

**PENGARUH MEDIA KINCIR PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL HURUF PADA SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH**

AIMAS

SKRIPSI



DI SUSUN OLEH :

Rashikah

148620622096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA KINCIR PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL HURUF PADA SISWA KELAS I
SD MUHAMMADIYAH AIMAS**

NAMA : RASHIKAH

NIM : 148620622096

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing

Pada... 20 April 2026

Pembimbing I

Desti Rahayu, M.Pd.
NIDN. 1405129101



Pembimbing II

Gika Apia, M.Pd.E.
NIDN. 1425049401



HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA KINCIR PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH AIMAS

NAMA : RASHIKAH

NIM : 148620622096

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan
Olahraga

Universitas Pendidikan Muhammadiyah UNIMUDA Sorong

Pada :

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga



Dr. Boni Andri Pramita, M.Pd.

NIDN. 1411129001

Tim Penguji Skripsi

1. Ketua Penguji

Adi Iwan Hermawan, M.Pd.

NIDN. 1408099801

2. Penguji 1

Dr. Solehun, M.Pd.

NIDN. 1415108701

3. Penguji II

Desti Rahayu, M.Pd.

NIDN. 1405129101

PERNYATAAN

Dengan ini saya mengatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di satu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacuh dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 05 / Mei / 2026



Rashikah

Nim. 148620622096

MOTTO

“Selesaikan apa yang sudah kamu mulai, lewati saja badainya jangan ubah tujuannya”

Pendidikan memang menentukan cara seseorang memandang sesuatu dan merespon keadaan. Selagi ada kesempatan, didik dirimu sebaik mungkin. Agar kamu paham kursi tempat dudukmu. Tapi jangan lupa mengisi Nurani. Sebab yang berpendidikan tinggi tanpa Nurani, sering menyalahgunakan kesempatan di kursi yang mereka duduki.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirabbil'alamiin puji Syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia dan kemudahan yang engkau berikan, akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW. Seseorang teman seangkatan di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong pernah berkata, jika mempunyai sebuah tujuan, maka buatlah batas waktu untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga hal inilah yang membuat penulis memacu dirinya sampai batas maksimal sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini di waktu yang tepat.

Rasa Syukur dan Bahagia ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya cintai dan berarti dalam hidup saya karena menjadi penyemangat atas segala perjuangan selama ini sehingga menjadi alasan terkuat dalam proses penyelesaian tugas akhir ini:

1. Kepada cinta pertama dan pintu surgaku, Ayahanda Marsono & Ibunda Khoirunnisa. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan Pendidikan ini. Terima kasih telah mengantarkan Ananda sampai di titik ini. Terima kasih sudah berjuang untukku, membesarkan, dan mendidikku sampai mendapat gelar sarjanaku. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian. Semoga bapak dan mama sehat terus dan Panjang umur. Hidup lebih lama lagi ya pak mak.

2. Kepada kakakku tersayang, Mardhyah, S.T. dan adik- adikku Muhammad Mardani, Muhammad Adami, dan Aden Mentani. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh Pendidikan selama ini. Terima kasih atas semangat, doa, dan canda tawa yang selalu diberikan kepada penulis.
3. Kepada sahabatku tersayang Akilah Putri Febrian yang selalu menemani, memberikan dukungan, dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
4. Kepada Bestieku Erwin Antony Simanjuntak, S.Pd. yang selalu membantu, memberikan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dan yang terakhir. Rashikah, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai dititik ini, terima kasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah jadi manusia yang selalu bersyukur, yang mau berusaha, dan tidak lelah untuk mencoba. *God thank you for being me independent women, I know there are more great ones but i'm pround of this achievement.*

ABSTRAK

Rashikah / 148620622096. PENGARUH MEDIA KINCIR PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH AIMAS. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kincir pintar terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Aimas. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre Eksperimental design* tipe *One Group Pretest- Posttest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa kelas I, yang dipilih menggunakan Teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes performance dengan soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 52 soal. Analisis data mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test dengan bantuan Program SPSS Statistics 25.0. Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,739 dan posttest sebesar 0,885 ($p > 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai t hitung = -57,024 dengan derajat kebebasan $df = 22$ dan nilai Sig. (2- tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga menunjukkan kesimpulan yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kincir pintar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf siswa kelas I SD Muhammadiyah Aimas.

Kata Kunci : Media Kincir Pintar, Kemampuan Mengenal Huruf.

ABSTRACT

Rashikah / 148620622096. ***THE EFFECT OF SMART WHEEL MEDIA ON LETTER RECOGNITION ABILITY IN GRADE I STUDENTS OF MUHAMMADIYAH AIMAS ELEMENTARY SCHOOL.*** Thesis. Elementary School Teacher Education. Faculty of Language, Social, and Sports Education. Muhammadiyah University of Education Sorong (UNIMUDA).

This study aims to determine the effect of smart wheel media on letter recognition ability in grade I students of Muhammadiyah Aimas Elementary School. This type of research is quantitative using the Pre-Experimental design method of One Group Pretest-Posttest type. The sample in this study amounted to 22 grade I students, selected using saturated sampling technique. The research instrument used was a performance test with 52 pretest and posttest questions. Data analysis included validity test, reliability test, normality test, and hypothesis test using Paired Sample T-Test with the help of SPSS Statistics 25.0 Program. The Shapiro–Wilk normality test results showed a significance value of 0.739 for the pretest and 0.885 for the posttest ($p > 0.05$), indicating a normal distribution of the data. The results of the hypothesis test using the Paired Sample T-Test showed a calculated t -value of -57.024 with $df = 22$ degrees of freedom and a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, thus indicating the conclusion that H_1 is accepted and H_0 is rejected. This indicates a significant difference between the students' pretest and posttest results. Therefore, it can be concluded that the use of the smart pinwheel media significantly improved the letter recognition skills of first-grade students at Muhammadiyah Aimas Elementary School.

Keywords: Smart Pinwheel Media, Letter Recognition Skills.

KATA PENGANTAR

Bismillah dengan puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT berkat Rahmat, hidayah, dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Aimas”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa, Sosial, dan Olahraga di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (Unimuda). Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terwujud berkat bantuan, arahan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Rustamadji, M.Si. Selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA).
2. Bapak Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA).
3. Ibu Desti Rahayu, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, serta arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Syam Kusumaningrum, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selama ini menjadi pembimbing akademik selama penulis menjalani perkuliahan.

5. Ibu Gika Apia, M.Pd.E. Selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan semangat, dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Adi Iwan Hermawan, M.Pd. Selaku Ketua Penguji, yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, serta evaluasi yang sangat berharga selama proses ujian berlangsung.
7. Bapak Dr. Solehun, M.Pd. Selaku Penguji 1 yang telah memberikan arahan dan koreksi yang sangat bermanfaat kepada penulis.
8. Terima Kasih kepada para dosen Program Studi PGSD UNIMUDA Sorong yang telah mendidik penulis selama menjalani proses perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi kalangan akademis, masyarakat pada umumnya, dan bagi ilmu pengetahuan.

Sorong, 05 Mei 2026

Penulis,

Rashikah

148620622096

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Kajian Teori	7
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.4. Jenis- Jenis Media Pembelajaran	11
2.2 Media Kincir Pintar	12
2.2.1 Pengertian Media Kincir Pintar	12
2.2.2 Manfaat Media Kincir Pintar	13
2.2.3 Material Media Kincir Pintar	13

2.2.4.	Langkah-langkah Penggunaan Media Kincir Pintar	14
2.2.5.	Kelebihan dan Kekurangan Media Kincir Pintar	15
2.2.6.	Indikator Media Kincir Pintar	16
2.3	Kemampuan Mengenal Huruf	19
2.3.1.	Faktor- Faktor Kemampuan Mengenal Huruf	21
2.3.2.	Kaitan Media Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf.....	22
2.3.3.	Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Metode Fonik	23
2.4	Penelitian Terdahulu.....	26
2.5	Kerangka Berpikir	29
2.6	Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1.	Jenis dan Desain Penelitian	32
3.1.1.	Jenis Penelitian	32
3.1.2.	Desain Penelitian	32
3.2.	Variabel Penelitian	33
3.3.	Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.3.1.	Waktu Penelitian	33
3.4.	Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.4.1.	Populasi Penelitian	34
3.4.2.	Sampel Penelitian	34
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	34
3.6.	Instrumen Penelitian	35
3.7.	Teknik Analisis Data	38
3.7.1.	Uji Validitas	38
3.7.2.	Uji Reliabilitas	39
3.7.3.	Uji Normalitas	40
3.7.4.	Uji Hipotesis.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1.	Hasil Penelitian	42
4.1.1.	Deskripsi Lokasi Penelitian	42
4.1.2.	Hasil Analisis Data	42

4.1.3.	Uji Validitas	47
4.1.4.	Uji Reliabilitas	48
4.1.5.	Uji Normalitas	50
4.1.6.	Hasil Analisis Deskriptif	51
4.1.7.	Uji Hipotesis.....	52
4.1.8.	Hasil Observasi.....	55
4.2.	Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		59
2.4.	Kesimpulan	59
2.5.	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN.....		68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Huruf Vokal.....	24
Tabel 2.2 Huruf Konsonan	25
Tabel 3.1 Desain Penelitian	33
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	34
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Instrumen Observasi	37
Tabel 3.4 Kriteria Presentase Keterlaksanaan	37
Tabel 3.5 Instrumen pretest kemampuan mengenal huruf	38
Tabel 3.6 Instrumen posttest kemampuan mengenal huruf	38
Tabel 4.1 Hasil Tes Awal (Pre- Test).....	43
Tabel 4.2 Hasil Tes Akhir (Post- Test)	45
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas Pre- test dan Post- test	50
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kincir	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen	68
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah menyelesaikan Penelitian	70
Lampiran 4 Soal Pretest.....	71
Lampiran 5 Soal Posttest.....	72
Lampiran 6 Lembar Validasi Modul Ajar.....	73
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran	75
Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Tes Soal Pretest dan Posttest	78
Lampiran 9 Instrumen Observasi Keterlaksanaan kemampuan Mengenal Huruf.	80
Lampiran 10 Lembar Validasi Keterlaksanaan kemampuan Mengenal Huruf	83
Lampiran 11 Modul Ajar	85
Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup.....	97
Lampiran 13 Dokumentasi.....	98
Lampiran 14 Soal Pretest	105
Lampiran 15 Soal Posttest.....	110

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tingkat kecakapan membaca dan menulis yang minim telah menjadi masalah yang terus-menerus di Indonesia selama sepuluh tahun belakangan. Merujuk pada data dari Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (Solihin et al. , 2024). Sesuai dengan informasi dari (Badan Pusat Statistik, 2020), Provinsi Papua Barat Daya, yang sebelumnya merupakan bagian dari Papua Barat, berada di posisi terendah dalam tingkat melek huruf nasional. Papua mencatat angka literasi hanya 19,90, yang tergolong sangat rendah (rentang 0-20,00), sementara Papua Barat Daya mencatat 28,25 yang masih tergolong rendah (rentang 20,01-40,00). Data ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan dalam akses pendidikan, terutama di daerah 3T di timur Indonesia (terdepan, terluar, tertinggal), dan sejalan dengan rendahnya Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di wilayah tersebut, yang tercatat hanya sebesar 65,09, jauh di bawah rata-rata nasional, menandakan adanya kaitan langsung antara buruknya kinerja literasi dan rendahnya pembangunan manusia (Hermawan, A. I. , et al. , 2025).

Riska, A. M. di tahun 2024 menjelaskan bahwa kemampuan untuk mengenali huruf adalah keterampilan dasar yang penting bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar sebagai landasan awal dalam proses pembelajaran membaca dan menulis. Pemahaman huruf yang baik akan membantu siswa dalam menjalani pembelajaran selanjutnya, terutama dalam hal literasi. Namun, di

fase awal pendidikan dasar, banyak siswa yang masih menghadapi tantangan dalam mengenali dan membedakan huruf, baik dari aspek tampilan maupun bunyi.

Namun dalam penerapannya, salah satu penyebab rendahnya kemampuan pelajar kelas 1 dalam mengidentifikasi huruf adalah kurangnya variasi dan daya tarik pada media pembelajaran. Metode pengajaran yang masih dominan berupa ceramah dan penggunaan buku teks menyebabkan siswa cepat merasa jenuh, yang pada gilirannya menurunkan fokus serta semangat belajar mereka. Sebetulnya, anak-anak kelas 1 SD lebih menyukai kegiatan belajar yang bersifat nyata, visual, dan menyenangkan melalui permainan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah Aimas, ditemukan bahwa sebagian siswa belum mampu mengenal huruf secara optimal. Dari sejumlah siswa yang diamati, masih terdapat siswa merasa kesulitan menyebutkan huruf secara berurutan, membedakan huruf yang bentuknya hampir sama seperti b dan d, p dan q, serta belum mampu mengaitkan huruf dengan bunyi yang tepat. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa nilai kemampuan mengenal huruf sebagian siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Yang mana, kondisi ini mengindikasikan bahwa cara dan sarana pengajaran yang telah diterapkan sejauh ini belum sepenuhnya berhasil dalam mendukung siswa untuk meraih kemampuan yang diinginkan.

Berbagai penelitian sebelumnya yang telah dilakukan di luar Kota Sorong yang mana menyatakan bahwa pemanfaatan metode pembelajaran yang kreatif dan berbentuk permainan dapat memperbaiki hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pengajaran di kelas awal. Namun, berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan masih terbatas, penelitian yang secara khusus diajukan peneliti mengkaji Pengaruh Media Kincir Pintar terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 SD. Sebagian besar penelitian lebih banyak berfokus pada media kartu huruf, media digital, atau media gambar statis. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan (research gap) terletak pada data sekolah, yang mana penelitian ini fokus dilakukan khusus di Kota Sorong berupa kajian mengenai media Kincir Pintar sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur visual, permainan, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran mengenal huruf.

Salah satu alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media yang variatif dengan media Kincir Pintar dalam pembelajaran mengenal huruf. Media Kincir Pintar merupakan media pembelajaran berbentuk kincir yang berisi huruf-huruf, dirancang secara menarik, berwarna, dan dapat diputar sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa (Ayuni, K. N. P., et al., 2024). Melalui penggunaan media Kincir Pintar, siswa dapat belajar mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan, aktif, dan tidak monoton. Media ini memungkinkan siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta kemampuan siswa dalam

mengenal dan membedakan huruf dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media Kincir Pintar diyakini mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 SD.

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal seperti penelitian hanya difokuskan pada pengaruh media Kincir Pintar terhadap kemampuan mengenal huruf. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas I Sekolah Dasar. Kemampuan mengenal huruf yang diteliti meliputi kemampuan menyebutkan, mengenali, dan membedakan huruf. Penelitian dilaksanakan pada SD Muhammadiyah Aimas dan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Dari penjelasan diatas, kita mampu melihat bahwa pengaruh media kincir pintar sangat dibutuhkan dalam kemampuan mengenal huruf pada siswa. Jadi, peneliti berkeinginan untuk menyelidiki isu ini dengan judul: “Pengaruh Media Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh media kincir pintar terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah Aimas?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media kincir pintar terhadap

kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah Aimas.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara ideologis, para peneliti diharapkan dapat memberikan kontribusi mengenai dampak media kincir pintar terhadap kemampuan siswa kelas 1 di SD dalam mengenali huruf. Dengan demikian, hasil ini dapat dijadikan acuan dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan standar kecerdasan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru : dapat berguna dalam mendukung para pengajar saat mengajarkan materi saat aktivitas belajar dengan mengenalkan huruf secara lebih menarik dan efektif lewat kincir pintar, sehingga dapat mengurangi rasa bosan siswa dan meningkatkan keikutsertaan mereka.
- b. Bagi siswa : keberadaan alat kincir pintar untuk murid kelas 1 dapat membantu mereka mengenal huruf, mengurangi hambatan saat pembelajaran berlangsung, juga menghasilkan pembelajaran menarik dan interaktif.
- c. Bagi penulis : menambah pengetahuan dan pengalaman buat peneliti mengenai signifikansi media kincir cerdas dalam belajar huruf.

1.5 Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Sarana pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mendukung pengajar dalam menyampaikan ilmu, baik dalam bentuk materi maupun informasi lain yang mendukung proses belajar siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi mudah dimengerti dan tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran dapat terwujud.

2. Media Kincir Pintar

Media kincir pintar sebagai salah satu alat bantu edukasi yang interaktif, khususnya dalam mengenalkan huruf. Alat ini terinspirasi dari desain kincir angin atau roda berputar yang telah dimodifikasi menjadi sarana pembelajaran yang sederhana, terjangkau, dan menyenangkan.

3. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan untuk mengenali huruf adalah dasar penting pada pengembangan keterampilan membaca anak- yang masih muda, terutama bagi siswa di kelas 1 SD. Ini adalah fase awal di mana anak-anak mulai belajar untuk mengenali bentuk, nama, dan perbedaan huruf.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media merujuk pada suatu alat yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan serta informasi dalam bentuk materi pengajaran, guna meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar mencapai tujuan pendidikan. Media ini juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi dan konten yang dapat merangsang pemikiran, sehingga proses belajar berjalan secara efektif (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Media pendidikan mengacu pada berbagai cara komunikasi, baik yang berupa cetakan maupun yang berbentuk audiovisual. Kata media berasal dari bahasa Latin "medium," yang berarti perantara atau penyampai informasi. Dalam bahasa Arab, media dianggap sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Sementara itu, pembelajaran merupakan usaha untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar mengajar bagi para peserta didik, yang berarti upaya untuk mengajarkan proses pembelajaran itu sendiri. (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Media pendidikan merupakan komponen penting dalam proses pengajaran. Media ini berperan sebagai referensi yang membantu pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan keberadaan media pendidikan, ketertarikan siswa untuk mempelajari hal-hal baru dari materi yang disampaikan oleh guru dapat bertambah, sehingga membuatnya lebih

mudah untuk dipahami. Media pendidikan yang menarik dapat memberikan dorongan bagi siswa selama proses belajar berlangsung. (Putra, 2024).

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, kita dapat menyatakan bahwa alat belajar merupakan fasilitas yang dipakai untuk menyampaikan informasi dan materi dengan maksud untuk menambah semangat dan rasa semangat peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran

Peran pengajaran pada kegiatan belajar mengajar memiliki poin penting yaitu menurut (Zaharah, F., & Husna, 2024) :

1. Menjadi sarana belajar sehingga mampu memberikan data tentang tema yang menarik dalam menambah pengetahuan peserta didik pada pembelajaran yang akan mereka pelajari.
2. Sebagai sebuah fungsi yang direncanakan, ini menyediakan makna serta tujuan dari lambang, penanda, kosakata, atau kata-kata. Ini dapat menjelaskan simbol dan istilah, seperti keterangan dari gambar yang dapat beranimasi yang mempermudah siswa memahami tujuannya.
3. Bertujuan untuk mengubah sudut pandang orang terhadap tampilan animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
4. Mengajak siswa agar memperdalam pemahaman mereka dan meningkatkan minat dalam pembelajaran.

Dan fungsi dari alat pembelajaran itu sendiri adalah sebagai berikut:

1. Menguraikan, mengembangkan, dan menambah informasi yang diberikan secara lisan.
2. Meningkatkan antusiasme dan konsentrasi siswa

3. Meningkatkan pengaruh dan efektivitas saat menyalurkan informasi yang penting.
4. Memperluas variasi dan efisiensi saat penyampaian materi.
5. Dengan cara sangat benar, bisa meningkatkan motivasi, semangat, dan menghilangkan rasa bosan siswa selama pembelajaran.
6. Menciptakan pembelajaran menjadi mudah dipahami hingga berkesan, membuat siswa tidak mudah melupakan.
7. Menambah ketertarikan dan keinginan siswa untuk memahami materi saat pembelajaran.
8. Memberikan semangat serta dorongan pada para siswa.

Dari pemahaman tersebut, bisa diringkas pada fungsi sebagai sarana untuk menyajikan pembelajaran dengan cara yang menarik, agar dapat memperkuat minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini juga dinyatakan, serta memicu semangat siswa dalam upaya untuk mencapai perkembangan yang lebih baik.

2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam keuntungan penggunaan sarana pembelajaran, ada banyak keberuntungan bagi dalam pendidikan dan pengajaran, di antaranya menurut (Fadilah et al., 2023) :

- a. Metode dalam mengajar dilakukan secara konsisten agar peserta didik dengan mudah memahami.
- b. Cara mengajar disampaikan dengan pendekatan yang lebih santai dan menarik, sementara peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi.

- c. Aktivitas pembelajaran dapat berjalan efektif sehingga membuat siswa tertarik.
- d. Memupuk semangat tinggi dan memperbaiki kualitas pembelajaran peserta didik.
- e. Mengembangkan sikap baik dalam proses pembelajaran di antara peserta didik selama fase pembelajaran.

Kemudian, keuntungan dari sarana belajar berdasarkan teori (Z. K. Dewi, 2023).

- a. Isi pengajaran bisa diadaptasi dan disesuaikan dengan kurikulum yang ada.
- b. Proses pendidikan menjadi lebih gampang dimengerti, menarik, melibatkan, dan lebih efisien dalam penggunaan waktu serta tenaga.
- c. Mencapai tingkat pendidikan yang diterima oleh siswa.
- d. Sarana belajar memungkinkan kegiatan belajar dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja.
- e. Fasilitas pendidikan sangat memengaruhi perilaku siswa pada metode pembelajaran yang diterapkan.
- f. Membantu peran pengajar agar lebih efektif dan terarah.

Dari penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa manfaat sarana dalam memberitahu materi yang mampu meningkatkan motivasi, sehingga dapat menarik minat siswa. Di samping itu, alat ini juga memperbaiki mutu hasil belajar siswa.

2.1.4. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini, terdapat perubahan diantaranya menurut (Intaniasari et al., 2022). Yang mana ada tambahan terkait jenis sarana yaitu:

- a. Media audio merupakan jenis media yang menggunakan suara, contohnya adalah radio, kaset, dan piringan hitam,
- b. Media visual adalah tipe media yang mengandalkan penglihatan, seperti foto, gambar, grafik, dan poster.
- c. Media audio visual adalah alat yang mengandung unsur suara dan gambar, contohnya televisi, radio kaset, dan cakram video kompak (VCD).
- d. Media animasi merupakan visual atau ilustrasi yang bergerak yang dihasilkan dengan cara mengambil foto-foto statis, lalu memutar foto-foto tersebut satu per satu dalam urutan tertentu, sehingga tidak terlihat sebagai gambar yang terpisah, melainkan sebagai satu kesatuan yang menciptakan ilusi gerakan yang terus menerus. Sementara itu, karakter dan animasi merujuk pada sejumlah individu, hewan, atau objek nyata lainnya yang diubah menjadi gambar dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D). Dengan demikian, animasi karakter dapat dipahami sebagai gambar yang menunjukkan objek yang tampak seolah-olah hidup, karena gambar-gambar itu ditampilkan secara berurutan dan bergantian. Objek yang ada

dalam gambar dapat berupa teks, bentuk fisik, warna, serta efek khusus.

2.2 Media Kincir Pintar

2.2.1 Pengertian Media Kincir Pintar

Media Kintar adalah alat berbentuk kincir angin. Kincir ini berbahan dengan karton yang cukup kuat dan dibuat menggunakan bahan serta alat sederhana. Yang mana memudahkan siswa dalam memahami huruf konsonan dan vokal. Kincir pintar ini memiliki berbagai warna dan bentuk yang dirancang untuk menarik minat dan meningkatkan kemampuan membaca. Salah satu tujuannya adalah anak-anak dalam mempelajari cara membaca dan mengenali huruf serta bunyi yang terdapat dalam bahasa. Tahap berikutnya seperti menyatukan huruf dengan cepat agar membuat ungkapan yang sederhana.

Mereka akan memutar alat pemutar kincir angin yang cerdas, dilengkapi dengan huruf-huruf berwarna yang terletak pada setiap sisi desain berbentuk bulat. Para siswa dapat bekerja sama dengan media pintar sambil mengikuti petunjuk dari guru. Ketika anak-anak memutar alat tersebut, mereka akan menyebutkan huruf-huruf yang mereka lihat, kemudian melanjutkan dengan huruf-huruf lainnya, diikuti dengan pengucapan dan penggabungan, sehingga mereka dapat membentuk kata dalam buku mereka. Proses ini akan mendukung latihan membaca, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengingat simbol huruf yang mereka temui melalui media cerdas. (Wahyudi dkk 2023:237)

2.2.2 Manfaat Media Kincir Pintar

Media kincir pintar mendukung siswa dalam berlatih mengenali huruf menjadi gampang dan menumbuhkan semangat belajar siswa melalui metode yang menarik dan berpartisipasi. Melalui pemanfaatan media ini, anak-anak bisa lebih berkonsentrasi dalam menyelesaikan masalah serta menumbuhkan daya kreasi mereka. Di samping itu, media ini juga mempermudah guru dalam memperkenalkan huruf kepada siswa yang kesulitan dalam mengenali kata, mengaitkan gambar dengan kata-kata, atau mengucapkan kosakata. Danim menekankan bahwa media pendidikan meliputi alat atau bahan tambahan yang dipakai pengajar untuk menyampaikan informasi pada peserta didik. (Juredah., et al. 2025).

2.2.3 Material Media Kincir Pintar

Material utama untuk membuat media kincir pintar umumnya memanfaatkan bahan bekas dan alat tulis yang mudah ditemukan, berikut ini adalah material yang digunakan dalam membuat kincir pintar:

- a. Struktur kincir: Kertas karton (sebagai rangka kincir) kertas metalik berwarna merah dan biru yang mengkilap.
- b. Proses berputar: Spidol besar yang sudah tidak terpakai sebagai poros.
- c. Alat yang dibutuhkan: Stik es krim, perekat (seperti lem fox atau lem kertas), s scissors, dan spidol berwarna untuk menulis huruf alfabet pada karton berbentuk lingkaran yang sudah dilapisi dengan kertas origami.

2.2.4. Langkah-langkah Penggunaan Media Kincir Pintar

Dalam pelaksanaan belajar, tentu ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan saat menggunakan media pembelajaran. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam media pembelajaran Kincir Pintar untuk kemampuan membaca (Padang, 2025):

- a. Pengajar menyajikan alat Kincir Pintar saat menempatkan kincir pintar berada di atas meja, ada dua alat kincir pintar untuk huruf vokal dan huruf konsonan.
- b. Sebelum menggunakan Kincir Angin Pintar, guru menyiapkan situasi di kelas dulu, memastikan para peserta didik memperhatikan informasi yang disampaikan oleh pengajar.
- c. Guru awalnya menjelaskan tentang alat Kincir Pintar kepada para siswa. Setelah itu, guru memberikan contoh bagaimana cara menggunakan alat Kincir Pintar tersebut.
- d. Setelah murid-murid mengerti bagaimana Kincir Pintar berfungsi, mereka dipersilakan untuk maju ke depan secara berpasangan dua orang. Murid-murid memutar Kincir Pintar sampai kincir tersebut berhenti pada lingkaran yang terdapat pada salah satu huruf dari Kincir Pintar. Kemudian, mereka diminta untuk melafalkan huruf yang muncul di dalam lingkaran itu. Selanjutnya, murid-murid melafalkan kata yang diawali dengan huruf yang terlihat di lingkaran pada Kincir Pintar. Sementara itu, guru mencatat huruf yang disebutkan di papan tulis supaya murid-murid bisa membaca tulisan itu

dengan jelas dan keras. Kemudian, guru meminta mereka untuk melafalkan bunyi huruf tersebut menggunakan metode fonik, misalnya: “B” diucapkan sebagai ‘beh’.

- e. Kembali ke langkah semula hingga para siswa benar-benar mengerti pelajaran yang diberikan.



Gambar 2.1 Gambar Kincir

2.2.5. Kelebihan dan Kekurangan Media Kincir Pintar

Penggunaan alat pembelajaran tentu saja memiliki manfaat dan juga kelemahan. Salah satu keuntungan dari media kincir pintar seperti (Ketut. N. P. Ayuni., et al., 2024):

- a. Ini bersifat nyata, artinya ada secara fisik, dan bisa dilihat
- b. Mudah untuk diterapkan.
- c. Peserta didik merasa terinspirasi oleh banyaknya media berwarna menarik yang tersedia.
- d. Adanya unsur permainan tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan,

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien.

- e. Merupakan solusi yang ekonomis dan mudah dibuat (menggunakan bahan daur ulang seperti karton dan stik es krim).
- f. Mendorong keterlibatan siswa agar tidak merasa bosan Ketika mengikuti pelajaran.
- g. Adanya variasi antara belajar dan bermain, semangat siswa menjadi terangkat.
- h. Melatih daya ingat dan daya berpikir siswa.
- i. Pemahaman siswa ketika menghadapi berbagai persoalan dapat meningkat saat mereka menyelesaikannya.

Berikut kelemahan dari Media Kincir Pintar ini adalah:

- a. Dibutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk memanfaatkannya.
- b. Pengajar membutuhkan tambahan sumber daya, lokasi, dan waktu.
- c. Diperlukan bantuan dari fasilitas, peralatan, serta anggaran yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
- d. Pada praktiknya, masih dilakukan secara manual.

2.2.6. Indikator Media Kincir Pintar

Indikator media kincir pintar dalam proses pembelajaran melibatkan beberapa elemen utama yang terdiri dari hal-hal berikut:

1. Indikator Desain Media (Kriteria Kualitas Pembuatan)

Indikator ini menilai apakah media dirancang dengan baik untuk menarik dan mendukung pembelajaran:

- a. Visual yang Menarik dan Jelas: Pemakaian warna yang cerah seperti merah, kuning, dan biru pada bilah kincir, serta huruf abjad (A-Z) yang berukuran besar (setidaknya 5-10 cm), tanpa adanya elemen yang membingungkan atau terlalu padat.
- b. Melibatkan Interaksi dan Keamanan: Dapat dengan mudah diputar secara manual (menggunakan stik es krim atau poros sederhana), memiliki bobot yang ringan, dan terbuat dari bahan yang aman seperti karton laminasi atau plastik yang tidak berbahaya. Kincir dengan huruf vokal memiliki dimensi (Panjang 14 cm dan lebar 10 cm). Sedangkan, kincir dengan huruf konsonan memiliki dimensi (Panjang 18 cm dan lebar 13,5 cm).
- c. Relevan dengan Tujuan: Setiap batang menunjukkan satu huruf, dengan urutan huruf yang teratur, memiliki lingkaran untuk setiap huruf yang berukuran 5 cm. Dapat disesuaikan untuk huruf vokal/konsonan atau tema tertentu (contohnya, huruf yang berkaitan dengan hewan).
- d. Sederhana dan Terjangkau: Pengeluaran untuk produksi yang minim.

2. Indikator Penggunaan Media (Proses Penerapan)

Indikator ini mengukur bagaimana media digunakan dalam kegiatan belajar:

- a. Keterlibatan Anak Sangat Baik: Anak-anak terlihat bersemangat,

seperti dengan sukarela memutar kincir atau ikut serta dalam permainan (contohnya, bernyanyi sambil menunjuk huruf). Setidaknya 80% anak berpartisipasi aktif dalam sesi yang berlangsung 10-15 menit.

- b. Durasi Perhatian yang Baik: Anak mampu mempertahankan konsentrasi selama 5-10 menit tanpa interupsi, menunjukkan bahwa media tersebut tidak membosankan. Jika anak sering bermain permainan yang sama, ini adalah tanda yang baik.
 - c. Integrasi dengan Kegiatan Lain: Dipakai bersamaan dengan lagu abjad, menelusuri huruf, atau percakapan (misalnya, "Huruf apa yang terlihat? Suaranya seperti apa? "). Guru atau orang tua memberikan arahan yang sedikit untuk mencegah kebingungan.
 - d. Aksesibilitas: Sederhana untuk diterapkan di ruang kelas ataupun di rumah, tanpa kebutuhan peralatan tambahan yang rumit. Sesuai untuk kelompok kecil (3-5 anak) atau untuk individu.
3. Indikator Keberhasilan (Dampak terhadap Kemampuan Mengenal Huruf)

Indikator ini mengevaluasi hasil dari proses belajar, yang diukur dengan cara mengamati atau melakukan tes sederhana sebelum dan setelah penggunaan (pra-post test):

- a. Pengenalan Huruf Meningkat: Setelah mengikuti 4-6 sesi, anak dapat menyebut dan mengenali 70-90% huruf dalam alfabet (contohnya, mengenali dari 10 huruf jadi 20 huruf). Tes: Ajak anak untuk menunjukkan huruf ketika kincir berputar.

- b. Pengenalan suara huruf (Fonik): anak dapat menghubungkan simbol huruf dengan suaranya (contohnya, huruf 'B' diucapkan /beh/).
- c. Asosiasi Huruf-Suara dan Makna: Anak dapat mengaitkan huruf dengan bunyi (fonetik) dan ilustrasi (contohnya, "A untuk Apel").
Indikator keberhasilan: Anak mampu mengucapkan 5-10 kata dasar yang diawali dengan huruf tertentu.
- d. Perkembangan Kemampuan Motorik dan Kognitif: Anak menjadi lebih yakin saat memegang dan memutar kincir, serta dapat membedakan huruf besar dan kecil.

