

## Media Pembelajaran Tubopin (Tutup Botol Pintar) Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Pada Siswa

Bella Silvia<sup>1</sup>, Sapri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Corresponding Author: [bellasilvia09@uinsu.ac.id](mailto:bellasilvia09@uinsu.ac.id), [sapri@uinsu.ac.id](mailto:sapri@uinsu.ac.id)

### Abstract

Reading skills are an essential aspect of the learning process. Based on the facts in the field, elementary school students have low reading comprehension, which affects the learning process. Therefore, the researcher attempted to develop the Tubopin media to help elementary school students overcome the reading comprehension problems they face. The development of this media was carried out using the ADDIE model, which includes each stage of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted on 23 students of Grade II at SDN 060898. The results showed that the Tubopin media fell into the "very effective" category, with a score of 89.92%. Additionally, the practicality level assessed from the teachers' responses was categorized as "very valid," with a score of 93.3%. Based on the efficacy and field tests, the Tubopin media was found to be effective in addressing reading difficulties for Grade II elementary school students.

### Abstrak

Keterampilan membaca merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fakta di lapangan, pemahaman membaca siswa sekolah dasar rendah sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan media Tubopin untuk membantu siswa sekolah dasar mengatasi permasalahan pemahaman bacaan yang mereka alami. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi setiap tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas II SDN 060898 yang berjumlah 23 orang. Hasil penelitian menunjukkan media Tubopin masuk dalam kategori sangat efektif dengan perolehan skor sebesar 89,92%. Selain itu, tingkat kepraktisan yang dinilai pada jawaban guru juga masuk dalam kategori sangat valid dengan skor 93,3%. Berdasarkan uji efikasi dan uji lapangan, media Tubopin dinyatakan efektif dan efektif dalam mengatasi kesulitan membaca kelas II SD.

### Article History:

Received: 2024-11-04

Reviewed: 2024-11-19

Published: 2024-12-31

### Keywords:

Reading; Learning;  
Tubopin Media

### Sejarah Artikel:

Diterima: 2024-11-04

Direview: 2024-11-19

Disetujui: 2024-12-31

### Kata Kunci:

Membaca; Belajar;  
Media Tubopin

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang dapat dipisahkan, baik dalam keluarga, kehidupan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan, baik dalam keluarga, masyarakat, dan negara (E. K. Hasibuan et

al., 2021). Pendidikan dinilai berperan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Yusnaldi, 2020). Ruang lingkup pendidikan mencakup seluruh pengalaman dan pemikiran tentang aspek pendidikan (Siregar, 2022). Pendidikan berfungsi sebagai wadah atau lembaga yang berupaya menyesuaikan dan membentuk perilaku individu berdasarkan standar pengetahuan yang dimilikinya (Dora et al., 2021). Selain itu, pendidikan dapat dipahami sebagai proses mengubah perilaku peserta didik agar menjadi orang dewasa mandiri yang mampu berperan sebagai anggota masyarakat di lingkungannya (Khairuddin, 2022). Pendidikan melibatkan kegiatan-kegiatan seperti pembinaan, pengajaran dan pelatihan untuk membantu siswa mengembangkan potensinya dan meningkatkan pembentukan moral dan intelektualnya. Dalam konteks pendidikan, guru atau tenaga pengajar memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dan keberhasilan tujuan pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh peran guru.

Keberhasilan belajar siswa sangat bergantung pada strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Akmalia et al., 2023). Guru mempunyai tugas untuk mendidik siswanya, dan hal ini memerlukan kerja keras dan dedikasi. Keberhasilan akan terjadi jika orang tua dan guru dapat bersungguh-sungguh dalam mendidik dan mendorong siswa untuk rajin belajar (Andriana et al., 2023). Selain tugas mengajar, melatih, dan mendidik, guru tidak hanya harus mampu berkomunikasi dengan baik, tetapi juga harus mampu memahami dan menyesuaikan diri dengan situasi pengajaran dan kondisi siswa selama proses pembelajaran.

