

# Pengaruh Rangkaian Abjad Warna Terhadap Peningkatan Daya Baca Siswa-Siswi Kelas 1 MI Miftahul Ulum

*by Sumiati Sumiati*

---

**Submission date:** 04-Jul-2024 10:12AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2412322487

**File name:** jmpb\_vol\_2\_no\_3\_september\_2024\_hal\_08-21.pdf (686.06K)

**Word count:** 4997

**Character count:** 32827

## Pengaruh Rangkaian Abjad Warna Terhadap Peningkatan Daya Baca Siswa-Siswi Kelas 1 MI Miftahul Ulum

Sumiati Sumiati

Universitas Dr. Soetomo

Roni Putra Wijaya

Universitas Dr. Soetomo

Nensy Megawati Simanjuntak

Universitas Dr. Soetomo

Alamat: Jl. Semolowaru No.84, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60118

Korespondensi penulis: [sumiatiardilla23@gmail.com](mailto:sumiatiardilla23@gmail.com)

**Abstract.** *The influence of a color alphabet learning media to provide an understanding of memorizing an alphabet to improve the reading power of class 1 MI Miftahul Ulum students, where in this learning students are provided with a color alphabet teaching aid to make it easier for students to memorize the alphabet and improve their reading ability. In this study, the researcher formulated a problem whether color alphabet learning media would affect the reading ability of grade 1 students at MI Miftahul Ulum. In this research, the "qualitative" type is used, the researcher is the key, the data collection method is triangulation, and the data assessment is subjective, feeling tense, meaning that a "hypothesis" occurs. Based on the existing results, the level of reading memory ability of grade 1 students at MI Miftahul Ulum The use of color alphabet series media is relatively low, namely 40%. Furthermore, after applying the color alphabet series media, the reading memory ability of MI Miftahul Ulum class 1 students increased, reaching 80%, then looking at the existing results, the level of reading memory ability of MI Miftahul Ulum class 1 students after applying the alphabet series media color is high.*

**Keywords:** *series of color alphabets, reading ability, learning media*

**Abstrak.** Pengaruh suatu media pembelajaran abjad warna untuk memberikan suatu pemahaman menghafal suatu abjad untuk meningkatkan daya baca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum yang di mana dalam pembelajaran ini siswa di bekali suatu alat peraga abjad warna untuk memudahkan para siswa menghafal abjad dan meningkatkan daya baca. Dalam suatu penelitian ini peneliti merumuskan suatu masalah apakah media pembelajaran abjad warna akan berpengaruh terhadap daya baca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum. Dalam penelitian ini menggunakan tipe "kualitatif", peneliti sebagai kuncinya, metode pengumpulan datanya adalah triangulasi, dan penilaian datanya bersifat subjektif rasa tegang artinya terjadi "hipotesis" Berdasarkan hasil yang ada bahwa tingkat kemampuan daya ingat membaca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum sebelum diterapkan media rangkaian abjad warna tergolong rendah yaitu 40 %. Selanjutnya setelah menerapkan media rangkaian abjad warna kemampuan daya ingat membaca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum meningkat yakni mencapai 80%, kemudian Melihat dari hasil yang ada bahwa tingkat kemampuan daya ingat membaca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum setelah diterapkan media rangkaian abjad warna tergolong tinggi.

**Kata kunci:** rangkaian abjad warna, daya baca, media pembelajaran

### PENDAHULUAN

Menurut Kompri (2016: 15), pendidikan dapat dijelaskan sebagai bimbingan atau arahan yang disengaja yang diberikan oleh peserta didik kepada anak didiknya. Fungsinya adalah untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan kemampuan individu mereka. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1, pendidikan merupakan suatu upaya yang diselenggarakan secara sadar dan terencana

---

Received Juni 02, 2024; Accepted Juli 04, 2024; Published September 30, 2024

\*Sumiati Sumiati, [sumiatiardilla23@gmail.com](mailto:sumiatiardilla23@gmail.com)

10 untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pengembangan ini adalah agar peserta didik memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara.

Menurut Hamidah (2013: 133), bahasa digunakan manusia sebagai sarana untuk berkomunikasi. Melalui bahasa, manusia dapat berinteraksi dengan lingkungannya, berkomunikasi dengan orang lain, serta terlibat dalam segala aktivitas masyarakat. Anak merupakan individu kecil yang memiliki potensi yang perlu dikembangkan. Mereka memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dengan orang dewasa; mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap hal-hal yang mereka lihat, dengar, dan rasakan. Anak-anak terus-menerus bereksplorasi dan belajar.