2.3 Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut KBBI, "kemampuan mengenal huruf" berarti kemampuan, keahlian, dan kekuatan. Mengajarkan huruf kepada anak merupakan suatu proses pendidikan untuk anak dari kelahiran sampai usia enam tahun, dilaksanakan melalui penyampaian rangsangan pendidikan guna mendukung perkembangan, mengingat setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda. Mengenalkan huruf pada anak bukanlah hal yang sulit, karena sebelumnya anak telah diberikan stimulasi, seperti memperkenalkan huruf dengan cara menyenangkan dan dilakukan secara berulang. (Jurniati, 2020).

Kemampuan untuk mengenali huruf adalah suatu aspek dari kemampuan berbahasa siswa, dan kemampuan ini termasuk dalam bunyi dalam bahasa. Bunyi dalam bahasa memiliki simbol yang dikenal dengan nama simbol bunyi; simbol bunyi ini merupakan garis atau gambar yang

mewakili suatu bunyi dalam bahasa, di mana dalam bahasa Indonesia simbol bunyi disebut huruf. (Pangastuti & Hanum, 2017).

Fungsi pengenalan huruf bagi siswa adalah tahap pertumbuhan mereka dari ketidaktahuan hingga memahami keterkaitan antara bunyi dan bentuk simbol huruf. Ini akan mempermudah siswa dalam berkomunikasi untuk mendapatkan informasi, baik dari sekolah maupun dari lingkungan di sekitar mereka.

Huruf-huruf dalam bahasa Indonesia berasal dari sistem alfabet yang terbagi menjadi dua kategori, yaitu huruf vokal dan huruf konsonan. Secara keseluruhan, terdapat dua puluh enam (26) karakter dalam abjad ini, yang mencakup lima (5) huruf vokal dan dua puluh satu (21) huruf konsonan. Dari penjelasan tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa kemampuan untuk mengenali huruf vokal dan konsonan mencerminkan kemampuan untuk mengidentifikasi suara yang diwakili oleh huruf-huruf tersebut. (Nurdiana et al. , 2024). Bahasa Indonesia menggunakan sistem penulisan berbasis huruf Latin yang terdiri dari dua puluh enam (26) karakter yang merepresentasikan bunyi. Umumnya, karakter-karakter ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu huruf vokal dan huruf konsonan.

2.3.1. Faktor- Faktor Kemampuan Mengenal Huruf

Terdapat faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal huruf.

Menurut Lamb dan Arnold dalam Liansyah (2022) menyatakan bahwa faktor- faktor sebagai berikut:

1. Faktor Lingkungan

Yang melibatkan elemen lingkungan dan pengalaman yang dimiliki anak di rumah serta kondisi sosial ekonomi. Lingkungan serta pengalaman di rumah dapat berdampak pada karakter, sikap, nilai, dan kemampuan berbahasa anak. Situasi di rumah berdampak pada karakter dan kemampuan anak untuk beradaptasi di lingkungan sosial. Hal ini pada akhirnya dapat membentuk diri anak dan juga bisa menjadi hambatan dalam proses belajar membaca.

. Anak yang dibesarkan dalam suasana keluarga yang rukun, dengan kasih sayang di rumah, biasanya tidak merasakan kesulitan yang berarti saat belajar membaca. Karakteristik dan berbagai pengalaman yang diperoleh anak di rumah turut berkontribusi secara signifikan dalam proses pembelajaran mereka dalam hal membaca.

2. Faktor Intelektual

Istilah kecerdasan dijelaskan oleh Heinz sebagai aktivitas berpikir mencakup pemahaman mendalam tentang kondisi tertentu dan memberikan respons yang tepat. Dalam segi intelektual, dijabarkan bahwa terdapat keterkaitan yang baik

antara skor kecerdasan yang dinilai melalui IQ dan peningkatan rata-rata dalam program membaca remedial.

3. Faktor Psikologis

Faktor psikologis melibatkan sejumlah komponen seperti motivasi, minat, pertumbuhan sosial, emosi, dan penyesuaian diri. Motivasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran membaca. Minat terhadap membaca merupakan hasrat yang kuat disertai dengan usaha untuk mencapainya. Dalam hal pertumbuhan sosial, emosi, dan rasa percaya diri, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu keseimbangan emosi, tingkat kepercayaan diri, serta kemampuan untuk berpartisipasi dalam kelompok.

4. Faktor Fisiologi

Faktor fisik meliputi kondisi kesehatan, aspek neurologis, dan gender. Kelelahan adalah keadaan yang tidak mendukung anak dalam proses belajar. Masalah neurologis dan kekurangan perkembangan fisik membuat salah satu alasan mengapa anak tidak berhasil dalam meningkatkan keterampilan membaca mereka.

2.3.2. Kaitan Media Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf

Media Kincir Pintar memiliki hubungan yang sangat baik dengan pengembangan kemampuan mengenali huruf (literasi awal) pada anak-anak, khususnya yang berusia antara 5 hingga 7 tahun. Alat ini terbuat

dari bahan-bahan sederhana seperti karton dan kertas metalik, serta dapat diputar atau dimainkan secara manual untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hubungan antara media kincir pintar dan kemampuan mengenali huruf adalah sebagai berikut:

- 1) Menampilkan materi dengan cara yang lebih menarik.
- 2) Metode yang melibatkan visual dan sensorik.
- 3) Peningkatan ketertarikan dan semangat dalam belajar.
- 4) Peningkatan kemampuan keterampilan motorik halus.

Dengan demikian, media kincir pintar dipandang sebagai perangkat yang efektif untuk memperbaiki kemampuan dalam mengenal huruf.

2.3.3. Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Metode Fonik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dijelaskan bahwa "Huruf vokal merupakan simbol yang dipakai untuk mewakili vokal, dan jenis huruf ini juga dikenal sebagai huruf hidup. " Huruf hidup adalah suara yang dihasilkan saat berbicara, yang ditandai dengan keadaan Pita suara yang terbuka, sehingga tidak ada udara yang terjebak di atas glotis. Kata vokal berasal dari istilah dalam bahasa Latin "Vokalis" yang berarti berbicara dengan suara yang diciptakan tanpa adanya halangan pada aliran udara. Terdapat 5 huruf vokal yang dapat dilihat pada tabel berikut. (Pangastuti & Hanum, 2017):

NO	Huruf Vokal	Pengucapannya
1.	a	a
2.	i	i
3.	U	u
4.	e	e
5.	o	o

Tabel 2.1 Huruf Vokal

Kemampuan baca anak dapat ditingkatkan melalui metode fonik, yang melibatkan pengajaran untuk mengaitkan suara (fonem) dengan huruf-huruf alfabet yang menyusun kata dasar, terutama yang mengikuti aturan konsonan dan vokal. Metode ini juga berguna untuk mengembangkan keterampilan kesadaran fonemik, yaitu kemampuan anak untuk mengenali dan memproses bunyi-bunyi dalam kata yang diucapkan, dengan cara menghubungkan huruf dengan suara yang tepat (Nisa, S., & Cahyono, R. 2025).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), huruf konsonan dijelaskan sebagai huruf yang melambangkan konsonan. Setiap bahasa di seluruh dunia mengucapkan konsonan, dan tipe huruf ini sering disebut sebagai huruf non-vokal. Kata konsonan sendiri berasal dari istilah Latin yang tidak langsung yaitu *Consonants*, yang berasal dari *Consonans*, yang berarti (huruf) yang memiliki suara yang bersamaan. Istilah ini juga berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Symphonon*, yang mengacu pada konsonan henti, yang berarti "tidak disebut sebagai bunyi vokal." (Eko Sugiarto, Anna Nurlaila, Munnal Hani'ah, 2015).

Salah satu metode untuk mengenal dan mengucapkan suara huruf adalah dengan menawarkan pendekatan yang menarik bagi anak, berupa penerapan metode fonik yang didukung oleh modifikasi kartu huruf untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengenali huruf konsonan (Riska, A. M, 2024). Terdapat 21 huruf konsonan dalam bahasa Indonesia yang dapat ditemukan dalam tabel berikut:

No.	Huruf Konsonan	Pengucapannya	No.	Huruf Konsonan	Pengucapannya
1.	B	Beh	12.	P	Peh
2.	C	Ceh	13.	Q	Kweh
3.	D	Deh	14.	R	Rrr
4.	F	Fff	15.	S	Sss
5.	G	Geh	16.	T	Teh
6.	H	Heh	17.	V	Vuh
7.	J	Jeh	18.	W	Weh
8.	K	Keh	19.	X	Eks
9.	L	Lll	20.	Y	Yeh
10.	M	Mmm	21.	Z	Zzz
11.	N	Nnn			

Tabel 2.2 Huruf Konsonan

Peserta belajar dapat berkembang menjadi individu yang berkualitas di jangka waktu mereka dengan cara yang beragam, menyenangkan, dan menarik saat mengajarkan huruf kepada mereka, sehingga para peserta tidak akan merasa jenuh selama proses belajar. Pengenalan huruf dan simbol huruf dapat dinilai dari kemampuan peserta didik untuk membedakan huruf dalam abjad.

2.4 Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah penelitian, adalah penting untuk menyajikan pengantar tentang topik yang akan dibahas, serta menerangkan pentingnya dan tujuan dari penelitian tersebut. Berikut adalah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan pengaruh media Kincir Pintar terhadap kemampuan siswa dalam mengenal huruf:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, D. et al. , 2025) berjudul "Dampak Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Sekolah Dasar". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas I SD YPK VI Rafidim Kota Sorong. Indikator yang dinilai meliputi: ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara. Hasil Pre-test menunjukkan bahwa tingkat kemampuan awal siswa berada pada kisaran rendah hingga sedang, dengan rata-rata 3. 520. Tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori "sangat baik", sementara 40% berada di kategori "baik", 40% di kategori "cukup", dan 20% di kategori "kurang". Hasil Post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata meningkat menjadi 4. 453. Terdapat siswa yang termasuk dalam kategori "sangat baik" (nilai 87) dan mayoritas siswa (7 orang) berada di kategori "baik". Kesimpulan: berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-test*, pemanfaatan media gambar terbukti memberikan pengaruh positif.

2. Penelitian ini dilaksanakan oleh (Rachmi et al., 2024). Judul studi ini adalah “Efektivitas penggunaan APE kincir pintar dibandingkan dengan APE magic bag terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan desain yang disebut *Non-equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini terdiri dari anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *Non-probability* sampling dengan mengaplikasikan *purposive* sampling. Data dikumpulkan menggunakan instrumen dalam bentuk kuesioner atau soal tes. Hasil perhitungan rata-rata N-gain pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai pretes 28,9 dan posttes 52,3, menghasilkan N-gain skor sebesar 86,3% yang termasuk dalam kategori tinggi. Di kelompok kontrol, nilai pretes tercatat 28,1 dan posttes 50,3, menghasilkan N-gain skor sebesar 79,6% yang juga termasuk kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE kincir pintar lebih efektif dibandingkan dengan APE magic bag dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf vokal.

3. Studi ini dilaksanakan oleh (Sonia et al. , 2022). Judul penelitian ini adalah "Pengaruh penggunaan media pembelajaran kincir pintar terhadap kemampuan membaca siswa kelas II di MIN 03 Rejang Lebong". Metode yang dipilih adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental. Partisipan yang dilibatkan dalam studi

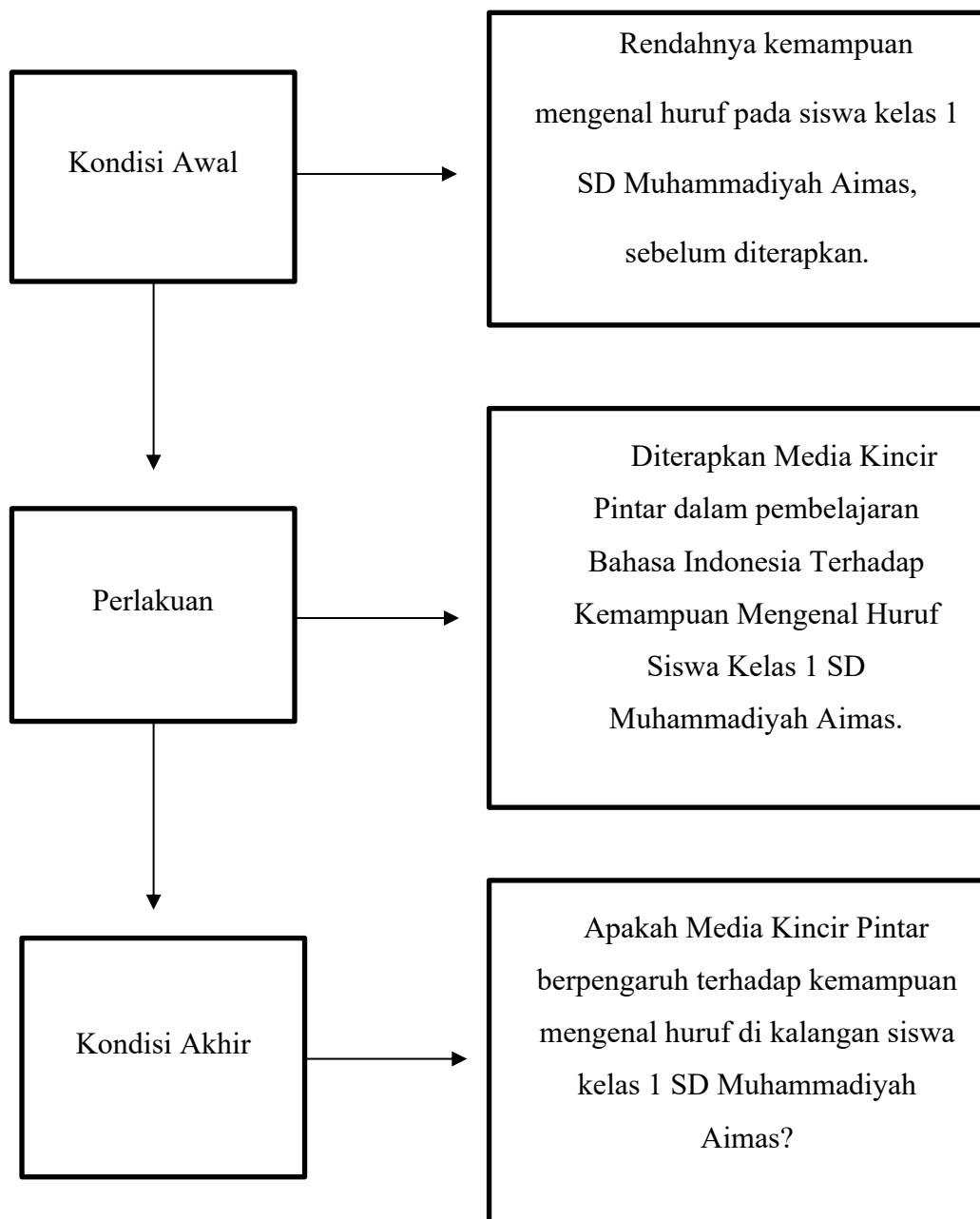
ini terdiri dari 10 siswa, yang terbagi menjadi 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes, yakni pre-test dan post-test, untuk mengevaluasi kemampuan membaca siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan (pre-test), rata-rata nilai siswa adalah 54,78, yang tergolong sangat rendah. Setelah perlakuan (post-test), rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 82,2, menunjukkan peningkatan sebesar 27,42 poin. Penggunaan media pembelajaran kincir pintar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II. Ini didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai 13,880 lebih tinggi dibandingkan dengan 1,833, sehingga hipotesis dapat diterima.

4. Penelitian ini dilaksanakan oleh (Ayuni, K. N. P. et al. , 2024) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Kincir Pintar terhadap keterampilan membaca nyari siswa kelas II SD. Masalah yang dihadapi di sekolah dasar adalah rendahnya minat baca siswa. Fenomena ini terlihat dari adanya siswa yang merasa takut, ragu-ragu, dan kurang percaya diri saat membaca dengan suara keras. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang dapat meningkatkan minat baca siswa, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak media pembelajaran kincir pintar terhadap kemampuan membaca nyaring siswa kelas II SD. Metode yang diambil dalam penelitian ini adalah penelitian

kuantitatif dengan desain semi-eksperimental. Populasi yang terlibat dalam penelitian ini adalah sejumlah 135 siswa kelas II. Sampel dipilih menggunakan teknik Random Sampling, kemudian dilakukan post-test terhadap siswa kelas eksperimen yang terdiri dari 17 siswa dan siswa kelas kontrol sebanyak 20 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui metode tes unjuk kerja. Instrumen yang dipakai untuk mengukur kemampuan membaca nyaring siswa kelas II SD adalah tes unjuk kerja yang mencakup 1 paragraf cerita dan 1 syair lagu untuk mengukur aspek psikomotorik. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan dengan pendekatan deskriptif, yang meliputi penghitungan rerata skor, median, dan modus. Teknik analisis yang digunakan untuk memproses data hasil penelitian adalah independent t-test. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran kincir pintar terhadap kemampuan membaca nyaring siswa kelas II SD. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik.

