

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin  
 Volume 2, Nomor 9, September 2024, P. 434-442  
 Licenced by CC BY-SA 4.0  
 E-ISSN: 2986-6340  
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13852360>

## Pengembangan Media Funworder Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SD Negeri 085116 Kota Sibolga

Fahdia Ayu Nanjeli Nasution<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
 Email: [fahdia.ayu2019@gmail.com](mailto:fahdia.ayu2019@gmail.com)

### Abstrack

*This research is motivated by the fact that there are students who are still unable to understand reading due to children's lack of interest and motivation in learning and learning that is too monotonous. This research aims to describe the level of validity, practicality and effectiveness of the Funworder media in overcoming the reading comprehension difficulties of third grade students. This research uses a type of research (Research and Development) using the 4D research model (Define, Design, Develop and Disseminate). In general, the research stages carried out were the product development stage, product validation stage and product trial stage. The sample in this research was 28 class III students at SD N 085116 Sibolga City. The results obtained from the development of Funworder media are the results of the validity of Funworder media being tested from the validity of media experts and language experts getting a score of 91% in the very valid category and testing the validity of material experts with a score of 95%. Furthermore, the results of Funworder's practicality were tested using a teacher response questionnaire with a score of 91% and students obtained a score of 85% in the very practical category. Then, the results of the effectiveness of the Funworder media product were tested using tests in the form of pretest and posttest which were then calculated using the N-Gain Score test, namely 76% with the effective category used to overcome difficulties in reading comprehension for class III students at SD N 085116 Sibolga City.*

**Keywords:** *funworder media, Difficulty reading comprehension*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terdapat peserta didik yang masih belum dapat memahami bacaan karena kurangnya minat dan motivasi anak dalam belajar serta pembelajaran yang terlalu monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *Funworder* dalam mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*). Tahapan penelitian yang dilakukan secara garis besarnya yaitu tahapan pengembangan produk, tahapan validasi produk dan tahapan uji coba produk pada sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SD N 085116 Kota Sibolga sebanyak 28 peserta didik. Adapun hasil yang diperoleh dari pengembangan media *Funworder* ialah hasil kevalidan media *Funworder* ini diuji dari validitas ahli media dan ahli bahasa mendapatkan skor 91% dengan kategori sangat valid dan uji dari validitas ahli materi dengan skor 95%. Selanjutnya hasil kepraktisan *Funworder* ini diuji dengan angket respon guru dengan skor 91% dan peserta didik memperoleh skor 85% dengan kategori sangat praktis. Kemudian, hasil keefektifan produk media *Funworder* ini diuji dengan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya dihitung dengan uji *N-Gain Score* yakni 76% dengan kategori efektif digunakan untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa kelas III SD N 085116 Kota Sibolga.

**Kata Kunci:** *media funworder, kesulitan membaca pemahaman*

---

### Article Info

Received date: 05 September 2024

Revised date: 10 September 2024

Accepted date: 25 September 2024

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa dan kapasitas mereka untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis dalam bahasa Indonesia (Mubarok et al. 2024 : 267). Beberapa ruang lingkup dari bahasa indonesia ialah menyimak, berbicara, membaca serta menulis. Ruang lingkup yang akan dibahas dari keempat tersebut adalah membaca. Kemampuan membaca peserta didik dianggap sebagai kriteria keberhasilan karena setiap materi pelajaran memerlukan pemahaman teori yang mudah dicapai melalui aktivitas membaca. Proses pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada kemampuan membaca siswa. Dengan kata lain, siswa

yang kesulitan membaca akan mengalami kesulitan belajar.

Membaca adalah suatu kegiatan yang melibatkan penggunaan pikiran dan tindakan untuk melakukan tugas visual, mengucapkan serangkaian huruf menjadi kata dan frasa, menguasai strategi membaca, dan memahami apa yang dibacakan (Kusumawati, Nurkholidah, and Syahfitri 2022 : 51). Kemudian menurut (Marasamin et al. 2023 : 40) membaca dapat membuat seseorang mendapat ilmu serta pengetahuan yang luas. Dalam hadits riwayat Ibnu Majah no. 224 :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya : “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim” (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami'ish Shaghiir no. 3913).