Dengan bantuan bahasa, anak lebih mudah mengungkapkan pikiran dan pendapatnya, sehingga memungkinkan

terjadinya komunikasi dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh usianya. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Antariani et al., 2021). Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting karena banyak peranannya dalam kehidupan seseorang bahkan menjadi faktor kunci keberhasilan akademik (F. H. Hasibuan, 2017). Kebiasaan membaca hendaknya ditanamkan pada diri siswa agar mereka dapat menggali informasi yang tersedia. Proses menemukan informasi yang relevan dalam karya sastra dan menghubungkannya dengan pemahaman yang ada merupakan inti dari membaca. Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai anak-anak pada berbagai tahap perkembangan. Pemahaman tertulis umumnya mulai diperoleh saat memasuki sekolah. Di tingkat sekolah dasar, keterampilan membaca dilatih dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks, meliputi pengenalan huruf, suku kata, kata, frasa, kalimat, paragraf, dan ucapan (Arnisyah et al., 2022). Selain itu, siswa juga harus disertai dengan kesiapan membaca.

Kemampuan membaca merupakan aspek penting dalam pendidikan yang menjadi landasan efektif dan suksesnya pembelajaran dalam berbagai bidang. Kemampuan membaca sangat erat kaitannya dengan proses belajar siswa secara keseluruhan, sehingga diharapkan siswa sekolah dasar dapat menguasainya dengan cepat. Perolehan kemampuan membaca siswa berpengaruh terhadap efektivitas pengajaran dan partisipasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Praktik membaca dan menulis dalam proses pembelajaran seringkali menghadapi berbagai permasalahan, terutama bagi siswa kelas II

yang belum memiliki kemampuan membaca dengan baik dan lancar. Jika seorang siswa kesulitan membaca, mereka akan lebih lambat dibandingkan teman-temannya. Selain itu, siswa merasa terbebani dengan tugas yang diberikan guru karena tidak mengikuti petunjuk yang diberikan.

Faktor lingkungan sekolah dan guru menjadi salah satu pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Jika anak-anak tidak memiliki pengalaman membaca di keluarga atau teman dekatnya, mereka mungkin tidak merasa perlu untuk belajar membaca. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu bekerja sama untuk memotivasi siswa atau anak agar lebih semangat membaca (Astri & Amalia, 2024). Kesulitan membaca pada tingkat sekolah dasar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan keluarga yang tidak menerapkan budaya membaca, serta kemajuan teknologi yang membuat banyak anak lebih memilih menonton televisi, video YouTube, memutar atau melihat postingan di media sosial. Media sosial. Sarana komunikasi sosial. Hal ini juga turut dipengaruhi oleh kurangnya latihan membaca di sekolah, sulitnya konsentrasi dan perhatian saat membaca serta kurangnya minat dan motivasi siswa dalam kegiatan membaca. Permasalahan lainnya antara lain kurangnya pemahaman terhadap isi kalimat dan struktur teks, serta keterbatasan kosakata sehingga memerlukan penerapan berbagai strategi untuk membantu siswa mengatasi kesulitannya (Sari Lena et al., 2023). Dalam mengenal huruf juga terdapat kesulitan, dalam membedakan huruf yang bentuknya sama, serta kesulitan dalam mengeja yang dapat membuat huruf tertukar-tukar. Kurangnya pemahaman isi bacaan dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar dan minat siswa.

Penting untuk dipahami bahwa

pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi pendidikan, metode, alat atau media, dan evaluasi (Supriyono, 2018). Karena pembelajaran bersifat sistematis, keberhasilan akademis bergantung pada seberapa baik setiap komponen berinteraksi dan efektif. Media sebagai salah satu komponen berperan sebagai alat komunikasi nonverbal dan selalu hadir atau digunakan dalam setiap proses pembelajaran.

Proses pembelajaran saat ini hendaknya tidak lagi hanya mengandalkan buku cetak sebagai sumber belajar. Guru tidak hanya harus berperan sebagai penyampai bahan ajar saja, namun juga harus mampu mengelola dan menyesuaikan pendidikan sesuai dengan perkembangan saat ini (A. T. Hasibuan & Prastowo, 2019). Partisipasi aktif siswa sangat penting untuk mendorong siswa terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran selama kelas dan untuk memperkuat serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Rambe, 2018). Media berfungsi sebagai alat komunikasi yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi dan berkomunikasi serta memahami pesan pembelajaran (Halimsyah Rambe & Delilah Harahap, 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pemahaman lebih langsung. Konten yang abstrak menjadi lebih mudah disampaikan dengan bantuan media pembelajaran. Selain itu, media dapat menjadikan pembelajaran lebih dinamis, meningkatkan partisipasi siswa di kelas, dan mendukung kemandirian dalam belajar. Istilah “media” (jamak: media) berasal dari kata Latin yang berarti “antara” atau “perantara”, yaitu sesuatu yang dapat menghubungkan informasi (Alti et al.,