2.5 Kerangka Berpikir

Penggunaan metode pembelajaran Kerangka Berpikir dalam studi ini dapat dijelaskan secara nyata mengenai Pengaruh Media Kincir Pintar terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada peserta didik Kelas I di SD Muhammadiyah Aimas sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Sumber : Sugiyono dalam Misbah F.M (2024)

2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan respons sementara terhadap masalah yang ada dalam penelitian, hingga dapat dibuktikan melalui data yang diperoleh. Dalam konteks penelitian, hipotesis juga dipahami sebagai jawaban sementara untuk isu yang diteliti, yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris. Peneliti menyusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh penggunaan dari pemanfaatan media Kincir Pintar terhadap kemampuan siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas dalam mengenal huruf.

H0 = Tidak terdapat pengaruh dari media Kincir Pintar terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah Aimas.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah yang terstruktur dalam menganalisis elemen-elemen dan fenomena serta hubungan sebab-akibat antara keduanya. Kuantitatif dimaknai sebagai penerapan penelitian yang sistematis dalam mengamati suatu fenomena dalam mengumpulkan informasi yang bisa dihitung menggunakan metode statistik, matematika, atau komputer.

3.1.2. Desain Penelitian

Desain diterapkan pada penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* tipe *one group pretest-posttest*. Berdasarkan pendapat (Sugiyono, 2022) penelitian dengan desain *pre-eksperimental* adalah suatu struktur yang melibatkan sekumpulan orang dan kelas yang mengambil ujian sebelum dan setelah.

One group pretest-posttest adalah jenis tes yang dilaksanakan 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Tes dilaksanakan sebelum perlakuan dilakukan disebut sebagai (*pretest*). Kemudian, sampel mendapatkan perlakuan melalui penggunaan media Kincir Huruf. Setelah penyelesaian proses intervensi, sampel melaksanakan tes akhir yang dikenal sebagai (*posttest*) untuk menilai pengaruh perlakuan terhadap kemampuan murid kelas 1 SD dalam mengenali huruf.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

(	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
S	T1	X	T2
u			

Sumber Sugiyono, 2022)

Keterangan:

T1 : Uji awal (*pretest*)X : Perlakuan Media Kincir Pintar (*treatment*)T2 : Uji akhir (*posttest*)

3.2. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam studi ini mencakup semua aspek yang ditentukan dengan peneliti agar dianalisis, agar dapat diperoleh data mengenai hal tersebut dan selanjutnya dapat ditentukan sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2022). Dalam konteks penelitian, variabel terbagi menjadi dua tipe, yaitu (*independent variable*) dan (*dependent variable*). Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah media Kincir Pintar, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan untuk mengenali huruf.

3.3. Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini berada di SD Muhammadiyah Aimas yang berlokasi di Jalan Wortel, Desa Malasom, Kecamatan Aimas, Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat Daya.

3.3.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaan ini berada di SD Muhammadiyah Aimas khususnya pada kelas I.

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek yang menjadi fokus penelitian. Seperti yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2022), populasi mengacu pada area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan ciri dan karakteristik spesifik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis juga ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini, populasi yang dimaksud pada peserta didik kelas 1 SD berjumlah 22 siswa.

3.4.2. Sampel Penelitian

Pendapat (Sugiyono, 2022), sampel merupakan Sebagian pada keseluruhan yang mencerminkan ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi. Dalam studi ini, peneliti menerapkan metode pengambilan sampel yang disebut sampling jenuh atau (total sampling), yaitu cara di mana seluruh populasi dijadikan sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini mencakup semua siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah Aimas dengan jumlah siswa yang tercatat.

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	9	13	22

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

3.5. Teknik Pengumpulan Data

. Teknik pengumpulan data pada penelitian yang digunakan ini yaitu:

1) Observasi

Mengamati langsung bagaimana cara belajar di kelas yang memanfaatkan media kincir pintar. Pengamatan ini bisa meliputi interaksi antara siswa dan pengajar serta melihat partisipasi siswa dalam proses belajar. Sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2022),

Pengamatan merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat secara langsung objek yang sedang diteliti demi mendapatkan informasi yang diperlukan.

2) Tes

Dalam penelitian ini tes yang diberikan berupa tes performance. Tes performance merupakan tes yang mengharuskan siswa menjalankan suatu aktivitas, seperti menggerakkan, menggunakan, atau menyusun objek. Dalam studi ini, ujian yang dilaksanakan terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* berfungsi untuk mengukur kemampuan awal siswa atau sebagai acuan untuk membandingkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan, sementara *posttest* diberikan setelah materi pembelajaran disampaikan. Tes praktik ini dilakukan setelah peserta belajar materi membaca dengan cara melafalkan, menggunakan intonasi, dan berusaha untuk membaca kalimat sederhana dengan lancar, mengenali huruf yang serupa, serta memahami suku kata dan kata-kata.

3.6. Instrumen Penelitian

Alat yang dipakai dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh dari media kincir pintar terhadap kemampuan siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas dalam mengenali huruf. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan observasi secara langsung terhadap proses belajar yang berlangsung, guna memperhatikan, mencermati, dan mencatat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Kincir Pintar yang digunakan oleh peneliti. Instrumen dalam penelitian ini meliputi: *pre-test* dan *post-test*, lembar

observasi, dokumentasi, lembar validasi, tes performance, serta media kincir pintar.

1. Observasi

No	Aspek Penilaian	Penilaian	
		Iya	Tidak
1	a. Guru memberikan semangat kepada murid dan menghubungkan pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. b. Guru menguraikan maksud dari pembelajaran.		
2	a. Guru menjelaskan cara menggunakan media kincir pintar dengan jelas dan sederhana. b. Guru menampilkan media kincir pintar dengan menarik.		
3.	a. Guru membimbing siswa dalam menghubungkan huruf menggunakan metode fonik. b. Guru memberi contoh menghubungkan huruf menggunakan metode fonik dalam kincir pintar.		
4.	a. Guru membimbing siswa dalam menghubungkan huruf menggunakan metode fonik. b. Guru memberikan contoh penulisan huruf.		
5.	a. Guru memberikan kesempatan siswa dalam berdiskusi dan bertanya.		

	b. Guru memberikan umpan balik dan menyimpulkan hasil pembelajaran.		
	c. Guru memberikan penghargaan untuk mendorong murid agar terus mencapai prestasi.		

Tabel 3.3 Kisi- Kisi Instrumen Observasi

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Indikator (Ya)}}{\text{Jumlah Seluruh Indikator}} \times 100$$

No	Nilai	Kategori
1.	81 – 100	Sangat memuaskan / Sangat Terwujud
2.	61 – 80	Memuaskan / Terwujud
3.	41 – 60	Cukup Memuaskan / Cukup Terwujud
4.	21 – 40	Kurang Memuaskan / Kurang Terwujud
5.	0 - 20	Tidak Memuaskan / Tidak Terwujud

Tabel 3.4 Kriteria Presentase Keterlaksanaan

Sumber : (Data Primer yang diolah dalam Haksasai, B. S, 2018)

2. Tes

Dalam studi ini terdapat evaluasi yang dilaksanakan, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan evaluasi yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa atau sebagai patokan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, sementara *posttest* adalah evaluasi yang dilakukan setelah materi atau pelajaran diberikan. Tes yang berbentuk praktik ini dilakukan ketika siswa telah mempelajari materi membaca, termasuk pelafalan, intonasi, dan kelancaran dalam membaca kalimat yang sederhana, membedakan huruf-huruf yang serupa, serta mempelajari suku kata dan kata.

Tujuan	Bentuk Soal	Banyak Soal
1. Mengidentifikasi pengetahuan awal siswa tentang kemampuan mengenal huruf.	Tes lisan	52 soal
2. Menilai pemahaman dasar siswa tentang kemampuan mengenal huruf dan kemampuan melafalkan bunyi huruf.		

Tabel 3.5 Instrumen pretest kemampuan mengenal huruf

Kompetensi Yang Akan di Nilai	Tujuan Pembelajaran	Bentuk Soal	Nomor Soal
1. Melafalkan nama huruf A-Z dengan benar.	Siswa dapat melafalkan nama huruf A-Z.	Tes lisan	1-26
2. Melafalkan bunyi huruf dengan metode fonik.	Siswa dapat melafalkan bunyi huruf dengan metode fonik.	Tes lisan	27-52

Tabel 3.6 Instrumen posttest kemampuan mengenal huruf

3.7. Teknik Analisis Data

3.7.1. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk menilai apakah sebuah alat ukur sah atau tidak. Alat ukur yang dinyatakan valid berarti dapat digunakan secara tepat untuk memperoleh data yang relevan atau mengukur, hal-hal yang perlu dilakukan (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini, alat dapat diuji keabsahannya meliputi daftar pengamatan siswa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tes kinerja, dan media Kincir Huruf.

Untuk mengevaluasi keakuratan suatu perangkat dalam penelitian ini, dilakukan Uji Ahli, sebelum alat dipergunakan, dibutuhkan dilakukan konsultasi dengan seorang ahli atau Uji Ahli

(Expert Judgement), untuk mendapatkan masukan dari pakar bahasa dan media mengenai alat yang dipakai. Dalam penelitian ini, Uji Ahli (Expert Judgement), dilakukan dengan dosen ahli di Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, bersama Bapak Dr. Teguh Yuliandri Putra, M. Pd.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas (*reliability*) merujuk pada alat yang dipakai saat penelitian dengan mengumpulkan data yang bisa dipercaya, berfungsi untuk metode pengumpulan informasi serta dapat menyajikan realitas sesungguhnya di lapangan, (Sugiyono, 2022). Reliabilitas dari sebuah tes menunjukkan dengan tingkat kestabilan, konsistensi, kemampuan memprediksi, dan ketepatan. Pengukuran yang mempunyai tingkat keandalan yang baik adalah yang mampu menghasilkan informasi yang bisa dipercaya. pada penelitian ini, ingin menguji keandalan tersebut, digunakan uji statistik *Cronbach Alpha* yang dianalisis menggunakan *Statistical Social for Science (SPSS) 25.0 For Windows*. Hasil dari pengukuran yang dilakukan melalui SPSS diperoleh dengan rumus yang berikut:

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

n : jumlah soal

n : jumlah soal

$\sum \sigma^2$: jumlah varian skor tiap-tiap item

σ^2 : varian total

3.7.3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan memahami pola distribusi dari variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang dapat diandalkan untuk mendukung jenis penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Tujuan dari normalitas data untuk menilai terdapat data dan variabel jika diterapkan mempunyai distribusi normal. Jika variabel digunakan menunjukkan distribusi normal, maka penelitian bisa dilanjutkan. Uji normalitas yang akan digunakan adalah uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan (*SPSS*) 25.0 For Windows dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi hipotesis nol dan hipotesis alternatif serta menentukan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$
2. Memproses data menggunakan aplikasi perangkat lunak statistik untuk Windows
3. Tahapan pengambilan keputusan (Kesimpulan)

Dengan keputusan terkait pengujian normalitas dengan cara *Shapiro Wilk* adalah sebagai berikut: jika nilai $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal dan signifikansinya. Jika nilai $< 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

3.7.4. Uji Hipotesis

Setelah mengumpulkan informasi yang memadai, tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap informasi itu. Cara analisis yang digunakan bertujuan untuk menilai data yang telah diperoleh agar bisa ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, metode analisis yang digunakan

yaitu statistik inferensial. Statistik inferensial berfungsi untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sampel T-test*. Untuk memperoleh analisis yang lebih akurat, pengujian akan dilakukan dengan bantuan computer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 25.0 For Windows*.

Tujuan dari Uji *Paired Sampel T-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua sampel yang saling berhubungan. Dalam konteks, fokus utama adalah pada perbandingan kemampuan mengenal huruf sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media Kincir Huruf. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Dasar pengambilan keputusan uji ini yaitu sebagai berikut:

H_1 : Terdapat pengaruh media Kincir Pintar terhadap kemampuan mengenal huruf siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas.

H_0 : Tidak ada pengaruh media Kincir Pintar terhadap kemampuan mengenal huruf siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas.

Dengan dasar pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut:

H_1 = Apabila signifikan maka diterima (*2-tailed*) $< 0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel}$

H_0 = Apabila tidak signifikan maka ditolak (*2-tailed*) $> 0,05$ dan $T_{hitung} < T_{tabel}$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Aimas yang berada di Jalan Wortel, Desa Malasom, Kecamatan Aimas, Kabupaten Sorong, di Provinsi Papua Barat Daya. Kegiatan penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Proses penelitian ini diadakan selama satu minggu, tepatnya dari tanggal 02 hingga 07 Maret 2026, di SD Muhammadiyah Aimas dengan melibatkan sampel yang terdiri dari 22 siswa kelas I.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *pre-eksperimental design tipe one group pretest-posttest*, di mana semua peserta mendapatkan perlakuan berupa penerapan alat Kincir Pintar untuk memperbaiki keterampilan dalam mengenali huruf.

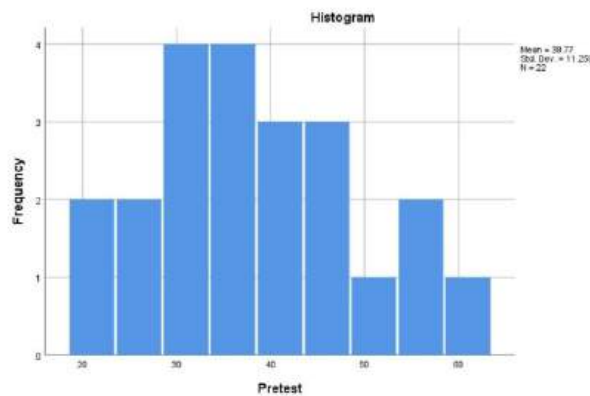
4.1.2. Hasil Analisis Data

Tabel berikut menunjukkan hasil dari tes awal (*pretest*) yang diadakan untuk 22 murid kelas I sebelum penggunaan media pembelajaran Kincir Pintar terkait dengan kemampuan mereka dalam mengenali huruf. Tes ini memiliki tujuan dalam mengukur kemampuan dasar peserta didik dalam mengenal huruf.

1. Skor nilai Pembelajaran Awal (*Pre- Test*)

Tabel 4.1 Hasil Tes Awal (Pre- Test)

Nama	Nilai Pretest
AA	35
AHA	42
AZ	29
AHM	54
CC	23
DAZ	58
FRZ	37
HMH	40
IAH	27
LD	33
MAJ	48
MYR	38
MSS	42
MAN	31
MAD	21
MAK	62
PAS	44
RAA	35
SRA	29
SAN	52
XMA	27
YSH	46



(Sumber : IBM SPSS statistics)

Dari hasil *pretest* dilakukan terhadap 22 peserta peserta didik, didapatkan data mengenai nilai *pretest* pada skor paling rendah mencapai 21 dan skor paling tinggi mencapai 62. Hal ini terlihat dengan jelas bagaimana kemampuan awal siswa dalam mengenali huruf sebelum perlakuan diterapkan masih tergolong memadai dan cenderung rendah, dengan variasi nilai yang cukup beragam.

Sebanyak 1 siswa mendapatkan nilai 21, 1 siswa mendapatkan nilai 23, 2 siswa mendapatkan nilai 27, 2 siswa mendapatkan nilai 29, 1 siswa mendapatkan nilai 31, 1 siswa mendapatkan nilai 33, 2 siswa mendapatkan nilai 35, 1 siswa mendapatkan nilai 37, 1 siswa mendapatkan nilai 38, 1 siswa mendapatkan nilai 40, 2 siswa mendapatkan nilai 42, 1 siswa mendapatkan nilai 44, 1 siswa mendapatkan nilai 46, 1 siswa mendapatkan nilai 48, 1 siswa mendapatkan nilai 52, 1 siswa mendapatkan nilai 54, 1 siswa mendapatkan nilai 58, 1 siswa mendapatkan nilai 62. Mayoritas siswa masih berada di bawah rata-rata, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam mengenal huruf di kelas I masih perlu perbaikan.