Wiratmojo dan Sasonohardjo (Falahuddin, 2014: 104) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran dapat signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan materi pelajaran pada saat itu. Kurniawan (2014: 177) menyatakan bahwa media pembelajaran sejalan dengan konsep pembelajaran, yang merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mencapai proses belajar pada siswa. Menurut Sprenger (Suprihatiningrum, 2011: 17), sebagai guru, penting untuk menyediakan apa yang dibutuhkan siswa agar mereka termotivasi dalam proses belajar dengan berbagai cara. Selain itu, berdasarkan penelitian sebelumnya yang dikutip oleh Abdurrahman (Amin, 2014: 7), anak-anak sering mengalami kesulitan dalam belajar membaca, termasuk kesalahan seperti penghilangan kata atau huruf, penyelipan kata, penggantian kata, pengucapan kata yang salah dengan makna berbeda, pengucapan kata yang salah tetapi maknanya sama, pengucapan kata yang salah tanpa makna, pengulangan, pembalikan kata atau huruf, kurang memperhatikan tanda baca, pembedulan sendiri, ragu-ragu, dan tersendat-sendat.

Permainan ini melibatkan peserta didik dalam pengenalan abjad secara alfabetis dan kata-kata utuh, yang umumnya disukai oleh anak-anak jika dilakukan dengan benar. Permainan ini juga dapat membentuk dasar untuk pembelajaran membaca dan menulis. Namun, penting untuk tidak terlalu menekankan pada meningkatkan daya ingat membaca siswa melalui permainan ini. Jika fokusnya berubah menjadi lebih menekankan pada unsur pembelajaran daripada aspek bermain, hal ini dapat berdampak negatif pada anak. Penggunaan media seperti kartu abjad berwarna-warni dapat membantu meningkatkan daya imajinasi anak dalam proses belajar yang disesuaikan dengan kemampuan mereka. Ini juga membantu guru dalam menginterpretasikan dan mengembangkan kurikulum menjadi pembelajaran yang menarik,

yang dilakukan dalam suasana belajar yang menyenangkan dan harmonis bagi anak-anak, tanpa adanya tekanan.

Novitasari Prasetyaningsih (2012) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana melalui permainan kartu kata di SDN Sinduadi 1, Kabupaten Sleman. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menggunakan permainan menyusun kata dan kalimat pada siklus I, 25 siswa aktif dalam pembelajaran. Pada siklus II, dengan menggunakan permainan melompati bulatan kata, jumlah siswa aktif meningkat menjadi 34. Nilai rata-rata kemampuan awal siswa sebelum intervensi adalah 64,70, termasuk dalam kategori kurang dengan persentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 20,59%. Nilai rata-rata dalam menulis kalimat sederhana pada siklus I adalah 71,38, dikategorikan sebagai baik dengan pencapaian KKM sebesar 29,41%. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 80,79, termasuk dalam kategori baik sekali dengan pencapaian KKM mencapai 85,29%.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dibutuhkan alat peraga yang cocok. Salah satu alat yang dapat dipakai adalah Abjad Berwarna. Perbedaan warna dimaksud untuk membedakan kata satu dengan kata yang lain. Abjad berwarna termasuk dalam golongan kartu berseri (Flash Card). Menurut Rose dan Roe (Amin, 2014: 8), kartu tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat sederhana yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun abjad ini adalah keterampilan menulis kalimat sederhana.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang disebutkan sebelumnya, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Abjad Berwarna Sebagai Sarana Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 di MI Miftahul Ulum". Berdasarkan latar belakang tersebut, dirumuskan masalah penelitian, yaitu "Apakah Media Pembelajaran Abjad Berwarna berpengaruh Sebagai Sarana Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampang?". Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan rangkaian Abjad Warna sebagai sarana dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di MI Miftahul Ulum. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan perubahan dalam kemampuan membaca awal anak sebelum dan sesudah penerapan media Abjad Berwarna yang beragam di MI Miftahul Ulum Sampang.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperluas pengetahuan ilmiah terkait dengan dampak penggunaan Abjad Berwarna sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di MI Miftahul Ulum. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai

pedoman dan referensi bagi praktisi, seperti guru, siswa, peneliti, pengelola lembaga pendidikan, dan pembuat kebijakan yang tertarik dengan penerapan metode ini dalam meningkatkan pembelajaran membaca di tingkat awal pendidikan.

