

# DEVELOPMENT OF DIGITAL TEACHING MATERIALS BASED ON THE STRUCTURAL ANALYTIC SYNTHETIC (SAS) METHOD FOR EARLY READING INSTRUCTION

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS METODE STRUKTURAL ANALITIK SINTETIK (SAS) UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN

Inayah Septyani Dwi Pusparini<sup>1</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>2</sup>, Dadan Djuanda<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, 40154, Bandung, Indonesia

\*Corresponding Author: [inayahsdp@upi.edu](mailto:inayahsdp@upi.edu), [iswara@upi.edu](mailto:iswara@upi.edu), [dadandjuanda@upi.edu](mailto:dadandjuanda@upi.edu) \*

Naskah diterima: Oktober 2024; direvisi: November 2024; disetujui: Desember 2024

### ABSTRACT

*Reading is very important for students to have reading skills, if they have good reading skills, it will be very easy for them to master the material they are learning. This research aims to develop digital teaching materials based on the Structural Analytic Synthetic (SAS) method to help students in carrying out the initial reading learning process. The research method used is research and development (R&D) using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation) adaptation of Dick and Carey. The data processing in this study uses qualitative and quantitative techniques using observation, interview, and validation techniques from experts. The results of the assessment of teaching materials based on the SAS method developed show that the validation score of material experts obtained a score of 97% and media experts 87% with a category that is very valid and suitable for use. The results of interviews and observations on the trial of this digital teaching material show that in terms of appearance, the color of the game throughout the material really attracts the attention of students so that it makes students very enthusiastic and interested in learning to read first. With this, it can be concluded that the use of digital teaching materials based on the SAS method can help students in learning to learn to read initially.*

**Keywords:** *Teaching Materials, SAS Method, Introductory Reading*

### ABSTRAK

Membaca sangat penting bagi siswa memiliki sebuah keterampilan membaca, apabila siswa telah memiliki kemampuan membaca yang baik, maka akan sangat mudah dirinya untuk memahami materi yang sedang dipelajarinya. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan bahan ajar digital berbasis metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) untuk membantu siswa dalam melakukan proses pembelajaran membaca permulaan. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE adaptasi dari Dick and Carey. data Pada penelitian ini pengolahan data dilakukan menggunakan kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan validasi dari para ahli. Hasil penilaian bahan ajar berbasis metode SAS yang dikembangkan ini menunjukkan bahwa nilai

validasi ahli materi memperoleh nilai 97% dan ahli media 87% dengan kategori sangat valid dan layak untuk disebar luaskan. Hasil wawancara dan observasi pada uji coba bahan ajar digital ini menunjukkan bahwa dari segi tampilan, warna permainan serata materi sangat menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa sangat bersemangat dan tertarik dalam melakukan kegiatan belajar membaca. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbasis metode SAS dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan belajar membaca permulaan.

**Kata kunci:** Bahan Ajar, Metode SAS, Membaca Permulaan

## PENDAHULUAN

Bahasa dan komunikasi adalah dua aspek yang tidak bisa terpisahkan dari tatanan hidup manusia. Hal ini terjadi karena Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari kegiatan interaksi dan komunikasi dengan makhluk hidup lain (Marpaung, 2018:56). Komunikasi merupakan proses interaksi dengan orang lain melalui sebuah bahasa sebagai kode sosial yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Dengan adanyaketerampilan dalam berkomunikasi, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya sebagai pesan bagi pendengar (Arisandy et al., 2023:164). Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh manusia ketika berkomunikasi adalah keterampilan membaca. keterampilan ini merupakan suatu komponen penting dalam berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap manusia dalam melakukan sebuah komunikasi.

Membaca sangat berperan penting dalam melakukan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi maka wajib seorang manusia melakukan pembelajaran membaca di dalam hidupnya. Dengan kegiatan membaca siswa dapat memperoleh ilmu dan wawasannya. Semakin sering siswa membaca maka akan semakin banyak ilmu dan pengetahuan yang diterima (Yulisna, 2023:236). Menurut Fatonah (2020:1). Ada dua tahap pembelajaran membaca di sekolah dasar yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Tujuan membaca permulaan di sini adalah membantu siswa dalam mengenal huruf, suku kata, kata dan kalimat. Ketiga komponen tersebut sangat berkesinambungan antara satu sama lain, supaya siswa dapat membaca dengan seutuhnya siswa harus mengenal berbagai huruf, dapat melafalkan suku kata dan kata sederhana, kemudian membaca sebuah kalimat sederhana.

