



Pengembangan Media Literasi Berbasis Puzzle Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Membaca di SDN 043 Tarakan

Rita Kumala Sari¹, Hasnawati²

Pendidikan Bahasa Indonesia

email: ritakumalaborneo.ac.id, hasnaw037@gmail.com

Received: 23 August 2023; Revised: 12 October 2023; Accepted: 17 December 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.10.1.427-438.2024>

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media literasi berbasis puzzle edukatif untuk meningkatkan minat membaca di SDN 043 Tarakan. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) mengembangkan media literasi puzzle edukatif di SDN 043 Tarakan, 2) menghasilkan produk berupa puzzle edukatif yang akan digunakan sebagai media pembelajaran literasi di SDN 043 Tarakan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R & D milik Borg & Gall. Berdasarkan metode tersebut, dalam penelitian ini terdapat tujuh tahapan prosedur pengembangan yang telah dimodifikasi yaitu (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba tahap awal, (5) revisi produk awal, (6) uji lapangan dan (7) revisi produk akhir. Uji produk dilakukan dengan melibatkan (1) ahli media pembelajaran (2) ahli bahasa, (3) Ahli literasi, (4) uji praktisi melibatkan guru yang aktif dalam bidang literasi di SDN 043 Tarakan, dan (5) uji lapangan melibatkan siswa kelas 6 SDN 043 Tarakan.

Jenis data penelitian ini adalah data numerik dan data verbal. Data numerik yakni berupa data skor yang diperoleh dari hasil angket penilaian ahli, praktisi, dan mahasiswa terhadap produk. Data verbal tertulis berupa catatan, komentar, kritik, maupun saran-saran yang telah dituliskan oleh subjek uji pada angket penilaian; sedangkan data verbal lisan berupa informasi yang disampaikan secara lisan ketika wawancara dengan keempat kelompok ahli dalam bidang yang diujikan. Angket penilaian dan pedoman wawancara bebas digunakan sebagai instrumen pengumpul data.

Target khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan media berupa produk puzzle edukatif dan akan dipublikasikan dalam jurnal Aksara (Sinta 4). Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian dimasa yang akan datang dan dapat dijadikan media dalam gerakan literasi Sekolah.

Kata Kunci: Media literasi, Puzzle Edukatif, Minat Membaca.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan taraf awal pengetahuan itu diberikan, ditumbuhkan dan dipraktekkan. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan anak dalam masyarakat seperti moral, sikap, pengetahuan dan keterampilan dasar sebagai esensi pendidikan yang dialami manusia bermula dari hidup yang ditekankan pada fakta objektivitas. Sekolah dasar merupakan awal seorang anak memasuki dunia pendidikan dan pembelajaran yang mandiri. Pada awal pembelajaran siswa di sekolah dasar pembelajaran yang utama mereka adalah membaca dan menulis. Kegiatan pembelajaran ini dikenal dengan membaca dan menulis permulaan. Melalui kegiatan ini anak dikenalkan dengan lambang-lambang tulis yang biasa digunakan untuk berkomunikasi. Tujuan utamanya adalah untuk memiliki kemampuan membaca dan menulis pada tingkat dasar. Hal ini dimaksudkan untuk



menjadi landasan bagi keterampilan-keterampilan lain baik dalam kehidupan akademik disekolah maupun di masyarakat.

Literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Keterampilan literasi yang meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis merupakan fondasi atau dasar penentu keberhasilan kegiatan belajar siswa. Sebagai keterampilan yang mendasari keterampilan lainnya, pembelajaran literasi perlu mendapat perhatian serius dari para guru. Dalam melaksanakan pembelajaran literasi ini, guru harus memperhatikan kebutuhan, minat, latar belakang, serta usia siswa. Pengertian Literasi Sekolah dalam konteks GLS (Gerakan Literasi Sekolah) adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara. Berdasarkan Hasil penelitian internasional, Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2015 tentang kemampuan membaca siswa juga menyebutkan bahwa kemampuan membaca siswa di Indonesia menduduki urutan ke-69 dari 76 negara yang disurvei. Hasil itu lebih rendah dari Vietnam yang menduduki urutan ke-12 dari total negara yang disurvei.