Terpapar jelas bahwa makna dari hadits tersebut ialah menuntut ilmu merupakan suatu hal yang wajib bagi seluruh orang muslim. Salah satu jalan dari menuntut ilmu tersebut adalah membaca. Sehingga membaca merupakan suatu hal yang sangat penting. Meskipun menyadari pentingnya, membaca masih belum menjadi kebiasaan di masyarakat. Literasi membaca adalah kapasitas individu untuk memahami, menggunakan, dan mempertimbangkan teks tertulis untuk mencapai tujuan tertentu, menambah pengetahuan, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat, atau keterampilan membaca secara menyeluruh dari berbagai sudut pandang.

Banyak masalah yang muncul sebagai akibat dari kemampuan membaca yang buruk. Berdasarkan hasil penilaian PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022, Indonesia masih tergolong dalam 11 negara dengan peringkat terendah di antara 81 negara, yang harus menjadi perhatian khusus bagi para pendidik. Kemahiran membaca diperlukan untuk mempelajari berbagai mata pelajaran dan bahasa. Selanjutnya, peneliti di SD Negeri 085116 Kota Sibolga kelas III mengamati bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami bacaan, yang pertama adalah kurangnya minat dan motivasi membaca. Berdasarkan pengamatan para ahli di sekolah menunjukkan bahwa siswa kesulitan menceritakan kembali isi bacaan mereka dengan cermat. Setelah berbincang dengan guru kelas III, Ibu Ilma, S.Pd, bahwa masih ada sekitar 42% siswa yang mengalami masalah dalam memahami bacaan, sehingga ketika siswa diminta untuk membaca, mereka hanya membacanya saja, namun tidak bisa memahami isi bacaan tersebut. Kedua, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi kendala. Selama proses belajar yang dilaksanakan peserta didik hanya melakukan kegiatan yang monoton, tidak adanya aktivitas yang mendukung pembelajaran agar peserta didik antusias selama proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, diperlukannya kemampuan guru yang mumpuni untuk mengelola pembelajaran karena hasil dari proses belajar sebagian ditentukan oleh guru, serta memiliki kemampuan untuk mengatasi berbagai situasi di kelas untuk pengalaman mengajar dan mendidik (Halimsyah, Karina, and Izedin Al-Hafidz 2022 : 9176). Sehingga diharapkan guru dapat menciptakan suasana belajar baru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat serta penggunaan media pembelajaran (Kusumawati, Nurkholidah, and Syahfitri 2022 : 1080) .

Untuk menarik perhatian siswa, guru harus dapat menyediakan alat peraga atau media (Nurdiana and Andina Halimsyah 2023 : 1201). Proses pembelajaran dapat ditingkatkan di dalam kelas dengan memanfaatkan media yang relevan. Siswa akan sangat diuntungkan dengan adanya media yang didesain dengan baik dalam menyalurkan pesan-pesan pendidikan dan informasi untuk pemahaman yang lebih baik terhadap pelajaran (Yusnaldi 2020 : 12). Dengan memanfaatkan media pembelajaran, diharapkan siswa dapat terdorong untuk belajar dengan lebih bersemangat dan terinspirasi.