2022). “Media merupakan bentuk jamak dari medium dan merupakan alat komunikasi yang dapat menyampaikan informasi antara sumber informasi dan penerima informasi. Ada enam jenis kategori utama media, yaitu: teks, audio, video, objek yang dimanipulasi, tanda visual, dan gambar. Tujuan utama media adalah untuk mempromosikan komunikasi dan pembelajaran. “ (Kristanto, 2016). Media pembelajaran berasal dari dua kata ‘media’ dan ‘pembelajaran’. Secara harafiah, “media” mengacu pada sarana mengkomunikasikan atau menyajikan sesuatu, sedangkan “pembelajaran” mengacu pada kondisi yang memudahkan proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran ketika membagikan materi di kelas dapat meningkatkan minat belajar siswa. Langkah pertama yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran adalah memahami bentuk dan fungsinya, apa itu dan kriteria penggunaannya, serta bagaimana memadukan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Kedua, jika pembelajaran menggunakan media dua dimensi, khususnya grafis dan berbagai macam media tiga dimensi dan proyeksi, guru perlu mengetahui cara membuat dan menggunakan alat-alat tersebut. Ketiga, guru harus mempunyai visi dan kemampuan mengevaluasi kelancaran penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah media Tubopin (tutup botol pintar), yaitu media konkret yang memanfaatkan kembali tutup botol minuman bekas dan membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak (Muthmainnah, 2019). Karena limbah botol plastik bekas melimpah, bahan baku kerajinan dari botol bekas mudah didapat.

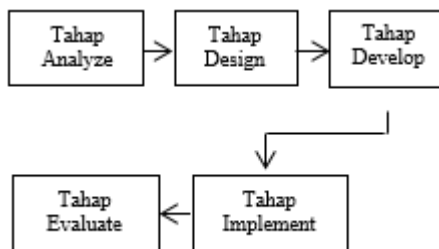
Salah satu cara untuk memanfaatkan sampah jenis ini adalah dengan memanfaatkan tutup botol plastik sebagai media pembelajaran anak (Rohmah et al., 2023). Tutup botol dapat digunakan dalam permainan huruf, merangsang perkembangan bahasa dan membantu siswa belajar membaca dan menulis.

Penggunaan media Tubopin untuk mengatasi permasalahan kelas II didasarkan pada hasil penelitian terkait yang dilakukan oleh (Rohmah et al., 2023). Penelitian ini mendeskripsikan upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan media Tubokas pada pelajaran bahasa Indonesia di SDN Pagelaran Kelas II. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model bimbingan langsung berbasis media Tubokas (tutup botol bekas) efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Sehubungan dengan hal tersebut, media Tubopin diharapkan dapat membantu guru dan siswa mengatasi kesulitan membaca di sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D. R&D adalah metode menciptakan produk dan menguji efektivitas produk tersebut saat digunakan (Sit et al., 2021). Istilah penelitian dan pengembangan sering kali mengacu pada aktivitas yang dilakukan oleh berbagai entitas, termasuk bisnis dan individu, untuk menciptakan atau meningkatkan produk dan proses (Mesra, 2023). Tujuan penelitian dan pengembangan bukan untuk memverifikasi teori, tetapi untuk menghasilkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah (Ibrahim et al., 2018). Fokus utama kegiatan R&D adalah menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar menjadi lebih baik.

Subjek pada penelitian Medan Maimun. Prosedur dalam penelitian pengembangan media Tubopin ini adalah mengikuti langkah-langkah model siswa kelas II SD Negeri 060896 Kec. ADDIE yang meliputi:



Instrumen pengumpul data terdiri atas Berikut merupakan kriteria validasi dan lembar validitas ahli media, pakar angket siswa. pendidikan, serta angket respon siswa.