Sementara Republika (dalam Permatasari, 2015:146) UNESCO mencatat indeks minat baca Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya pada setiap 1.000 orang, hanya ada satu orang yang punya minat baca. Masyarakat di Indonesia rata-rata membaca nol sampai satu buku pertahun. Kondisi ini lebih rendah dibandingkan penduduk di negara-negara ASEAN, selain Indonesia, yang membaca dua sampai tiga buku dalam setahun. Angka tersebut kian timpang saat disandingkan dengan warga Amerika Serikat yang terbiasa membaca 10-20 buku pertahun. Saat bersamaan, warga Jepang membaca 10-15 buku setahun. Tingkat literasi kita juga hanya berada pada rangking 64 dari 65 negara yang disurvei. Satu fakta lagi yang miris tingkat membaca siswa Indonesia hanya menempati urutan 57 dari 65 negara yang ada di dunia, hal ini dikarenakan pengaruh globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat. Sementara di wilayah Kalimantan Utara khususnya di kota Tarakan minat membaca masyarakat memperoleh data 52,50 masih dibawah rata-rata nasional (52,92). Artinya tingkat membaca masyarakat masih sangat rendah. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian ditingkat Sekolah dasar sebagai literasi awal.

Gerakan literasi sekolah dalam hal ini perlu diadakan sebagai upaya untuk menjadikan sekolah sebagai tempat untuk belajar (membaca dan menulis) agar potensi literat terus berkembang dan tumbuh sebagai bentuk strategi dari keberlanjutan pembelajaran. Sekolah yang akan menjadi objek dalam penelitian ini adalah SDN 043 Kota Tarakan yang terletak di wilayah kelurahan Juata Kerikil RT.17, NO.13, Kecamatan Tarakan Utara Kota Tarakan, Provinsi Kalimantan Utara.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru SDN 043 Tarakan, menyatakan bahwa sekolah tersebut sudah melakukan gerakan literasi sekolah, dan memiliki pojok baca. Namun permasalahan yang terjadi adalah kurangnya media literasi dan minat siswa dalam membaca. Sehingga dari permasalahan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media literasi berbasis puzzle edukatif.

Pengembangan puzzle edukatif merupakan sebuah media cetak yang dicanangkan oleh peneliti saat ini sebagai sebuah inovasi pembaharu setelah melihat realitas yang terjadi khususnya dalam kalangan pendidikan sekolah dasar dan tingkat minat membaca siswa saat ini. Dalam media puzzle edukatif ini memuat value moral anak dengan



intisari akhlak yang di dukung oleh gaya penceritaan yang dramatis, dialog yang tidak membosankan, visualisasi ilustrasi modern dan menggunakan kosakata bahasa Indonesia. Selain itu, puzzle edukatif ini merupakan media terbaru dan belum tersebarluaskan di dalam kalangan pendidikan saat ini sehingga sangat mendukung digunakan sebagai bahan penelitian.

Literasi menjadi fokus utama dalam pengembangan Kurikulum Merdeka tentu saja selain keterampilan numerasi. Kurikulum merdeka hadir sebagai kebijakan yang diterapkan langsung oleh kemendikbud dengan tujuan untuk mendorong siswa menguasai berbagai keilmuan yang berguna nantinya, kebijakan ini sesuai dengan permendikbud nomor 3 tahun 2020 tentang standar nasional pendidikan tinggi pada pasal 18 disebutkan bahwa pemenuhan massa dan beban belajar guna untuk mencapai pengembangan kretaitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan siswa itu sendiri dalam mengembangkan kemandiriannya mencari pengetahuan berdasarkan realitas dan permasalahan yang ada.

Berdasarkan dari permasalahan diatas maka solusi yang dihadirkan oleh peneliti adalah dengan melakukan “Pengembangan Media Literasi Berbasis Puzzle Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di SDN 043 Kota.