Dengan ditemukannya kesulitan membaca pemahaman pada peserta didik kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga, maka peneliti tertarik dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media *funworder*. Media *funworder* ini merupakan media susun kalimat yang dimana media ini terbuat dari buku dan kartu-kartu kalimat. Cara penggunaannya, peserta didik menyusun kalimat-kalimat berdasarkan gambar yang tertera dalam media *funworder*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development*. *Research and Development* yaitu prosedur atau serangkaian tindakan untuk menghasilkan barang baru atau menyempurnakan barang yang sudah ada, digunakan dalam penelitian ini. Salah satu jenis penelitian

yang dapat menjembatani kesenjangan antara penelitian dasar dan terapan adalah penelitian pengembangan. (Okpatrioka 2023 : 87). Penelitian ini menggunakan model penelitian FOUR-D. Langkah-langkah penelitian pengembangan yang ditetapkan oleh Peneliti Lihat 4 langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan. Berdasarkan Thiagarajan dalam jurnal (Arum 2020 : 136) keempat langkah tersebut dikenal sebagai 4D, yaitu define, design, development, dan dissemination. Namun, peneliti membatasi pada langkah hingga development saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media *funworder*.

Uji coba produk ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas yang sudah dikembangkan. Produk media *funworder* ini akan diujicobakan kepada peserta didik kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga sebanyak 28 peserta didik.

Data yang diperoleh dari uji coba produk digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner dan lembar penilaian/respon digunakan untuk mengumpulkan data. Data kuantitatif dan kualitatif, serta deskripsi dan narasi, membentuk informasi yang dikumpulkan. Sebagai langkah pertama dalam pengembangan produk, data kualitatif tentang kebutuhan dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner. Nilai rata-rata dari hasil validitas, kepraktisan, dan keefektifan media *funworder* yang dikembangkan digunakan untuk menghasilkan data kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dimulai dari tahap pendefinisian. tahap pendefinisian memiliki 5 langkah, yaitu analisis ujung depan (*front end analysis*) dilakukan dengan mewawancarai guru. Hasil wawancara tersebut, bahwa media pembelajaran harus dikembangkan agar peserta didik tertarik dan fokus dalam pembelajaran sehingga dapat memahami isi bacaan. Tahap analisis peserta didik (*leaner analysis*) dilakukan dengan mengamati peserta didik dalam membaca dan menyimak bacaan ketika pembelajaran berlangsung. Tahap analisis konsep (*concept analysis*) dilakukan dalam menentukan materi pada media *funworder* yang dikembangkan., analisis tugas (*task analysis*) Dari segi KI 3 kompetensi dasar dijadikan sebagai indikator kinerja kompetensi. Kita akan menganalisis rumusan tujuan pembelajaran (penetapan tujuan pembelajaran) sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran. Setelah dilakukan tahap pendefinisian dengan begitu peneliti berinisiatif untuk membuat media *funworder* untuk memudahkan dan melatih siswa dalam memahami isi bacaan.

Pengembangan produk yang sudah ditetapkan (Johan et al. 2023 : 374) . Rancangan yang dilakukan oleh peneliti menyesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan, yaitu media *funworder*. Tahap perancangan meliputi, pertama, penyusunan tes instrumen (*criterion – test construction*). Penyusunan tes instrumen disesuaikan berdasarkan pada indikator yang hendak dicapai, indikator yang hendak dicapai adalah kemampuan membaca pemahaman. Kedua, pemilihan media (*media selection*). Pemilihan media *funworder* menyesuaikan dengan karakteristik materi dan juga kebutuhan peserta didik. Pemilihan media yakni rancangan awal dari media *funworder*. Ketiga, pemilihan format (*format selection*) yang berisi tentang isi pembelajaran dalam media *funworder*, pendekatan dalam pembelajaran dalam menggunakan media *funworder* serta sumber belajar dalam media *funworder*. Ke empat.

Tahap terakhir adalah tahap pengembangan (*development*) Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media *funworder* dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan pada peserta didik kelas 3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga. Kemudian, dilanjutkan dengan perancangan media dan pembuatan validasi ahli dan angket respon siswa serta penilaian siswa dengan uji tes berupa *pretest dan posttest*.

