia, I., & Putro, K. Z. (2024). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penggunaan Media Dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. 6(6), 6519–6526.
- Ayu, D. Maharani. (2023). *Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran*.

- Azzahra, L., & Irawan, D. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (Pjpi)*, 1(1), 13–20.
- Birru Muqdamien, Umayah, Juhri, D. P. R. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R & D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains. *Jurnal Intersections*, 6(1).
- Budiasa, I. B. M., Suma, K., & Suastra, I. W. (2023). Ragam Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 593–604.
- Chairunnisa. (2024). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(2), 1636–1648.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(1), 282–294.
- Dwita, R., Lestari, A., Wahyuni, S., & Ridlo, Z. R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Potensi Lokal Berbantuan Google Sites Untuk Mengembangkan Literasi Sains Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 245–254.
- Eka, K., Janah, N., & Surabaya, U. N. (2021). Reviewing The Use Of Television Shows For Learning And Teaching Of English Language And Literature : *Konferensi Internasional Bahasa Dan Sastra Inggris (Ellic)*, 4, 76–83.
- 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. (2023). *Aktualisasi Tujuan Pendidikan Islam Dari Perspektif Imam Al-Ghazali*. 117–129.
- Fajrin, R., & Ana, R. (2022). Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pemanfaatan Majalah Dinding Kelas Untuk Melatih Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn 1 Wonorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2021 / 2022 Pendahuluan Majalah Dinding Atau Bia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vi(2).
- Faradila, A., Priantari, I., & Qamariyah, F. (2023). *Teaching At The Right Level Sebagai Wujud Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Di Era Paradigma Baru Pendidikan*. 1, 1–10.
- Fathurrahman. (2021). *Optimalisasi Kinerja Komite Sekolah Dalam Pengolahan Satuan Unit Pendidikan*. 9(1), 40–50.

- 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.
- Fifit Fitria Dewi F, S. L. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Filisyamala, J. (2022). *Pengaruh Media Televisi Untuk Mengembangkan Kosakata Anak*. 3(1), 253–259.
- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 18(2), 218–229.
- Gede, E. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Sub Pokok Alat-Alat Tangan (Handtools) Bagi Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 11(1), 18–28.
- Gowenlock, A. E., Norbury, C., & Rodd, J. M. (2024). Exposure To Language In Video And Its Impact On Linguistic Development In Children Aged 3 – 11 : A Scoping Review. *Journal Of Cognition*, 7(1), 1–36. <https://doi.org/10.5334/joc.385>
- Halimatussakdiah, L. D. L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Dengan Metode Tutor Sebaya Berbantu Media Audiovisual Di Kelas Vi Sd. *Jurnal:Guru Kita*, 3(2), 219–226.
- Hamidah, D. A., & Gumilang, G. S. (2023). Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga Di Smp Mardi Utomo Grogol. *Semdikjar:Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran*, 964–972.
- Hamzah, A. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research & Development (Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil)*.
- Helwah, D. M., Arisati, K., & Mufidah, N. Z. (2023). Metode Sas Sebagai Solusi Guru Dalam Meningkatkan Membaca Di Kelas Pemula Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6, 1–9.
- Humairah, E. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran Ipa Sd. 1*, 249–256. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.196>
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Hamonangan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Addie Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224.

- Jenny Ramadona Putri Ardi Yudha, S. S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal Of Telenursing (Joting)*, 3, 538–545.
- Kapp, K. M. (2022). *The Gamification Of Learning And Instruction: Game-Based Methods And Strategies For Training And Education*. John Wiley & Sons.
- Khasanah, S. B. (2023). *Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam (Cooperative Learning)*. 9(1), 422–431.
- Lukman, A. (2021). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal P Ada Pembelajaran I Pa Kelas V D I Sekolah Dasar. *Elementary*, 21, 153–166.
- Marinda, D. (2021). *Piaget Dan Problematikanya Pada Pendahuluan*. 116–152.
- Masuri, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Maulida, B. A., Diah, M., & Lestari, W. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Literasi Multimodal. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 59–74.
- Mayer, E. (2022). Multimedia Learning. *Laporan Tahunan Psikologi Pendidikan Di Jepang*, 41, 27–29.
- Meilani Safitri, M. R. A. (2022). Addie , Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Meswari, F. P., Zen, Z., & Yeni, F. (2025). The Effect Of Gerlach & Ely Instructional Design Model And Learning Motivation On Elementary Students ' Mathematics Achievement. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 11(10), 1064–1073. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i10.12328>
- Muammar, D. (2021). *Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar (Hilmiati (Ed.);). Sanabil*.
- Munir, M., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(C), 48–65.
- Muslim Mubarak, M. Y. (2024). Manajemen Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural Di Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Ar-Rahmah Dalam Menumbuhkan Kesadaran Siswa Terhadap Keberagaman Masyarakat. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 199–209.
- Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2022). *Multimedia Interaktif Mengenal*

Pahlawan Nasional Indonesia Pendahuluan. 8(1), 83–98.

- Nur, A., Jihan, F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2021). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 107–113.
- Nuraiza, & Rahmi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Teknik Membaca Super Gaya Accelerated Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Kota Lhokseumawe. *Jrr*, 2(2), 108–114.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Oktaviani, R. E., & Nursalim. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd / Mi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 1–9.
- Pitri, P., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123.
- Poku, A., & Luwuk, U. M. (2025). The Influence Of Audio-Visual Learning Media On Early. *Indonesian Journal Of Education (Injoe)*, 5(3), 537–548.
- Pratiwi, D. G. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal fkip.Unram.Ac.Id*, 2022. <https://doi.org/10.29303/Cep.V7i2.6428>
- Pratiwi, K. W., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 4(1), 33–38.
- Rahman, A., Munandar, S. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Raja Usman. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Menjadi Kalimat Berdasarkan Aktivitas Siang Hari Dengan Menggunakan Media Kartu Gambar Kata Di Kelas 1.C Sd Negeri 10kecamatan Pinggir, Kabupaten Bengkalis. *Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2020), 227–234.
- Rini Andika. (2023). Pengaruh Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sdn 24 Gelumbang. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 09, 777–786.
- Rohman, I., & Romelah, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Thursina Smart Education System Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 206–219.

- Sadiman, A. S. (2021). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*.
- Salsabilah, A. S., Muzamil, I. N., Juardi, I. F., Putri, N., & Afifah, N. (2024). Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 06(02), 11943–11950.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games Terhadap Motivasi Belajar Matematika Di Kelas Viii Smpn 2 Jalancagak. *Jurnal Sosialisasi*, 4(2), 1454–1464.
- Sari, R. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Tv Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Meteri Bentuk Energi Untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas Iv Sdn 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu. *Jurnal Pendidikan*.
- Sari, R. P., Sofwan, M., Rosmalinda, D., Guru, P., Dasar, S., & Keguruan, F. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Urnal Tunas Pendidikan*, 7(2), 534–544.
- Satria, D., & Afnita, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Dan Mengelola Majalah Dinding Sdn 04 Dan Sdn 10 Lawang Mandahiling Kabupaten Tanah Datar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1).
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(11).
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2022). Media Pengajaran, Sinar Baru Algensindo: Bandung, Cet. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiharti, R. E., Kelas, P. T., & Dasar, S. (2024). Peningkatan Penguasaan Membaca Permulaan Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar (Elementary Education. *Else(Elementary School Educationjournal)*, 8–12.
- 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*, 713–726.
- Sunariyanti, E., Rusminto, N. E., Nurwahidin, M., & Widodo, M. (2025). Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas V Di Sdn 01 Taman Asri. *Jpgmi*, 11(1), 7–17.
- Sya'adah, E. W. (2023). Penggunaan Tv Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Di Era

- Modernisasi Pada Paud Baitul Haq. *Jurnal Upmk*, 483–490.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & V., & V. (2023). *Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran*. 4, 111–123.
- Titingganur, H. (2024). Pengembangan Media Flashcard Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I. *Jurnal Sultra Elementary School*, 6(1), 1155–1170.
- Ulandari, R., Syawaluddin, A., & Ajar, B. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Jeneponto*. 2(5), 106–114.
- Ummul. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sd Dan Mi*. 2(1).
- Utami, R. F. R. A. (2022). Pemanfaatan Majalah Dinding Kelas Untuk Melatih Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn 1 Wonorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Wahyono, P. T., Ismoko, A. P. (2021). Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli. *Edukasimu*, <https://Repository.Stkippacitan.Ac.Id/Id/Eprint/588/>, 1–9.
- Wahyuni, I. (2022). *Pemilihan Media Pembelajaran*.
- Warinta, Y., Oktria, K., Zarah, J. A., Ariyanto, R., Rahmayuni, R., & Wismanto, W. (2024). Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.
- Wasiyah, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas. *Urnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 205–212.
- Widayan, P., Harjono, H. S., & Purba, A. (2023). *Pengaruh Tiktok Sebagai Media Pembelajaran*. 13(2007), 353–360.
- Widiana, I. W., & Astawan, I. G. (2022). *Instrumen Keterampilan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. I*, 85–94.
- Yampap, U., & Hasyda, S. (2021). Penggunaan Media Kartu Suku Kata Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2).
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Armi, D., & Putri, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *P-Issn 2987-8780 E-Issn 2987-9647 Doi: <https://>*

- Doi.Org/10.55352/Edu Edu Journal Innovation In Learning And Education*, 01(02).
- Yuliwinarti, E. M. (2024). *Analisis Perbandingan Kurikulum Pendidikan Korea Selatan Dan Indonesia*. 14(2), 1–12.
- Yunita, C., Ulfa, M., Guru, P., Dasar, S., & Inggris, P. B. (2021). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Kata Lembaga Dengan Bantuan Media Flashcard*. *Asmonah 2019*, 192–199.
- Yunus. (2022). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan*. 7(2), 118–127.
- Yusup, M. (2024). Pengaruh Minat Berwirausaha Dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Potensi Kewirausahaan Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Intitut Agama Islam Negeri Parepare. *Jurnal Pendidikan*.
- Zahratussyafara, N., Annisa, I. R., Sahfitri, N. D., & Zain, N. (2023). Kajian Literatur Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Agama Islam. *Proceeding International Seminar Of Islamic Studies*, 1126–1132.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM**

Penyusun :	Cut Khairunnisa Ramadani
Jenjang Sekolah :	Sekolah Dasar
Fase/Kelas :	A/ II
Mata Pelajaran :	Bahasa Indonesia
Elemen :	Membaca dan Memirsa
Capaian Pembelajaran :	Pada akhir Fase A, Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi, Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa.
Kompetensi Awal :	Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi
Alokasi Waktu :	2 X 35 Menit
Profil Belajar Pancasila :	▪ Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa ▪ Berikir Kritis ▪ Kebhinekaan Global. ▪ Mandiri ▪ Kreatif ▪ Gotong Royong
Target Peserta Didik :	Reguler
Moda Pembelajaran :	Tatap Muka
Pendekatan Pembelajaran :	Pendekatan TaRI (Teaching At The Right Level)
Model Pembelajaran Yang Digunakan :	Problem Based Learning (PBL)
Metode Pembelajaran :	Tanya Jawab, Diskusi Kelompok, Penugasan
Sarana Dan Prasarana :	a. Sumber Belajar : Modul Ajar, Internet, buku pegangan siswa, video youtube b. Media pembelajaran: - LKPD(lembar kerja peserta didik) c. Alat Pembelajaran : Laptop, LCD proyektor d. Alat Peraga : Media TEKOTA (Televisi Kosa kata)

B. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN: (TP Berdasarkan CP)
1. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi 2. Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa.
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN
1. Melalui kegiatan menyebutkan huruf abjad secara lengkap peserta didik mampu menerapkan sikap membaca dengan baik. C3 2. Dengan kegiatan bermainmedia TEKOTA (Televisi Kosa Kata), peserta didik dapat menganalisis berbagai macam gambar serta suku kata C4
PEMAHAMAN BERMAKNA :
1. Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai kosa kata dalam membaca permulaan
PERTANYAAN PEMANTIK :
1. Apakah kalian bisa menyebutkan huruf abjad dengan lengkap? 2. Apa saja kata yang berhubungan dengan sekolah? 3. Kosa kata apa yang kalian gunakan saat pagi hari di rumah?

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila,4C)	ESTIMASI WAKTU
pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.	Religius, Beriman bertakwa kepada tuhan YME	10 Menit
	2. Peserta didik ditanyakan kabar dan di cek kehadirannya oleh guru.	Disiplin	
	3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu ” Dari sabang sampai merauke”	Berkebhinekaan global	
	4. Peserta didik guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran.		
	Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru:	Mandiri,	

	- Apakah kalian bisa menyebutkan huruf abjad dengan lengkap? - Apa saja kata yang berhubungan dengan sekolah? - Kosa kata apa yang kalian gunakan saat pagi hari di rumah?	Critical Thingking	
	5. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	Comunication	
Kegiatan Inti	Sintaks 1 : Orientasi Peserta didik pada masalah		50 Menit
	1. Untuk menggali pengetahuan peserta didik guru mengenali huruf abjad dari a-z,lalu bertanya huruf apa yang terdengar dari kata "apel"?	<i>Communication TPACK</i>	
	2. Guru menampilkan media pemebelajaran TEKOTA(Televisi Kosa Kata) dan menjelaskan cara bermain media pembelejaran tersebut yang berisi kosa kata	<i>Communication</i>	
	3. Peserta didik diajukan pertanyaan,misalnya: "jika kalian menemukan tulisan 'ibu', bagaimana kalian Mengeja huruf-huruf itu?	<i>Bernalar kritis, pedagogical, mandiri,comunica tion</i>	
	4. Guru mengkalirifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap siswa	<i>Comunication collaboration</i>	
	Sintaks 2 : Mengorganisasikan Peserta didik		
	5. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah siswa yang ada di dalam kelas	<i>PK, Collaboration, Berkebhinekaan Global</i>	

	6. Guru membentuk menjadi beberapa kelompok : Kelompok 1: siswa yang MAHIR peserta didik diminta untuk menyusun 6 kata menjadi kalimat yang benar dimedia yang sudah ditampilkan dan membaca setiap kata dengan benar Kelompok 2 : siswa yang CUKUP MAHIR diminta untuk membaca dan mencocokkan 4 kata sehingga menjadi kalimat sederhana dengan baik dan benar dengan gambar yang tersedia lalu membaca secara bersama. Kelompok 3 : siswa yang PERLU BIMBINGAN diminta untuk menyusun 4 kata sederhana untuk menjadi kalimat yang benar.	<i>Creative thinking collaboration</i>	
	7. Guru membagikan LKPD pada masing – masing kelompok, setiap kelompok memiliki waktu 5 menit	<i>Communication</i>	
	8. Guru menjelaskan tentang kegiatan siswa yang akan dilakukan dalam pembelajaran ini		
	Sintak 3 : Melakukan penyelidikan atau penelusuran untuk menjawab permasalahan		
	9. Peserta didik mengerjakan soalyang diberikan oleh guru secara berkelompok yang telah ditentukan.	<i>Communication</i>	
	10. Guru membimbing peserta didik saat pengerjaan soal yang telah diberikan pada media TEKOTA (Televisi Kosa Kata).	<i>Collaboration</i>	

	Sintak 4 : Mengembangkan dan menyajikan karya		
	11. Peserta didik mempersentasikan hasil diskusi didepan kelas sesuai dengan kelompok masing-masing.	<i>Creative thinking dan collaboration</i>	
	12. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik.	PK <i>Communication</i>	
	Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah		
	13. Guru dan Peserta didik melakukan Evaluasi dalam pembelajaran hari ini	<i>Collaboration</i>	
	14. Sebelum pulang peserta didik melakukan ice breaking yang dibimbing oleh guru	<i>Pk Communication</i>	
	15. Peserta didik Bersama guru menyimpulkan pembelajaran harini.	<i>Critical Thingking</i>	
Penutup	1. Peserta didik dan guru melakukan refleksi : - Bagaimana pembelajaran hari ini? - Kira – kira emot mana yang menggambarkan kalian saat ini ?	<i>Communication</i>	10 menit

	2. Peserta didik mendengarkan guru dalam memberikan informasi terkait pembelajaran pada pertemuan selanjutnya	CK	
	- Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	Beriman dan bertakwa terhadap tuhan YME dan berakhlak mulia	

D.GLOSARIUM DAN REFERENSI

GLOSARIUM
Membaca permulaan Tahap awal belajar membaca yang menekankan pada kemampuan mengenal huruf, bunyi huruf, suku kata, dan kata sederhana sebelum membaca kalimat atau paragraf Kosa Kata Kumpulan kata yang diketahui, dipahami, dan digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan berbicara, membaca, dan menulis. Huruf Simbol atau lambang yang digunakan untuk membentuk kata. Setiap huruf mewakili bunyi tertentu dalam bahasa. Penilaian Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Peserta didik Berusaha mengembangkan keterampilan kepada peserta didik melalui diskusi kelompok Refleksi Aktifitas pikir dan rasa dalam rangka mengenal dan mengetahui kompetensi percaya diri dalam mengembangkan potensi diri pada peserta didik.
DAFTAR PUSTAKA
Taufina. (2017). <i>Bermain Dilingkunganku</i> . Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mengetahui
Kepala Sekolah



Martiana, S.Pd

NIP. 197101071993052002

Guru Kelas



Novita Sari, S.Pd

Medan, 4 Desember 2025
Penyusun



Cut Khairunnisa R
(2202090204)

Lampiran 2 Materi Ajar

MATERI AJAR**MATERI PEMBELAJARAN**

Kelas	: II
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pembelajaran	: Lingkungan disekitar ku

A. Pengertian Membaca permulaan

Membaca permulaan merupakan langkah dasar dalam proses pembelajaran membaca yang menekankan pada sebutan suatu huruf dan penggabungan huruf-huruf tersebut menjadi kata-kata. Dalam tahap membaca permulaan, siswa tidak diharuskan untuk memahami arti kata yang mereka baca, melainkan diharuskan untuk mengetahui cara melafalkan kata yang tersusun dari beberapa huruf. Menurut Soedarso (dalam Nuraiza & Rahmi, 2021), aktivitas membaca adalah sebuah proses yang rumit yang melibatkan banyak tindakan yang berbeda. Saat membaca, anak-anak menggunakan pemahaman dan imajinasi mereka, mengamati, serta mengingat bentuk huruf. Mereka tidak bisa membaca tanpa menggerakkan mata atau berpikir.

Hal ini sejalan dengan pendapat Munthe dan Sitinjak (dalam Yunita et al., 2021, hlm.196) yang menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan fase awal dalam proses belajar membaca yang menjadi landasan untuk melanjutkan ke tahap pemahaman bacaan atau yang dikenal sebagai pemahaman. Dari pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah proses pembelajaran bagi siswa di kelas rendah yang menekankan pada pengenalan simbol yang berupa huruf atau kata, serta memperkenalkan cara pengucapan suara sebagai dasar untuk melanjutkan ke tahap membaca yang bersifat pemahaman.

B. Pengertian Umum

Kosa kata dalam membaca permulaan adalah sekumpulan kata yang perlu dikenali, dipahami, dan digunakan oleh siswa pada tahap awal pembelajaran membaca. Pada fase ini, siswa tidak hanya belajar mengenal huruf dan merangkainya menjadi suku kata, tetapi juga membangun pemahaman makna dari kata-kata sederhana yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan kosa kata menjadi fondasi penting, karena semakin banyak kata yang dikuasai siswa, semakin mudah mereka memahami isi bacaan dan mengembangkan kemampuan literasi selanjutnya.

Dalam konteks membaca permulaan, kosa kata berfungsi sebagai komponen dasar yang membantu siswa menghubungkan simbol tulisan (grafem) dengan bunyinya (fonem) dan maknanya, sehingga siswa dapat membaca dengan lebih lancar dan memahami teks secara tepat. Oleh karena itu, pembelajaran kosa kata harus dilakukan melalui kegiatan yang konkret, kontekstual, dan berulang agar siswa mampu menyimpan dan menggunakan kata tersebut dalam situasi berbahasa yang beragam.

Tujuannya:

1. Membantu siswa mengenali dan memahami makna kata-kata dasar yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menghubungkan huruf, suku kata, dan kata dengan maknanya, sehingga proses membaca menjadi lebih bermakna.
3. Mengembangkan kemampuan siswa membaca kata secara tepat dan lancar
4. Mendorong kemampuan siswa menggunakan kata dalam konteks yang benar

5. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca melalui pengenalan kata yang menarik, relevan, dan mudah dipahami.

1. Abjad

Huruf Abjad terdiri dari 26 huruf, yaitu sebagai berikut:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y												
z												

Pelafalan:

a = a	p = peh
b = beh	q = qeh
c = ceh	r = reh
d = deh	s = seh
e = eh atau (e ember)	t = teh
f = feh	u = u
g = geh	v = veh
h = heh	w = weh
i = i	x = eks
j = jeh	y = yeh
k = keh	z = zeh
l = leh	
m = meh	
n = neh	
o = o	

2. Suku Kata Sederhana

- | | |
|------------------|-----------|
| ➤ A- yam | = Ayam |
| ➤ Ba - n - ta- l | = Bantalf |
| ➤ Ca – ci – ng | = Cacing |

- Du – ri – an = Durian
- E – m – be – r = Ember
- Gu – ri – ta = Gurita
- Je – ra – pa – h = Jerapah

3. Membaca Kata Gambar

A =  **Apel**

B =  **Bola**

C =  **Capung**

D =  **Donat**

E =  **Ember**

F =  **Foto**

G =  **Gajah**

H =  **Handuk**

I =  **Ikan**

J =  **Jagung**

K =  **Kaca**

L =  **Lampu**

M =  **Mangga**

N =  **Nanas**

4. Membaca kalimat sederhana

“Apel itu berjumlah 2 buah”

” Bola diberikan oleh adik”

” Capung itu hinggap di daun”

” Donat Kesukaan kakak”

” Ember itu punya ibu”

”Foto keluarga saya”

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dari semua materi diatas siswa mampu mengenali nama hewan,benda,dll dengan menggabungkan suku kata, lalu membaca kata dan membaca menjadi kalimat sederhana .

Lampiran 3 Angket Respon Siswa

Instrumen Respon Siswa

Nama Siswa :
 Kelas : II A SDN 101736 Medan Krio
 Hari/Tanggal : Selasa, 10 Februari 2026
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata)
 Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 1 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki,dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Saya merasa senang dan nyaman memepelajari kosa kata menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)					
2.	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia dengan media ajar TEKOTA (Televisi kosa Kata)					
3.	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)					
4.	Saya Merasa tidak bosan dalam pembelejaran Bahsa Indonesia dengan menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)					
5.	Saya senang dengan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru					
6.	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guuru saat pelajaran Bahasa Indonesia					
7.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)					
8.	Saya bersungguh-sungguh dlam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II					

9.	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)					
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)					
11.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menambah rasa ingin tahu saya					
12.	Materi yang disampaikan menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sangat jelas					
13.	Tampilan TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menarik perhatian saya					
14.	Saya merasa media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ini membantu saya dalam proses pembelajaran					
15.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menarik digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kosa kata dalam membaca permulaan					

Penilaian Tertinggi

lampiran 3

Instrumen Respon Siswa

Nama Siswa : *ASXIFA AIMAISA*
 Kelas : *2A*
 Hari/Tanggal : *SEIUSA 10 FEBRUARI 2026*
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata) Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 1 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Saya merasa senang dan nyaman memepelajari kosa kata menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
2.	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia dengan media ajar TEKOTA (Televisi kosa Kata)	✓				
3.	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
4.	Saya Merasa tidak bosan dalam pembelejaran Bahsa Indonesia dengan menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
5.	Saya senang dengan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				
6.	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guuru saat pelajaran Bahasa Indonesia	✓				
7.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
8.	Saya bersungguh-sungguh dlam memahami materi yang disampaikan	✓				

	pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II					
9.	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
11.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menambah rasa ingin tahu saya	✓				
12.	Materi yang disampaikan menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sangat jelas	✓				
13.	Tampilan TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menarik perhatian saya	✓				
14.	Saya merasa media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ini membantu saya dalam proses pembelajaran	✓				
15.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menarik digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kosa kata dalam membaca permulaan	✓				

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{75} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Penilaian Sedang

Instrumen Respon Siswa

Nama Siswa : Muhammad Kian
 Kelas : II A
 Hari/Tanggal : Kelasa 10 Desember 2025
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata) Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 1 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari kosa kata menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
2.	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia dengan media ajar TEKOTA (Televisi kosa Kata)	✓				
3.	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
4.	Saya Merasa tidak bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)					✓
5.	Saya senang dengan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				
6.	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran Bahasa Indonesia			✓		
7.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
8.	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan	✓				

	pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II					
9.	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)			✓		
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)		✓			
11.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menambah rasa ingin tahu saya		✓			
12.	Materi yang disampaikan menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sangat jelas	✓				
13.	Tampilan TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menarik perhatian saya	✓				
14.	Saya merasa media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ini membantu saya dalam proses pembelajaran			✓		
15.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menarik digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kosa kata dalam membaca permulaan	✓				

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{75} \times 100\%$$

$$P = 84 \%$$

Penilaian Terendah

Instrumen Respon Siswa

Nama Siswa : Eken Ateng
 Kelas : II^A
 Hari/Tanggal : Senin 16-2-2015
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata) Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari kosa kata menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)	✓				
2.	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia dengan media ajar TEKOTA (Televisi kosa Kata)			✓		
3.	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)		✓			
4.	Saya Merasa tidak bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)					✓
5.	Saya senang dengan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru				✓	
6.	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran Bahasa Indonesia		✓			
7.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)			✓		
8.	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan	✓				

	pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II	5	4	3	2	1
9.	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)		✓			
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media ajar TEKOTA (Televisi Kosa Kata)		✓			
11.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menambah rasa ingin tahu saya				✓	
12.	Materi yang disampaikan menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sangat jelas			✓		
13.	Tampilan TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menarik perhatian saya		✓			
14.	Saya merasa media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ini membantu saya dalam proses pembelajaran	✓				
15.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) menarik digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kosa kata dalam membaca permulaan			✓		

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{75} \times 100\%$$

$$P = 69 \%$$

Lampiran 4 Hasil Angket Siswa

HASIL ANGKET SISWA

No	Nama Siswa	Pernyataan															ΣR	N	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Adinda Dwi	5	4	5	4	5	4	5	5	3	4	2	4	5	2	4	61	75	81%
2	Assyifa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
3	Arsyla	5	4	4	4	4	2	4	5	3	4	4	3	5	5	3	59	75	79%
4	Aulia	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	53	75	71%
5	Dimas Hidayat	5	5	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	68	75	91%
6	Eikel Anugrah	5	3	4	1	2	4	3	5	4	4	2	3	4	5	3	52	75	69%
7	Eri	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71	75	95%
8	Fajar	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	70	75	93%
9	Hanna Humairoh	4	4	4	3	3	3	4	4	5	3	5	5	4	5	4	60	75	80%
10	Legimin	4	5	4	5	3	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	67	75	89%
11	M.Kian	5	5	5	1	5	3	5	5	3	4	4	5	5	3	5	63	75	84%
12	Mutia Azahra	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	72	75	96%
13	Nadhifa Almaira	5	4	5	3	4	2	5	4	5	4	4	5	4	2	5	61	75	81%
14	Najwa	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72	75	96%
15	Putri Kumaira	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	70	75	93%
16	Riski Adinta	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	73	75	97%
17	Rome	5	4	3	4	5	3	3	5	5	5	4	4	3	5	5	67	75	89%
18	Rakha Al Kahfi	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	75	75	100%
19	Rivan	5	5	5	5	5	3	3	3	4	5	5	5	5	5	3	66	75	88%
20	Sofia	5	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	67	75	89%
Jumlah																	1.322		1.736
Rata – Rata Kepraktisan																		88%	

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.322}{1.500} \times 100\%$$

= 88,13% (Sangat Praktis)

Lampiran 5 Angket Respon Guru

Instrumen Respon Guru

Nama Guru :
 Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa
 Kata) Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan
 Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki,dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang diberikan jelas dan menarik					
2.	Tulisan pada media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) terlihat jelas					
3.	Warna media TEKOTA (Televisi Kosa kata) ntidak terlalu mencolok					
4.	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi					
5.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) mudah digunakan dalam menjelaskan materi					
6.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) dapat dioperasikan dengan baik					
7.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) menyajikan materi pemebelajran dengan baik					
8.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) tidak hanya dapat menyajikan materi kosa kata saja tetapi juga siswa mampu mengenal huruf alfabeth dengan baik dan benar, serta mampu membaca permulaan dengan baik					
9.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik					
10.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata)					

	membantu guru dalam menyampaikan materi ekosistem					
11.	Peserta didik tidak perlu lagi membayangkan gambaran yang sedang mereka pelajari					
12.	Guru tertarik menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) pada saat belajar					
13.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) meningkatkan minat belajar membaca peserta didik dikelas					
14.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) membuat perhatian peserta didik fokus pada media					
15.	Penyampaian menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dapat menimbulkan antusias dalam kelas					

Komentar/saran perbaikan :

Medan, 14 Februari 2026

Guru Kelas II

Novita Sari, S.Pd.

Instrumen Respon Guru

Nama Guru : *NOUITASARI, S-Pd*
 Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa
 Kata) Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736
 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang diberikan jelas dan menarik	✓				
2.	Tulisan pada media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) terlihat jelas	✓				
3.	Warna media TEKOTA (Televisi Kosa kata) ntidak terlalu mencolok	✓				
4.	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi	✓				
5.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) mudah digunakan dalam menjelaskan materi	✓				
6.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) dapat dioperasikan dengan baik	✓				
7.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) menyajikan materi pemebelajran dengan baik	✓				
8.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) tidak hanya dapat menyajikan materi kosa kata saja tetapi juga siswa mampu mengenal huruf alfabeth dengan baik dan benar, serta mampu membaca permulaan dengan baik	✓				
9.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	✓				
10.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata)					

	membantu guru dalam menyampaikan materi ~~ekosistem~~ membaca permulaan		✓			
11.	Peserta didik tidak perlu lagi membayangkan gambaran yang sedang mereka pelajari		✓			
12.	Guru tertarik menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) pada saat belajar		✓			
13.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) meningkatkan minat belajar membaca peserta didik dikelas	✓				
14.	Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) membuat perhatian peserta didik fokus pada media	✓				
15.	Penyampaian menggunakan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dapat menimbulkan antusias dalam kelas	✓				

Komentar/saran perbaikan :

Media pembelajaran sudah cukup menarik, hanya saja jika dilengkapi dengan unsur audio akan semakin menarik untuk membantu peserta didik dalam memahami serta menirukan ucapan.

Medan, 2025

Guru Kelas II

Novita Sari, S.Pd.

Lampiran 6 Penilaian Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA AJAR PEMBELAJARAN TEKOTA (Televisi
Kosa Kata) DALAM MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SDN 101736
MEDAN KRIO

Nama Ahli :
 Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata)
 Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki,dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Isi Materi	1. Kesesuain Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dengan kurikulum					
	2. Kesesuaian media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dengan indikator dan tujuan pembelajaran					
	3. Kelengkapan konsep media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sesuai dengan materi pembelajaran					
	4. Materi dalam media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) mencakup semua tentang materi membaca permulaan dalam mengenal kosa kaata					
Tampilan	5. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) disajikan sesuai dengan materi yang dibahas					
	6. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran					

	7. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) memudahkan guru untuk menyampaikan materi					
	8. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) memberikan dampak kemudahan pada siswa dalam memahami bacaan kosa kata dengan baik					

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, terhadap materi pembelajaran bahasa indonesia dengan materi membaca permulaan ini dinyatakan

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/saran perbaikan :

--

Medan, 10 Februari 2026

Validator Materi

Liza Mutia S.Pd

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA AJAR PEMBELAJARAN TEKOTA (Televisi Kosa Kata)
DALAM MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SDN 101736 MEDAN KRIO

Nama Ahli : Liza Mutia S.Pd
 Tanggal : 10 Februari 2026
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata)
 Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang
 - 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.

4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Isi Materi	1. Kesesuaian Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dengan kurikulum		✓			
	2. Kesesuaian media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dengan indikator dan tujuan pembelajaran		✓			
	3. Kelengkapan konsep media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sesuai dengan materi pembelajaran		✓			
	4. Materi dalam media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) mencakup semua tentang materi membaca permulaan dalam mengenal kosa kata		✓			
Tampilan	5. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) disajikan sesuai dengan materi yang dibahas		✓			
	6. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran	✓				

	7. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) memudahkan guru untuk menyampaikan materi		✓			
	8. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) memberikan dampak kemudahan pada siswa dalam memahami bacaan kosa kata dengan baik		✓			

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, terhadap materi pembelajaran bahasa indonesia dengan materi membaca permulaan ini dinyatakan

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/saran perbaikan :

--

Medan, 10 Februari 2026

Validator Materi



Liza Mutia S.Pd

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Media	1. Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) digunakan sebagai penyampaian informasi yang baik					
	2. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sesuai digunakan pada membaca permulaan					
	3. Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran.					
	4. Kelengkapan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam menyajikan materi yang ingin dijelaskan					
Tampilan	5. Tampilan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sudah menarik perhatian siswa					
	6. Tampilan visual media sesuai dengan kenyataan yang ada pada materi pembelajaran					
	7. Bentuk media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) yang menarik memberikan pengalaman baru bagi siswa					

C. Kesimpulan

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, terhadap materi pembelajaran bahasa indonesia dengan materi membaca permulaan ini dinyatakan

Komentar/saran perbaikan :

--

Medan, 7 Februari 2026

Validator Media

M.Afiv Toni Suhendra Saragih ,M.Pd

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA AJAR PEMBELAJARAN TEKOTA (Televisi
Kosa Kata) DALAM MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SDN 101736
MEDAN KRIO**

Nama Ahli :
 Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata) Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki,dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media

6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Media	1. Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) digunakan sebagai penyampaian informasi yang baik	✓				
	2. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sesuai digunakan pada membaca permulaan	✓				
	3. Media TEKOTA (Televisi Kosa kata) mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran.		✓			
	4. Kelengkapan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam menyajikan materi yang ingin dijelaskan	✓				
Tampilan	5. Tampilan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ~~sudah~~ menarik perhatian siswa					
	6. Tampilan visual media sesuai dengan kenyataan yang ada pada materi pembelajaran	✓				
	7. Bentuk media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) ~~yang~~ ^{dapat} menarik memberikan pengalaman baru bagi siswa	✓				

☒	Layak digunakan tanpa revisi
☐	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐	Tidak layak

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, terhadap materi pembelajaran bahasa indonesia dengan materi membaca permulaan ini dinyatakan

Komentar/saran perbaikan :

Caupit

Medan, 7 Februari 2026

Validator Media



M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd

Lampiran 8 Penilaian Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA AJAR PEMBELAJARAN TEKOTA (Televisi
Kosa Kata) DALAM MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SDN 101736
MEDAN KRIO

Nama Ahli :
 Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata)
 Dalam Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki,dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Komunikatif	1. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) digunakan sebagai penyampaian informasi yang baik.					
	2. Penggunaan kata dalam media TEKOTA (Televisi kosa kata) sesuai dengan bahasa siswa					
	3. Kemudahan dalam penggunaan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sebagai alat dalam membaca permulaan dan pengenalan huruf					
	4. Penggunaan simbol-simbol sebagai pendukung dalam media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) agar mudah dipahami siswa					
	5. Ketepatan dalam pengejaan kata pada media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)					
Kesesuaian dengan Perkembangan peserta didik	6. Isi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan berpikir siswa dalam tahap membaca permulaan					
	7. Kemudahan dalam media pembelajaran disusun dengan pola yang sederhana dan mudah di mengerti					

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, terhadap materi pembelajaran bahasa indonesia dengan materi membaca permulaan ini dinyatakan

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/saran perbaikan :

--

Medan, 14 Januari 2026

Validator Bahasa

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

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA AJAR PEMBELAJARAN TEKOTA (Televisi Kosa Kata)
DALAM MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SDN 101736 MEDAN KRIO