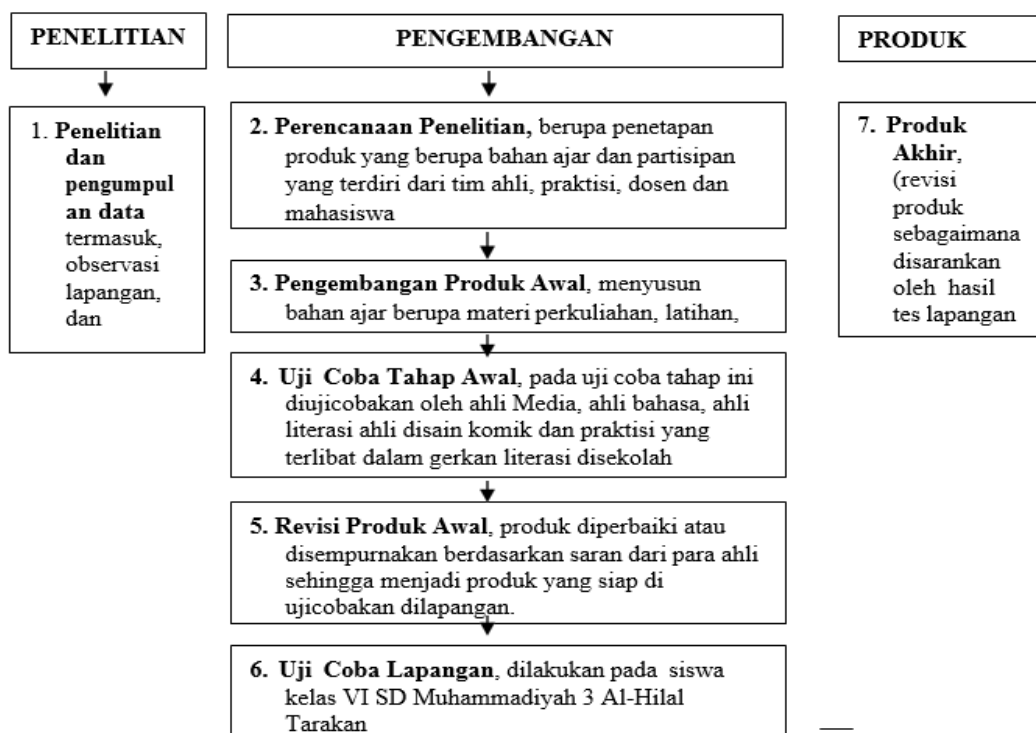
METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan Borg dan Gall (1989:783-795). Langkah penelitian Borg dan Gall yang dikutip oleh Sukmadinata (2008:169), meliputi (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan hasil uji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi.

Fokus penelitian ini dilakukan agar dapat meningkatkan minat membaca siswa pada pembelajaran literasi dengan produk pengembangan media literasi pazzle edukatif.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:117). Obyek penelitian ini akan dilakukan di SDN 043 Tarakan. Hal ini disebabkan jumlah populasi sangat besar maka obyek penelitian diperkecil dengan memilih dengan satu kelas untuk dijadikan obyek penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas 1-3 dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa.

Prosedur penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam proses mengembangkan suatu produk. Sepuluh langkah yang telah diajukan oleh Borg and Gall tidak semuanya dapat diaplikasikan dalam penelitian ini. Namun, kesepuluh langkah tersebut diadaptasi menjadi 7 langkah penelitian dan pengembangan. Adapaun 7 langkah penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari kesepuluh langkah Borg and Gall sebagai berikut.



Gambar 3.2 Adaptasi Penelitian Pengembangan Borg and Gall

Studi pendahuluan pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan kegiatan observasi di SDN 043 Tarakan untuk mengetahui lebih lanjut kegiatan literasi di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut.

- Media pembelajaran literasi masih sangat kurang.
- Terdapat beberapa cerita yang berupa buku teks sehingga pada masapandemik saat ini masih kurang praktis.
- Siswa kurang tertarik terhadap buku bacaan yang terdapat di pojok literasi sekolah.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital bahasa tidung sebagai media pembelajaran literasi di SDN 043 Tarakan. Media literasi ini puzzle edukatif yang terdiri dari enam sub tema yang sesuai dengan kebutuhan.