**Table 1 Kriteria Validator**

No.	Validator	Kriteria
1.	Ahli media	Dosen jurusan PGMI Menguasai keterampilan mengolah sebuah bahan menjadi benda.
2.	Pakar pendidikan	Guru SD Memahami dan mengenali karakteristik siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

**Table 2 Angket Peserta Didik**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butiran
1.	Penggunaan media	Siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.	1
		Media mudah digunakan.	2
		Media mempunyai daya tarik.	3
		Ukuran media.	4

		Media Tubopin mendorong gairah belajar siswa.	5
2.	Respon peserta didik	Siswa mempunyai minat membaca.	6
		Dapat menarik perhatian siswa.	7
		Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.	8

Setelah validator dan responden mengisi seluruh kuesioner yang diberikan pada saat ujian, maka tingkat kualifikasi media Tubopin dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

100% = konstanta / skala

Persentase kriteria validitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Table 3 Presentase Kriteria Validasi**

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Data yang dikumpulkan dari siswa Kelas II SDN 060898 sebagai subjek penelitian akan digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran Tubopin. Data ini meliputi hasil *pretest* (sebelum penggunaan media) dan *posttest* (setelah

penggunaan media). Selain itu, skala likert digunakan untuk menilai tingkat pencapaian ketuntasan belajar siswa. Media Tubopin diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rumus untuk menghitung persentase tuntas belajar siswa adalah:

$$P(\%) = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Rumus N-Gain selanjutnya digunakan untuk mengetahui hasil belajar melalui nilai *pre-test*.

$$\langle g \rangle = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

**Table 4 Skor Siswa Dalam Analisis N-Gain**

		Kriteria	Presentase
Peneliti menggunakan Skala Gutman untuk	mendapatkan jawaban yang jelas dan membantu siswa mengungkapkan pendapatnya. Dalam skala Gutman ini, peneliti memberikan skor 2 untuk (Ya) dan skor 1 untuk (Tidak). Sedangkan untuk jawaban guru dan ahli media, peneliti tetap menggunakan skala likert.	$0,0 < ( < g > ) \leq 0,3$	Rendah
		$0,3 < ( < g > ) \leq 0,7$	Sedang
		$0,7 < ( < g > ) \leq 1,0$	Tinggi

bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang belum bisa

mendapatkan jawaban yang jelas dan membantu siswa mengungkapkan pendapatnya. Dalam skala Gutman ini, peneliti memberikan skor 2 untuk (Ya) dan skor 1 untuk (Tidak). Sedangkan untuk jawaban guru dan ahli media, peneliti tetap menggunakan skala likert.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Untuk menjelaskan tingkat keefektifan pengembangan Media Tubopin (Tutup Botol Pintar) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD, data yang diperoleh berdasarkan proses pengembangan, penggunaan media pembelajaran yang akan diujicobakan di kelas II SD, dan untuk mengetahui kendala yang dihadapi saat menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media yang dikembangkan melalui beberapa tahap. Tahap itu menggunakan tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah serta kendala apa yang terjadi didalam kelas. Peneliti melakukan observasi dan memperoleh hasil

membaca. Kesulitan membaca yang dialami peserta didik yaitu masih belum mengetahui beberapa huruf abjad dan belum bisa membedakan huruf “d” dan huruf “b”, huruf “p” dan huruf “q”. peneliti juga menemukan bahwa tenaga pendidik disekolah SDN 060898 tidak berfokus pada kemampuan membaca anak, melainkan kearah pengajaran target kegiatan belajar. Media yang digunakan guru hanya berupa buku bawaan dari sekolah tanpa kegiatan yang difokuskan pada anak yang belum bisa membaca. Sehingga anak-anak merasa cukup bosan dan merasa tidak bisa mengikuti kegiatan belajar.

Selama tahap desain, peneliti mengembangkan produk untuk membantu siswa mengenali huruf dan meningkatkan keterampilan membaca mereka. Untuk membuat media yang menarik dan efektif, peneliti mengambil inspirasi dari aplikasi YouTube dan meninjau referensi penelitian sebelumnya mengenai media yang dipilih. Pemilihan media tergantung pada tujuan utamanya, yaitu mengatasi kesulitan membaca siswa. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menggunakan media Tubopin (Tutup Botol Pintar).

**Gambar 1 Media Tubopin**



Pada tahap pengembangan, peneliti juga melakukan validasi media dengan melibatkan para ahli di bidangnya. Pada proses validasi, peneliti melakukan revisi media berdasarkan saran dari validator yang menyarankan untuk mengganti karton dengan triplek agar lebih tahan lama. Setelah dilakukan pengujian, materi memperoleh

nilai validitas dan praktikalitas sebesar 89%, tergolong “sangat valid” atau “sangat bermanfaat”. Selain itu peneliti memvalidasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan melakukan tes langsung kepada siswa. Hasil validasi RPP menunjukkan persentase sebesar 88% yang juga termasuk dalam kategori sangat valid.

