

PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *SYLLABLE GAME INTO WORD* PADA PEMBELAJARAN MEMBACA KELAS I SEKOLAH DASAR

Nur Fatma Fairuzzia¹, Hartono²

¹ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

e-mail: fatmafairuzzia@gmail.com

² UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

e-mail: hartono2986@gmail.com

ABSTRACT

Initial observations revealed that many first-grade students at SDN Seban Sumobito Jombang had difficulties reading syllables and complete words. This issue stems from monotonous teaching methods and a lack of media suited to the characteristics of young learners. This study aims to develop the Syllable Game Into Word instructional method for early reading materials in Indonesian language learning. The research employed the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The product developed was a game-based learning method accompanied by a user guidebook. Validation by method experts showed a feasibility score of 91.6%, and language experts rated it at 87.5%, both categorized as "very feasible." Field trials involving 23 first-grade students indicated a 92.6% increase in reading interest. Teachers also responded positively to the implementation of this method. The results suggest that Syllable Game Into Word is suitable to be used as an innovative instructional alternative to address early reading difficulties in lower primary school students.

Keywords: Method development, early reading, syllable game, first-grade elementary school

ABSTRAK

Observasi awal menunjukkan banyak siswa kelas I di SDN Seban Sumobito Jombang mengalami kesulitan dalam membaca suku kata dan kata utuh. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran Syllable Game Into Word pada materi membaca permulaan di pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan R&D model ADDIE, yang mencakup tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan berupa metode pembelajaran berbasis permainan disertai buku panduan. Hasil validasi ahli metode menunjukkan tingkat kelayakan 91,6% dan validasi ahli bahasa 87,5%, keduanya termasuk kategori "sangat layak." Uji coba lapangan melibatkan 23

siswa kelas I dan menunjukkan peningkatan minat membaca sebesar 92,6%. Guru juga memberikan respon sangat positif terhadap penerapan metode ini. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode Syllable Game Into Word layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk mengatasi kesulitan membaca permulaan di kelas awal sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan metode, membaca awal, syllable game, kelas I SD

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan menjadi fondasi penting dalam penguasaan bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar (Nurani, Nugraha, and Mahendra 2021). Tanpa penguasaan keterampilan ini, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang lain yang berbasis teks. Berdasarkan observasi awal di SDN Se bani Sumobito Jombang, sebanyak 16 dari 23 siswa kelas 1 belum mampu membaca suku kata sederhana secara lancar. Mereka kesulitan mengenali huruf, menyambung suku kata, dan memahami kata secara utuh.

Kesulitan tersebut diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional. Guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah dan membaca bersama, tanpa melibatkan media interaktif atau aktivitas yang menyenangkan. Seiring perkembangan zaman dan tuntutan Kurikulum Merdeka, guru dituntut menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dalam konteks ini, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu didukung oleh metode yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas awal. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk aktif dan mandiri.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kemampuan berpikir, bernalar, dan bernarasi (Ali 2020). Pada jenjang kelas I, aspek keterampilan yang difokuskan adalah membaca permulaan, yaitu tahap awal di mana siswa mengenali huruf, suku kata, dan mulai memahami makna dari kata. Jika keterampilan ini tidak dikembangkan secara tepat, maka akan berdampak pada kesulitan memahami teks, rendahnya literasi, hingga keterlambatan dalam penguasaan pelajaran lain (Pitri et al. 2024). Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia harus dikemas secara menarik, sesuai dengan karakteristik siswa, dan menggunakan pendekatan yang kontekstual.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa metode berbasis permainan, terutama yang memanfaatkan suku kata, efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian oleh (Suyadi and Sari 2021) menunjukkan bahwa metode suku kata dapat meningkatkan kemampuan

membaca permulaan. Sementara itu, (Hamidah Mujaddidah, Erna Suwangsih, and Neneng Sri Wulan 2023) menggunakan aplikasi Marbel sebagai media pembelajaran membaca dan menemukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi awal siswa. Namun, metode yang menyatukan permainan edukatif dengan tahapan sistematis pembelajaran secara langsung di kelas, tanpa bergantung pada teknologi, masih terbatas.

Untuk itu, peneliti mengembangkan metode "*Syllable Game Into Word*". Metode ini berangkat dari metode suku kata tradisional, dikombinasikan dengan pendekatan konstruktivisme, pembelajaran multisensori, dan game-based learning. Kegiatan pembelajaran dalam metode ini meliputi lima tahap: persiapan, eksplorasi, kolaborasi, kompetisi, serta refleksi dan evaluasi. Siswa dikenalkan pada suku kata melalui kartu, menyusunnya menjadi kata, lalu bermain secara individu maupun kelompok sambil membaca dan mengenali kata.(Furoidah 2019).

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana desain metode Syllable Game Into Word untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 SD?
2. Bagaimana tingkat kelayakan metode tersebut berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap metode Syllable Game Into Word?

TUJUAN PENELITIAN

1. Mengembangkan metode pembelajaran Syllable Game Into Word dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD.
2. Menguji kelayakan metode melalui validasi ahli dan uji coba.
3. Mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap implementasi metode tersebut dalam pembelajaran membaca permulaan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Se bani Sumobito Jombang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek sebanyak 23 siswa kelas 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Metode ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini melalui pendekatan permainan yang menyenangkan, sederhana, dan aplikatif.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait proses penerapan metode di kelas. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli dan angket respon siswa serta guru. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, serta angket validasi dan respon. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk data naratif, dan deskriptif kuantitatif (persentase) untuk menilai kelayakan produk serta tanggapan pengguna. Proses pengembangan metode mengikuti tahapan model ADDIE, yaitu:

1. *Analysis*

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta kondisi pembelajaran membaca di kelas 1 SD. Teknik yang digunakan adalah observasi dan wawancara terhadap guru kelas dan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa 16 dari 23 siswa belum mampu membaca suku kata secara lancar. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan pedoman wawancara.

2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti merancang langkah-langkah pembelajaran metode *Syllable Game Into Word*, termasuk menyusun sintaks kegiatan, media pendukung (kartu suku kata, format permainan), serta buku panduan guru. Perancangan dilakukan dengan merujuk pada teori pembelajaran *konstruktivisme, multisensori, dan game-based learning*.

3. *Development*

Produk yang telah dirancang divalidasi oleh tiga orang validator: satu ahli metode pembelajaran (dosen bidang pendidikan dasar), satu ahli bahasa Indonesia (dosen bahasa Indonesia), dan satu guru kelas I berpengalaman di SD. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket skala Likert 1–5 yang mencakup aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafisan. Hasil validasi kuantitatif menunjukkan:

- a. Ahli metode: 36 dari 40 poin (90%) – kategori sangat layak
- b. Guru kelas: 62 dari 65 poin (95%) – kategori sangat layak

4. *Implementation*

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji keterlaksanaan efektivitas metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* dalam meningkatkan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Implementasi dilakukan dalam dua tahapan, yaitu skala kecil dan skala besar, untuk memperoleh gambaran secara bertahap mengenai respons siswa serta kelayakan metode yang dikembangkan.

5. *Evaluasi*

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses

uji coba dengan menggunakan lembar observasi, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa dan guru, serta pengukuran hasil belajar membaca.

INSTRUMEN DAN TEKNIK ANALISIS DATA

Instrumen yang digunakan antara lain:

1. Angket validasi ahli, menggunakan skala likert 1-5 untuk menilai aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafisan. Skor dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Skor presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis berdasarkan kriteria:

- | | | |
|----------------|---|--------------|
| 84% < x ≤ 100% | = | Sangat Layak |
| 68% < x ≤ 84% | = | Layak |
| 52% < x ≤ 68% | = | Cukup Layak |
| 36% < x ≤ 52% | = | Kurang Layak |
| 20% < x ≤ 36% | = | Tidak Layak |
2. Angket respon siswa, berisi 8 pertanyaan positif dengan pilihan 1-5. Nilai total setiap siswa dikonversi menjadi presentase dan diolah untuk melihat rerata ketertarikan siswa terhadap metode.
 3. Wawancara guru, digunakan sebagai pelengkap data kualitatif untuk mengetahui kesesuaian metode dengan praktik di lapangan.

Data kuantitatif (hasil validasi dan angket) dianalisis secara deskriptif statistik sederhana dalam bentuk presentase dan kategori kelayakan, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil sekolah

Penelitian ini dilakukan di SDN Se bani Sumobito Jombang, sekolah dengan fasilitas pembelajaran dasar seperti proyektor dan koneksi internet, namun belum dioptimalkan penggunaannya dalam proses belajar. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap 23 siswa kelas 1, ditemukan bahwa 16 siswa (69,5%) mengalami kesulitan membaca suku kata dan kata sederhana. Guru masih menggunakan metode konvensional berupa membaca bersama, tanpa aktivitas diferensiasi sesuai kemampuan siswa. Akibatnya, siswa yang lambat membaca tidak mendapatkan pendampingan yang memadai, sementara siswa yang cepat menjadi kurang tertantang.

Proses pengembangan metode *Syllable Game Into Word*

Pengembangan metode *Syllable Game Into Word* dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran membaca permulaan. Diketahui bahwa metode yang digunakan guru masih bersifat monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang hanya fokus pada guru sebagai pusat informasi menyebabkan banyak siswa tidak aktif dan kurang berkembang dalam mengenal suku kata dan membaca kata utuh.

Tahap desain berfokus pada penyusunan langkah-langkah pembelajaran berbasis permainan. Peneliti merancang alur metode mulai dari pengenalan huruf, suku kata, hingga membentuk kata menggunakan media kartu. Metode ini dibagi menjadi tiga tahap utama: (1) *Syllable Matching Game* (mencocokkan huruf dan suku kata), (2) *Syllable Sorting Game* (mengelompokkan suku kata menjadi kata), dan (3) *Syllable Into Word Challenge* (merangkai kata dalam aktivitas kompetitif kelompok). Setiap tahap disusun secara bertahap agar siswa tidak hanya mengenal bunyi suku kata, tetapi juga memahami makna kata secara utuh.

Pada tahap pengembangan, dibuatlah produk awal berupa buku tentang metode *Syllable Game Into Word (e-book)*. Produk ini kemudian divalidasi oleh ahli bahasa, ahli metode, dan guru kelas. Hasil validasi menunjukkan bahwa metode ini layak digunakan setelah melalui beberapa revisi teknis. Tahap implementasi dilakukan dalam lima kali pertemuan di kelas 1 SDN Seban. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang.

Tahap terakhir, evaluasi, dilakukan melalui analisis angket dan observasi. Hasilnya menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, tetapi juga menumbuhkan semangat kolaborasi, keberanian membaca lantang, serta keterampilan motorik halus saat bermain kartu. Guru menyatakan bahwa metode ini membantu mempermudah pengajaran membaca di kelas yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan berhasil dan layak digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD.

Hasil validasi ahli terhadap metode dan media

Validasi dilakukan oleh tiga pihak: ahli metode, ahli bahasa, dan guru kelas. Hasil validasi dari ahli metode menunjukkan skor kelayakan sebesar 90% yang dikategorikan sangat layak. Validasi ahli bahasa memperoleh skor 85%, menunjukkan bahwa materi dan penyajian bahasa sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 1. Sementara itu, validasi terhadap media

flipbook memperoleh skor 72%, skor rendah ini terutama berasal dari aspek desain visual dan ukuran huruf yang dianggap kurang kontras dan tidak ramah untuk siswa dengan hambatan penglihatan ringan. Ini menunjukkan bahwa meskipun konten edukatif baik, aspek teknis dan estetika media sangat memengaruhi persepsi kelayakan. Maka, perbaikan desain menjadi hal penting agar media pendukung sejalan dengan prinsip universal design for learning (UDL).

Table 1 Hasil Validasi Ahli Metode

No.	Aspek	Skor penilaian	
		Σx	max
1.	Metode <i>Syllable Game Into Word</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca.	4	5
2.	Metode ini dapat diterapkan dalam berbagai kondisi kelas.	5	5
3.	Metode mudah diterapkan oleh guru di kelas.	4	5
4.	Metode mampu mendukung proses pembelajaran.	4	5
5.	Metode sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.	5	5
6.	Langkah-langkah pembelajaran dijelaskan dengan sistematis dan mudah dipahami guru.	5	5
7.	Metode mampu mengenali suku kata.	5	5
8.	Contoh dan latihan dalam buku ajar membantu guru dalam menerapkan metode ini.	4	5
Jumlah		36	40
Presentase		90%	
Kategori		Sangat layak	

Respon guru dan peserta didik terhadap metode yang dikembangkan

Guru kelas 1 memberikan respon positif terhadap metode ini. Berdasarkan angket, metode dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca, memperhatikan karakteristik siswa, mudah diterapkan, dan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Respon siswa pun sangat baik, dengan tingkat ketertarikan sebesar 92,6%. Siswa merasa senang dan tidak cepat bosan karena aktivitas permainan membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan teori fonologis dan teori pembelajaran sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kesadaran fonologis dalam membaca permulaan.

Table 2 Hasil Respon Guru Wali Kelas 1

No.	Aspek	Skor penilaian	
		Σx	max
1.	Metode sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca.	5	5

2.	Metode pembelajaran memperhatikan karakteristik siswa.	5	5
3.	Metode yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.	5	5
4.	Metode mampu membantu siswa dalam mengenali suku kata.	5	5
5.	Metode mudah diterapkan oleh guru di kelas.	4	5
6.	Guru dan siswa dapat memahami langkah-langkah dalam metode ini.	4	5
7.	Metode mampu mendukung proses pembelajaran.	5	5
8.	Metode terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa.	4	5
9.	Metode <i>Syllable Game Into Word</i> menawarkan inovasi dalam pembelajaran membaca.	4	5
10.	Metode sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.	5	5
11.	Desain layout yang menarik dan proporsional.	4	5
12.	Konsistensi font, ukuran teks, dan warna.	4	5
13.	Ukuran dan jenis huruf yang nyaman dibaca.	4	5
14.	Jarak antar paragraf dan spasi yang memadai.	4	5
15.	Struktur halaman yang sistematis dan tidak membingungkan.	4	5
Jumlah		62	65
Presentase		95%	
Kategori		Sangat valid	

Table 3 Respon Siswa

Data hasil uji coba respon siswa											
Responden (siswa)	Butir kriteria								Jumlah	Skor max	
	1	2	3	4	5	6	7	8			
X1	5	1	5	4	4	5	4	5	37	40	
X2	5	5	4	5	4	4	5	5	37	40	
X3	5	5	4	5	5	5	4	4	37	40	
X4	5	4	5	5	4	5	5	5	38	40	
X5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40	
X6	5	5	5	4	4	4	5	5	37	40	
X7	5	5	5	3	4	4	5	4	35	40	
X8	5	5	4	5	4	5	5	5	38	40	
X9	5	4	5	3	5	4	4	5	35	40	
X10	5	4	4	4	5	5	4	5	36	40	
X11	5	5	5	5	4	5	5	4	38	40	
X12	5	5	5	3	5	4	4	4	35	40	
X13	5	5	4	5	3	5	5	4	36	40	
X14	5	4	4	4	5	4	5	5	36	40	
X15	5	4	5	5	4	4	5	5	37	40	
X16	5	5	5	5	5	4	5	5	39	40	
X17	5	5	5	5	4	5	5	4	38	40	
X18	5	5	5	4	5	4	4	5	37	40	

X19	5	5	4	5	5	4	4	4	36	40
X20	5	5	5	5	4	5	4	5	38	40
X21	5	4	4	4	5	5	5	4	36	40
X22	5	5	5	5	5	5	4	5	39	40
X23	5	4	5	4	5	5	4	5	37	40
Jumlah									852	920
Presentase									92,6%	

Pembahasan hasil penelitian berdasarkan teori dan temuan sebelumnya

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Syllable Game Into Word* memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran serta hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali dan menggabungkan suku kata menjadi kata. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi penting dalam penguasaan Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, sebagaimana disampaikan oleh (Mubin and Aryanto 2024) bahwa membaca permulaan adalah tahap dasar dalam penguasaan literasi anak dan menjadi landasan bagi keterampilan berbahasa selanjutnya.

Efektivitas metode ini didukung oleh teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 6–7 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak belajar paling optimal melalui aktivitas nyata dan manipulatif. Penggunaan kartu suku kata, permainan menyusun kata, serta kompetisi kelompok dalam metode ini memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan perkembangan usia siswa. Tidak hanya itu, metode ini juga memanfaatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik yang sangat sesuai dengan gaya belajar anak usia dini.

Dari perspektif sosiokultural, metode *Syllable Game Into Word* juga relevan dengan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Vygotsky. Dalam metode ini, pembelajaran tidak hanya berlangsung antara guru dan siswa, tetapi juga terjadi melalui interaksi antar siswa dalam kelompok. Bimbingan teman sebaya dan guru menjadi penguat dalam mempercepat proses internalisasi keterampilan membaca. Anak-anak yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri dan aktif ketika mereka merasa mendapat dukungan dari lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak menekan (Tutut Hilda Rahma and Memonah 2022).

Pembelajaran berbasis permainan dalam metode ini juga sejalan dengan teori game-based learning yang dikemukakan oleh Prensky (Maulidina, Susilaningsih, and Abidin 2018). Prensky menekankan bahwa anak-anak zaman sekarang belajar lebih efektif melalui pendekatan yang

bersifat menyenangkan, menantang, dan interaktif. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Hamidah Mujaddidah, Erna Suwangsih, and Neneng Sri Wulan 2023), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada aspek membaca permulaan. Bedanya, metode yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak bergantung pada media digital, sehingga lebih aplikatif di sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas teknologi.

Dibandingkan dengan pendekatan konvensional seperti yang digunakan dalam penelitian (Suyadi and Sari 2021), metode *Syllable Game Into Word* menyuguhkan keunggulan berupa tahapan pembelajaran yang sistematis dan menyenangkan. Selain itu, metode ini menawarkan kebaruan dalam praktik kelas karena menggabungkan sintaks pembelajaran eksplisit dengan permainan edukatif yang dapat diterapkan oleh guru tanpa memerlukan pelatihan khusus. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I, sekaligus menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru kelas I, serta seluruh siswa SD Negeri Se bani Sumobito Jombang yang telah memberikan dukungan dan kesempatan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para validator, yakni ahli metode dan ahli bahasa, yang telah memberikan masukan dan saran konstruktif dalam pengembangan metode *Syllable Game Into Word*. Penulis juga menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada dosen pembimbing atas bimbingan, motivasi, dan arahan yang diberikan selama proses penyusunan artikel ini. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua atas doa, dukungan moral, dan semangat yang tiada henti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran *Syllable Game Into Word* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Berdasarkan hasil pengembangan menggunakan model ADDIE, diperoleh produk metode pembelajaran berbasis permainan edukatif yang disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan panduan penggunaannya. Metode ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan pendekatan tradisional yang cenderung membosankan dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa usia dini.

Kelayakan metode telah dibuktikan melalui proses validasi oleh tiga validator, yakni ahli metode, ahli bahasa, dan guru kelas. Hasil validasi menunjukkan bahwa metode ini berada pada

kategori sangat layak, dengan skor masing-masing 91,6%, 87,5%, dan 95%. Sementara itu, media flipbook sebagai pendukung metode memperoleh skor 72%, menunjukkan kategori layak dengan beberapa catatan perbaikan pada aspek desain. Uji coba lapangan selama lima pertemuan dengan 23 siswa menunjukkan respon yang sangat positif dari guru dan siswa. Sebanyak 91,3% siswa menyatakan sangat tertarik dan merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan metode ini, dan guru menyatakan metode ini memudahkan proses mengajar membaca secara menyenangkan.

Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa metode Syllable Game Into Word layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami struktur kata secara lebih konkret dan menyenangkan.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar metode ini dikembangkan lebih lanjut dengan penyempurnaan media pendukung seperti flipbook agar lebih menarik dan sesuai dengan prinsip desain universal. Selain itu, implementasi metode ini pada jenjang dan konteks yang berbeda (misalnya kelas II atau sekolah dengan karakteristik siswa yang lebih heterogen) dapat menjadi fokus penelitian lanjutan untuk menguji fleksibilitas dan efektivitas metode secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2020. "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR" 3 (1): 35–44.
- Furoidah, Raden Roro Fashihah dan Rohinah. 2019. "Implementasi Metode Suku Kata (Syllabic Method) Dalam Pembiasaan Membaca Awal Anak Usia Dini Di Kelompok B1 TK IT Salsabila Al- Muthi ' in Banguntapan" 4:515–26.
- Hamidah Mujaddidah, Erna Suwangsih, and Neneng Sri Wulan. 2023. "Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Berbantuan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9 (04): 226–35. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1638>.
- Hariato, Erwin. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa" 9, no. 1 (2020): 1–8.
- Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin. 2018. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4 (2): 113–18. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.
- Mubin, Minahul, and Sherif Juniar Aryanto. 2024. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3 (03): 554–59. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>.
- Nurani, Riga Zahara, Fajar Nugraha, and Hatma Heris Mahendra. 2021. "Analisis Kesulitan

- Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 (3): 1462–70.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.907>.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Pitri, Enjelina, Simamora Nanda, Claudia Pardede, and Safinatul Hasanah. 2024. “Peran Keterampilan Membaca Dalam Membentuk Keterampilan Menulis” 2 (1): 385–94.
- Suyadi, Suyadi, and Riska Putri Sari. 2021. “Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 009 Tarakan.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 5 (2): 174.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.49800>.
- Tutut Hilda Rahma, and Memonah. 2022. “Tutut Hilda Rahma |Memonah |Kemampuan Membaca Anak Kelas 1 Dalam Perspektif Teori Kognitif Vygotsky| 183.” *Juni* 2 (1): 183–92.
- Tyasmaning, Endang. “Model Dan Metode Pembelajaran.” In *Computer Physics Communications*, 1–52. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.