Setelah melakukan studi pendahuluan dan observasi di lapangan, peneliti memutuskan untuk memilih pengembangan media puzzle bahasa tidung sebagai media pembelajaran di SDN 043 Tarakan yaitu:

- Bagian awal: sampul, kata pengantar, daftar isi, dan petunjuk penggunaan Media Pembelajaran literasi.
- Isi: terdiri dari enam sub tema.
- Penutup : Biodata Penulis

Uji ahli dan praktisi kelayakan media pembelajaran komik digital ini dilakukan oleh ahli media, ahli literasi, ahli bahasa dan praktisi yang terlibat digerakan literasi sekolah. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memperoleh data atau informasi dari ahli dan praktisi



mengenai bagian-bagian isi bahan ajar yang tidak layak, atau keterhubungan yang tidak logis antar bagian bab.

Revisi produk awal dilakukan jika pada tahap validasi pada para ahli dan praktisi ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan teori, sehingga komentar dan saran dari ahli menjadi bahan pertimbangan dalam penyempurnaan produk sebelum di uji cobakan dilapangan.

Setelah melakukan revisi dari uji ahli selesai, proses selanjutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui respon dan penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan melibatkan beberapa siswa kelas VI SDN 043 Tarakan.

Setelah diujicobakan pada siswa di SD 043 Tarakan tahap selanjutnya adalah merevisi beberapa kesalahan yang ditemukan saat uji coba lapangan, berupa respon dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran komik digital yang disusun. Penyempurnaan produk ini dilakukan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran berupa komik digital.

Uji coba produk merupakan hal wajib dalam pengembangan media pembelajaran berupa komik digital. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Pada uji coba produk yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Uji coba pengembangan produk penelitian ini menggunakan angket sebagai bahan revisi dan pengumpulan data. Uji coba dilakukan melalui dua macam, yaitu uji validasi (terhadap ahli dan praktisi) dan uji lapangan (terhadap siswa). Data dari uji validasi dan uji lapangan digunakan sebagai dasar dilakukannya revisi sehingga menghasilkan produk yang sesuai sehingga dapat digunakan.

Angket atau kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden (ahli, pratisi, dan mahasiswa). Angket atau kuesioner dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar dalam perkuliahan sosiolinguistik digunakan untuk mengumpulkan data dari para ahli atau pratisi yang menguji hasil pengembangan media pembelajaran tersebut.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian pengembangan bahan ajar menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang berasal dari data verbal berupa wawancara, serta angket penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Sedangkan analisis kuantitatif untuk menganalisis data numerik yang berasal dari penilaian subjek terhadap produk berupa skor-skor yang terdapat dalam angket penilaian.

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data verbal yang diperoleh dari wawancara, dokumentasi, lembar validasi, lembar observasi, dan angket respon mahasiswa. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data verbal sebagai berikut.

- a. Mengumpulkan data verbal tertulis yang diperoleh dari hasil wawancara, angket, observasi, dan catatan lapangan.
- b. Mentranskrip data verbal lisan dari hasil wawancara, angket, dan observasi
- c. Menghimpun, menyeleksi, dan mengklasifikasi data verbal tulis dan hasil transkrip verbal lisan berdasarkan kriteria.
- d. Menganalisis data dan merumuskan simpulan analisis sebagai dasar untuk melakukan tindakan terhadap produk yang dikembangkan.



Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian bahan ajar. Pengolahan data angket yang diperoleh dari penyebaran angket ahli, angket dosen, dan angket mahasiswa yang sudah divalidasi, dan dianalisis. Untuk menghitung persentase jawaban dalam lembar penilaian ahli, praktisi, dan mahasiswa menggunakan rumus Arikunto (1996:224) sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan

- P* : Persentase
- x* : Jawaban responden dalam satu item
- x_i* : Nilai ideal dalam satu item
- 100% : Konstanta

Langkah selanjutnya adalah menentukan tindak lanjut yang diambil (implementasi atau revisi). Data yang sudah layak diimplementasikan. Sedangkan data yang kurang layak harus direvisi terlebih dahulu untuk melihat kualifikasi apakah data itu layak atau tidak, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Pedoman Interpretasi Kriteria Kelayakan Bahan Ajar

Kategori	Hasil Uji		Tindak Lanjut
	Persentase	Kualifikasi	
4	85%-100%	Sangat layakLayak	Implementasi
3	75%-84%	Cukup layak	ImplementasiRevisi
2	56%-74%	Kurang layak	Revisi
1	<55%		

Keterangan:

- a. Apabila bahan ajar yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 85%-100% bahan ajar tersebut tergolong sangat layak dan diimplementasikan.
- b. Apabila bahan ajar yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 75%-84% bahan ajar tersebut tergolong layak dan diimplementasikan.
- c. Apabila bahan ajar yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 56%-74% bahan ajar tersebut tergolong cukup layak dan direvisi.
- d. Apabila bahan ajar yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase <55% bahan ajar tersebut tergolong tidak layak dan direvisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data dan Analisis Data

Penyajian data merupakan semua data yang dikumpulkan dari kegiatan validasi dan uji coba yang telah dilakukan. Penyajian data dituangkan dalam bentuk tabel hasil validasi uji ahli pembelajaran literasi, validasi uji ahli pengembangan media



pembelajaran, uji ahli bahasa dan uji coba lapangan, kemudian dikomunikasikan dengan jelas. Sedangkan analisis data merupakan kegiatan setelah data keseluruhan terkumpul atau data hasil uji validasi, dan uji coba lapangan yang telah dilaksanakan. Kegiatan dalam analisis data adalah dengan mengklasifikasikan data berdasarkan jenis komponen produk yang dikembangkan. Klasifikasi ini akan sangat berguna untuk keperluan revisi produk yang akan dikembangkan, sehingga produk tersebut menjadi lebih baik.

Paparan hasil analisis data yaitu memaparkan analisis data uji coba media puzzle edukatif digital diperoleh dari hasil uji validasi ahli pembelajaran literasi, uji validasi ahli media pembelajaran, uji validasi ahli bahasa, dan uji coba lapangan dengan siswa SD 043 Tarakan. Uji Validasi Ahli Pembelajaran Literasi dilaksanakan pada tanggal 02 Agustus 2023 oleh Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Ibu Siti Sulistyani Pamuji, M.Pd dan Eva Apriani, M.Pd. Uji Ahli Pembelajaran literasi terdiri dari empat aspek penilaian yaitu: kedalaman materi, kesesuaian materi, deskripsi isi materi, tampilan dan tata letak.

Uji validasi ahli media pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2023 Oleh Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Ibu Nurul Hanna, S.S.,M.A., dan Ahmad Diky Romadhan, S.S, M.A dengan kriteria penilaian penempatan gambar, ukuran gambar, penyajian gambar, aspek tampilan dan tata letak. Ahli media pembelajaran memberikan kritik dan saran secara tertulis dan lisan untuk kesempurnaan bahan ajar ini.

Uji ahli validasi bahasa dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2023 oleh Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Borneo Tarakan Bapak Dr. Dwi Cahyono Aji, S.S.,M.A dan Alien Kurnia Warya Selia, M.A dengan kriteria penilaian kebenaran tata bahasa, kesederhanaan struktur kalimat, kejelasan petunjuk atau arahan, dan sifat komunikasi yang digunakan. Ahli bahasa memberikan kritik dan saran secara tertulis dan lisan untuk kesempurnaan bahan ajar ini. Uji Coba Lapangan dilakukan pada siswa SDN 043 Tarakan kelas 1-3 dengan jumlah siswa sebanyak 67 siswa. Uji coba lapangan dilaksanakan pada hari sabtu 04 Agustus 2023, dengan kriteria penilaian Halaman Depan, isi, kehasan cerita, ide dan kreatifitas, tata letak. Uji coba lapangan dilakukan dengan cara mengujikan puzzle edukatif sebagai media pembelajaran literasi yang terdiri dari 6 cerita dengan tema (1) berjalan menuju sekolah, (2) siswa percontohan, (3) pemanfaatan waktu, (4) upaya sederhana, (5) penyesuaian diri, (6) pejuang tangguh. Adapun hasil analisis data dari uji validasi ahli pembelajaran literasi, uji validasi ahli media, uji validasi ahli bahasa dan uji coba lapangan antara lain sebagai berikut.

Pengembangan Media Pembelajaran literasi berupa Puzzle edukatif telah dilakukan pada bulan Agustus 2023. Penelitian ini meliputi tujuh aspek pengembangan Borg & Gall yang sudah dimodifikasi oleh Setyosari yang meliputi: kedalaman materi, kelengkapan materi, isi, tampilan dan tata letak, penyajian, dan bahasa. Data tersebut diklasifikasikan berdasarkan komponen yang tersaji dalam bentuk tabel. Berikut sajian data hasil uji ahli pengembangan media dan ahli pembelajaran literasi, ahli bahasa dan uji coba lapangan berdasarkan klasifikasi komponen penilaian.