Table 5 Hasil Validasi Media

No.	Kriteria	Skor
<b>Desain</b>		
1.	Kesesuaian antara judul dan isi media	4
2.	Keseimbangan penempatan elemen seperti judul, teks, gambar, dll.	3
3.	Komposisi warna yang digunakan	3
4.	Kontras antara judul dengan warna latar belakang	3
<b>Bentuk Dan Ukuran Media</b>		
5.	Kesesuaian bentuk dan ukuran media dengan siswa kelas II SD	4
6.	Kemudahan dalam mengatur tutup botol	4
7.	Daya tarik kegiatan bermain media Tubopin bagi siswa	4
<b>Ilustrasi</b>		

8.	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas II SD	4
9.	Daya tarik gambar yang digunakan	4
10.	Kejelasan gambar yang ditampilkan	3
11.	Ketepatan ukuran gambar yang digunakan	4
<b>Typografi</b>		
12.	Kesuaian ukuran huruf yang digunakan	3
13.	Keterbacaan jenis huruf yang dipilih	3
14.	Kontras antara huruf dengan warna latar belakang	4
<b>Jumlah</b>		50

Untuk mengetahui presentase kevalidan media digunakan rumus berikut:

$$P(\%) = \frac{(\text{Jumlah skor responden})}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{50}{56} \times 100\%$$

$$P(\%) = 89,28\%$$

Table 6 Validasi RPP

No.	Kriteria	Skor
<b>Kesesuaian Format RPP</b>		
1.	Identitas lengkap (judul, satuan pengajaran, mata pelajaran, kelas/semester, alokasi waktu)	4
2.	Kompetensi Inti (KI)	5
3.	Kompetensi Dasar (KD)	5
4.	Kelengkapan materi	4
<b>Menetapkan Tujuan Pembelajaran</b>		
5.	Kejelasan standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar).	4
6.	Kesesuaian tujuan pembelajaran antara SK dan KD.	5
7.	Ketepatan menjabarkan KD kedalam indikator pembelajaran.	4
8.	Relevansi antara indikator dengan tujuan pembelajaran.	4
9.	Kesesuaian indikator terhadap tujuan perkembangan siswa.	5

Pemilihan Bahan Ajar		
10.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik	4
11.	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
Pendekatan/Strategi/Metode/Model Pembelajaran		4
12.	Kesesuaian dengan kompetensi yang ingin dicapai	4
13.	Kesesuaian dengan dengan bahan pembelajaran	4
14	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	4
15.	Dapat membantu dalam mengembangkan karakteristik peserta didik.	4
Pemilihan Sumber Atau Media Pembelajaran		
16.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
17.	Sesuai dengan bahan ajar	5
18.	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
Kejelasan Dan Kerincian Skenario Pembelajaran		
19.	Mencantumkan alokasi waktu setiap langkah pembelajaran	4
20.	Kelengkapan tahapan pendahuluan	4
21.	Kelengkapan kegiatan inti	5
22.	Kelengkapan kegiatan penutup	5
23.	Kejelasan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap tahap	5
24.	Kesesuaian jenis kegiatan pembelajaran dengan upaya pembentukan karakter peserta didik	4
Penilaian		
25.	Kesesuaian dengan kompetensi yang ingin dicapai	4
26.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	5
Bahasa		
27.	Penggunaan bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).	4
28.	Kesederhanaan struktur kalimat.	5
<b>JUMLAH</b>		124

$$P(\%) = \frac{(\text{jumlah skor responden})}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{124}{140} \times 100\%$$

$$P(\%) = 88,57\%$$

Tahap penerapan dilakukan untuk menguji pengaruh media Tubopin. Peneliti melakukan ujicoba di kelas II SD Negeri 060898. Pada tahap penerapan, peneliti memulai dengan pengenalan huruf yang peneliti tulis dipapan tulis, kemudian bersama-sama menyanyikan lagu huruf abjad. Selanjutnya peneliti memperkenalkan media Tubopin kepada peserta didik. Untuk tahap pertama, peserta didik dapat menyusun huruf abjad dari “a” sampai “z” pada media Tubopin. Pada tahap ini masi ditemukan 5 siswa yang belum bisa membedakan huruf abjad yang hampir serupa.

Maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran kembali mengenalkan huruf abjad, menjelaskan perbedaan huruf ‘b’, ‘d’, ‘p’ dan ‘q’. Penggunaan media ini melanjutkan latihan siswa dalam menulis huruf atau membaca kata. Hasil penerapan media menunjukkan bahwa data yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan pembelajaran keterampilan membaca, tetapi juga membantu dalam penilaian validitas akhir. Berdasarkan hasil pelaksanaan,

pemahaman membaca anak berdasarkan nilai N-Gain meningkat sebesar 0,7 dengan kategori tinggi, dan terbukti efektif mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SD.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai rata-rata hitung validasi untuk pengembangan media Tubopin dan RPP adalah 88,9. Nilai-nilai tersebut tergolong valid atau sangat layak digunakan menurut skala Likert. Selain itu, hasil uji praktikalitas yang dilakukan bersamaan dengan uji validitas juga menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori praktis bermanfaat.

Langkah selanjutnya yaitu hasil jawaban siswa dan guru. Respon siswa menggunakan skala Guttman, memberikan 2 poin untuk jawaban (ya) dan 1 poin untuk jawaban (tidak). Oleh karena itu, jika total skor seluruh soal dikalikan dengan jumlah siswa yaitu 23, maka diperoleh 460 poin dengan persentase 100% pada skala Likert. Penjelasan mengenai hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Table 7 Hasil Respon Peserta Didik**

No.	Pernyataan	Skor
1.	Saya menyukai warna media Tubopin	46
2.	Saya menyukai gambar media Tubopin	46
3.	Tubopin mudah saya gunakan	46
4.	Tubopin ringan saya bawa	46
5.	Tubopin membuat membaca menjadi mudah	46
6.	Tubopin membuat saya aktif belajar dikelas	46
7.	Tubopin membuat belajar menjadi menyenangkan	46

8	Tulisan huruf pada media Tubopin mudah dibaca	46
9.	Tampilan media Tubopin sangat menarik	45
10.	Tubopin mudah digunakan	45
<b>Jumlah</b>		<b>458</b>

Untuk menghitung presentase kepraktisan media, digunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{(\text{Jumlah skor responden})}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{458}{460} \times 100\%$$

$$P(\%) = 99,5\%$$

**Table 8 Respon Guru**

No.	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Komentar Dan Saran
		1	2	3	4	
Kemenarikan Tampilan Tubopin						
1.	Kesesuaian ukuran dan bentuk media				√	
2.	Daya tarik pola warna yang digunakan				√	
3.	Daya tarik desain			√		
Kemudahan Tubopin						
4.	Kemudahan penggunaan media Tubopin				√	
5.	Kemudahan media Tubopin jika dibawa			√		
Ketepatan Dan Kebermanfaatan						
6.	Kesesuaian kegiatan yang disajikan untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa				√	
7.	Kesesuaian kegiatan yang				√	

	disajikan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan					
8.	Kesesuaian kegiatan yang disajikan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran				√	
Kesesuaian Materi						
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan			√		
10.	Kesesuaian bahan ajar untuk perkembangan bahasa siswa kelas II SD				√	
Keluasan dan Kejelasan Materi						
11.	Kecukupan materi yang disampaikan				√	
12.	Kedalaman materi yang disampaikan				√	
13.	Kejelasan materi yang disampaikan				√	
Penggunaan Bahasa						
14.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan anak				√	
15.	Kemudahan bahasa yang digunakan agar mudah				√	

	dipahami				
<b>Jumlah</b>		56			

$$P(\%) = \frac{(\text{jumlah skor responden})}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$P(\%) = 93,3\%$$

Dari hasil respon peserta didik terhadap media Tubopin mendapatkan skor 458 dari skor maksimal 460, sehingga dipersenkan dan menghasilkan skor 99,5% dengan kategori sangat valid. Hasil respon yang diberikan oleh guru terhadap media Tubopin berada dalam kategori sangat valid dengan skor 93,3%.

Hasil ketuntasan belajar siswa terbukti meningkat seiring dengan perubahan skor pre-test dan post-test. Pada *pre-tes*, hanya 9 siswa yang mendapat nilai di atas

75, dan 19 siswa yang mendapat nilai di bawah 75. Namun, terdapat perubahan signifikan dalam jumlah siswa yang mendapat nilai 75 atau lebih pada *pos-tes*. Jumlahnya meningkat signifikan menjadi 21 orang. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca 24 siswa meningkat. Jenis soal yang digunakan pada *pre-tes* dan *post test* adalah soal pengenalan huruf yang mencakup lima aspek keterampilan membaca: pengucapan, intonasi, kelancaran, kejelasan ucapan, dan membaca tuntas.