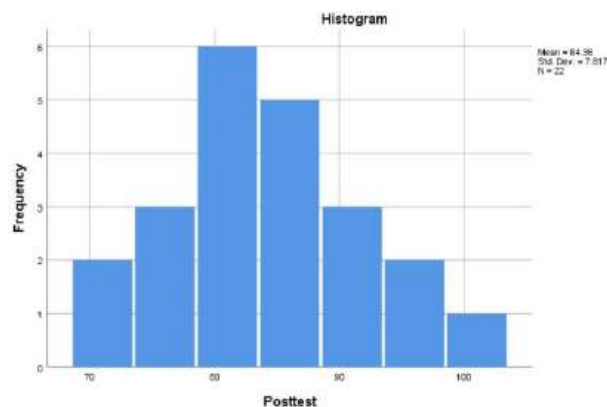
Oleh karena itu, hasil dari *pretest* memperlihatkan dengan jelas keseluruhan, kemampuan dasar siswa sebelum diberikan tindakan masih termasuk dalam kategori rendah dan belum menunjukkan bahwa secara umum. Ini menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan media Kincir Pintar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di tahap berikutnya.

2. Skor nilai Pembelajaran Akhir (*Post- Test*)

Tabel 4.2 Hasil Tes Akhir (Post- Test)

Nama	Nilai Pretest
AA	81
AHA	87
AZ	77
AHM	92
CC	73
DAZ	98
FRZ	83
HMH	88
IAH	75
LD	81
MAJ	90
MYR	85
MSS	87
MAN	79
MAD	71
MAK	100
PAS	88

RAA	81
SRA	77
SAN	94
XMA	79
YSH	90



(Sumber : IBM SPSS statistics)

Dari nilai evaluasi akhir dilakukan terhadap 22 peserta didik setelah penerapan metode pengajaran dengan media Kincir Pintar, diperoleh nilai ujian akhir dengan skor terendah 71 dan skor tertinggi 100. Ini menunjukkan bahwa secara umum peningkatan dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media Kincir Pintar jika dibandingkan dengan hasil ujian awal sebelumnya.

Terdapat satu siswa yang mendapatkan nilai 71, satu siswa yang mendapatkan nilai 73, satu siswa yang mendapatkan nilai 75, dua siswa yang mendapatkan nilai 77, dua siswa yang mendapatkan nilai 79, tiga siswa yang mendapatkan nilai 81, satu siswa yang mendapatkan nilai 83, satu siswa yang mendapatkan nilai 85, dua siswa yang mendapatkan nilai

87, dua siswa yang mendapatkan nilai 88, dua siswa yang mendapatkan nilai 90, satu siswa yang mendapatkan nilai 92, satu siswa yang mendapatkan nilai 94, satu siswa yang mendapatkan nilai 98, dan satu siswa yang mendapatkan nilai 100. Informasi ini mengindikasikan bahwa mayoritas pelajar mengalami peningkatan nilai menuju arah yang lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media Kincir Pintar.

Oleh karena itu, hasil dari *posttest* memperlihatkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan memberikan dampak yang baik bagi kemajuan belajar peserta didik, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas dan bertambahnya siswa yang meraih nilai dalam kategori tinggi.

4.1.3. Uji Validitas

Uji keabsahan dilakukan untuk melihat seberapa baik instrumen diterapkan penelitian ini dapat mengukur aspek yang seharusnya diukur. Instrumen penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Kincir Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Aimas”, terdiri dari 52 soal pada tes *pretest* dan *posttest*. Validitasnya yang dilakukan oleh dosen ahli.

Uji validitas dilaksanakan agar memastikan pada alat yang dipakai telah memenuhi standar validitas, cukup, dan sesuai pada tujuan penelitian. Pada penelitian ini, pengujian keabsahan dilaksanakan oleh pengajar yang berkompeten (*Expert Judgement*) yang menilai kesesuaian konten, penggunaan bahasa, serta indikator pada setiap instrumen berupa Modul Ajar untuk mapel Bahasa Indonesia, serta alat ujian *pretest*-

posttest yang terdiri dari 52 soal dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas I, serta Instrumen pengamatan terhadap pelaksanaan Media Kincir Pintar untuk mengukur kemampuan pengenalan huruf.

1. Hasil validasi dari dosen validator terkait modul ajar adalah valid digunakan tanpa revisi. Dengan adanya komentar dan saran untuk media fonik ditambahkan.
2. Hasil penilaian dari dosen yang melakukan validasi menunjukkan bahwa seluruh item dalam soal *pretest* dan *posttest* telah dinyatakan valid tanpa perlu adanya perubahan.
3. Hasil validasi yang dilakukan oleh dosen validator menunjukkan bahwa pengamatan terhadap pelaksanaan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media kincir pintar dinyatakan valid digunakan tanpa revisi. Dengan adanya saran dari dosen validator untuk media fonik ditambahkan menjadi lebih otentik.
4. Hasil validasi dari dosen ahli menunjukkan bahwa media kincir pintar dinyatakan valid untuk digunakan tanpa revisi.
5. Meski ada masukan dan rekomendasi agar kombinasi latar belakang memakai warna yang lembut, namun secara keseluruhan, kombinasi warnanya sudah cukup baik. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dinilai valid dan pantas untuk dipakai tanpa perlu revisi.

4.1.4. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilaksanakan untuk menilai seberapa baik instrumen penelitian dapat memberikan informasi untuk bisa dipercaya. Untuk mempermudah pengukuran keandalan alat, peneliti memanfaatkan *IMB*

SPSS Statistics. Proses analisis dilaksanakan menggunakan SPSS pada hasil dibawah ini:

1. Reliabilitas *Pretest*

Tabel reliabilitas *pretest* yang terdapat di bawah ini memperlihatkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* mencapai 0,969, telah melebihi ambang batas minimal, yakni 0,700. Hal ini menunjukkan alat ukur *pretest* memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga setiap pertanyaan berperan dalam menilai kemampuan pengenalan huruf. Oleh karena itu, instrumen *pretest* dapat dianggap dapat diandalkan dan cocok untuk digunakan dalam penelitian ini.

Pretest Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.969	52

(Sumber : IBM SPSS statistics)

2. Reliabilitas *Posttest*

Tabel reliabilitas *posttest* berikut ini menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0. 956, yang tergolong dalam tingkat keandalan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item pada tes *posttest* saling berkaitan kuat dan dapat secara konsisten mengukur kemampuan mengenali huruf. Dengan tingkat reliabilitas melebihi 0. 750, alat ukur *posttest* dapat

dianggap sangat dapat diandalkan dan mendukung ketepatan hasil penelitian.

Posttest Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.956	52

(Sumber : IBM SPSS statistics)

Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas Pre- test dan Post- test

Jenis Tes	Jumlah Butir	Cronbach's Alpha	Kategori
Pretest	52	0.969	Reliabel Tinggi
Posttest	52	0.956	Reliabel Tinggi

(Sumber : IBM SPSS statistics)

4.1.5. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, pada jumlah untuk jumlah sampel yang kecil < 50 ($N = 22$). Maka diperoleh:

Tingkat signifikansi *Pretest* = 0. 739

Tingkat signifikansi *Posttest* = 0. 885

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.086	22	.200*	.971	22	.739
Posttest	.121	22	.200*	.978	22	.885

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber : IBM SPSS statistics).

Keduanya melebihi 0,005, jadi dapat ditarik kesimpulan terdapat data berdistribusi normal. Keberadaan normalitas data sangat penting, sebab merupakan syarat untuk menggunakan uji parametrik, yaitu Uji *Paired Sample T-Test* dalam pengujian hipotesis. Normalitas pun menunjukkan bahwa distribusi data peserta didik cukup merata dan tidak ada data ekstrem yang bisa memengaruhi hasil analisis.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Variabel	<i>Shapiro- Wilk</i>	Sig. (p)	Keterangan
Pretest	0.971	0.739	Data berdistribusi normal
Posttest	0.978	0.885	Data berdistribusi normal

(Sumber : IBM SPSS statistics)

Karena nilai signifikan untuk masing-masing variabel melebihi 0,005, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, hipotesis dapat diuji menggunakan pendekatan parametrik.

4.1.6. Hasil Analisis Deskriptif

Data deskriptif berperan dalam kegiatan kemajuan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media Kincir Pintar, dan hasil tersebut bisa dilihat pada tabel berikut:

Statistik	Pretest	Posttest
N	22	22
Mean	38.77	84.36
Std. Deviation	11.259	7.817

Minimum	21	62
Maksimum	71	100

Menurut tabel analisis deskriptif, nilai rata-rata *Posttest* (84. 36) lebih tinggi daripada nilai *Pretest* (38. 77). Kenaikan ini menunjukkan bahwa media Kincir Pintar memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa kelas I dalam mengenal huruf.

Nilai terendah dan tertinggi yang tetap tidak berubah (21-100) menggambarkan meningkatnya secara merata, tidak didorong oleh skor yang sangat tinggi atau rendah. Di samping itu, nilai deviasi standar pada *pretest* yang mencapai (11. 259) dan *posttest* sebesar (7. 817) menunjukkan bahwa distribusi data cukup stabil.

Oleh sebab itu, kajian deskriptif menunjukkan bahwa setelah menjalani pembelajaran dengan media Kincir Pintar, kemampuan siswa dalam mengenali huruf terjadi peningkatan pada jumlah tidak terlalu besar, akan tetapi tetap stabil di antara seluruh peserta didik.

4.1.7. Uji Hipotesis

Menurut hasil dari Uji *Paired Sample Test*, ditemukan bahwa rata-rata perbedaan di *pretest* dan *posttest* yaitu -45.591 dengan standar deviasi 3,750 dan *standar error mean* 0,800. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -47,254 hingga -43,928, yang mengindikasikan terdapat selisih nilai secara keseluruhan berada di zona negatif, yang mana terdapat perbedaan hasil evaluasi yang konsisten dalam perbandingan antara hasil sebelum dan sesudah tes. Nilai *t* hitung diperoleh sebesar -57,024 dengan

derajat kebebasan (df) sebesar 21. Dan, nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, (H_0) di tolak dan (H_1) diterima. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* para siswa.

Hasil dari penelitian mengindikasikan bahwa menggunakan media Kincir Pintar dapat memberikan pengaruh berarti terhadap kemampuan siswa kelas 1 dalam mengenali huruf. Oleh karena itu, hipotesis yang menyebutkan adanya pengaruh dari pemanfaatan media Kincir Pintar terhadap kemampuan pengenalan huruf siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah Aimas terbukti secara statistik. Temuan analisis dapat dilihat pada tabel berikut:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	38.77	22	11.259	2.400
	Posttest	84.36	22	7.817	1.667

(Sumber : IBM SPSS statistics)

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-45.591	3.750	.800	-47.254	-43.928	-57.024	21	.000

(Sumber : IBM SPSS statistics)

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Mean Difference	t hitung	Df	Sig. (2- Tailed)
<i>Pretest - Posttest</i>	-45,591	-57,024	21	0.000

(Sumber : IBM SPSS statistics)

1. Proses Pengambilan Keputusan dengan Nilai Signifikansi (Sig. atau p-value) Dari tabel *Paired Samples Test* pada output SPSS, diperoleh nilai: Sig. (2-tailed) = 0.000

Nilai signifikansi ini merupakan ukuran probabilitas (peluang kesalahan) dalam pengambilan keputusan. Dalam penelitian yang bersifat kuantitatif, peneliti biasanya menggunakan (α) dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% sebagai batas tahap pengujian.

2. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai t Hitung yang diperoleh dengan t Tabel.

Selain memanfaatkan nilai signifikansi, penentuan keputusan pada uji *Paired Sample T-Test* bisa dilakukan dengan menilai perbandingan antara t hitung dan t tabel. Dari hasil analisis, didapatkan nilai Sig. (2-tailed) yang mencapai $0.000 < 0.05$. Maka, menunjukkan kesimpulan yang konsisten, yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Oleh karena itu, dapat diringkas dengan jelas ada perbedaan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Bisa terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *posttest* (84,3) yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest* (39,0). Oleh karena itu, adanya kemajuan dalam hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran tertentu. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar Media

Kincir Pintar memberikan dampak positif terhadap peningkatan pencapaian belajar dan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Aimas.

4.1.8. Hasil Observasi

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa mencerminkan tindakan yang mereka laksanakan selama proses belajar dengan memanfaatkan alat belajar Kincir Pintar. Dalam lembar observasi terdapat indikator-indikator yang mencerminkan aktivitas pembelajaran yang dicermati. Peneliti memperhatikan siswa sesuai dengan poin-poin aktivitas yang dilakukan dan menempatkan tanda cek (✓) di lembar observasi. Observasi ini dilaksanakan oleh peneliti menggunakan lembar observasi peserta didik yang telah disertakan. Temuan dari observasi menunjukkan bahwa pemakaian media Kincir Pintar dilaksanakan pada kategori yang sangat baik. Oleh karena itu, peneliti juga merenungkan keterampilan dalam penelitian terkait pengelolaan pada tahapan pembelajaran. Peneliti berhasil membuat bahwa semua langkah dalam proses pembelajaran, dari pengenalan media sampai aktivitas inti, berlangsung sesuai rencana, memberikan petunjuk yang jelas, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Karena itu, keselarasan antara daya tarik media dan kemampuan peneliti menciptakan aktivitas pada peserta didik yang aktif, terpandu, sehingga mendapatkan hasil yang optimal.

4.2. Pembahasan

Hasil studi mengindikasikan pemanfaatan media Kincir Pintar memberikan efek yang baik bagi kemampuan siswa kelas 1 dalam mengenali huruf. Rata-rata nilai siswa naik dari (39. 0) menjadi (84. 3) dan analisis hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Kincir Pintar dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada siswa kelas I SD. Penyebaran data yang normal dan keandalan alat ukur yang tinggi memperkuat keabsahan hasil penelitian.

Temuan dari penelitian ini didukung oleh sejumlah penelitian sebelumnya yang selalu menunjukkan kegunaan media Kincir Pintar dalam meningkatkan pengenalan huruf di kalangan siswa kelas 1 sekolah dasar. Safitri dan Affrida, (2022) membuktikan bahwa pemanfaatan media Kincir Pintar menyebabkan pengaruh besar terhadap kemampuan anak-anak di sekolah dasar dalam mengenali huruf dengan tingkat signifikansi $< 0,05$, yang sejalan dengan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini.

Hasil yang sama juga dicatat oleh Firdianza dan Ardisal, (2021) serta studi yang dilakukan oleh Herowati et al. , (2023) yang menyebutkan bahwa Kincir Pintar sebagai media pembelajaran cocok untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar demi meningkatkan kemampuan Bahasa ekspresif dan literasi. Ini disebabkan karena media Kincir Pintar merupakan alat yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, Mayasari et al. dan Arifudin, (2021) menyatakan bahwa media Kincir Pintar memiliki

efek positif terhadap proses belajar mengajar. Dilanjut dengan pendapat (Devitawati, E. 2017) mengatakan bahwa media kincir pintar dapat mempengaruhi kemampuan membaca pada anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (89,42) dibandingkan kelas kontrol (72,85). Temuan dari penelitian terdahulu memperkuat hasil penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al. 2025), (Ariyanti, S., & Maimunah, M. 2025), dan (Sonia et al. 2022) mengindikasikan bahwa keterampilan membaca awal siswa kelas II tergolong sangat rendah, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 54,78. Penggunaan media kincir pintar dalam proses pembelajaran berhasil secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca siswa, yang terlihat dari rata-rata nilai post-test yang meningkat menjadi 82,2 atau naik 27,42 poin. Secara statistik, media kincir pintar terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca, didukung hasil uji hipotesis $t\text{-hitung} 13,880 > t\text{-tabel} 1,833$, menunjukkan pengaruh positif yang nyata. Dilanjutkan dengan studi (Ayuni, K. N. P. et al. , 2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media kincir pintar secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II SD. Hal ini dibuktikan melalui uji t-test independen yang menunjukkan adanya perbedaan nyata dalam kinerja antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media ini efektif dalam mengatasi hambatan psikologis seperti rasa takut dan kurangnya percaya diri, serta meningkatkan kemampuan psikomotor siswa dalam membaca, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian mengenai media ini sudah dilakukan sebelumnya. Berbagai studi yang dilakukan di luar Kota Sorong menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis permainan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya di kelas rendah. Namun, berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, penelitian yang ada masih terbatas, dan sebagian besar lebih terfokus pada media kartu huruf, media digital, atau gambar statis.