B. Hasil Uji Validasi Ahli Pembelajaran literasi

Uji Validitas Media

Tabel 1 menyajikan data hasil dari uji validasi ahli pembelajaran literasi yakni Ibu. Siti Sulistyani Pamuji, M.Pd. dan Eva Apriani, M.Pd pada aspek kedalaman materi yang telah divalidasi mendapatkan nilai dengan persentase 80% sangat sesuai, aspek



kesesuaian materi mendapatkan nilai 80% yaitu sangat sesuai, aspek deskripsi isi materi mendapatkan 95 % sangat sesuai dan aspek tampilan dan tata letak materi. pembelajaran literasi mendapatkan nilai 95 % sangat sesuai. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat sesuai dan dapat diuji cobakan.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Pengembangan Media

No	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Aspek kedalaman materi	80 %	Sesuai
2	Aspek kesesuaian materi	85 %	Sangat Sesuai
3	Aspek Deskripsi Isi materi	95%	Sangat Sesuai
4	Aspek tampilan dan tata letak	95%	Sangat Sesuai
Tingkat Pencapaian		88,7 %	Kualifikasi: sangat sesuai
1	Aspek penempatan gambar	90 %	Sangat Sesuai
2	Aspek ukuran gambar	85 %	Sangat Sesuai
3	Aspek penyajian gambar	90 %	Sangat Sesuai Sesuai
4	Aspek tampilan dan tata letak	80 %	
Tingkat Pencapaian		86 %	Kualifikasi: Sangat sesuai

Tabel 2 menyajikan data hasil Validasi ahli pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Nurul Hanna S.Pd, M.A dan Achmad Diki Romadhon, S.S., M.Hum. pada komik digital Bahasa Tidung sebagai Media Pembelajaran Literasi pada aspek penempatan gambar, yang telah divalidasi mendapatkan nilai dengan persentase 90% sangat sesuai, aspek ukuran gambar mendapatkan nilai 85% sangat sesuai, aspek penyajian gambar mendapatkan 90% sangat sesuai, dan aspek tampilan dan tata letak mendapatkan nilai 80 % sesuai. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sesuai dan dapat diuji cobakan.

Hasil Uji Ahli Bahasa

Pada uji ahli yang dilakukan oleh ahli Bahasa Bapak Dr. Dwi Cahyono Aji, S.S.,M.A dan Alien Kurnia Warya Selia, S.Pd.,M.Pd penilaian terdiri dari 4 aspek yaitu: kebenaran tata bahasa, kesederhanaan struktur kalimat, kejelasan petunjuk atau arahan, sifat komunikasi yang digunakan.

No	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Aspek kebenaran tata bahasa	85%	Sangat Sesuai
2	Aspek kesederhanaan struktur kalimat	85 %	Sangat Sesuai
3	Aspek kejelasan petunjuk atau arahan	85%	Sangat Sesuai
4	Aspek sifat komunikasi yang digunakan	85%	Sangat Sesuai
Tingkat Pencapaian		85%	Kualifikasi: sangat sesuai



Tabel 3 menyajikan data hasil validasi ahli Bahasa terhadap Komik Digital Bahasa Tidung sebagai media pembelajaran literasi pada aspek kebenaran tata bahasa yang telah divalidasi mendapatkan nilai dengan persentase 85% sangat sesuai, aspek kesederhanaan struktur kalimat mendapatkan nilai 85% sangat sesuai, aspek kejelasan petunjuk atau arahan mendapatkan 85% sangat sesuai, dan aspek sifat komunikasi yang digunakan mendapatkan nilai 85%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat sesuai dan dapat diuji cobakan.

Saran Perbaikan

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli pembelajaran literasi, ahli pengembangan Media Pembelajaran, ahli bahasa, dan uji lapangan, serta catatan dari para ahli dapat disimpulkan beberapa saran untuk memperbaiki media pembelajaran literasi berupa komik digital bahasa tidung yang dikembangkan. Saran perbaikan yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut.