**Table 9 Hasil *Post-Test* Dan *Pre-Test***

NO.	NAMA	POS-TEST	PRE-TEST	POST-PRE	SKOR IDEAL (100-PRE)	N-GAIN SCORE	N GAIN SCORE (%)
1	AA	100	96	4	4	1	100
2	AJP	75	54	21	46	0,456521739	45,65217391
3	AAY	100	75	25	25	1	100
4	AAM	100	83	17	17	1	100
5	AS	75	46	29	54	0,537037037	53,70370377
6	AYG	100	75	25	25	1	100
7	AAA	100	67	33	33	1	100
8	CJN	100	54	46	46	1	100
9	D	75	33	42	67	0,626865672	62,68656716
10	FHL	100	96	4	4	1	100
11	FZ	100	62	38	38	1	100
12	HA	100	83	17	17	1	100
13	HR	100	71	29	29	1	100
14	MAA	100	75	25	25	1	100
15	MA	100	75	25	25	1	100

16	MN	75	29	46	71	0,647887324	64,78873239
17	MRM	75	67	8	33	0,242424242	24,24242424
18	MZ	100	92	8	8	1	100
19	NA	83	50	33	50	0,66	66
20	NA	83	62	21	38	0,552631579	55,26315789
21	RZ	100	83	17	17	1	100
22	RAS	100	62	38	38	1	100
23	RNA	100	96	4	4	1	100
24	R	83	37	46	63	0,73015873	73,01587302
25	VEC	75	54	21	46	0,456521739	45,65217391
26	WA	75	46	29	54	0,537037037	53,7037037
27	YA	100	96	4	4	1	100
28	ZA	100	96	4	4	1	100
<b>MEAN</b>		91,92857	68,39286	23,53571429	31,60714286	0,744632768	74,46327684

Tabel 9 menunjukkan hasil kemahiran belajar siswa yang dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test*. Karena nilai rata-rata N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 0,7 maka media Tubopin dinilai efektif dan praktis dalam mengatasi kesulitan pemahaman membaca pada siswa kelas II SD.

### Pembahasan

Media Tubokas (Tutup Botol Bekas)/Tubopin (Tutup Botol Pintar) yang telah dikembangkan oleh (Fitriani & Siswanto, 2023) berupa media Tubokas yang berbentuk rumah dari papan triplek yang di cat warna-warni dan hanya dapat menyusun huruf dari gambar yang telah disediakan. Media ini hanya dapat digunakan untuk memperlancar membaca peserta didik. Pengembangan yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan dua sisi pada

media Tubopin yaitu pada bagian depan dan bagian belakang media. Media yang dikembangkan peneliti terbuat dari triplek dan tutup botol bekas serta bagian leher botol yang ditempelkan dipapan triplek. Pada bagian depan media peserta didik dapat menyusun huruf abjad dimulai dari huruf “a” hingga “z”. Kegiatan ini dapat melatih daya ingat peserta didik mengenai huruf abjad, peserta didik juga dapat membedakan huruf abjad yang hampir sama dengan huruf abjad yang lainnya. Sedangkan pada bagian belakang media peserta didik dapat menebak gambar serta menyusun huruf pada tempat yang telah disediakan. Gambar yang dipilih oleh peneliti untuk ditebak oleh peserta didik adalah gambar hewan yang sesuai pada tema pembelajaran dikelas. Pada kegiatan ini peserta didik dapat berlatih menyusun huruf menjadi sebuah kata yang akan dibaca untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik.

Hasil keseluruhan menunjukkan hasil yang sangat memuaskan bagi peneliti. Berdasarkan skala Likert, media ini termasuk dalam kategori valid dan praktis untuk digunakan siswa, membuktikan bahwa media dan materi pembelajaran dapat mengatasi kesulitan dengan tergolong sangat baik.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Rohmah et al., 2023) mengenai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Tubokas Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SDN Pagelaran. Maka media Tubopin juga efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa serta lebih praktis dan ekonomis untuk digunakan dengan pilihan warna yang lebih bervariasi sehingga mapu meningkatkan daya imajinatif anak dan rasa tertarik pada media. Media Tubokas yang diteliti oleh (Rohmah et al., 2023) berbahan dasar kardus dan tutup botol bekas dengan menyediakan 3 baris botol bekas untuk satu kalimat yang akan disusun oleh siswa. Media Tubopin yang peneliti buat berbahan dasar triplek dan tutup botol bekas dengan memanfaatkan kedua sisi media, yaitu pada bagian depan media terdapat susunan botol bekas agar siswa dapat menyusun huruf abjad dari “a” hingga “z”. Sedangkan pada bagian belakang media terdapat bingkai untuk gambar yang akan ditebak siswa dan satu baris kalimat untuk menyusun huruf dari gambar yang telah ditebak oleh siswa.

## SIMPULAN

Pengembangan media Tubopin yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa media Tubopin dapat mengatasi kesulitan membaca siswa kelas II SD. Media Tubopin dapat dikategorikan valid dengan perolehan validasi media sebesar 89,28%, validasi RPP sebesar 88,57%, respon peserta didik sebesar

99,5%, dan respon guru sebesar 93,3%. Hal tersebut memperjelas bahwa pengembangan media Tubopin memberikan peningkatan terhadap kemampuan membaca peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, media Tubopin berdampak baik dalam kegiatan membaca, sehingga dapat dijadikan acuan dalam melatih kemampuan membaca peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akmalia, R., Ray, A. U. M., Pramudya, A., Azrohid, F., & Tanjung, L. A. (2023). Manajemen Peserta Didik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 9225–9231.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1727>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Andriana, E., Rokhmanah, S., & Fatmala, N. (2023). *ANALISIS KESULITAN BELAJAR MEMBACA DAN MENULIS PADA SISWA KELAS 4 DI SDN CIBODAS 4 KOTA TANGERANG*. 09(5), 1–23.
- Antariani, K. M., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Big book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 467.  
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40594>
- Arnisyah, S., Syafutri, H. D., & Lastaria, L. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa SD Kelas Rendah di SDN 7 Langkai

- Palangkaraya. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 60–66.  
<https://doi.org/10.33084/tunas.v8i1.4491>
- Astri, A. H. A., & Amalia, D. N. (2024). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 3(2), 524–532.  
<https://journal.uui.ac.id/ajje/article/view/971>
- Dora, N., Susanti, E., & Wandini, R. R. (2021). Peran Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Mis Al-Afkary Batang Kuis. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 121.  
<https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.2692>
- Halimsyah Rambe, A., & Delilah Harahap, N. (2021). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Karakteristik Hidup Hewan Di Kelas Iv Sdn 106814 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 289–294.  
<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v11i3.29367>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50.  
<https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Hasibuan, E. K., Rambe, N. A., & Saleh, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Mts. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 10(1), 61.  
<https://doi.org/10.30821/axiom.v10i1.8532>
- Hasibuan, F. H. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Dan Sikap Siswa Melalui Model Pembelajaran Konstruktivisme (Studi Eksperimen Kuasi Pada Sekolah Dasar). *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 45–65.  
<https://doi.org/10.24952/multidisipliner.v4i2.927>
- Ibrahim, A., Haq Alang, A., Madi, Baharuddin, Aswar Ahmad, M., & Darmawati. (2018). METODOLOGI PENELITIAN. In *Gunadarma Ilmu*.
- Khairuddin. (2022). Peranan Bimbingan dan Konseling Islam dalam Lingkup Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 405–408.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.
- Muthmainnah, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Tutup Botol Di Tk Meulati Mon Pasong Aceh Barat. *Jurnal PAUD*, 1(2), 75–93.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1).  
<https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Rohmah, S., Astri Sutisnawati, & Luthfi Hamdani Maula. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Tubokas Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

- Di Kelas Ii Sdn Pagelaran. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 145–158.  
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.531>
- Sari Lena, M., Nisa, S., Yusma Fitas Taftian, L., & Suciwanisa, R. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Pada Anak Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), 207–214.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.437>
- Siregar, L. N. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga (Garis Bilangan) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2501–2509.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2369>
- Sit, M., Amallia, H. P., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Media Roda Putar Dengan Kardus Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-Washliyah Kec. Ujung Padang Kab. Simalungun. *Jurnal Raudhah*, 9(2).  
<https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i2.1302>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Yusnaldi, E. (2020). Pengaruh Penggunaan E-Learning dan WAG Terhadap Hasil Belajar IPS Di Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara Medan. *Nizhamiyah*, X(2), 10–30.