## Validasi Media Funworder

### Validasi Ahli Media

Media *funworder* divalidasi oleh ibu Anggia Nadrah Lubis, M.Pd. aspek yang dinilai dalam media *funworder* ini adalah kegrafikaan serta penyajian dalam media *funworder*. Hasil validasi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Total	Jumlah Maksimal	Persentase	Kategori
Grafika	29	32	91%	Sangat Valid

Penyajian	29	32	91%	<b>Sangat Valid</b>
<b>Jumlah Total</b>		<b>58</b>		
<b>Jumlah Maksimal</b>		<b>64</b>		
<b>Persentase</b>		<b>91%</b>		
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>		

Berdasarkan tabel 1.1 validasi ahli media mendapatkan skor sebesar 29 dari skor maksimal 32 sehingga persentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 91% dengan kriteria sangat valid dan interval 80%-100% (Riduwan.,2010) . Jumlah persentase pada kegrafikan dan penyajian sama sama memiliki nilai 91%. Validator ahli media hanya memberikan masukan agar sumber gambar yang telah dipakai untuk media *funworder* ini dicantumkan. Berikut revisi sumber dalam media *funworder* :



Gambar 1. Revisi media *funworder*

### Validasi Ahli Materi

Materi pada media *funworder* divalidasi oleh bapak Ewin Sanjaya Gajah, M.Pd. Aspek yang dinilai adalah isi dan penyajian. Kelayakan isi dan penyajian yang dijabarkan pada beberapa indikator seperti kesesuaian materi dengan KI dan KD, kesesuaian materi dalam media *funworder* dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi dalam media *funworder* serta kesesuaian materi yang menunjukkan tingkat kognitif yaitu aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi dan lain sebagainya. Hasil validasi disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2 Validasi Ahli Materi**

Aspek	Jumlah Total	Jumlah Maksimal	Persentase	Kategori
Isi dan Penyajian	46	48	95%	<b>Sangat Valid</b>

Validasi materi memiliki skor maksimal 48 dengan persentasi skor 100%. Sehingga berdasarkan tabel 1.2 di atas, skor yang diperoleh adalah 46 dengan persentase yang diperoleh adalah sebesar 95 % dalam kategori sangat valid dengan interval 80%-100% (Riduwan.,2010). Validator ahli materi hanya memberikan keterangan bahwa materi dalam media *funworder* dapat digunakan tanpa revisi.

### Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa pada media *funworder* adalah ibu Tri Indah Kusumawati, M.Pd aspek yang dinilai dalam validasi bahasa ini adalah isi dan penyajian. Hasil validasi Bahasa disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3 Validasi ahli bahasa**

Aspek	Jumlah Total	Jumlah Maksimal	Persentase	Kategori
-------	--------------	-----------------	------------	----------

Isi dan Penyajian	29	32	91%	<b>Sangat Valid</b>
-------------------	----	----	-----	---------------------

Berdasarkan tabel 3 di atas, jumlah total validasi ahli bahasa diperoleh sebanyak 29 dengan maksimal skor 32 sehingga persentase rata – rata yang diperoleh adalah sebesar 91% artinya menunjukkan kriteria sangat valid dengan interval 80%-100% (Riduwan.,2010). Validator hanya menerangkan bahwa media *funworder* ini dapat digunakan tanpa revisi.

### Kepraktisan Media Funworder

#### Kepraktisan Guru

Penilaian respon guru terhadap media *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman diberikan kepada ibu Ilma, S.Pd selaku guru kelas 3 dengan memberikan angket respon guru untuk penilaian terhadap media *funworder*. Hasil penilaian respon guru terdapat pada tabel 1.4 berikut.

**Tabel 4 Penilaian respon guru**

Aspek	Jumlah Total	Jumlah Maksimal	Persentase	Kategori
a. Isi	22	24	91%	<b>Sangat praktis</b>
b. Nilai Karakter	10	12	83 %	<b>Sangat praktis</b>
c. Grafika	30	32	93%	<b>Sangat praktis</b>
d. Penyajian	29	32	90%	<b>Sangat praktis</b>
<b>Jumlah Total</b>		<b>91</b>		
<b>Jumlah Maksimal</b>		<b>100</b>		
<b>Persentase</b>		<b>91%</b>		
<b>Kategori</b>		<b>Sangat praktis</b>		

Berdasarkan tabel 4 di atas uji kepraktisan dari angket guru menghasilkan jumlah skor sebanyak 91 dari jumlah maksimal sebanyak 100. Sehingga hasil uji kepraktisan oleh guru didapatkan 91% dalam kategori sangat praktis dengan interval 81% - 100% (Riduwan and Sunarto 2013 : 15).

#### Kepraktisan Peserta Didik

Penilaian respon peserta didik terhadap media *funworder* untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman diberikan kepada peserta didik kelas 3 SD Negeri 085116 kota Sibolga dengan memberikan angket respon peserta didik. Hasil penilaian respon peserta didik terdapat pada tabel 5.

**Tabel 5 Angket peserta didik**

No	Nama	Total Skor	Skor max	Persentase (%)	Kriteria
1	Rizqya	10	10	100%	Sangat praktis
2	Keyla	10	10	100%	Sangat praktis
3	Roma	8	10	80%	Praktis
4	Eliaser	9	10	90%	Sangat praktis
5	Dodi	10	10	100%	Sangat praktis
6	Alkar	8	10	80%	Praktis
7	Cheryl	8	10	80%	Praktis
8	Rika	9	10	90%	Sangat praktis
9	Hesekiel	7	10	70%	Praktis
10	Alfaro	8	10	80%	Praktis
11	Ian	10	10	100%	Sangat praktis
12	Sarah	9	10	90%	Sangat praktis

13	Sintia	8	10	80%	Praktis
14	Josep	9	10	90%	Sangat praktis
15	Natasyah	7	10	70%	Praktis
16	Naura	10	10	100%	Sangat praktis
17	Alif	8	10	80%	Praktis
18	Wiliam	7	10	70%	Praktis
19	Yola	7	10	70%	Praktis
20	Natalia	8	10	80%	Praktis
21	Yongmai	7	10	70%	Praktis
22	Dinda	9	10	90%	Sangat praktis
23	Amira	8	10	80%	Praktis
24	Agatha	9	10	90%	Sangat praktis
25	Dian	9	10	90%	Sangat praktis
26	Mice	9	10	90%	Sangat praktis
27	Rini	9	10	90%	Sangat praktis
28	Nabila	8	10	80%	Praktis
<b>Total =</b>		<b>238</b>	<b>280</b>	<b>85%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Uji kepraktisan dari angket peserta didik menghasilkan total skor maksimal 280 dengan persentase skor 100%. Berdasarkan hasil uji nilai rata-rata angket kepraktisan oleh peserta didik kelas III SDN 085116 Kota Sibolga skor yang didapatkan 238, dengan persentase 85%. Hal ini menempatkan klasifikasi dalam kategori “sangat praktis” dengan interval 81% - 100% (Riduwan and Sunarto 2013 : 15).

#### Keefektifan Media Funworder

Uji keefektifan merupakan uji yang dilakukan terhadap suatu produk yang dikembangkan dengan partisipasi calon pengguna produk. Pengujian efektivitas produk dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kinerja kognitif siswa setelah belajar dengan materi pembelajaran funword. Perhitungan untuk mendapatkan informasi tentang apakah hasil belajar kognitif peserta didik meningkat atau tidak. Hasil dari kegiatan pembelajaran dihitung dengan menggunakan uji N-Gain.

Tingkat efektivitas media yang dilakukan peneliti dengan memberikan instrumen *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik kelas III sebanyak 28 peserta didik. Sebelum media *funworder* digunakan dalam pembelajaran maka terlebih dahulu diberikan *pretest*. Selanjutnya setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *funworder* maka peserta didik diberikan *posttest*. Adapun hasil yang diperoleh setelah meneliti dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini:

**Tabel 6 Keefektifan media *funworder***

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Rizqya	63	88
2.	Keyla	63	94
3.	Roma	50	81
4.	Eliaser	50	94
5.	Dodi	75	100
6.	Alkar	56	94
7.	Cheryl	50	88
8.	Rika	75	100
9.	Hesekiel	75	100
10.	Alfaro	56	88
11.	Ian	50	88
12.	Sarah	63	94
13.	Sintia	56	88
14.	Josep	56	88
15.	Natasyah	56	81
16.	Naura	50	88
17.	Alif	50	81
18.	Wiliam	56	88

19.	Yola	56	88
20.	Natalia	56	81
21.	Yongmai	50	81
22.	Dinda	63	94
23.	Amira	56	88
24.	Agatha	63	94
25.	Dian	50	88
26.	Mice	63	94
27.	Rini	56	88
28.	nabila	56	88
<b>JUMLAH =</b>		<b>1619</b>	<b>2507</b>
<b>RATA – RATA =</b>		<b>58</b>	<b>90</b>

Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada tabel diatas, maka dapat dianalisis dengan rumus N-Gain yaitu :

$$N\text{-Gain (\%)} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}} \times 100\%$$

$$N\text{-Gain (\%)} = \frac{90 - 58}{100 - 58} \times 100\%$$

$$N\text{-Gain (\%)} = 0,76 \times 100\%$$

$$N\text{-Gain (\%)} = 76\%$$

Dari perolehan persentase N-Gain(%) yaitu 76% maka hasil belajar dengan menggunakan media *funworder* berada dikategori “efektif ” dengan interval N-gain > 0,7 (Yunipiyanto 2020). Penggunaan media *funworder* pada kegiatan pembelajaran untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 085116 kota Sibolga efektif untuk digunakan. Berdasarkan data yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* ditemukan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam membaca pemahaman. Dengan digunakan media *funworder* seluruh peserta didik kelas III terlibat aktif dalam kegiatan pembelajarannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 19 -20 juli 2024 di SD Negeri 085116 Kota Sibolga pada kelas III dengan model penelitian 4D dan produk yang dikembangkan yaitu media *funworder* Kesimpulan yang diperoleh adalah :

1. Validitas media pembelajaran *Funworder* diverifikasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator ahli media memperoleh skor sebesar 91% dengan kategori “sangat efektif”, validator ahli materi memperoleh skor sebesar 95% dengan kategori “sangat efektif”, dan validator ahli bahasa memperoleh skor sebesar 91%. Media pembelajaran cocok digunakan oleh siswa kelas 3.
2. Kepraktisan media pembelajaran *Funworder* diuji menggunakan angket yang diisi oleh guru dan siswa. Survei terhadap guru Kelas III telah selesai dengan persentase 91% dengan kategori sangat praktis. Adapun angket respon peserta didik diberikan kepada sampel penelitian yang berjumlah 28 responden, dengan hasil skor persentasenya yaitu 85% kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan pemerolehan skor tersebut media yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan di kelas III SD Negeri 085116 Kota Sibolga. Uji N-Gain Score digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran *funword* ini baik pada fase pre-test maupun post-test. Temuan pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan materi pembelajaran *funword*. Sebelum penggunaan media *funworder*, nilai rata-ratanya adalah 58. Namun, nilai 90 merupakan nilai yang dicapai setelah menggunakan materi pembelajaran *funworder*. Meskipun memiliki nilai N-Gain Score rata-rata sebesar 76%, nilai ini tergolong "Efektif". Hasilnya, siswa kelas III SD Negeri 085116 Kota Sibolga tergolong memiliki peningkatan hasil belajar membaca pemahaman berkat media pembelajaran *funworder*.