## KAJIAN TEORITIS

Dalam penelitian ini, tinjauan teori terdiri dari media pembelajaran, media Abjad Warna, dan peningkatan daya ingat. Media yang digunakan khususnya adalah Rangkaian Abjad Warna.

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”. Secara harfiah, kata “media” memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi untuk Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (*Association for Educational Communications and Technology/AECT*), media diartikan sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sementara itu, pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membantu siswa atau peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

#### b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

##### 1. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui indra penglihatan. Media ini juga dikenal sebagai media pandang, karena pesan yang disampaikan dapat dipahami melalui penglihatan. Contoh media visual meliputi gambar, diagram, peta, bagan, model, grafik, dan berbagai jenis papan.

##### 2. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengaran, di mana pesan disampaikan melalui kata-kata atau bahasa lisan. Media ini digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima melalui pendengaran. Contoh media audio meliputi radio, piringan hitam, siaran audio, telepon, dan kaset audio.

##### 3. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan kombinasi dari gambar atau visual dengan suara. Media ini melibatkan penggunaan dua indra sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran. Contoh media audio-visual termasuk slide suara, televisi, dan film.

#### 4. Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer menggunakan teknologi mikroprosesor untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran. Media ini bisa berupa presentasi *Power Point*, *CD*, *DVD*, dan multimedia interaktif.

Menurut Arsyad (2013: 19), salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang juga mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang dibentuk oleh guru. Gagne (sebagaimana dikutip dalam Falahuddin, 2012: 28) menyatakan bahwa fungsi media adalah sebagai komponen yang dapat merangsang proses belajar. Levie dan Lentz (Arsyad, 2013: 20) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fungsi Atensi: Media pembelajaran mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang disampaikan, baik melalui visual yang disertakan maupun teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif: Media pembelajaran dapat meningkatkan tingkat kesenangan siswa ketika mereka belajar (membaca) teks yang disertai gambar.
3. Fungsi Kognitif: Media pembelajaran membantu dalam memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi atau pesan yang disampaikan melalui gambar atau lambang visual.
4. Fungsi Kompensatoris: Media pembelajaran dapat mengakomodasi siswa yang mungkin mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disampaikan secara verbal atau melalui teks.

Dari berbagai fungsi di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai perantara untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### 2. Peningkatan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1470), peningkatan didefinisikan sebagai proses, cara, atau perbuatan untuk meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb). Peningkatan mengacu pada upaya untuk meningkatkan sesuatu atau usaha ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, peningkatan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru atau pembelajar untuk membantu siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami. Peningkatan pembelajaran terjadi ketika terdapat perubahan dalam proses, hasil, dan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Menurut Adi D (sebagaimana dikutip dalam skripsi Sii Chairiyah Ulfah, 2016), istilah peningkatan berasal dari kata “tingkat”, yang mengandung arti lapisan-lapisan dari sesuatu yang tersusun secara ideal. Peningkatan diartikan sebagai kemajuan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak bisa menjadi bisa.

### 3. Media Abjad Warna

Abjad warna adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Perbedaan warna pada abjad bertujuan untuk membedakan satu kata dari kata lainnya. Abjad berwarna termasuk dalam kategori kartu berseri (Flash Card). Menurut Rose dan Roe (sebagaimana dikutip dalam Amin, 2014: 8), kartu ini digunakan sebagai media dalam permainan mencari kata. Siswa diajak untuk menyusun kata-kata menjadi kalimat sederhana berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang disusun oleh guru. Fokus utama dari latihan dengan abjad berwarna ini adalah untuk mengembangkan keterampilan menulis kalimat sederhana.

Colizoli, Murre, dkk (2015: 2) mengemukakan bahwa mereka sebelumnya telah menunjukkan bahwa asosiasi otomatis antara huruf dan warna dapat diperoleh dengan hanya membaca buku-buku yang memiliki huruf-huruf yang konsisten berwarna, seperti yang diukur dengan efek Stroop sinestesia. Hal ini menunjukkan bahwa eksposur berulang terhadap abjad yang memiliki warna yang konsisten dapat mempengaruhi perilaku.