Membaca permulaan mempunyai tujuan tersendiri yaitu mengenalkan siswa mengenai awal melakukan kegiatan membaca, baik dalam cara membaca yang benar, mengubah sebuah tulisan menjadi bunyi bahasa, dan melatih kemampuan siswa dalam memahami makna dan konsep yang dicermati dalam sebuah bacaan (Alhani, 2022:1). Maka dari itu guru harus menuntaskan pembelajaran membaca permulaan agar siswa siap untuk masuk ke tahap membaca lanjut, pernyataan ini selaras dengan pendapat yang dinyatakan Goux dalam (Widyaningrum & Hasanudin, 2019:191) siswa pada usia sekolah permulaan akan mengalami berbagai masalah dalam bidang studi jika ia tidak segera memiliki kemampuan membaca dan menulis yang benar.

Hasil pembelajaran yang baik terteleak pada bahan ajar yang berkualitas, maka dalam mengatasi permasalahan membaca permulaan hal yang paling utama ialah menentukan bahan ajar yang berkualitas sehingga hasil belajar yang dapat diperoleh anak mencapai tujuan. Sebagaimana pendapat yang di kemukakan Octaviani (2017:94) Keberhasilan yang di raih oleh siswa dalam hasil pembelajaran terletak pada kualitas bahan ajar yang baik. Pengembangan bahan ajar yang berkualitas dan sistematis akan mencapai tujuan serta meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang berisi sebuah materi lengkap dengan perangkatnya, serta dari petunjuk sampai evaluasinya.

Selain bentuk media wujud bahan ajar juga dapat berupa pengetahuan, perilaku, nilai, sikap dan metode pembelajaran. Bahan ajar semestinya disusun berdasarkan kebutuhan tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019). Dalam melakukan pembelajaran membaca permulaan perlu adanya penggunaan metode untuk mengajarkan anak caranya membaca. salah satu metode membaca permulaan adalah metode *struktural analitik sintetik* (SAS). Metode SAS ini dapat dikatakan serupa dengan metode membaca permulaan lainnya yaitu metode global, namun yang membedakan terletak pada tahapan akhirnya (Dewi, 2018:10). Menurut Kusuma & Makhbuba (2022:4) metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) adalah sebuah metode khusus dalam mempelajari membaca permulaan. Prinsip dalam metode ini memiliki langkah langkah sesuai dengan namanya (S) Struktural menampilkan keseluruhan kata, (A) Analitik proses penguraian kata menjadi suku kata dan huruf, (S) Sintetik merupakan penggabungan kembali bentuk dari analitik menuju struktural.

Pada penelitian pendahuluan (*pilot study*) ini ditemukan beberapa masalah terutama dalam pembelajaran membaca siswa kelas II sekolah dasar. Pada penelitian ini diketahui terdapat 50% siswa masih belum lancar membaca. Hal ini di sebabkan karena siswa masih mengalami permasalahan dalam membaca permulaan. peneliti menemukan salah satu penyebab dari permasalahan siswa ketika membaca permulaan yaitu kurangnya penggunaan metode dan media bahan ajar yang khusus dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Faktor tersebut dapat membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar membaca permulaan, selain itu kelas juga menjadi tidak kondusif ketika melakukan proses pembelajaran membaca permulaan karena tidak fokus terhadap pelajaran yang sedang ia pelajari.

Perubahan dalam gaya belajar peserta didik akan berdampak pada hasil belajar anak jika tidak diimbangi dengan perubahan di dalam pembelajaran. Dunia yang sudah serba digital menuntut pendidikan agar dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa, maka pendidikan harus turut ikut berkembang baik dari cara mengajar maupun penyediaan bahan ajar yang digunakan oleh guru di kelas (Nurfaizah et al., 2020:267). Berlandaskan penelitian yang dilakukan Arikarani & Amirudin (2021:324) di zaman ini pentingnya terdapat sebuah media dalam melakukan pembelajaran, dengan penggunaan media yang menarik dan juga interaktif akan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, ketika siswa merasakan hal tersebut, maka kegiatan pembelajaran akan lebih terlihat menarik dan efektif.

Maka dengan ini peneliti membuat bahan ajar berbentuk digital sesuai dengan kebutuhan siswa di zaman sekarang. Dalam bahan ajar digital ini terdapat sebuah permainan kartu huruf berbentuk digital. Produk tersebut diharapkan dapat membantu proses pembelajaran membaca permulaan siswa dan menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran membaca. Bahan ajar digital ini juga berpotensi digunakan oleh siswa secara mandiri. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital ini diharapkan dapat menunjang pembelajar mandiri (*independent learner*). Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis metode SAS untuk membantu pembelajaran siswa dan menarik minat peserta didik dalam melakukan pembelajaran membaca permulaan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis pada penelitian ini menggunakan pengembangan R&D (*research and development*) untuk menciptakan produk baru dan dilakukannya uji coba untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan diakhiri dengan tahap validasi, sehingga produk dapat digunakan dalam sebuah pendidikan (Nusantara, 2023:87).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*research and development*), dengan menggunakan model ADDIE. Model ini dipilih karena langkah-langkah yang terdapat pada model ini sangat sistematis dan mudah untuk diadaptasi. Model ADDIE ini merupakan model yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Terdapat lima tahapan utama dalam model ADDIE sesuai dengan namanya, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini berlangsung dari bulan Juni sampai awal Juli. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini merupakan siswa-siswi kelas II sekolah dasar di Kabupaten Sumedang dengan jumlah 27 orang siswa. Dalam penelitian ini data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data wawancara dan observasi digunakan untuk analisis kualitatif, sedangkan skor validasi ahli (*validator*) digunakan untuk analisis kuantitatif. Analisis deskriptif dilakukan terhadap data kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Dari penelitian dan pengembangan ini dihasilkan sebuah produk media bahan ajar digital untuk membantu siswa dalam pembelajaran membaca permulaan. Produk ini dibuat berdasarkan masalah yang terjadi pada siswa kelas II sekolah dasar. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebuah bahan ajar digital yang berbasis metode SAS yang diharapkan dapat membantu menunjang pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas II. Bahan ajar digital ini diberi judul “ayo membaca” dengan tampilan dan permainan sebagai evaluasi. Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan model ADDIE. Data hasil pengembangan dari tiap tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dalam penelitian ini berfokus pada kegiatan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II. Dalam proses pembelajarannya peneliti melakukan sebuah wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah guna mengetahui lebih dalam mengenai siswa dan permasalahan di kelas II. Selanjutnya observasi dilakukan dengan memasuki kelas II saat pembelajaran membaca berlangsung. Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi tersebut maka peneliti memperoleh fakta di lapangan sebagai berikut. 1) Terdapat kurang lebih sepuluh orang anak yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. 2) Dalam proses pembelajaran membaca permulaan guru memakai buku paket bahasa Indonesia sebagai media membaca. 3) Siswa kurang berminat khususnya pada pelajaran membaca permulaan di antaranya disebabkan oleh kurangnya inovasi dari guru dalam menarik minat membaca anak. 4) Guru tidak memberikan metode khusus sebagai tindakan (*perlakuan, treatment*) pada siswa dalam menangani sulitnya membaca permulaan, nyatanya siswa kurang tertarik dengan metode mengeja biasa saja, 5) kurangnya bahan ajar digital atau media elektronik yang digunakan dalam pelajaran membaca permulaan, sehingga dalam proses pembelajaran kelas terasa tidak kondusif, banyak siswa yang berjalan keluar kelas dan mengobrol dengan temannya saat pembelajaran membaca berlangsung.


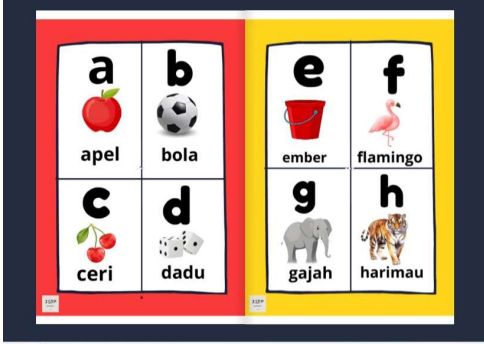
#### 2. *Design* (Perancangan)

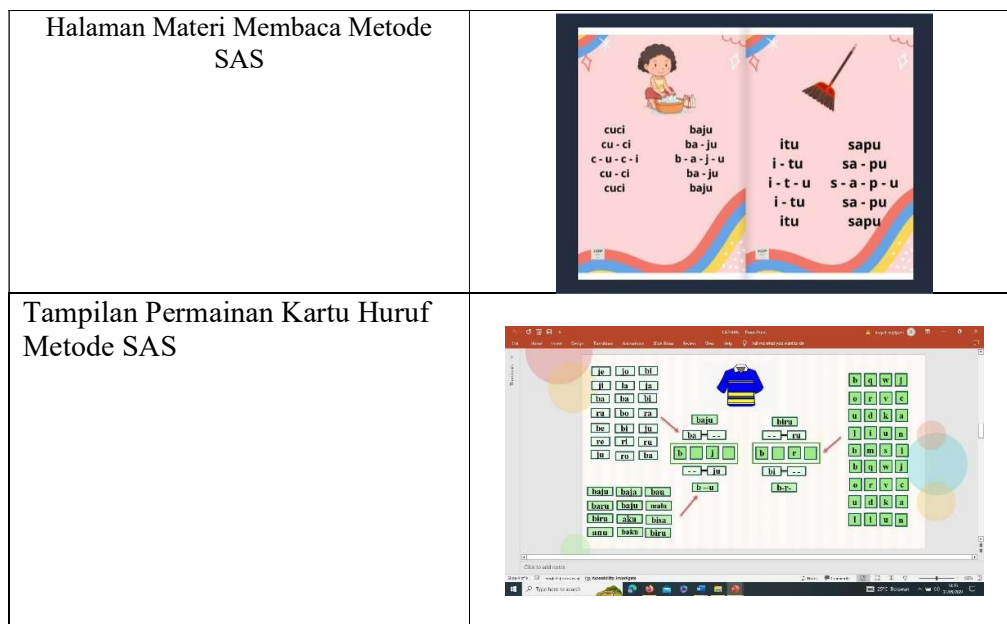
Tujuan dalam pembuatan bahan ajar digital ini ialah produk yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Di tahap ini yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produknya, dimulai dari merancang (*desain*) bahan ajar digital menggunakan aplikasi Canva, presentasi Power Point dan aplikasi laman Book Creator dengan memperhatikan komposisi warna dan permainan yang menarik dalam proses pembelajaran siswa. Peneliti harus merancang bahan ajar yang inovatif dan efektif sesuai dengan kebutuhan siswa. Jika bahan ajar yang dikembangkan kurang variatif maka pembelajaran akan cenderung tidak menarik bagi siswa (Magdalena et al., 2020:314).

Selain merancang (desain) bahan ajar peneliti juga memastikan fasilitas yang akan dipakai dalam mengimplementasikan bahan ajar digital. Dalam penelitian ini peneliti memilih untuk memakai tv pintar (*smart tv*) dengan alasan karena tv pintar memiliki layar sentuh (*touchscreen*) sehingga memudahkan siswa untuk menggeser kartu huruf sesuai arah dengan menggunakan jari saja tanpa bantuan alat apapun.

peneliti mulai mengembangkan sebuah produk bahan ajar dimulai dari desain tampilan *cover* yang dibuat seperti buku berukuran A4. Dalam pengembangan bahan ajar ini peneliti mengembangkan bahan ajar digital berbasis metode SAS dengan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain tampilan, peneliti menggunakan aplikasi presentasi Power Point untuk membuat permainan kartu huruf dan laman (*website*) Book Creator untuk menggabungkan materi dan hasil evaluasi dari permainan. Berikut merupakan hasil pengembangan bahan ajar digital berbasis metode SAS .

**Tabel 1. Bahan Ajar Digital Berbasis Metode SAS**

Halaman Sampul	
Halaman Pengenalan Huruf a-z	



### 3. **Development (Pengembangan)**

Kegiatan pengembangan dilakukan untuk memperbaiki bahan ajar digital serta mendapatkan kritik serta saran dari validator sebagai bahan penyempurnaan produk. Kemudian bahan ajar digital yang telah dikembangkan disampaikan kepada validator untuk diberi penilaian (validasi). Validasi dilakukan oleh dua orang ahli dalam materi dan ahli media.

#### 1. **Ahli Materi**

Validator ahli materi adalah seorang guru kelas II sekolah dasar bernama ibu onah sukaedah. Pada validasi ahli materi penilaian meliputi dua aspek validasi yaitu isi materi dan bahasa. adapun pemaparan dari hasil angket lembar validasi adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Penilaian Angket Ahli Materi**

Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor
Kelayakan isi	25
Komponen kebahasaan	72
<b>Jumlah</b>	<b>97</b>
<b>Presentase</b>	<b>97%</b>
<b>Kerangan Akhir</b>	<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan tabel 2, isi materi pada bahan ajar digital berbasis metode SAS mendapatkan nilai sebesar 97% dari ahli materi, maka kriteria kevalidan dan kelayakan isi materi pada bahan ajar digital dinyatakan sangat valid (Baridah, 2016:64) karena berada pada posisi >81%.

#### 2. **Ahli Media**

Dalam memperoleh validasi dari ahli media peneliti melibatkan dosen Universitas Pendidikan Indonesia dan berpengalaman di bidang pengembangan media pembelajaran, beliau bernama Ali Ismail, S.Pd., M.Pd. Pada validasi ahli media

penilaian meliputi dua aspek validasi yaitu tampilan dan kualitas media. adapun pemaparan dari hasil angket lembar validasi adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Penilaian Angket Ahli Media**

Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor
Tampilan	43
penggunaan Media	44
<b>Jumlah</b>	<b>87</b>
<b>Presentase</b>	<b>87%</b>
<b>Kerangan Akhir</b>	<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan tabel 3, media bahan ajar digital berbasis metode SAS mendapatkan nilai 87% dari ahli media. Tingkat kevalidan dalam validasi kelayakan media dinyatakan sangat valid (Baridah, 2016:64) karena berada pada posisi >81%. Oleh karena itu bahan ajar digital berbasis metode SAS dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan. Berikut merupakan rangkuman hasil penilaian dari validator.

**Tabel 4. Rangkuman Hasil Validasi**

Instrumen	Presentase	Keterangan
Ahli materi	97%	Sangat valid
Ahli media	87%	Sangat valid

Ketika melakukan validasi peneliti menerima beberapa kritik dan saran dari validator sebagai penyempurnaan dari produk yang telah peneliti kembangkan. Peneliti kemudian melakukan revisi sesuai kritik dan saran yang telah diberikan validator. Berikut adalah kritik dan saran dari validator yang telah diperbaiki oleh peneliti.

**Tabel 5. Kritik Dan Saran Dari Validator**

No.	Validator	Kritik Dan Saran	Keterangan
1.	Ahli materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kosakata terlalu panjang untuk membaca permulaan.</li> <li>- Metode SAS harus struktur kalimat sederhana bukan kata.</li> </ul>	Sudah di perbaiki
2.	Ahli media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman pengenalan huruf lebih baik huruf kecil saja.</li> <li>- Judul dari bahan ajar digital harus lebih spesifik</li> <li>- Permainan harus berbentuk metode SAS ada huruf, suku kata, dan kata.</li> <li>- Evaluasi pada media minimal 10 nomor.</li> </ul>	Sudah di perbaiki

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Font tulisan di perhatikan, huruf a harus seperti ini.</li> <li>- Dalam permainan setiap kumpulan huruf, suku kata dan kata harus berbeda warna.</li> </ul>	
--	--	--	--

#### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini produk yang sudah divalidasi selanjutnya akan dilakukan uji coba pada lapangan. Uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji kelompok kecil dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap lima orang siswa dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 6. Hasil Uji Kelompok Kecil**

No.	Nama	Saran Dan Tanggapan
1.	ANR	Gambarnya bagus
2.	AN	Warna warnanya lucu
3.	AMY	Aku suka permainannya
4.	MAA	Permainannya seru
5.	KNA	Medianya bagus bentuknya kaya buku beneran

Sedangkan uji coba pada tahap kelompok besar terdiri dari satu kelas II sekolah dasar yang berisi 27 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penilaian uji kelompok besar dilakukan untuk mengetahui kelayakan dalam penggunaan produk bahan ajar digital. Respons pada uji coba skala besar tidak jauh beda dengan uji coba skala kecil. Siswa terlihat sangat tertarik dengan produk bahan ajar digital tersebut. Respon siswa saat melakukan pembelajaran dengan bahan ajar digital adalah siswa sangat fokus dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Saat melakukan permainan kartu huruf siswa terlihat sangat antusias dalam mengisi huruf tersebut sehingga membuat siswa termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran membaca permulaan.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi uji coba didapatkan dari lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi pada saat mengembangkan bahan ajar digital berbasis metode SAS. Validasi dilakukan sebagai bentuk evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti (Gustiawati et al., 2020:358). Hasil penilaian validasi yang dilakukan para ahli menunjukkan bahwa produk bahan ajar digital berbasis metode SAS telah layak dengan kriteria valid baik dari segi materi atau segi media.

Namun setelah dilakukannya tahap uji coba maka peneliti mendapatkan hasil evaluasi dari penggunaan bahan ajar digital ini. Produk ini terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan pada proses penggunaannya. Kelebihan yang dimiliki dalam produk ini di antaranya sebagai berikut. 1) Produk tidak mudah rusak dan tahan lama karena bahan ajar digital ini berbentuk digital bukan media cetak, maka selama pengguna memiliki tautan laman (*link website*), produk bahan ajar digital senantiasa dapat digunakan. 2) Bahan ajar digital ini memiliki kelebihan dalam permainan berbasis metode SAS karena belum ada produk yang memuat kartu huruf digital berbasis metode SAS. 3) Bahan ajar digital digital dapat dibawa selama pengguna membawa gawai. Bahan ajar digital cenderung ringan dibawa dibandingkan dengan buku yang bertumpuk-tumpuk. Bahan ajar digital cenderung mudah digunakan di sembarang tempat dan di sembarang waktu. 4) Tampilannya bahan ajar digital cenderung sangat menarik siswa. Siswa cenderung tertarik belajar membaca permulaan dengan bahan ajar digital yang dilengkapi fitur membuka buku, dan permainan digital. Permainan digital



akan memberikan motivasi dan semangat pada siswa, serta membuat anak fokus dalam belajar membaca permulaan.

Di samping memiliki kelebihan, produk bahan ajar digital digital ini pun memiliki kekurangan seperti penggunaan bahan ajar digital digital ini tentunya digunakan dengan alat elektronik (gawai) seperti telepon seluler pintar (*smartphone, handphone*), laptop, smart tv, dan internet yang memadai untuk membuka laman (situs, website). Permainan kartu huruf dengan metode SAS juga harus memiliki aplikasi Power Point dalam perangkat elektronik atau gawai mereka.

## 2. Pembahasan

Validasi dan uji coba produk bahan ajar digital berbasis metode SAS telah dilaksanakan. Pembahasan pada penelitian ini berfokus pada lima tahapan ADDIE dalam mengembangkan sebuah bahan ajar digital. Tujuan dalam pengembangan bahan ajar digital ini adalah ingin menghasilkan sebuah bahan ajar digital yang dapat membuat siswa tertarik baik dari segi warna, inovasi dan permainan yang interaktif. Produk ini di harapkan dapat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan kegiatan membaca permulaan. Karena pada dasarnya siswa di era ini banyak menghabiskan waktu dengan hal yang berbentuk digital.

Penilaian dari hasil validasi bahan ajar digital berbasis metode SAS untuk pembelajaran membaca permulaan dalam segi materi dilakukan oleh guru kelas sekolah dasar kabupaten sumedang yaitu ibu onah sukaedah. Berdasarkan tabel 2 pada penilaian ahli materi produk mendapatkan skor 97%. Berdasarkan penilaian tersebut isi materi termasuk ke dalam kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan sehingga dengan ini materi dinyatakan sudah layak untuk digunakan.

Adapun revisi – revisi yang telah diperbaiki oleh peneliti terhadap isi materi adalah sebagai berikut : (1) Kosakata terlalu panjang untuk membaca permulaan. Pada pembelajaran membaca permulaan seharusnya dimulai dari kata yang terdiri dari 4 huruf seperti : bumi, meja, buah, dll. (2) Metode SAS harus struktur kalimat sederhana bukan kata. Kalimat sederhana terdiri dari 2-4 kata sederhana seperti : ini meja, itu meja, dll. Kalimat ini di atur sedemikian rupa agar bisa menyesuaikan dengan tingkat kesulitannya agar kebutuhan siswa dapat terpenuhi.

Penilaian dari hasil validasi bahan ajar digital berbasis metode SAS pada penilaian ahli media dilakukan oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia yang berpengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran, beliau bernama Ali Ismail, S.Pd., M.Pd. berdasarkan tabel 3 pada tabel penilaian ahli media diperoleh skor 87%. Berdasarkan penilaian ahli media bahan ajar digital tersebut termasuk ke dalam kriteria sangat valid serta layak untuk digunakan, sehingga dalam hal produk bahan ajar digital sudah layak untuk di sebar luaskan.

Adapun revisi – revisi yang telah diperbaiki oleh peneliti terhadap isi materi adalah sebagai berikut : (1) Judul produk pada sampul (*cover*) harus lebih spesifik. Pemberian nama pada produk disarankan harus lebih spesifik dan umumnya di mengerti orang. Nama bahan ajar digital ini awalnya ialah TEBAS (Terampil Baca Struktural Analitik Sintetik) karena tidak semua orang mengenal metode SAS maka produk megalami perubahan dengan nama “ayo membaca”, judul ini dipilih dengan harapan anak merasa di ajak dan tertarik dalam membaca bahan ajar digital ini. (2) Halaman pengenalan huruf lebih baik huruf kecil saja. Pengenalan huruf lebih baik difokuskan kepada huruf kecil karena anak bisa saja kebingungan jika langsung belajar huruf kecil dan huruf besar secara bersamaan. Maka peneliti menuliskan pengenalan huruf besar dihalaman selanjutnya agar siswa tidak kebingungan.(3) Permainan harus berbentuk metode SAS ada huruf, suku kata, dan kata. Bentuk

jawaban pada permainan awalnya merupakan kumpulan huruf huruf saja. Kemudian peneliti merevisi produk sehingga jawaban pada permainan berbentuk huruf, suku kata, dan kata sesuai dengan pola metode SAS. (4) Evaluasi pada media minimal 10 nomor. Hal ini dilakukan agar anak dapat terus mengulang kegiatan tersebut sehingga anak paham dan dapat membaca permulaan. (5) Font tulisan pada bahan ajar digital harus di perhatikan, huruf a harus seperti ini. Karena huruf a seperti ini lebih banyak digunakan dalam penggunaan sehari hari. (6) Dalam permainan setiap kumpulan huruf, suku kata dan kata harus berbeda warna. Komposisi warna dalam setiap warna harus dapat menarik perhatian anak agar anak tidak merasa jenuh dan bosan. Pembagian warna ini agar anak dapat mengetahui pola huruf, suku kata dan kata.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat di peroleh dalam penelitian ini adalah guru dan siswa dapat memperoleh manfaat dari sumber pembelajaran digital yang didasarkan pada metode SAS, bahan ajar digital ini dapat membantu siswa serta guru dalam pembelajaran membaca permulaan. Siswa juga terlihat sangat bersemangat dan tertarik dalam belajar membaca permulaan dengan menggunakan bahan ajar digital. Hasil validasi menyatakan bahwa media sudah layak dan menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor penilaian ahli materi sebesar 97% dan media 87%, skor ini menyatakan bahwa media telah sesuai dan dapat disebar luaskan. Temuan studi dalam penelitian ini menunjukkan betapa bergunanya bahan ajar digital ini. Karena produk ini sangat diminati oleh siswa serta dapat membantu siswa dalam mempelajari pembelajaran membaca permulaan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Khususnya kepada kepala sekolah Kabupaten Sumedang dan guru sekolah dasar yang telah bekerjasama dan menyediakan fasilitas yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitian ini. Kami juga mengapresiasi anak-anak SD Kabupaten Sumedang yang telah bersedia mengikuti proses pembelajaran penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alhani, A. A. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Metode Sas*. September.
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Arisandy, D., Syofiani., & Roza, W. (2023) Faktor, P., Dalam, D., Faktor, D. A. N., & Luar, D. *Influence Of Factors From Within And Factors From External On Student Interest In Learning Process Of Indonesian Language Education Theme Class Vi At Sd It Kautsar Ilmi Muaro Sijunjung Terhadap Minat Siswa Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema P. 11(2)*, 162–168.
- Baridah, W. L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, C. (2018). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 38(1), 8.

- <https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i1.8174>
- Fatonah, K. (2020). *10 Keterampilan Membaca Di Sd*. Universitas esa unggul.
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Kusuma, D., & Makhbubah, N. (2022). Penerapan Metode Sas (Struktur Analitik Sintetik) Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd. *Jendela ASWAJA*, 3(1), 1–7. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Amalia, D. A., & Tangerang, U. M. (2020). *Analisis bahan ajar*. 2, 311–326.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nurfaizah AP, N. A. (2020). Peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266-27
- Nusantara, D. A., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). *Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Octaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 93. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7039>
- Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189–199. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>
- Yulisna, R. & Morelent, Y. (2023) *Improving Reading Skilss Of Iii Class Students Using Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Model At SD Negeri 29 North Gantiang Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*. 11(2).