## REFERENSI

- Anas, Nirwana, and Maya Siti Sakdah. 2023. "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SDN 104231 Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019." *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 3(2): 127. doi:10.30821/eunoia.v3i2.3027.
- Anwar, Faisal, Pajarianto Hadi, Elin Herlina, Totok Raharjo Dwi, Lathifatul Fajriyah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, and Komang Ayu Suseni. 2022. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "TELAHAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0.* eds. Rahmi Mudia Alti and Vini Rizki. Bandung. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB\\_2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf).
- Arum, Aniesa Puspa. 2020. "Strategi Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Kuliah Penataan Rambut." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22(2): 132–39. doi:10.21009/jtp.v22i2.16490.
- Ayuningrum, Syamzah, and Dyah Anungrat Herzamzam. 2022. "Konsep Dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman Di SD Kelas VI." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 5(2): 232. doi:10.20961/shes.v5i2.58343.
- Dewantari, Arliska Ditya Wahyuningrum, Shintya Nur Azizah, Endang Dewinta Lakalay, Zalsabilah Isrofiana, Tsania Rohmatul 'izza, and Rizka Nur Oktaviani. 2024. "Media Scrabble Pada Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 Mi Tarbiyatul Ulum Penggunaan." *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(1): 31–44. [http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_inventa](http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa).
- Dr. H. Syaukani Hasbi. M.Ed. 2023. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1): 86–100.
- Frans, Sarah Adelheit, Yubali Ani, and Yesaya Adhi Wijaya. 2023. "Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar [Reading Comprehension Skills of Elementary School Students]." *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education* 5(1): 54. doi:10.19166/dil.v5i1.6567.
- Halimsyah, Andina, Silvi Tri Karina, and Izedin Al-Hafidz. 2022. "Pentingnya Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Prodi Tadris Biologi." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(6): 1707–15.
- Hariato, Erwin. 2020. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal didaktika* 9(1): 2. doi:https://doi.org/10.58230/27454312.2.
- Ibrahim, Mochamad Arsad Fauzan, Muhamad lufti Raihan Yasin, Siti Paqih Nuriyah, Nurhadi4, Usep Setiawan5, and Yustika Nur Destiyani6. 2022. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Science* 7(1): 1–8. <http://link.springer.com/10.1007/s00232-014-9701>
- Johan, Jasmine Riani, Tuti Iriani, Arris Maulana, and Universitas Negeri. 2023. "Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan." 01(06): 372–78.
- Kusumawati, Tri Indah, Riris Nurkholidah, and Rahmawati Syahfitri. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Rahmawati." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(3): 1349–58.
- Lubis, Marasamin, Hendra Utama Zein, and Malim Sutan Lubis. 2023. "Pengaruh Literasi Membaca Dan Menulis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika Uinsu Medan Di Era Society 5.0." *Jurnal Tarbiyah* 30(1): 39. doi:10.30829/tar.v30i1.2244.
- Magdalena, Ina, Devi Sartika, Humaerah Humaerah, and Farhan Ardhya Agusta. 2021. "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Tematik Di SDN Kalideres 06 Pagi." *Yasin* 1(2): 154–68. doi:10.58578/yasin.v1i2.122.
- Makawoka, Natasya, Femmy M.G Tulusan, and Very Londa. 2021. "Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer Oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Manado." *Jap VII*(107): 99–107.
- Mediana, Putri Alifia. 2022. "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berdasarkan Teori Taksonomi Ruddell Pada Siswa Kelas 4 Di Sdn Karawaci 1." *Jurnal Pendidikan Tembusai* 6(1): 8225–30.
- Melani, Hilda, Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syahfitri, and Rizky Ramadhani. 2023. "Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi." *Inspirasi*

- Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 2(3): 177–93. <https://jurnaldidaktika.org/>.
- Mirza, and G A. Dkk. 2019. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bernuansa Emotional Spiritual Quotient Tentang Materi Sel, Jaringan, Organ, Dan Organisme Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs.” : 27–34.
- Mubarok, Muhammad Ibnu, Matin Rizma Abdul, Safaat Syahril, and Nurfitri. 2024. “METODE PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR.” 3: 265–74.
- Muliyani, Tri, Nurjannah Tumanggor, Qory MS Dholi Syuhada, Nisa Cahyani Br Sinuraya, Maimunah Harahap, and Sejarah Artikel. 2022. “Journal of Educational Management and Strategy (J E M A S T) Analisis Penggunaan Media Pembelajaran PAI UIN Sumatera Utara Pada Masa Pandemi Covid-19 Informasi Artikel A B S T R A K.” *Journal of Educational Management and Strategy (JEMAST)* 01(02): 133–39.
- Nurdiana, and Nurhafizah Fitri Andina Halimsyah. 2023. “Lkm Berbasis Kreativitas Pada Matkul Media.” *Research and Development Journal Of Education* 9(2): 1200–1212.
- Nurkholidah, Riris, Arwita Putri, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, and Rahmi Wirdayani. 2023. “Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi.” *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris* 3(2): 51–62. doi:10.55606/jupensi.v3i2.1984.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. 2022. Badan Penerbit UNM *Media Pembelajaran*.
- Priscila Adelia, Nabila Putri Andini, and Layla Ikhlmah. 2022. “Pengembangan Bahan Ajaran Media.” *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1(3): 343–48. doi:10.37676/mude.v1i3.2612.
- Ramadhanny, Alfauzan, Muhammad Fery Prayoga, and Dkk. 2023. “Jurnal Pema Tarbiyah.” *Jurnal Pema Tarbiyah* 2(1): 20–26.
- Riduwan. 2010. *Kevalidan, 2018 Skala Guttman*.
- Riduwan, and Sunarto. 2013. *Penilaian Kepraktisan*.
- Rizky Wanindi, Rora, Aulia Fahma Balqis, Ema Rizky Ananda, and Wirda Sofia. 2021. “Analisis Faktor Minimnya Minat Membaca Siswa Di Kelas Vi Sdit Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang.” *School Education Journal Pgsd Fip Unimed* 11(3): 250–55. doi:10.24114/sejgsd.v11i3.29137.
- Rohani. 2020. “Media Pembelajaran.”
- Sahir, syafriada hafni. 2022. *Metodologi Penelitian*.
- Salim, and Haidir. 2019. - *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. 1st Ed. Ed. Ma Ihsan Satrya Azhar. <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106%0A>.
- Sartika, Septi Budi. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. doi:10.21070/2022/978-623-464-043-4.
- Sd, Kelas V, and Negeri Gubukusuma. “Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Gubukusuma Sarmin Muhtar 1 , Samsu Somadayo 2 ,Selvi Wulandari 3.” 10(2): 11–19.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan*. ed. sovia yustiani Suryandari. Bandung: ALFABETA. [https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2019/01/2019.01.23\\_PLAN-NACIONAL-DE-CANCER\\_web.pdf](https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2019/01/2019.01.23_PLAN-NACIONAL-DE-CANCER_web.pdf).
- Sumarni, Sri. 2019. “Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap).” *Riset & Pengembangan*: 38.
- Suparlan, Suparlan. 2021. “Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI.” *Fondatia* 5(1): 1–12. doi:10.36088/fondatia.v5i1.1088.
- Trivaika, Erga, and Mamok Andri Senubekti. 2022. “Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android.” *Nuansa Informatika* 16(1): 33–40. doi:10.25134/nuansa.v16i1.4670.
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, and Suwahono. 2021. *Kbm Indonesia Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan Dan Sosial*. www.penerbitbukumurah.com.
- Yunipiyanto. 2020. “Kevalidan.” : 7.
- Yusnaldi, Eka. 2020. “Pengaruh Penggunaan E-Learning Dan WAG Terhadap Hasil Belajar IPS Di Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara Medan.” *Nizhamiyah* X(2): 10–30.