Aulia (sebagaimana dikutip dalam Musram, 2013: 29) juga mengatakan bahwa untuk mencapai perkembangan bahasa anak secara optimal, terutama dalam menggabungkan abjad menjadi suku kata, diperlukan stimulasi bertahap. Metode sintesa melibatkan pengenalan abjad-abjad dan suara abjad dengan menggunakan gambar, sementara metode fonika mengajarkan siswa untuk mengenali abjad-abad dan membangunnya menjadi suku kata. Dari berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan abjad berwarna dapat memberikan stimulasi pada anak dalam belajar menulis kalimat sederhana, terutama pada tahap awal pengenalan abjad di tingkat pendidikan dasar.

Menurut Amin (2014: 10-11), langkah-langkah penggunaan media pembelajaran kartu abjad berwarna antara lain sebagai berikut.

1. Siswa diarahkan mengambil kartu abjad-abjad berwarna yang telah disediakan guru secara acak sesuai dengan perintah guru. Siswa diminta membaca kata yang berbentuk demikian berulang-ulang untuk melatih kemampuan dan memperkaya kosa kata pada anak menggunakan abjad berwarna.
2. Pada tindakan selanjutnya disiapkan kosa kata dan harus dibaca siswa, sehingga lebih menantang dan lebih membutuhkan perhatian dari siswa dan siapkan pula kalimat-

kalimat berpola sederhana (SPO) yang harus dibaca siswa tanpa bantuan alat peraga kartu abjad berwarna.

3. Kegiatan pada langkah kedua pada prinsipnya sama dengan langkah pertama hanya materi kosakata yang menjadi bahan belajar lebih rumit itu dimaksudkan untuk memperkaya kosakata serta meningkatkan keterampilan siswa dan pada akhirnya menuju kalimat-kalimat sederhana dengan pola kalimat S-P-O.

Menurut Winkel (sebagaimana dikutip dalam Mahnun, 2012: 29), dalam pemilihan media pembelajaran, selain mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan instruksional khusus, materi pelajaran, prosedur didaktis, dan bentuk pengelompokan siswa, juga harus memperhatikan aspek biaya, ketersediaan peralatan, waktu yang dibutuhkan, ketersediaan aliran listrik, kualitas teknis, ruang kelas, serta kemampuan guru dalam menggunakan media secara efektif.

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran abjad berwarna antara lain sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan pembelajaran seperti biasanya, dengan mempertimbangkan rencana pengajaran yang telah disusun.
2. Guru menyiapkan kartu-kartu abjad berwarna yang telah dibuat sebelumnya. Kartu-kartu ini dibagikan kepada peserta didik, dan mereka diminta untuk menyusun abjad-abjad tersebut hingga membentuk kata-kata.
3. Setelah semua kata tersusun, guru mengumpulkan kata-kata tersebut dan membantu siswa menyusunnya menjadi kalimat-kalimat sederhana. Kalimat-kalimat ini kemudian dipajang di depan kelas sebagai hasil dari kegiatan tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan fokus pada survei untuk mengevaluasi kondisi produk. Peneliti memainkan peran kunci dalam proses ini, menggunakan metode pengumpulan data triangulasi. Evaluasi data dilakukan secara subjektif dengan pembentukan hipotesis (Sugiyono, 2011: 9). Pendekatan ini memungkinkan penemuan fenomena yang tidak terbatas oleh teori atau faktor tertentu, melainkan sebagai kesatuan yang utuh. Tujuan dari tinjauan komprehensif ini adalah memberikan penjelasan yang mendalam tentang peristiwa yang diteliti. Para peneliti memulai dengan berpikir induktif, menggunakan persepsi lapangan untuk memahami berbagai realitas dan masyarakat, serta mendekonstruksi dan menyimpulkan berdasarkan pengamatan mereka.



Lokasi penelitian dipilih di Dusun Durbugasn, Desa Lar-lar, Kecamatan Banyuwates, Kabupaten Sampang, yang dianggap memungkinkan analisis yang mendalam terhadap objek penelitian, yaitu pengaruh sarana untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampang. Menurut Lofland (dalam Moleong, 1984:47), data awal untuk penelitian ini berupa kata-kata dan latihan, serta data tambahan berupa file dan lain-lain. Kategori data dibagi menjadi kata-kata, latihan, sumber data, dan foto, dengan sumber informasi yang diperoleh dari pelaku, peristiwa, dan siklus dari sistem dan perencanaan masalah (Miles dan Huberman, 1984; Sugiono, 1993; Moleong, 2000).

## **2. Data dan Sumber Data**

Data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari sumbernya, yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Sementara itu, data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari sumber lain atau melalui dokumen, bukan dari pengumpulan langsung oleh peneliti sendiri (Sugiyono, 2016).

Kriyantono (2014) menjelaskan bahwa data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari sumber data pertama atau melalui pengalaman langsung di lapangan. Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan siswa-siswi MI Miftahul Ulum. Sedangkan untuk data sekunder atau pelengkap, informasinya diperoleh dari guru-guru pengajar MI Miftahul Ulum serta dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, atau media lain yang mendukung penelitian ini.

## **3. Metode Analisis Data**

Moleong (2012) mengemukakan bahwa analisis data merupakan tahap krusial dalam penelitian. Proses ini melibatkan pengaturan dan pengelompokan data ke dalam pola, kategori, dan unit-unit dasar untuk menjelaskan, mengidentifikasi tema, serta merumuskan hipotesis sesuai dengan temuan yang ada. Analisis data dalam pendekatan kualitatif bersifat induktif, yang berarti proses analisis dimulai dengan pengumpulan data dan diikuti dengan penarikan kesimpulan dan pembentukan hipotesis. Kriyantono (2014) menjelaskan bahwa pendekatan induktif merupakan cara berpikir yang bergerak dari fakta-fakta spesifik (empiris) menuju pemahaman yang lebih umum (konseptual).

Dalam penelitian ini, analisis dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan telaah literatur. Proses pemeriksaan informasi kualitatif dilakukan sebelum, selama, dan setelah inspeksi lokasi selesai. Menurut Sugiyono (2017: 245), Pak Nasution menyatakan bahwa pemeriksaan dimulai dengan mengidentifikasi dan mengklarifikasi permasalahan sebelum pergi ke lokasi, dan berlanjut hingga evaluasi hasil

penilaian. Informasi telah dikumpulkan, dan pemeriksaan lanjutan akan terus dilakukan selama siklus di lokasi. Secara jujur, pemeriksaan informasi dalam eksplorasi subjektif adalah kegiatan berkelanjutan yang terjadi sepanjang siklus analisis, bukan hanya setelah proses tersebut.

Model validasi informasi penelitian menggunakan tipe reguler yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (1984) (dalam Sugiono 2016: 247) menganjurkan agar analisis informasi kualitatif hendaknya dilakukan secara bijaksana dan ditindaklanjuti setiap saat agar informasi tersebut tidak dapat dihindari. Kegiatan analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/validasi.

Reduksi Data ( <i>Data Reduction</i> )	Banyak data yang dikumpulkan di lapangan sehingga penting untuk dicatat dan dilengkapi. Sebagaimana telah disebutkan, semakin besar lingkaran ahli di bidangnya, semakin besar pula lingkaran peneliti di bidangnya, maka semakin terlihat pula jumlah datanya. Oleh karena itu, sangat penting untuk mendeteksi degradasi data yang cepat dan melindungi data asli. Meminimalkan informasi berarti merangkum, memilih apa yang menjadi kepentingan umum, memusatkan perhatian pada apa yang penting, mencari titik fokus, dan memberikan contoh. Demikian pula, informasi direduksi untuk memberikan gambaran yang sangat jelas, sehingga memudahkan para ahli untuk mengumpulkan informasi tambahan dan mencari jika diperlukan.
Penyajian Data ( <i>Data Display</i> )	Setelah data disajikan, langkah selanjutnya adalah menampilkannya. Penyajian data harus dibayangkan sebagai ringkasan, diagram, konteks yang dikelompokkan, diagram alur, dll. Mengenai situasi saat ini, Miles dan Huberman (Sugiono 2016: 249) menemukan bahwa "peristiwa data yang paling tidak terputus untuk mengevaluasi data historis secara abstrak adalah pesan yang direkam.
<i>Conclusion Drawing/Verification</i>	Langkah terakhir dalam menguji informasi kualitatif Miles dan Huberman (Sugiono, 2016: 252) adalah melakukan konfirmasi dan konfirmasi. Menyelesaikan survei subjektif adalah penemuan baru yang belum pernah terlihat sebelumnya. Wahyu dapat terjadi melalui penjelasan terhadap hal-hal yang belum jelas atau tidak jelas, sehingga jika dicermati lebih dekat, akhirnya menjadi jelas bahwa keseluruhan teori menunjukkan hubungan sebab-akibat yang jelas.

## 1

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian di MI Miftahul Ulum yang mencakup tentang pengaruh rangkaian abjad warna terhadap peningkatan daya baca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak serta dapat mempermudah anak dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit dan anak lebih termotivasi dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung, penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak terhadap rangkaian abjad. Media rangkaian abjad warna termasuk media visual yang sering digunakan

oleh guru untuk mengenalkan rangkaian abjad dan mengajarkan membaca pada anak. Media rangkaian abjad warna merupakan fasilitas penting yang ada di sekolah karena dengan rangkaian abjad warna, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran menggunakan rangkaian abjad warna ini dapat membuat anak tertarik dalam proses belajar mengenal abjad dan melatih daya ingat anak serta membuat anak semakin mahir dalam mengarang sebuah kalimat

Pembelajaran menggunakan rangkaian abjad warna memberikan stimulasi yang merangsang setiap sensori yang dimiliki anak. Menurut Johann Heinrich Pestalozzi (dalam Sofia Hartati, 2005:41), dalam tahun-tahun awal kehidupan seorang anak, pengembangan utama yang perlu ditekankan adalah AVM (Auditory, Visual, dan Memory). Konsep ini menggambarkan pentingnya pengembangan melalui pendengaran, penglihatan, dan ingatan. Pembelajaran dengan menggunakan rangkaian abjad warna melibatkan media abjad yang berwarna, dimana anak dilatih untuk menggunakan indera pendengar dengan mendengarkan bunyi abjad dan melafalkannya dengan benar, indera penglihatan dengan melihat bentuk huruf abjad, serta indera ingatan dengan mengingat bentuk dan bunyi huruf abjad yang dipelajari untuk merangkai kalimat. Media ini tidak hanya mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka, seperti meningkatkan daya ingat terhadap abjad, melatih konsentrasi saat belajar, dan mengembangkan kemampuan bahasa dengan memperkenalkan perbendaharaan kata melalui pembentukan kalimat sederhana.

Penggunaan media rangkaian abjad warna harus memenuhi kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, seperti *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *useful* (bermanfaat), *accurate* (benar), *legitimate* (sah), dan *structured* (terstruktur). Dalam konteks ini, meskipun media rangkaian abjad warna digunakan untuk meningkatkan daya ingat membaca anak, belum memenuhi sepenuhnya semua kriteria dalam pemilihan media pembelajaran.

Beberapa kriteria yang sudah terpenuhi adalah sederhana (*simple*), bermanfaat (*useful*), benar (*accurate*), sah (*legitimate*), dan terstruktur (*structured*). Namun, dari segi mudah dilihat (*visible*) dan menarik (*interesting*), media rangkaian abjad warna yang digunakan belum sesuai. Hal ini disebabkan oleh ukuran kartu huruf yang digunakan, yaitu berukuran 5x5 cm dan berbentuk persegi empat. Dengan ukuran dan bentuk seperti itu, anak hanya dapat melihat rangkaian abjad dari jarak dekat dan harus disertai intervensi langsung guru. Proses pembelajaran dapat lebih efektif jika media rangkaian abjad warna yang digunakan memiliki ukuran yang lebih besar, misalnya kartu dengan ukuran 10x10 cm. Dengan ukuran yang lebih

besar, anak dapat lebih mudah melihat abjad-abjad dan rangkaian kata yang terdapat pada kartu tersebut secara jelas tanpa harus terlalu dekat, serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap media tersebut.

Selain dari aspek visible, media rangkaian abjad warna yang digunakan belum memenuhi syarat interesting (menarik). Namun, dalam konteks ini, media rangkaian abjad warna cukup menarik perhatian anak-anak untuk meningkatkan daya ingat membaca mereka. Namun, untuk membuat media ini lebih menarik, akan lebih baik jika rangkaian abjad warna tidak hanya menampilkan huruf dan kata-kata, tetapi juga dipadukan dengan gambar.