Penelitian ini menawarkan pembaruan dibandingkan studi-studi sebelumnya dengan menggunakan media konkret yang belum pernah dikembangkan sebelumnya. Secara khusus, penelitian ini mengembangkan dan mengevaluasi media kincir pintar untuk kemampuan mengenal huruf di kalangan siswa kelas 1 di daerah Papua Barat Daya. Penelitian ini secara spesifik dilakukan di Kota Sorong dengan mengkaji media Kincir Pintar sebagai alat pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen visual, permainan, serta partisipasi aktif siswa dalam belajar mengenal huruf. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menegaskan keberhasilan media kincir pintar dalam membantu pengenalan huruf, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media, konteks wilayah Papua, serta implementasinya yang sesuai dengan karakteristik siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

2.4. Kesimpulan

Berdasarkan nilai studi dan analisis data yang telah dilaksanakan tentang penggunaan kincir pintar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa kelas I di SD Muhammadiyah Aimas, beberapa kesimpulan ditarik sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kincir pintar memberikan pengaruh besar pada kemampuan siswa kelas 1 dalam mengenali huruf. Ini terbukti dari kenaikan rata-rata nilai yang meningkat dari (39.0) (*pretest*) menjadi (84.3) (*posttest*), dan hasil analisis hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, menunjukkan bahwa ada perbedaan mencolok yaitu hasil *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat diringkas dengan pemanfaatan Kincir Pintar efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas.
2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dianggap valid dan dapat diandalkan.

Berdasarkan penilaian dari para ahli, semua instrumen (modul, LKPD, dan soal ujian) dinyatakan pantas untuk dipakai, dengan nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* berada pada Tingkat sangat tinggi, yang mana instrument ini konsisten dan akurat dalam

mengukur kemampuan mengenal huruf pada peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas.

3. Proses pembelajaran menggunakan media kincir pintar berlangsung dengan sukses. Dari hasil pengamatan, setiap kali media kincir pintar digunakan, prosesnya berjalan dengan efektif dan melibatkan siswa secara aktif. Siswa terlihat bersemangat dan dapat mengerti konsekuensi dari tulisan yang mereka buat.

2.5. Saran

Menurut temuan penelitian ini, terdapat beberapa ciri yang dapat disalurkan:

1. Bagi Guru :

- a. Variasi Pembelajaran: Pengajar sebaiknya menggunakan media Kincir Pintar sebagai pilihan media pembelajaran yang biasa digunakan, tidak hanya pada saat penelitian, agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Kemudian, bisa menciptakan berbagai jenis media yang lebih beragam dan inovatif agar proses belajar menjadi lebih menarik dan siswa tidak cepat merasa jenuh.
- b. Kreativitas Konten: Pengajar dianjurkan untuk melakukan pembaruan tampilan pada Kincir Pintar secara teratur (contohnya mengganti gambar objek atau mengubah warna tulisan).
- c. Pendekatan Individual: Manfaatkan Kincir Pintar untuk pendekatan khusus bagi siswa yang tergolong dalam kategori "Perlu Bimbingan", karena karakteristik media ini yang interaktif dapat membantu mengatasi rasa cemas siswa saat mempelajari huruf.

2. Bagi Sekolah :

- a. Dukungan Fasilitas: Sekolah seharusnya memberikan dukungan terhadap penggunaan sarana belajar kreatif dengan kincir pintar dengan memberikan alat jika dibutuhkan.
- b. Pojok Baca Interaktif: Sekolah bisa mendukung pembentukan "Pojok Baca" di dalam ruang belajar yang dipenuhi dengan alat-alat interaktif yang dibuat oleh guru dan siswa supaya membaca bisa menjadi bagian dari budaya sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya :

- a. Agar diperluas dengan topik dan tingkat pendidikan lain, dan juga memakai metode eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol guna memperkuat temuan dari penelitian.
- b. Bisa memberikan faktor seperti semangat belajar peserta didik, kemampuan berpikir analitis, dan perilaku terhadap ilmu pengetahuan untuk membuat hasil penelitian lebih menyeluruh.
- c. Temuan dari studi ini bisa menjadi acuan untuk program peningkatan keterampilan guru, terutama dalam menciptakan alat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, S., & Maimunah, M. (2025). Mengembangkan Kemampuan Bahasa Menggunakan Model Scramble, Talking Stick Dengan Media Kincir Pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 5(1).
- Athifah, N., Zain, M. I., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 187–195. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063>
- Ayuni, K. N. P., & Wirabrata, D. G. F. (2024). Media Pembelajaran Kincir Pintar (KINTAR) terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 268-277. P-ISSN: 1979-7095 E-ISSN: 2615- 4501
- Devitawati, E. (2017). Efektivitas media kincir kata terhadap kemampuan membaca anak di taman kanak-kanak harapan dharmawanita painan kabupaten pesisir selatan. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 12-21.
- Dewi, N. L. W. A., & Putra, I. K. D. A. S. (2022). Analisis Aspek Literasi Sains Pada Buku Tematik Pembelajaran Ipa Kelas Vi Di Sd Negeri 2 Cempaga Tahun 2022. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 8(2), 339. <https://doi.org/10.31764/orbita.v8i2.11478>

- Dewi, Z. K. (2023). Pemilihan Media Pembelajaran Dan Implementasinya Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Ypair*, 1(2), 54–62.
- Eko Sugiarto, Anna Nurlaila, Munnal Hani'ah, dan D. S. (2015). PUEBI (pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. In *Korean Journal for Food Science of Animal Resources* (Vol. 36, Issue 6).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Firdianza, O., & Ardisal, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kincir Pintar Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Juppekhu: Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 10(1).
- Hermawan, A. I., Suryaman, M., Syamsi, K., Marzuki, I., & Hieu, H. N. (2025). Inclusive Education and Papuan Literature for Diversity and Equality. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 903-914.
- Herowati, E., Dwijayanti, I., & Buchori, A. (2023). Pengembangan Media Kincir Pintar dengan Metode Demonstrasi dan Bermain untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Ekspresif dan keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Batang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, Vol (No): 277-286.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).

<https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>

Juredah, J., Nst, P. A. K., & Nurlaili, N. (2025). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA KINTAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SD NEGERI TENEMBAK ALAS KABUPATEN ACEH TENGGARA. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(2), 86-107. e-ISSN: 3025-5465; p-ISSN: 3025-7964, Hal 86-107DOI: <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i2.780>

Jurniati, J. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Abjad Pada Anak Kelompok B Di Tk Tunas Baru Tombang*
<http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/2982/1/JURNIATI.pdf>

Kambu, M., Rahayu, D., & Kusumaningrum, S. (2025). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Studi Eksperimental. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 120-130.

Ketut N. P. Ayuni, (2024). Media Pembelajaran Kincir Pintar (KINTAR) terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 268–277.
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.80040>.

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

Nisa, S., & Cahyono, R. (2025). Penggunaan Metode Fonik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Slow Learner. *MUTIARA: Jurnal Ilmiah*

Multidisiplin Indonesia, 3(3), 73-87

Nurdiana, T., Komalasari, D., Hasibuan, R., & Widayanti, M. D. (2024).

Pengaruh Penggunaan Media PLAYING (Playmat Singing) terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14267–14274.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.5502>

Padang, A. A. (2025). Penerapan Media Kintar (Kincir Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia 7 Tahun di SDN 030277 Teladan Sidikalang. *Pedagogik*, 3(1), 1–8.

Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66.
<https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>

Putra, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 1*, 15–20.

Rachmi, T., Kumala Dewi, N. F., & Nafitha. (2024). Efektivitas Penggunaan APE Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Di TK Aisyah Kota Tangerang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(2), 143–155.
<https://doi.org/10.21137/jpp.2024.16.2.5>

Remiasa, A. T., Rahayu, D., & Pramita, R. A. (2025). PENGARUH METODE MEMBACA TERBIMBING TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS III SD YPK ALFA OMEGA WAISAI.

EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research, 5(1), 9-30.

- Riska, A. M. (2024). Peningkatan kemampuan mengenal huruf konsonan melalui metode fonik pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 949-963 Vol. 4 No2, Tahun 2024, hal. 949–963
- Rohimah, R., Rahayu, D., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah Aimas. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 81-88.
- Safitri, U., Aisyah, A., & Affrida, E. N. (2022). Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Remaja Surabaya. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 103-108.
- Sonia, H., Baryanto, B., & Khair, U. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II di MIN 03 Rejang Lebong*. [http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/1036%0Ahttp://e-theses.iaincurup.ac.id/1036/1/Hany Sonia.pdf](http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/1036%0Ahttp://e-theses.iaincurup.ac.id/1036/1/Hany%20Sonia.pdf)
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). ALVABETA, CV.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Yulia Darniyanti, Wiwik Okta Susilawati, N. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 112–122.

Zaharah, F., & Husna, M. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula pengelompokan dalam media. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–50.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAH RAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG



LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Teguh Yulianti Putra, M.Pd.
 NIP/NIDN : 1416079101
 Jabatan Fungsional :
 Unit Kerja : Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:

Nama : RASHIKAH
 NIM : 148620622096

Berupa :

☒ Media pembelajaran
☒ Modul atau bahan ajar
☐ Model Pembelajaran
☒ Instrumen penelitian
☐ Lain-lain :

Dengan judul :

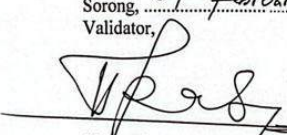
Pengaruh Media Kincir Pintar Terhadap Kemampuan
Mengenal Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah
Aimas.

Keputusan hasil validasi adalah : Sangat Baik/Baik/Cukup Baik*

Demikianlah keterangan validasi ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.



Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD,
Desti Rahayu, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 1405129101

Sorong, 27 Februari 2020.
 Validator,

Dr. Teguh Yulianti Putra, M.Pd.
 NIP/NIDN. 1416079101

Keterangan:

- 1) Beri tanda cek (v) pada kotak yang sesuai
- 2) Coret yang tidak perlu *)



Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya.
Email: pgisd@unimudasorong.ac.id | Phone: +62 822-3814-3866

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



Nomor : 094/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2026

Sorong, 28 Februari 2026

Lamp. : -

Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Kepada Yth.
Kepala SD Muhammadiyah Aimas
Di_
Tempat

Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

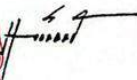
Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Rashikah
NIM : 148620622096
Semester : VII (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : "Pengaruh Media Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Aimas".

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 02 s.d 07 Maret 2026.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan,

Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tembusan disampaikan Kepada:
1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;



Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya.
Email: fabio@unimudasorong.ac.id | Phone: +62 853-7716-0908

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah menyelesaikan Penelitian



PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN SORONG
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR, MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
SD MUHAMMADIYAH AIMAS KABUPATEN SORONG
Alamat : Jln. Wortel, Telp/Fax (0951) 3138 003, Malasom Aimas Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya 98444
E-mail : sdmuhammadiyahaimas@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN Nomor : 021/III.4.AU/F/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong
Provinsi Papua Barat Daya, menerangkan bahwa :

Nama : RASHIKAH
NIM : 148620622096
Semester : VII (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
Judul Penelitian : "Pengaruh Media Kincir Pintar terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Aimas"

Sesuai dengan surat masuk nomor : 094/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2026 tanggal 28 Februari 2026.
Dengan ini menyatakan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong pada tanggal 02 Maret s.d. 07 Maret 2026.
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aimas, 04 Maret 2026
Kepala Sekolah,

RIYASIH, S.Pd.
NIP. 198111192011042001

Lampiran 4 Soal Pretest

SOAL PRETEST

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Aimas
 Nama :
 Kelas/ Semester : I/ II
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sebutkan nama huruf!

1	A	2	B	3	C	4	D
5	E	6	F	7	G	8	H
9	I	10	J	11	K	12	L
13	M	14	N	15	O	16	P
17	Q	18	R	19	S	20	T
21	U	22	V	23	W	24	X
25	Y	26	Z				

Sebutkan bunyi huruf!

27	a	28	b	29	c	30	d
31	e	32	f	33	g	34	h
35	i	36	j	37	k	38	l
39	m	40	n	41	o	42	p
43	q	44	r	45	s	46	t
47	u	48	v	49	w	50	x
51	y	52	z				

Lampiran 5 Soal Posttest

SOAL POSTTEST

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Aimas
 Nama :
 Kelas/ Semester : I/ II
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sebutkan nama huruf!

1	A	2	B	3	C	4	D
5	E	6	F	7	G	8	H
9	I	10	J	11	K	12	L
13	M	14	N	15	O	16	P
17	Q	18	R	19	S	20	T
21	U	22	V	23	W	24	X
25	Y	26	Z				

Sebutkan bunyi huruf!

27	a	28	b	29	c	30	d
31	e	32	f	33	g	34	h
35	i	36	j	37	k	38	l
39	m	40	n	41	o	42	p
43	q	44	r	45	s	46	t
47	u	48	v	49	w	50	x
51	y	52	z				

Lampiran 6 Lembar Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok :

Kelas : I / Genap

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Dr. Teguh Yuliandri Putra, M.Pd.

B. PETUNJUK

Berilah tanda centang (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/ Ibu!

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

C. PENILAIAN BERDASARKAN BEBERAPA ASPEK

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I.	Format				
	1. Kejelasan pembagian materi				✓
	2. Sistem penomoran				✓
	3. Pengaturan ruang/ tata letak				✓
	4. Jenis dan ukuran huruf sesuai				✓
II.	ISI				
	1. Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka				✓
	2. Kesesuaian antara Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran				✓

3.	Kesesuaian antara indikator dan capaian pembelajaran				✓
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
5.	Kesesuaian dengan Langkah- Langkah pembelajaran				✓
6.	Pemilihan strategi, metode, dan sarana pembelajaran dilakukan dengan tepat sehingga memungkinkan siswa belajar.				✓
7.	Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara operasional dan mudah dipahami				✓
8.	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan per fase				✓
9.	Kesesuaian kegiatan guru dan siswa untuk setiap fase				✓
III. BAHASA					
1.	Kebenaran tata Bahasa				✓
2.	Kesederhanaan struktur kalimat				✓
3.	Kejelasan petunjuk dan arahan				✓
4.	Bahasa mudah dipahami				✓
Jumlah Skor					68

Dengan ini menyatakan instrument tersebut tanda *checklist* (✓) :

- ☒ Valid digunakan tanpa revisi
- ☐ Valid digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak valid digunakan

Dipindai dengan CamScanner

Komentar dan Saran :

media cetak! !

Sorong, 27 / 01 / 2025
Validator

[Signature]
Dr. Hgah Yulindri Putra, M.Pd.
NIDN. 1416079101

Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengaruh Media Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas.

Peneliti : Rashikah

A. Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu selalu ahli media terhadap kelayakan media Kincir Pintar. Pendapat, kritik, saran, penelitian, dan komentar Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ Ibu memberikan respon pada pada setiap pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka. Jika ada saran yang ingin disampaikan dimasing- masing poin mohon dituliskan pada kolom keterangan.

KETERANGAN SKALA:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

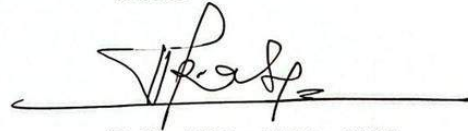
1 = Sangat Tidak Setuju

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kriteria Pewarnaan Media	1. Kombinasi warna media kontras dengan latar belakang yang menarik		✓		

		2. Warna tidak mengganggu materi.		✓		
		3. Warna pada media Kincir Pintar tahan lama dan tidak mudah rusak.			✓	
2.	Kualitas bahan Pada Media	1. Kekuatan dan ketahanan bahan (tidak mudah rusak)				✓
		2. Keamanan media bagi siswa (tidak ada bagian yang tajam/berbahaya)				✓
3.	Pemakaian Kata atau Bahasa	1. Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (PUEBI).				✓
		2. Ukuran huruf pada media jelas.				✓
		3. Kesatuan penggunaan bahasa				✓
4.	Desain Media	1. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dilihat				✓
		2. Tampilan dan tata letak memberikan minat siswa				✓
		3. Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran				✓
		4. Kejelasan huruf yang ditampilkan sangat jelas				✓
		5. Desain warna yang membuat siswa tertarik.		✓		
		6. Kemudahan pengoperasian media oleh guru/ siswa.			✓	
		7. Kelancaran mekanisme putaran kincir pintar.			✓	
Jumlah Skor					51	
Jumlah Keseluruhan						
Presentase						

Skor	Nilai	Simpulan
$10 \leq x \leq 20$	Tidak Baik	Belum dapat digunakan masih memerlukan konsultasi.
$21 \leq x \leq 40$	Kurang Baik	Dapat digunakan dengan banyak revisi.
$41 \leq x \leq 60$	Baik	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$61 \leq x \leq 80$	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi

Sorong, 27. / 02 / 2026
Validator



Dr. Teguh Yuliandri Putra, M.Pd.
NIDN. 1416079101

Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Tes Soal Pretest dan Posttest

LEMBAR VALIDASI SOAL PRE TEST DAN POSTTEST

A. IDENTITAS

Nama : Rashikah

NIM : 148620622096

Validator : Dr. Teguh Yuliandri Putra, M.Pd.