Nama Ahli :
 Tanggal :
 Judul : Pengembangan Media Ajar Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata) Dalam
 Membaca Permulaan Di Kelas II SDN101736 Medan Krio
 Materi : Membaca Permulaan
 Peneliti : Cut Khairunnisa Ramadani

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan bapak/ibu memberikan penilaian terhadap Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) untuk mendukung kemampuan menyusun kata pada siswa kelas II yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan mmeberikan faktor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang sesuai atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media
6. Atas bantuan bapak/ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Komunikatif	1. Media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) digunakan sebagai penyampaian informasi yang baik.	✓				
	2. Penggunaan kata dalam media TEKOTA (Televisi kosa kata) sesuai dengan bahasa siswa	✓				
	3. Kemudahan dalam penggunaan media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) sebagai alat dalam membaca permulaan dan pengenalan huruf	✓				
Kebum Bahasa	4. Penggunaan simbol-simbol sebagai pendukung dalam media TEKOTA (Televisi Kosa Kata) agar mudah dipahami siswa		✓			
	5. Ketepatan dalam pengejaan kata pada media TEKOTA (Televisi Kosa Kata)		✓			
Kesesuaian dengan Perkembangan peserta didik	6. Isi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan berpikir siswa dalam tahap membaca permulaan		✓			
	7. Kemudahan dalam media pembelajaran disusun dengan pola yang sederhana dan mudah di mengerti	✓				

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, terhadap materi pembelajaran bahasa indonesia dengan materi membaca permulaan ini dinyatakan

	Layak digunakan tanpa revisi
☒	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/saran perbaikan :

Layak digunakan dengan revisi sedikit

Medan, 14 Januari 2026

Validator Bahasa



Amin Basri, S.Pd, M.Pd

Lampiran 9 Lembar Wawancara

WAWANCARA OBSERVASI**LEMBAR WAWANCARA OBSERVASI**

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar di SD Negeri 101736 Medan Krio?	Saya mulai mendapatkan sk dari tahun 2006 dan hingga sekarang saya mengajar diperkirakan kurang lebih 19 tahun
2	Berapa jumlah siswa di kelas II yang ibu ajarkan?	20 siswa
3	Kurikulum apa yang digunakan pada SD Negeri 101736 Medan Krio khususnya pada kelas II?	Sekolah ini menggunakan standart kurikulum learning (ini lebih ke web),namun dikarenakan suatu kendala sekolah ini masih menggunakan,buku berdasarkan k13 untuk menjadi penyeimbang antar kurikulum learning dan k13
4	Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran saat melakukan proses pembelajaran di dalam kelas?	Ya, guru mempersiapkan semampunya
5	Apakah setiap pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran?	Ya, kita harus mempersiapkan media pembelajaran untuk mendukung percepatan pemahaman siswa.
6	Media apa yang ibu gunakan saat mengajar khususnya di mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan?	Media yang saya gunakan dalam materi membaca permulaan huruf abjad yang digunting sehingga mereka mengenal huruf lalu kita gabung antar huruf contoh huruf b dengan u atau b

		dengan i dan begitu seterusnya.
7	Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran?	Mereka antusias saat melihat medianya serta menggunakan media pembelajarannya
8	Apa kesulitan yang dialami ibu dalam memanfaatkan media pada saat pembelajaran berlangsung?	Kesulitannya, sering siswa itu kadang tidak paham meskipun berulang kali kita kasi pemahaman lewat penggunaan media.
9	Pada mata pelajaran apa siswa mengalami kesulitan belajar?	Tidak ada kesulitan dalam mata pelajaran hanya saja kecepatan untuk memahami dan menerima, biasanya mereka lebih cepat memahami mata pelajaran matematika dan merasa kesulitan dalam mata pelajaran pkn, bahasa indonesesia dll.
10	Bagaimana cara ibu mengatasi kesulitan siswa saat pembelajaran berlangsung?	Kita akan panggil dengan secara khusus dan letak duduk dengan meja kita lalu kita bimbing pada kesulitan mana yang dia alami, artinya ada perhatian khusus.
11	Apakah menurut ibu penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa? Mengapa?	Sungguh media sungguh menunjang, mengapa? Karena ada didikan reaksi cara dan psikomotoriknya bergerak tidak hanya monoton pada kognitif saja.

12	Seberapa sering ibu menggunakan media pembelajaran interaktif (misalnya video, alat peraga, atau permainan edukatif)?	Sesering mungkin bisa dikatakan 65% dari proses pembelajaran.
13	Bagaimana pendapat ibu tentang pentingnya inovasi media pembelajaran di sekolah dasar?	Saya mendukung sekali dan sangaat-sangat mendukung untuk lebih menggerakkan minat belajar
14	Apakah ibu pernah membuat atau memodifikasi media pembelajaran sendiri? Jika ya, media apa yang pernah ibu buat?	Ya, saya pernah memodifikasi mata pelajaran matematika dengan begitu mempermudah saya menjelaskan kepada peserta didik
15	Bagaimana dukungan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas? (misalnya ketersediaan alat, fasilitas, pelatihan guru)	Cukup baik sekolah memfasilitasi kita dalam menunjang media pembelajaran
16	Apakah orang tua siswa juga dilibatkan dalam mendukung proses pembelajaran di rumah?	Benar, orang tua siswa ikut kita libatkan contohnya tugas-tugas yang tidak diselesaikan di sekolah akan diselesaikan di rumah dengan bantuan orangtua siswa
17	Menurut ibu, bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi membaca permulaan setelah menggunakan media pembelajaran?	Lebih meningkat daripada kita hanya mengajarkan secara lisan, bila ada media dia lebih cepat menangkap pembelajaran
18	Apa harapan ibu terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai untuk siswa kelas II?	Harapannya teruslah dikembangkan, diinovatikan karena anak-anak saat ini sudah gen-z, jadi kalo dia

		media pembelajarannya sesuai dengan apa yang dilihatnya sehari-hari itu akan lebih menunjang dalam pembelajaran.
--	--	--

Medan, 19 November 2025

Wali Kelas II



Novita Sari S.Pd.

Lampiran 10 Dokumentasi Observasi Awal

Dokumentasi Observasi Awal

<https://drive.google.com/file/d/1UWV4o5nS2tV9nzOKZtRhKWojbGHzub2V/view?usp=drivesdk>

Foto Bersama Guru Kelas II

Foto Bersama Ibu Kepsek

Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan

DOKUMENTASI KEGIATAN**Foto bersama guru kelas II****Mengajar didalam kelas****Menyebutkan Huruf Abjad****Mencoba Media berkelompok**



Foto Bersama guru kelas II dan Peserta Didik



Lampiran 12 Dokumentasi Pembagian Angket

DOKUMENTASI PEMBAGIAN ANGKET KEPRAKTIKAN

Lampiran 13 Dokumentasi TEKOTA (Televisi Kosa Kata)



Lampiran 14 Lembar 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

FORM K 1

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 : Cut Khairunnisa Ramadani

NPM : 2202090204

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KreditKumulatif : 120 SKS

IPK = 3,88

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Di syahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) Dalam Membaca Permulaan Di Kelas IV SD Negeri 101736 Medan Krio	
	Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Melalui Open The Box Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikiran Kritis Kelas IV SD Negeri 101736 Medan Krio	
	Pengaruh Penggunaan Media KARATUNG (kartu angka berhitung) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 101736 Medan Krio	

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

Medan, 3 Oktober 2025
 Hormat Pemohon


Cut Khairunnisa Ramadani
 NPM. 2202090204

Lampiran 15 lembar K-2

FORM K 2



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cut Khairunnisa Ramadani
 NPM : 2202090204
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam Membaca Permulaan di Kelas II SD Negeri 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


Cut Khairunnisa Ramadani
 NPM. 2202090204

Lampiran 16 Lembar K3



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

Nomor : 2297/II.3-AU/UMSU-02/ F/2025

Lamp : ---

H a l : **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 : **Cut Khairunnisa Ramadani**
 N P M : 2202090204
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata)
 Dalam Membaca Permulaan di Kelas II SDN 101736 Medan Krio**

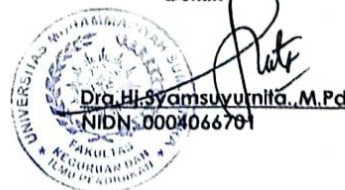
Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd.**

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 : **06 Oktober 2026**

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

Wassalam
 Dekan



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Cut Khairun Nisa Ramadani
 NPM : 2202090204
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Tekota (Televisi Kosa Kata) dalam Membaca Permulaan di Kelas II SDN 101736 Medan Krio

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
03/10 - 2025	Acc judul	#
30/10 - 2025	Perbaiki penulisan keseluruhan, tambah referensi	#
06/11 - 2025	Perbaiki penulisan di BAB I, II (Referensi ahli)	#
13/11 - 2025	Metode Bab III perbaiki	#
19/11 - 2025	Lengkapi lampiran dan Instrumen	#
26/11 - 2025	Perbaiki kesalahan penulisan	#
12/12 - 2025	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 Seminar Proposal



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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Cut Khairun Nisa Ramadani
NPM : 2202090204
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata)
dalam Membaca Permulaan di Kelas II SDN 101736 Medan Krio

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, Tanggal 23 Bulan Desember Tahun 2025.

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

Lampiran 19 Surat Permohonan Riset



Nomor : 426/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 19 Sya'ban 1447 H
 07 Februari 2026 M

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 : Cut Khairun Nisa Ramadani
 N P M : 2202090204
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata)**
Dalam Membaca Permulaan di Kelas II SDN 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



Pekan

Dr. H. Syamsu Syurnita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

****Pertinggal****



Lampiran 20 Surat Balasan



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SDN 101736 MEDAN KRIO
 Jalan Sei Mencirim Desa Medan Krio Kode Pos 20532
 Email : sdn101736@gmail.com

No : 421.2/13/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 Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Nomor 426/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tertanggal 07 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.	2202090204	Cut Khairun Nisa Ramadani	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran TEKOTA (Televisi Kosa Kata) dalam membaca Permulaan 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

 Marlinas S. Pd
 NIP. 197101071993052002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Cut Khairun Nisa Ramadani
 Tempat dan Tanggal Lahir : Sei Semayang, 18 November 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Anak ke : 1 dari 2 Bersaudara

Alamat : Jl. Sei Mencirim Desa Paya
 Kec. Sunggal Kab. Deli Serdang

No. Telepon/WA : 0831-4190-7955
 Email : cuttkhairunnisa774@gmail.com

1. Data Orang Tua

Nama ayah : Zul Fadli
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Nama ibu : Jamalita
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Alamat : Jl. Sei Mencirim Desa Paya
 Kec. Sunggal Kab. Deli Serdang

No. Telepon : 0813-7006-7059

2. Data Pendidikan

Sekolah Dasar : SD Negeri 101736 Medan Krio
 Sekolah menengah Pertama : MTs Al-Washliyah Medan Krio
 Sekolah Menengah Atas : SMA Negeri 1 Sunggal
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah
 Sumatera Utara

TURNITIN RSY

SKRIPSI Cut Khairunnisa BISMILLAH SIDANG 2026 ACC 1

 Individual Essay 1

Document Details

Submission ID

tmid::2945339431448

94 Pages

Submission Date

feb 24, 2026, 3:05 PM GMT+7

19575 Words

Download Date

feb 24, 2026, 3:10 PM GMT+7

127042 Characters

File Name

SKRIPSI BISMILLAH SIDANG 2026 ACC 1.docx

File Size

3381 KB

16% Overall Similarity

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

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 8%  Publications
- 15%  Submitted works (Student Papers)



Top Sources

13% Internet sources
 8% Publications
 15% 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	researchhub.id	<1%
2	Internet	digilib.itb.ac.id	<1%
3	Internet	repository.unja.ac.id	<1%
4	Internet	ejurnal.kampusakademik.co.id	<1%
5	Internet	123dok.com	<1%
6	Student papers	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang on 2021-03-16	<1%
7	Publication	Rivaldy Julianysah Juhanda, Erna Herlinawati, Rama Chandra Jaya. "Model Bisnis ...	<1%
8	Student papers	Institut Pertanian Bogor on 2025-12-17	<1%
9	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-04-15	<1%
10	Student papers	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-11-05	<1%
11	Internet	repository.ub.ac.id	<1%