<sup>1</sup> Dalam proses pembelajaran menggunakan rangkaian abjad warna, peneliti mengadopsi metode tanya jawab. Metode ini dianggap efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan daya ingat membaca anak-anak. Metode tanya jawab merupakan kegiatan dialog interaktif di mana peserta didik berkomunikasi verbal untuk saling bertukar <sup>1</sup> pikiran, perasaan, dan kebutuhan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan dan memahami pembicaraan orang lain, serta kemampuan menyatakan pendapat, gagasan, perasaan, dan kebutuhan kepada orang lain.

<sup>1</sup> Dalam rancangan kegiatan mingguan, terutama dalam aspek bahasa, tujuan utamanya adalah agar anak dapat mengenal abjad, baik vokal maupun konsonan, serta melalui metode tanya jawab untuk memantau kemajuan belajar anak dalam menyusun kata-kata sederhana dan kalimat. Selain metode tanya jawab, terkadang digunakan juga metode bernyanyi, di mana anak menyanyikan abjad, mengeja, dan membaca rangkaian kata-kata sederhana melalui lagu. Namun, disayangkan jika <sup>4</sup> tidak menggunakan metode bermain dalam pembelajaran. Mengingat usia dini anak-anak lebih menyukai belajar melalui bermain. Jika media rangkaian abjad warna diintegrasikan dalam permainan-permainan, anak akan dengan mudah belajar memahami rangkaian abjad karena dilakukan dengan rasa senang. Selain media rangkaian abjad warna, dalam pelaksanaannya juga melibatkan media lain seperti gambar abjad, dan buku paket anak yang digunakan selama kegiatan inti. Penggunaan berbagai macam media ini membantu menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menghindari kebosanan pada anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Untuk tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan media rangkaian abjad warna dalam meningkatkan daya ingat membaca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum, ternyata sebagian besar siswa telah mengenal abjad. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya menguasai abjad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 72.7% siswa telah mengenal abjad, sementara 27.2% siswa belum menguasainya. Ketika mencoba merangkai kata-kata sederhana dan membuat kalimat, hanya sedikit siswa yang mampu melakukannya.

Sebelum diterapkan media rangkaian abjad warna, tingkat kemampuan daya ingat membaca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum tergolong rendah, yakni hanya mencapai 40%. Namun, setelah penerapan media rangkaian abjad warna, kemampuan daya ingat membaca siswa meningkat signifikan menjadi 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa media rangkaian abjad warna efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan merangkai kata-kata sederhana.

Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan daya ingat membaca dan kemampuan merangkai kata sederhana siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum meningkat secara signifikan setelah diterapkan media rangkaian abjad warna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa yang antusias dalam merangkai kata-kata menggunakan abjad warna dan membuat kalimat sederhana. Mereka kemudian mempraktikkannya dengan membaca keras di depan kelas ketika diminta dan ada siswa yang bersedia menyampaikan pertanyaan atau pernyataan faktual. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri dalam menyampaikan perasaan dan pendapat mereka setelah terlibat dalam kegiatan diskusi. Mereka menyatakan bahwa mereka senang dan sangat menikmati diskusi tersebut, yang memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan ini membantu siswa tetap fokus selama pelajaran berlangsung dan mengurangi rasa bosan serta tekanan yang mungkin dirasakan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media rangkaian abjad warna dalam pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat membaca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum efektif dan bermanfaat bagi anak-anak. Meskipun demikian, media abjad warna yang digunakan masih memiliki beberapa kekurangan dalam pemilihan media pembelajaran. Media rangkaian abjad warna ini telah memenuhi beberapa syarat seperti sederhana, bermanfaat, akurat, sah, dan terstruktur. Namun, dari segi mudah dilihat (visible) dan menarik (interesting), media ini belum optimal. Ukuran media rangkaian abjad warna yang hanya 5x5 cm dan berbentuk persegi empat membuatnya sulit untuk dilihat dengan jelas oleh anak-anak dari jarak jauh. Selain itu, media ini juga kurang menarik karena tidak disertai dengan gambar-gambar yang dapat memperkaya pengalaman visual anak-anak. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, disarankan untuk menggunakan media rangkaian abjad warna dengan ukuran yang lebih besar

dan mempertimbangkan penggunaan gambar-gambar sebagai pendukung visual. Hal ini akan membantu memenuhi syarat visible dan interesting dalam pemilihan media pembelajaran, sehingga proses belajar anak-anak dapat lebih optimal dan menyenangkan.

Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan rangkaian abjad warna, metode yang diterapkan adalah tanya jawab yang dilakukan baik pada awal maupun akhir sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran ini juga mengikuti prosedur penggunaan media pembelajaran yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Dengan menggunakan media rangkaian abjad warna ini, proses pengenalan abjad, merangkai kata-kata, dan menyusun kalimat menjadi lebih efektif, serta mendorong partisipasi aktif anak dalam pembelajaran dan menumbuhkan minat mereka terhadap membaca, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan daya ingat membaca. Anak-anak dapat mengingat abjad-abjad yang tercantum pada kartu karena guru secara berulang kali mengajukan pertanyaan terkait dengan abjad-abjad tersebut.

Tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan media rangkaian abjad warna untuk meningkatkan daya ingat membaca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum sebelum penerapan media tersebut tergolong rendah, yaitu sebesar 40%. Namun, setelah diterapkan media rangkaian abjad warna, kemampuan daya ingat membaca siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum meningkat signifikan menjadi 80%. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan daya ingat membaca dan kemampuan merangkai kata sederhana siswa-siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum setelah menggunakan media rangkaian abjad warna dapat dikategorikan sebagai tinggi.

## 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, peneliti mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Media rangkaian abjad warna yang tersedia sebaiknya lebih beragam, misalnya dengan memadukan kartu huruf dengan gambar-gambar seperti hewan, tanaman, dan lainnya yang dapat menarik minat anak. Hal ini bertujuan agar anak tidak hanya melihat huruf-huruf secara individual tetapi juga dapat mengenali konteks lebih luas.
2. Dalam pembuatan media pembelajaran untuk anak-anak, perlu memperhatikan syarat-syarat dalam pemilihan media, seperti mudah dilihat, menarik, sederhana, bermanfaat, benar, sah secara pendidikan, dan terstruktur dengan baik.
3. Disarankan untuk tidak hanya mengandalkan metode tanya jawab dan metode bernyanyi dalam pembelajaran. Selain kedua metode tersebut, dapat diterapkan juga metode bermain agar anak lebih antusias dalam belajar membaca.

4. Memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak untuk menggunakan media rangkaian abjad warna atau bermain sendiri dengan kartu rangkaian abjad warna, namun tetap dalam pengawasan dan bimbingan guru. Ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca dan mengoptimalkan potensi belajar anak-anak di kelas 1 MI Miftahul Ulum.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- A, R. (2021, September 30). Efektivitas penggunaan media kartu huruf pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan membaca siswi kelas 1 MI Miftahul Ulum Karangasari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. *Action Research Journal Indonesia*, 221-231.
- Amalia, L. (2020). Peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media pin activity pada kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Krembung Sidoarjo [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang].
- Aprianti, F., & Widiyastuti, A. (2021). Mengembangkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata. *Jurnal Pendidikan Anak*, 55-61.
- Jazariyah. (2019, September 30). Papan huruf flanel: Media pembelajaran keaksaran awal untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1-15.
- Putri, C. E. (2023). Pengaruh penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad A-Z pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Insan Madani Pekanbaru [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau].
- Sri Hidayati, R. W. (2020, May 8). Meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan mencampur warna di TK Kehidupan Elfhaluy Tenggarong. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 23-37.
- Veryawan. Media kartu huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 151-164.

# Pengaruh Rangkaian Abjad Warna Terhadap Peningkatan Daya Baca Siswa-Siswi Kelas 1 MI Miftahul Ulum

## ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.fkipumkendari.ac.id">www.fkipumkendari.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://amin127.wordpress.com">amin127.wordpress.com</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://pdffox.com">pdffox.com</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://ejurnal.stkip-pessel.ac.id">ejurnal.stkip-pessel.ac.id</a> Internet Source	2%
5	Submitted to poltera Student Paper	1%
6	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
8	<a href="http://journal.unismuh.ac.id">journal.unismuh.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://journal.widyakarya.ac.id">journal.widyakarya.ac.id</a> Internet Source	1%



10	<a href="http://jurnal.stkippgribl.ac.id">jurnal.stkippgribl.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://ghufron-dimyati.blogspot.com">ghufron-dimyati.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://repository.iainpare.ac.id">repository.iainpare.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://e-theses.iaincurup.ac.id">e-theses.iaincurup.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On