B. Petunjuk

1. Dimohon Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian beberapa aspek yang terdapat dalam soal.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan apabila soal sesuai dengan aspek yang dinilai dan (X) apabila soal tidak sesuai dengan aspek yang dinilai.
3. Dimohon Bapak/Ibu mengisi kolom komentar dan saran mengenai keseluruhan soal.
4. Sebagai petunjuk untuk mengisi table penilaian, perhatikan hal berikut :
 - a. Validitas isi
 - 1) Soal sesuai dengan silabus (SK/ KD/ Indikator)
 - 2) Soal dirumuskan singkat dan jelas
 - 3) Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas
 - 4) Soal yang diberikan dapat melatih siswa dalam berpikir kritis
 - b. Bahasa dan Penulisan Soal
 - 1) Soal menggunakan kaidah yang baku sesuai EYD

- 2) Soal menggunakan Bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran yang ganda

5. Isilah kolom berikut ini

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Butir soal sesuai dengan KD				✓
2.	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓
3.	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas				✓
4.	Soal menggunakan Bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak bertele-tele.				✓
5.	Soal menggunakan kaidah yang baku sesuai PURBI				✓

C. Penilaian Secara Umum

Penilaian secara umum terhadap soal adalah

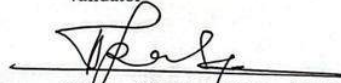
- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan sedikit revisi
- C. Layak digunakan dengan revisi banyak
- D. Belum layak digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar dan Saran :

.....

.....

Sorong, 27 / 11 / 2026
Validator


Dr. Teguh Yuliandri Putra, M.Pd.
NIDN. 1416079101

Lampiran 9 Instrumen Observasi Keterlaksanaan kemampuan Mengenal Huruf

INSTRUMEN OBSERVASI KETERLAKSANAAN

Sekolah : SD Muhammadiyah Aimas

Kelas/Semester : 1A/II

Nama observer : Hestina Amalia, S.Pd., Gr.

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap kolom dibawah ini sesuai dengan pengamatan yang anda lakukan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

Ya : Apabila hasil pengamatan yang dilakukan memenuhi aspek

Tidak : Apabila hasil pengamatan yang dilakukan tidak memenuhi aspek

Kriteria Skor :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

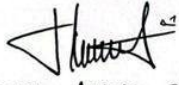
NO	Aspek Yang Diamati	Indikator Keberhasilan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Persiapan Media pembelajaran	1. Guru memotivasi siswa dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari- hari.	✓		
		2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	✓		



2.	Kejelasan instruksi	1. Guru menjelaskan cara menggunakan media media Kincir Pintar dengan jelas dan sederhana. 2. Guru menampilkan media kincir pintar dengan menarik. 3. Siswa maju kedepan berpasangan untuk memainkan kincir pintar sesuai intruksi guru.	✓		
3.	Pendampingan pada siswa dalam melafalkan huruf dengan benar.	1. Guru memberikan contoh cara melafalkan nama huruf dan bunyi huruf. 2. Guru membimbing siswa dalam melafalkan nama huruf dan bunyi huruf dengan benar.	✓	✓	
4.	Pendampingan guru pada siswa dalam melafalkan huruf dengan metode fonik	1. Guru membimbing siswa dalam menghubungkan huruf menggunakan metode fonik.	✓		

		2. Guru memberi contoh menghubungkan huruf menggunakan metode fonik dalam kincir pintar.	✓		
5.	Interaksi dan refleksi dan Memberikan penguatan dan motivasi	1. Guru memberikan kesempatan siswa dalam berdiskusi dan bertanya. 2. Guru memberikan umpan balik dan menyimpulkan hasil pembelajaran. 3. Guru memberikan apresiasi untuk memotivasi siswa agar terus berprestasi. 4. Guru menghitung skor kemajuan individu setiap siswa.	✓ ✓ ✓ ✓		

Sorong, 07/ 03 /2026
Wali kelas 1A


Hestika, Amalia, SPd. Gr.

Lampiran 10 Lembar Validasi Keterlaksanaan kemampuan Mengenal Huruf

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KETERLAKSANAAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

Nama Peneliti : Rashikah

NIM : 148620622096

Validator : Dr. Teguh Yuliandri Putra, M.Pd.

Petunjuk :

1. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat Bapak/ Ibu.
2. Jika ada yang perlu dikomentari, mohon ditulis pada kolom saran.

Keterangan:

1 : Kurang	3 : Baik
2 : Cukup	4 : Sangat Baik

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Saran
		1	2	3	4	
A.	Format Observasi:					
	1. Format jelas sehingga mempermudah melakukan pembelajaran				✓	
	2. Proses pembelajaran menarik.				✓	
B.	Isi Observasi:					
	1. Kesesuaian dengan aktivitas guru, kemampuan mengenal huruf menggunakan media kincir pintar, dan siswa dalam modul ajar.				✓	

	2. Aktivitas guru, kincir pintar, dan siswa dirumuskan secara jelas dan spesifik.				✓	
	3. Setiap aktivitas guru, kincir pintar, dan siswa dapat teramati.				✓	
	4. Setiap aktivitas guru sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
C. Manfaat Lembar Observasi						
	1. Dapat digunakan sebagai pedoman bagi observasi keterlaksanaan media kincir pintar terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1.				✓	
	2. Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran.				✓	
D. Bahasa						
	1. Penulisan judul dan subjudul jelas.				✓	
	2. Petunjuk atau arahan dalam pengisian instrument				✓	
	3. Penggunaan Bahasa disesuaikan dengan taraf berpikir kemampuan siswa.				✓	
	4. Penggunaan kalimat jelas dan efektif.				✓	
	5. Penggunaan Bahasa asing dan kata negatif bercetak miring.				✓	

Lampiran 11 Modul Ajar

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Rashikah
Instansi	: SD Muhammadiyah Aimas
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: A/ 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Tahun Pelajaran	: 2025/ 2026
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Peserta didik dapat mengenali bentuk dan bunyi huruf. ▪ Peserta didik dapat membedakan huruf vokal dan huruf konsonan. ▪ Peserta didik dapat melafalkan nama dan bunyi huruf dengan metode fonik ▪ Peserta didik dapat menghubungkan 2 huruf dengan menggunakan metode fonik ▪ Peserta didik dapat membaca suku kata 'ba-', 'bi-', 'bu-', 'be-', dan 'bo-'.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakal mulia ▪ Mandiri; ▪ Bernalar kritis; ▪ Kreatif; ▪ Bergotong- royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Sumber Belajar : 1. Modul ajar guru 2. Kertas yang berisi gambar (benda, hewan, dan buah) ▪ Media Kincir Pintar : huruf vokal dan huruf konsonan , dan kartu gambar. ▪ Alat dan Bahan : Modul Panduan guru, Lembar kerja peserta didik, kertas berisi gambar untuk siswa melihat gambar tersebut dan dapat menyebutkan berisi apakah gambar tersebut.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik reguler berjumlah 22 siswa	

F. METODE PEMBELAJARAN
▪ Tanya jawab, diskusi, dan ceramah
G. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Model pembelajaran tatap muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Tujuan Pembelajaran Bab Ini : ▪ Dengan mendengarkan dan merespons penjelasan dari guru mengenai cara mengucapkan nama serta suara huruf A-Z menggunakan metode fonik, siswa bisa mengenali abjad. Siswa dapat memahami perbedaan antara huruf vokal dan konsonan. Siswa juga bisa menghubungkan dua huruf melalui metode fonik. Diharapkan, siswa mampu menemukan huruf dalam kata-kata sederhana, contohnya: Siswa dapat mencari huruf yang ada di dalam kincir pintar (misalnya, saat menemukan huruf B, siswa harus mengucapkan huruf "B". Kata apa yang diawali dengan huruf B ("bola"). Capaian Pembelajaran : Membaca: ▪ Mengenali bentuk dan melafalkan bunyi huruf. Menulis: ▪ Menuliskan huruf di sebuah kata seperti : b _ n _ k _ (boneka) disertai dengan gambar. Membaca: ▪ Mengenali dan mengeja kombinasi abjad pada kata dan suku kata yang sering ditemui dikincir pintar menggunakan metode fonik.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
▪ Kincir pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa dalam mengenali maupun melafalkan bentuk dan bunyi huruf. ▪ Peserta didik dapat membedakan huruf vokal dan huruf konsonan dengan menggunakan kincir pintar. ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentang menghubungkan 2 huruf dengan menggunakan metode fonik. ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentang menuliskan huruf di dalam sebuah kata seperti : b _ n _ k _ (boneka) disertai dengan gambar. ▪ Peserta didik dapat mengeja kombinasi abjad menggunakan metode fonik.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian melihat huruf yang bentuk nya seperti ibu hamil perutnya didepan? Huruf apakah itu!
- Hayo siapa yang bisa tebak, huruf apa yang warnanya merah di kincir pintar?
- Siapa yang bisa tunjuk, mana huruf yang ada garis lurus dan ada titik nya diatas, apa nama hurufnya?
- Kalau kincir pintar berhenti dihuruf "a", benda apa ya yang depannya huruf "a"?
- Siapa yang bisa kalo huruf "B" dan "A", digabung dibaca apa ya?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Tip Pembelajaran: Membuat Peserta Didik Nyaman Pada Hari Pertama

Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menyapa para peserta didik agar mereka nyaman pada hari pertama di kelas satu. Guru dapat bertanya, apakah mereka senang mendengarkan cerita. Untuk membantu mengingat nama peserta didik, guru dapat membuat kartu nama yang disematkan pada baju masing-masing peserta didik. Guru juga dapat membuat papan nama di kelas yang berisi nama-nama peserta didik. Tunjukkan bahwa nama pada kartu nama mereka sama dengan nama yang ditempel pada papan nama di kelas.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

A. Orientasi

- Guru memberi salam, menyapa mereka, lalu menanyakan kabar dan kondisi Kesehatan mereka. Sambil guru mengingatkan siswa untuk selalu bersyukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang telah di berikan.
- Guru bertanya kepada siswa "sebelumnya sudah berdoa atau belum?". Lalu, guru menekankan betapa pentingnya berdoa (agar apa yang kita pelajari pada hari ini dapat bermanfaat. Lalu guru menunjuk salah satu siswa untuk maju ke depan untuk memimpin bacaan doa.
- Guru melakukan pemeriksaan kehadiran siswa.

B. Apersepsi

- Untuk memancing siswa, cobalah bertanya apakah anak-anak sudah sarapan pagi? Nah dari pertanyaan tersebut kita melihat respon siswa.
- Kemudian guru mengajak siswa untuk memberikan yel- yel penyemangat seperti "Tepuk Semangat" yang di mana dapat membangun jiwa semangat untuk peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran.
- Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemberian assesmen, awal peserta didik diberikan pertanyaan: ada yang tahu apa itu huruf abjad? Contoh huruf abjad itu seperti apa?
- Guru mencatat dan menggunakan informasi untuk memetakan sejauh mana pengetahuan awal peserta didik pada materi yang akan dibahas.

Kegiatan Inti

Menyimak

Kebiasaan dan tata cara menyimak perlu diperkenalkan kepada peserta didik kelas satu. Guru dapat memperkenalkan huruf dengan menyebutkan huruf "a"

- a. Guru menampilkan media Kincir Pintar
- b. Siswa mengamati bentuk, warna, tekstur, dan cara media kincir pintar berputar.

Tip Pembelajaran: Sikap Tubuh Saat Menyimak

Kebiasaan untuk mendengarkan pembicaraan orang lain dengan seksama bisa dikembangkan melalui bahasa tubuh. Pengajar perlu membiasakan siswa untuk mengarahkan tubuhnya kepada orang yang sedang berbicara, dengan memperhatikan secara serius, serta memusatkan wajah dan pandangan matanya kepada pembicara.

Membaca

Sebagian peserta didik mungkin dapat menyebutkan atau menyanyikan huruf 'a' hingga 'z', tetapi mereka belum tentu dapat mengenali bentuknya. Sering pula peserta didik dapat menyebutkan dan mengenali bentuk abjad, tetapi tidak dapat melafalkan bunyinya sehingga tidak dapat merangkainya dengan bunyi huruf lain untuk membentuk bunyi suku kata. Oleh karena itu, kegiatan mengenali bentuk dan melafalkan bunyi abjad sangat penting.

Melafalkan Huruf Bersama-sama

- Bacalah huruf secara berurutan dengan menunjuk pada kincir abjad. Tanyakan kepada para peserta didik, apakah mereka dapat melakukannya sendiri.
- Sebagai variasi, peserta didik dapat diminta untuk menyanyikan lagu abjad.
- Setelah itu, perkenalkan bunyi masing-masing abjad. Tunjukkan setiap abjad dan lafalkan bunyinya. Ajak peserta didik menirukannya.

Mengidentifikasi Bentuk Huruf pada Deret Abjad

- Tanyakan beberapa huruf kepada seorang peserta didik. Apabila ia belum dapat menjawab pertanyaan, tawarkan kepada peserta didik lain untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- Ajak peserta didik untuk membedakan bentuk huruf kapital dan huruf kecil.
- Peserta didik bisa diminta untuk bergantian menyebutkan nama huruf yang ditunjuk oleh guru.
- Minta peserta didik untuk mengidentifikasi abjad pada kata-kata dari gambar 'baju', 'biola', 'buku', 'bebek', dan 'bola'.
- Lakukan kegiatan membaca huruf ini secara rutin setiap sebelum memulai pembelajaran Bahasa Indonesia, hingga seluruh peserta didik mengenali bunyi serta bentuk huruf kapital dan huruf kecil.

Tip Pembelajaran: Melatih Pelafalan Bunyi Huruf Menggunakan Metode Fonik

Biasakan siswa untuk menyebutkan suara huruf dengan akurat. Anda bisa menunjukkan cara pengucapan nama dan suara huruf dengan tepat menggunakan metode fonik serta mengajak siswa untuk menirunya. Sambil bermain, undang siswa melakukan berbagai percobaan dengan alat ucapan. Contohnya, sebutkan huruf dengan berbagai posisi bibir, misalnya dengan bibir tertutup, rahang menutup, dan lidah tidak bergerak. Jangan lupa untuk menghargai usaha yang telah mereka kerjakan.

Menulis

Tip Pembelajaran: Membiasakan Postur Tubuh yang Baik Saat Menulis

Guru perlu memastikan bahwa setiap peserta didik menulis dengan postur tubuh yang baik untuk melatih kemampuan motorik halus, koordinasi otak, dan konsentrasinya. Pada kegiatan menulis, guru dapat berkeliling untuk memberikan bantuan dan mengingatkan peserta didik untuk mengoreksi postur tubuhnya. Pastikan peserta didik duduk tegak dengan posisi kaki rileks pada lantai, tubuh menghadap meja, kertas atau buku miring 30 hingga 40 derajat ke arah tangan yang menulis.

Berbicara

Tip Pembelajaran: Berbicara dengan Jelas

Guru perlu membiasakan berbicara dengan volume suara yang baik dan artikulasi yang jelas. Peragakan berbicara dengan suara yang pelan dan mengumam. Lalu tanyakan kepada para peserta didik, apakah mereka mendengarnya? Berikan contoh bahwa volume yang cukup adalah yang dapat didengar oleh seluruh peserta didik, namun tidak berteriak.

Catatan

Pada kegiatan pengenalan ini, guru sebaiknya mementingkan keberanian peserta didik untuk berbicara ketimbang volume suara. Berikan apresiasi kepada peserta didik atas keberaniannya memperkenalkan diri kepada teman-teman sekelas.

Membaca

Menggunakan media kincir pintar

- a. Sebelum menerapkan Kincir Pintar, guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu, di pastikan siswa memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru.
- b. Guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai media Kincir Pintar kepada siswa. Setelah menjelaskan media Kincir Pintar, guru memberikan contoh penggunaan media Kincir Pintar.
- c. Setelah siswa memahami cara kerja Kincir Pintar siswa di persilahkan untuk

maju kedepan secara berpasangan 2 orang. Siswa memutar kincir pintar hingga kincir pintar berhenti tepat pada bundaran yang tersedia pada salah satu huruf yang ada dari kincir pintar. Sesudah itu siswa di minta melafalkan huruf yang muncul pada bundaran tersebut.