- a. Disain sampul hendaknya harus menarik
- b. Bahasa yang digunakan hendaknya harus menarik.
- c. Alur cerita disesuaikan dengan cerita untuk anak SD
- d. Pengaturan tata letak gambar dan tata tulis

SIMPULAN

Penelitian pengembangan bahan ajar ini telah divalidasikan dan direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Kajian tentang produk yang telah direvisi meliputi (1) Disain sampul hendaknya harus menarik, (2) Bahasa yang digunakan hendaknya mudah dipahami, (3) Alur cerita disesuaikan dengan cerita untuk anak SD, (4) Pengaturan tata letak gambar dan tata tulis harus disesuaikan. Sedangkan hasil dari validasi uji ahli pembelajaran Literasi mendapatkan 92% yang berarti sangat sesuai, uji validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 79% yang berarti sesuai, hasil uji validasi bahasa mendapatkan nilai 80% yang berarti sesuai, dan hasil uji validasi lapangan mendapatkan nilai 81% - 92% yang berarti sangat sesuai. Berdasarkan dari hasil uji validasi ahli pengembangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik digital bahasa tidung sudah cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran literasi.



SARAN

Pemanfaatan media puzzle edukatif untuk meningkatkan minat baca siswa di SD 043 Tarakan dapat digunakan dalam pembelajaran atau gerakan literasi disekolah. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang diajukan oleh peneliti, yaitu (1) saran pemanfaatan, (2) saran diseminasi (penyebar luasan), dan (3) saran pengembangan produk lebih lanjut. Beberapa saran tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Saran Diseminasi Produk 47 Penyebarluasan produk harus mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi. Oleh karena itu, agar penyebarluasan produk memenuhi kriteria efektif dan efisien, maka produk dapat diunggah dengan memanfaatkan media internet.
2. Saran Pengembangan Produk media puzzle edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran literasi di sekolah dasar, karena produk ini sangat efisien digunakan dan cerita komik tersebut sesuai dengan muatan lokal kota Tarakan. Oleh karena itu, produk yang berupa puzzle edukatif pembelajaran ini disarankan untuk dipelajari dan dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang memerlukan media untuk mengajarkan literasi disekolah. Dengan demikian, pengembangan dapat memperoleh tanggapan berupa komentar dan saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi pengembang untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya agar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis (Kedua; Yanita Nur Indah Sari, Ed.). Jakarta: Bumi Aksara.

Aftika, Siti Nur (2020). Penerapan Media Puzzle untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Ragunan 012. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif hidayatulloh.

Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.

Depdiknas. 2007. Modul Pembuatan dan Penggunaan APE Anak Usia 3-6 Tahun. Nurhadi. 2008. Membaca Cepat dan Efektif. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Permatasari, A. (2015). Membangun Kualitas Bangsa dengan Budaya Literasi. Prosiding Seminar nasional Bulan Bahasa UNIB”, 146-156.

Prastowo, Andi. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.

Rahmanelli. (2007). Efektifitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional, Jurnal Pelangi Pendidikan. Volume .2.1

Safari. (2003). Indikator Minat Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Saryono, D., Ibrahim, G. A. I., Muliastuti, L., Akbari, Q. S. A., Hanifah, N., Miftahussururi, ... Efgeni. (2017). Materi Pendukung Literasi Baca- Tulis. In Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



Soebachman, Agustina . (2012). Permainan Asyik Bikin Anak Pintar. Yogyakarta.
IN Azna Books.

Silalahi, Dumaris E, dkk. 2022. Literasi Digital Berbasis Pendidikan. Padang Sumatra
Utara. PT Global Eksekutif Teknologi.

Shihab, Najella, & Komunitas Guru Belajar 2019. Literasi Mengerakan
Negeri.Tangerang. Literati.

Sri Utari Subyakto, Metodologi Pengajaran Bahasa, Jakarta: Depdikbud,1988, 145
Suyadi. 2009. Permainan Edukatif yang Mencerdaskan. Yogyakarta: Power Book.
Syaodih. Nana Sukmadinata. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.

Sugioyono.2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung :
Penerbit Alfabeta

Setyosari Punaji. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.
Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Tampubolon, Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien, Bandung:
Angkasa, 1999, 210-211 12



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)
Volume 10(1), January 2024
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>