- d. Selanjutnya siswa melafalkan kata awalan yang sama pada huruf yang muncul di bundaran pada Kincir Pintar.
- e. Sedangkan guru menuliskan huruf yang di sebutkan di papan tulis agar siswa dapat membaca tulisan dengan jelas dan nyaring. Kemudian guru meminta melafalkan bunyi huruf tersebut menggunakan metode fonik, contohnya: "B" menjadi 'beh'.
- f. Kemudian menghubungkan 2 huruf dengan menggunakan metode fonik

Membaca Kertas yang berisi gambar (benda, hewan, dan buah)

- Minta peserta didik mengingat bunyi huruf yang telah dilafalkan pada kegiatan sebelumnya. Kemudian, ajak peserta didik berlatih membaca suku kata dengan kombinasi konsonan dan vokal 'o' dan 'i' di kelas.
- Pada saat mengeja suku kata, beri penekanan pada bunyi huruf 'b' dan bunyinya ketika dirangkai dengan huruf 'o' dan 'i'.
- Lalu, minta peserta didik merangkai serta mengeja huruf dan suku kata pada frasa 'baju', 'biola', 'buku', 'bebek', dan 'bola'.
- Minta peserta didik menyebutkan huruf "B". Kata apa yang berawal dari huruf B ("bola").
- Minta peserta didik membaca/mengeja ulang suku kata yang diawali dengan 'bo-' atau 'bi-'

Menirukan dan Melakukan

Mencocokkan Bunyi Fonik

- a. Minta peserta didik menebak huruf depan dari setiap huruf di kincir pintar. Guru juga dapat mengajak peserta didik melafalkan bunyi-bunyian tersebut bersama-sama.

- b. Minta peserta didik mengulang nya secara bersama- sama.

Kegiatan Penutup

1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.
2. Guru menunjukkan gambar bertuliskan baju, 'biola', 'buku', 'bebek', dan 'bola' dan mengajak peserta didik bernyanyi dengan kata awalan 'ba-', 'bi-', 'bu-', 'be-', dan 'bo-'.
3. Guru mengajak para peserta didik untuk mengingat kembali tentang melafalkan bunyi dan nama huruf.
4. Guru memberikan pesan penutup
5. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu penutup.

F. REFLEKSI

1. Pada akhir ini, guru telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui asesmen formatif dalam kegiatan sebagai berikut.
 - Peserta didik dapat mengenali dan melafalkan bentuk, nama, dan bunyi huruf.
 - Peserta didik dapat membedakan huruf vokal dan huruf konsonan.
 - Peserta didik dapat melafalkan nama dan bunyi huruf dengan metode fonik
 - Peserta didik dapat menghubungkan 2 huruf dengan menggunakan metode fonik
 - Peserta didik dapat membaca suku kata 'ba-', 'bi-', 'bu-', 'be-', dan 'bo-'.
2. Isi nilai peserta didik dari setiap kegiatan mengenali huruf, membaca suku kata, dan menulis nama sendiri pada tabel berikut.

Tabel 1.8 Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kompetensi yang Diajarkan

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik			
		Mengenali dan melafalkan bunyi dan nama huruf	lengkapi sebuah kata	Membedakan huruf vokal dan konsonan	Menghubungkan 2 huruf dengan menggunakan metode fonik
1					
2					

1: Kurang
4: Sangat Baik

2: Cukup

3: Baik

Tabel 1.10 Contoh Refleksi Guru

Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan ini:
.....
Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:
.....
Kegiatan yang paling disukai peserta didik:
.....
Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:
.....
Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini:
.....

H. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini.

Kegiatan pada bab 1 dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatan-kegiatan tersebut. Asesmen ini pun merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut. Kegiatan lain dilakukan sebagai pembiasaan dan latihan; tidak diujikan.

Tabel 1.1 Rubrik Penilaian Pengenalan Bunyi dan Nama Huruf (Beri tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

Nama Peserta Didik	Dapat Menyebutkan 5 Huruf	Dapat Menyebutkan 5 - 12 Huruf	Dapat Menyebutkan Lebih dari 12 Huruf	Dapat Menyebutkan Semua Huruf
	Nilai = 1	Nilai = 2	Nilai = 3	Nilai = 4

1: Kurang 2: Cukup 3: Baik 4: Sangat Baik

Tabel 1.3 Contoh Rubrik Penilaian

- Buatlah tabel di papan tulis dengan dua kolom untuk 'bo-' dan 'bi-' seperti berikut. Contoh Tabel Menghubungkan 2 huruf dengan metode fonik

'bo'	'bi'

Tabel 1.4 Contoh Rubrik Penilaian Membedakan huruf vokal dan konsonan

- Contoh Rubrik Penilaian Membedakan huruf vokal dan konsonan

(Beri tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

	Dengan Bimbingan, Peserta Didik Mengenali Salah	Dengan Bimbingan, Peserta Didik Mengenali Bentuk dan Bunyi Huruf vokal dan konsonan 'a', 'c', 'u', dan 'i'	Peserta Didik Dapat Mengenali dan membedakan Bentuk dan Bunyi Huruf vokal dan konsonan	Peserta Didik Dapat Mengenali dan membedakan Bentuk dan Bunyi Huruf vokal dan konsonan dengan lancar
Nama Peserta Didik	Satu dari Bentuk dan Bunyi Huruf vokal dan konsonan 'a', 'b' dan 'i'	Bentuk dan Bunyi Huruf vokal dan konsonan 'a', 'c', 'u', dan 'i'	Bentuk dan Bunyi Huruf vokal dan konsonan	Bentuk dan Bunyi Huruf vokal dan konsonan dengan lancar
	Nilai = 1	Nilai = 2	Nilai = 3	Nilai = 4

1: Kurang
2: Cukup

3: Baik
4: Sangat Baik

Tabel 1.4 Contoh Rubrik Penilaian Membaca Suku Kata

- Contoh Rubrik Penilaian Membaca Suku Kata
(Beri tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

	Dengan Bimbingan, Peserta Didik Mengenali Salah Satu dari Bentuk dan Bunyi Huruf 'b', 'a', 'u', 'e'	Dengan Bimbingan, Peserta Didik Mengenali Bentuk dan Bunyi Huruf 'b', 'a', 'u', 'e'	Peserta Didik Dapat Mengenali dan Membaca Suku Kata ba-, 'bu-', dan 'be-' dalam Kata	Peserta Didik Dapat Mengenali dan Membaca Kata-Kata yang Mengandung Suku Kata ba-, 'bu-', dan 'be-'
Nama Peserta Didik	Nilai = 1	Nilai = 2	Nilai = 3	Nilai = 4

1: Kurang

3: Baik

2: Cukup

4: Sangat Baik

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

SOAL PRETEST

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Aman
 Nama :
 Kelas/ Semester : I / II
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sebutkan nama huruf!

1 A	2 B	3 C	4 D
5 E	6 F	7 G	8 H
9 I	10 J	11 K	12 L
13 M	14 N	15 O	16 P
17 Q	18 R	19 S	20 T
21 U	22 V	23 W	24 X
25 Y	26 Z		

Sebutkan bunyi huruf!

27 a	28 b	29 c	30 d
31 e	32 f	33 g	34 h
35 i	36 j	37 k	38 l
39 m	40 n	41 o	42 p
43 q	44 r	45 s	46 t
47 u	48 v	49 w	50 x
51 y	52 z		

SOAL POSTEST

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Almas
 Nama :
 Kelas/ Semester : I/ II
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sebutkan nama huruf!

1	A	1	B	1	C	1	D
2	E	2	F	2	G	2	H
3	I	3	J	3	K	3	L
4	M	4	N	4	O	4	P
5	Q	5	R	5	S	5	T
6	U	6	V	6	W	6	X
7	Y	7	Z				

Sebutkan bunyi huruf!

1	a	1	b	1	c	1	d
2	e	2	f	2	g	2	h
3	i	3	j	3	k	3	l
4	m	4	n	4	o	4	p
5	q	5	r	5	s	5	t
6	u	6	v	6	w	6	x
7	y	7	z				

C. GLOSARIUM

GLOSARIUM

- **alur konten capaian pembelajaran:** elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang
- **alat peraga:** alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik
- **asesmen:** upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu
- **asesmen formatif:** pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran.
- **asesmen sumatif:** penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar.
- **capaian pembelajaran:** kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup



Rashikah, Lahir di Sorong pada tanggal 19 Juli 2004, anak kedua dari 5 bersaudara, dari pasangan Ayahanda Marsono dan Ibunda Khoirunnisa. Penulis menempuh Pendidikan Taman Kanak- Kanak (TK) pada tahun 2008 di TK Al- Hidayah Kabupaten Sorong, dan tamat pada tahun 2010, melanjutkan Pendidikan di Sekolah Dasar di SD Inpres 25

Kabupaten Sorong, dan tamat pada tahun 2016, lalu melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Kabupaten Sorong, dan tamat pada tahun 2019, Kemudian melanjutkan Pendidikan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di MA Nurul Yaqin Sorong, dan tamat pada tahun 2022. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong pada tahun 2022, di Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga (FABIO), Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S- 1.

Lampiran 13 Dokumentasi

Dokumentasi 1: Bersama Ibu Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Aimas



Dokumentasi 2: Bersama Ibu Wali kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas



Dokumentasi 3: Siswa Berbaris Sebelum memasuki kelas



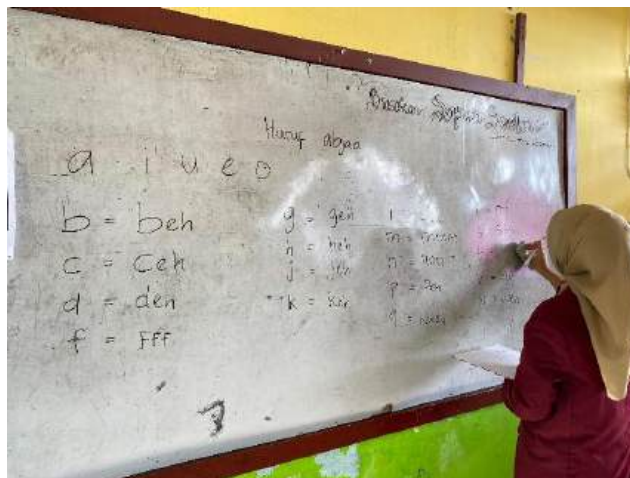
Dokumentasi 4: Guru melakukan absensi pada siswa



Dokumentasi 5: Siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran



Dokumentasi 6: Guru Menulis Materi Pembelajaran



Dokumentasi 7: Guru memberikan contoh menyebutkan bunyi huruf



Dokumentasi 8: Guru Membagikan soal Pretest



Dokumentasi 9 : Setelah itu, guru memanggil siswa satu- persatu



Dokumentasi 10 : Guru Menyiapkan Media Kincir Pintar



Dokumentasi 11 : Guru memberikan contoh menggunakan media Kintar



Dokumentasi 12 : Penerapan Penggunaan Media Kincir Pintar



Dokumentasi 13 : Guru memeriksa sejauh mana siswa mengenal huruf



Dokumentasi 14 : Guru membagikan soal posttest



Dokumentasi 15: Setelah itu, guru mengecek soal posttest ke siswa



Dokumentasi 16: Guru memeriksa apakah siswa mengalami kesulitan



Dokumentasi 17 : Lapangan SD Muhammadiyah Aimas



Lampiran 14 Soal Pretest

NAMA Sydk:10
KELAS: 10

52

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

A ✓	B ✓	C ✓	D ✓
E ✓	F ✓	G ✓	H ✓
I ✓	J ✓	K ✓	L ✓
M ✓	N ✓	O ✓	P ✓
Q ✓	R ✓	S ✓	T
U	V	W	X
Y	Z		

a ✓	b ✓	c ✓	d ✓
e ✓	f ✓	g ✓	h ✓
i	j	k	l
m	n	o	p
q	r	s	t
u	v	w	x
y	z		

NAMA : **MAULIK**
 KELAS : **1A**

48

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

$$\frac{25 \times 100}{25} = 48$$

✓ A	✓ B	✓ C	✓ D
✓ E	✓ F	✓ G	✓ H
I ✓	J ✓	K ✓	L ✓
M ✓	N ✓	O ✓	P ✓
Q ✓	R ✓	S	T
U	V	W	X
Y	Z		

a ✓	b ✓	c ✓	d ✓
e ✓	f ✓	g ✓	h
i	j	k	l
m	n	o	p
q	r	s	t
u	v	w	x
y	z		

42

NAMA : SalmanKELAS : I

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

A ✓	B ✓	C ✓	D ✓
E ✓	F ✓	G ✓	H ✓
I ✓	J ✓	K ✓	L ✓
M ✓	N ✓	O ✓	P ✓
Q ✓	R ✓	S ✓	T ✓
U	V	W	X
Y	Z		

a	b ✓	c ✓	d ✓
e	f	g	h
i	j	k	l
m	n	o	p
q	r	s	t
u	v	w	x
y	z		

27

NAMA : MoANA
 KELAS : IA

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

A ✓	B ✓	C ✓	D ✓
E ✓	F ✓	G ✓	H ✓
I ✓	J ✓	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
Y	Z		

a ✓	b ✓	c ✓	d ✓
e ✓	f ✓	g ✓	h ✓
i	j	k	l
m	n	o	p
q	r	s	t
u	v	w	x
y	z		

NAMA: KhaFi
 KELAS: 1

62

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

A ✓	B ✓	C ✓	D ✓
E ✓	F ✓	G ✓	H ✓
I ✓	J ✓	K ✓	L ✓
M ✓	N ✓	O ✓	P ✓
Q ✓	R ✓	S ✓	T ✓
U ✓	V ✓	W ✓	X ✓
Y ✓	Z ✓		

32

a ✓	b ✓	c ✓	d ✓
e ✓	f ✓	g ✓	h ✓
i ✓	j ✓	k ✓	l ✓
m	n	o	p
q	r	s	t
u	v	w	x
y	z		

Lampiran 15 Soal Posttest

NAMA: Syaka
 KELAS: 1

94

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

✓ A	B ✓	C ✓	D ✓
E ✓	F ✓	G ✓	H ✓
I ✓	J ✓	K ✓	L ✓
M ✓	N ✓	O ✓	P ✓
Q ✓	R ✓	S ✓	T ✓
U ✓	V ✓	W ✓	X ✓
Y ✓	Z ✓		

2.

a ✓	b ✓	c ✓	d ✓
e ✓	f ✓	g ✓	h ✓
i ✓	j ✓	k ✓	l ✓
m ✓	n ✓	o ✓	p ✓
q ✓	r ✓	s ✓	t ✓
u ✓	v ✓	w ✓	x ✓
y	z		

NAMA: Mariq
 KELAS: I

90

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

A ✓	B ✓	C ✓	D ✓
E ✓	F ✓	G ✓	H ✓
I ✓	J ✓	K ✓	L ✓
M ✓	N ✓	O ✓	P ✓
Q ✓	R ✓	S ✓	T ✓
U ✓	V ✓	W ✓	X ✓
Y ✓	Z ✓		

2.

a ✓	b ✓	c ✓	d ✓
e ✓	f ✓	g ✓	h ✓
i ✓	j ✓	k ✓	l ✓
m ✓	n ✓	o ✓	p ✓
q ✓	r ✓	s ✓	t ✓
u	v ✓	w	x
y	z		

(87)

NAMA: Salman

KELAS: 1

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

A ✓	B ✓	C ✓	D ✓
E ✓	F ✓	G ✓	H ✓
I ✓	J ✓	K ✓	L ✓
M ✓	N ✓	O ✓	P ✓
Q ✓	R ✓	S ✓	T ✓
U ✓	V ✓	W ✓	X ✓
Y ✓	Z ✓		

2.

a ✓	b ✓	c ✓	d ✓
e ✓	f ✓	g ✓	h ✓
i ✓	j ✓	k ✓	l ✓
m ✓	n ✓	o ✓	p ✓
q ✓	r ✓	s ✓	t ✓
u ✓	v	w	x
y	z		

NAMA : MOONCI
 KELAS : 1

79

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

A ✓	B ✓	C ✓	D ✓
E ✓	F ✓	G ✓	H ✓
I ✓	J ✓	K ✓	L ✓
M ✓	N ✓	O ✓	P ✓
Q ✓	R ✓	S ✓	T ✓
U ✓	V ✓	W ✓	X ✓
Y ✓	Z ✓		

2.

a ✓	b ✓	c ✓	d ✓
e ✓	f ✓	g ✓	h ✓
i ✓	j ✓	k ✓	l ✓
m ✓	n ✓	o	p
q ✓	r ✓	s	t
u	v	w	x
y	z		

NAMA: khafi
 KELAS: 1

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Sebutkan nama huruf dan bunyi huruf....

A ✓	B ✓	C ✓	D ✓
E ✓	F ✓	G ✓	H ✓
I ✓	J ✓	K ✓	L ✓
M ✓	N ✓	O ✓	P ✓
Q ✓	R ✓	S ✓	T ✓
U ✓	V ✓	W ✓	X ✓
Y ✓	Z ✓		

2.

a ✓	b ✓	c ✓	d ✓
e ✓	f ✓	g ✓	h ✓
i ✓	j ✓	k ✓	l ✓
m ✓	n ✓	o ✓	p ✓
q ✓	r ✓	s ✓	t ✓
u ✓	v ✓	w ✓	x ✓
y ✓	z ✓		

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung