

## Pengembangan Media *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar) Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD

Yunta Pau Abdah<sup>1</sup> Yopa Taufik Saleh<sup>2</sup> Alfadl Habibie<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,  
Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [reiningsihe@gmail.com](mailto:reiningsihe@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian yang berlatar belakang adanya masalah terkait dengan kemampuan membaca dan media pembelajaran. Masalah yang dihadapi adalah kemampuan membaca siswa masih rendah dan media pembelajaran disekolah masih kurang mendukung. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran penelitian pengembangan *Smart Reading Board*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar) dan menguji keefektifan media tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan desain penelitian yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* yaitu dengan 10 tahap. Dari 10 tahap, peneliti hanya menggunakan 8 tahap yaitu (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain (6) Ujicoba Produk (7) Revisi Produk (8) ujicoba pemakaian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan wawancara dan angket, wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan kepada guru kelas I SDN Sambongpermai, sedangkan angket digunakan untuk validasi *Smart Reading Board*. Hasil validasi pada media pembelajaran *Smart Reading Board* yang dilakukan oleh dosen ahli media dengan hasil validasi 4,46 dengan kategori "Sangat Baik" oleh dosen ahli materi dengan hasil validasi 5 dengan kategori "Sangat Baik" dengan nilai rata-rata hasil validasi ahli media dan ahli materi adalah sebesar 4,73 dengan kategori "Sangat Baik". Ujicoba kelompok kecil memperoleh skor 24,3 dengan rata-rata 4,94 dengan kelayakan media "Sangat Baik" dan ujicoba kelompok besar memperoleh skor 54,1 dengan rata-rata 4,91 dengan kelayakan media "Sangat Baik" sehingga layak digunakan pada tahap ujicoba. Ujicoba dilakukan di SDN Sambongpermai dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa dengan hasil skor *N-Gain* di kelas eksperimen 0,95 atau 95% dengan kategori efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Smart Reading Board* efektif digunakan untuk membaca permulaan kelas I SDN Sambongpermai.

**Kata Kunci:** Media *Smart Reading Board*, Membaca Permulaan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan belajar dan kegiatan penting pada tahun-tahun awal sekolah dasar. Siswa belajar untuk memperoleh keterampilan literasi. Namun tidak jarang ditemui berbagai permasalahan dalam pembelajaran membaca. Beberapa siswa mahir membaca dan tidak mengalami kesulitan belajar membaca, sementara yang lain tidak dapat membaca atau memahami huruf. Secara umum, siswa yang mengalami kesulitan belajar mempunyai latar belakang yang berbeda-beda, ada siswa yang sulit mengeja, dan ada pula yang belum lancar membaca dalam satu paragraf. Kesulitan membaca permulaan sebagian besar dialami siswa kelas rendah/awal, yaitu pada kelas I, II dan III. Dampak dari permasalahan tersebut akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Menurut Ariyati (2014) rendahnya kemampuan membaca siswa dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi mental siswa maupun prestasi akademiknya. Kelemahan siswa dalam membaca akan mempengaruhi rasa percaya diri siswa dan menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Untuk

mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran Smart Reading Board yaitu Papan Baca Pintar. Media tersebut merupakan susunan huruf dari huruf A hingga huruf Z yang mana siswa dapat menyusun kata yang telah ditentukan. Media tersebut dapat digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca dikelas I SDN Sambongpermai. Papan baca ini merupakan salah satu solusi yang paling banyak dicari untuk mengatasi permasalahan pembelajaran pada program pendidikan membaca.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I SDN Sambongpermai Kota Tasikmalaya, Fifit Fatimah, S.Pd menjelaskan bahwa dari seluruh siswa kelas 1 yang berjumlah 28 orang dan terdapat 10 siswa yang belum bisa membaca. Sehingga dalam membaca dan menulisnya tidak teratur. Selain itu siswa kelas I malas dalam membaca dan menulis dalam proses pembelajaran. Pengajarannya murni ceramah, sedikit menggunakan media, sehingga guru menggunakan metode sederhana dengan menggunakan metode tradisional berupa ceramah. Sebab di sini guru menggunakan media hanya ketika dinilai oleh pengawas sekolah. Oleh karena itu, pemahaman bacaan siswa sangat sedikit. Di sini pengalaman guru harus ditunjukkan melalui kemampuan dan ketrampilannya agar dapat melakukan proses pembelajaran dengan baik. Solusi ini dihadirkan untuk pembelajaran membaca, khususnya bagi anak-anak yang kesulitan menentukan huruf A sampai Z yang tidak dapat disusun menjadi kata-kata. Pembelajaran harus dirancang untuk membuat siswa lebih tertarik dalam belajar membaca. Dalam usaha pembentukan kebiasaan membaca, dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu minat (perpaduan antara keinginan, kemauan, dan motivasi) dan keterampilan membaca. Bacaan yang dapat digunakan dalam media pembelajaran adalah *Reading Board* (Papan Baca) yang dapat melatih motorik halus pada siswa. Menurut Oktaviani (dalam Suhartingsih, 2012) media papan baca pintar dapat membuat siswa mengenal huruf dengan cara menyusun kata dari kartu huruf, serta menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan kartu kata. Manfaat dari media *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar) ini salah satunya merupakan metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dalam belajar membaca.

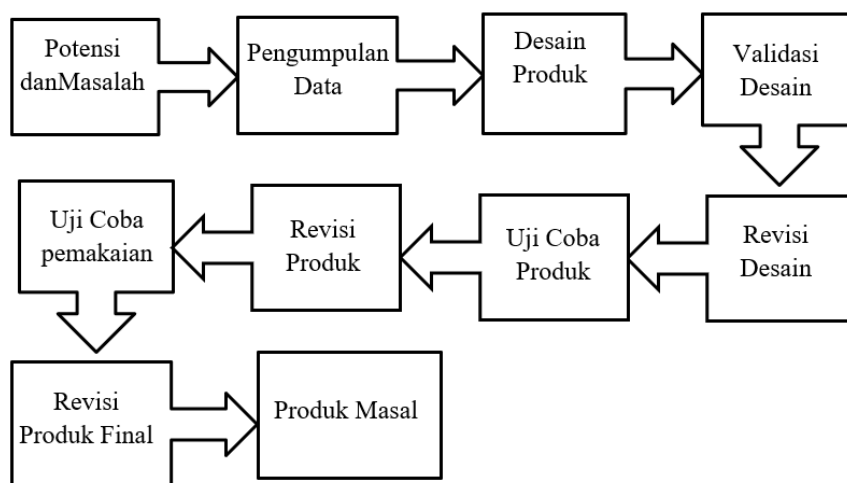
Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul "Pengembangan Media *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar) untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Sambongpermai Kota Tasikmalaya". Identifikasi Masalah adalah menemukan jenis-jenis masalah yang timbul dari masalah nyata yang akan dibahas peneliti: 5 Orang siswa yang belum bisa membedakan huruf vokal dan huruf yang lainnya; 10 Orang siswa yang tidak bisa membaca; Siswa masih belum aktif saat belajar; Guru belum menggunakan media untuk mengajar. Batasan masalah yang diambil peneliti yaitu: Meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I dengan menggunakan media *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar); Penelitian ini dibatasi pada keterampilan menyusun kata yang ada pada media. Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini rumusan masalahnya yaitu "Bagaimana Pengembangan Media *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar) untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Sambongpermai Kota Tasikmalaya?" Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar) untuk Membaca permulaan pada Siswa Kelas I SDN Sambongpermai Kota Tasikmalaya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian adalah langkah langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menganalisis informasi untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu topik atau isu yang sedang terjadi, (John Creswell dalam Bahri et al., 2021) penelitian yang digunakan merupakan penelitian Pengembangan *Research and Developmen* (R&D) dengan menggunakan model *Borg &*

*Gall*. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011:297) metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dimaksud yaitu *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar). Pembuatan produk diawali dengan memberikan kuisioner tentang kebutuhan media diberikan kepada siswa dan guru. Penguji produk diberikan kepada tim validator yang terdiri dari dosen ahli bidang materi (ahli bahasa) dan dosen kajian media. Kedua validator memberikan penilaian terhadap kelayakan media untuk dapat digunakan pada subjek penelitian. Evaluasi produk selanjutnya ditunjukkan atas ketercapaian uji coba pada kelas kecil yang dilanjutkan dengan uji coba pada kelas besar.

Penelitian ini menggunakan metode R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016). Metode penelitian ini merujuk pada model Borg & Gall (2003), dengan penyesuaian konteks penelitian yang memiliki sepuluh langkah pendekatan yaitu: *Research and information collecting; Planning; Develop preliminary form of product; Preliminary field testing; Main product revision; Main field testing; Operational product revisio; Operational field testing; final product revision; dan Disemination and implementation*. Tujuan akhir pada penelitian ini adalah mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun ruang lingkupnya yaitu pengembangan media membaca permulaan pada siswa kelas I SD, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran membaca permulaan dengan media *Smart Reading Board* bagi siswa kelas I SD. Metode penelitian ini dilaksanakan dalam sepuluh tahap penelitian. Adapun rincian tahapannya sebagai berikut.



**Gambar 1. Tahap Penelitian R&D**  
(Adaptasi dari Sugiono, 2016:409)

1. Penelitian dan pengumpulan Data. Kegiatan awal peneliti yaitu mengumpulkan data informasi yang berupa permasalahan yang ditemukan selama pembelajaran berlangsung khususnya pada membaca permulaan kelas I. Hasil diperoleh melalui observasi dan hasil wawancara yang dilakukan peneliti yaitu di SDN Sambongpermai. Adapun langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu studi pustaka, studi lapangan dan analisis media sejenis.
  - a. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan materi maupun karakteristik media yang akan dikembangkan.
  - b. Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi dalam hal kebutuhan pengembangan sumber belajar membaca serta mencari beberapa produk yang pernah dikembangkan, kemudian dilakukan analisis kurikulum yang berlaku.

- c. Analisis media sejenis dilakukan untuk mengetahui perbedaan media yang akan dikembangkan oleh peneliti.
2. Perencanaan. Setelah melakukan pengumpulan informasi dan data, tahap kedua yang dilakukan yaitu perencanaan dengan merumuskan tujuan dari pembuatan media yang akan dikembangkan berdasarkan penemuan masalah.
3. Pengembangan Awal Produk. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan, materi dan pembuatan desain. Tahap pengembangan merupakan tahap yang dilakukan untuk suatu rancangan yang sudah dibuat menjadi kenyataan dan menghasilkan produk awal dari media yang dikembangkan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:
  - a. Penyusunan Instrumen Penelitian dan Validasi Instrumen Penelitian. Penyusunan instrumen pada penelitian ini ditujukan kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pembelajaran (guru) berupa lembar validasi dan angket. Lembar validasi digunakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pembelajaran guru, sedangkan angket digunakan oleh siswa.
  - b. Pengembangan dan Penerapan Desain. Pada tahap ini merupakan langkah awal pembuatan media *Smart Reading Board*. Langkah awal pembuatan media *Smart Reading Board* diantaranya:
    - 1) Membuat *Storyboard*. Perencanaan awal dibuat dengan *Storyboard* yang digunakan untuk membuat rancangan gambar awal atau sketsa dari media *Smart Reading Board*.
    - 2) Pembuatan Desain Gambar. Setelah *Storyboard* dibuat kemudian disempurnakan dengan pembuatan desain gambar mengenai media *Smart Reading Board* berdasarkan materi yang akan digunakan yaitu Membaca permulaan kelas I SD.
    - 3) Pembuatan Media. Tahapan yang terakhir yaitu pembuatan media. Pada tahap ini yaitu gabungan dari tahap *Storyboard* dan pembuatan desain gambar yang selanjutnya dibuat media pembelajaran Media *Smart Reading Board*.
4. Uji Coba Lapangan Awal. Setelah mengembangkan bentuk produk awal selanjutnya validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran (guru). Validasi ini merupakan suatu proses penilaian produk yang akan dikembangkan sehingga didapatkan masukan agar dapat memperbaiki media pembelajaran sebelum diujicobakan.
5. Revisi Produk Utama. Pada tahap ini peneliti menerima masukan dari ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran (guru) pada tahap sebelumnya, kemudian peneliti melakukan perbaikan media berdasarkan masukan dari para ahli sehingga media pembelajaran layak untuk diujicobakan.
6. Uji Coba Lapangan Utama. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media pembelajaran yang bertujuan untuk mengumpulkan data, apakah media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti cocok untuk sasaran atau tidak. Uji coba produk ini dibagi menjadi dua tahap yaitu:
  - a. Uji coba kelompok kecil, dilakukan kepada 5 orang siswa di SDN Sambongpermai
  - b. Uji coba kelompok besar, dilakukan kepada 11 orang siswa di SDN Sambongpermai. Ketetapan tersebut sesuai dengan teknik *simple random sampling* dengan cara pengundian yang telah dilakukan oleh peneliti.
7. Revisi Produk Operasional. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, terdapat beberapa masukan dan saran mengenai media pembelajaran. Dari masukan dan saran tersebut peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran sebelum diuji coba kedua yaitu uji coba operasional.
8. Uji Coba Lapangan Operasional. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran yang kedua setelah melakukan uji coba pertama. Uji coba kedua akan dilakukan di SDN Sambongpermai dengan jumlah siswa 28 dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A berjumlah 14 orang sebagai kelas

eksperimen yang akan menggunakan media *Smart Reading Board* dan kelompok B berjumlah 14 orang dengan pembelajaran konvensional. Tujuannya untuk membandingkan apakah efektif menggunakan metode konvensional atau menggunakan media pembelajaran.

9. Revisi Produk Akhir. Pada tahap ini merupakan revisi tahapan terakhir yang tentu adanya masukan dan saran dari uji coba yang kedua. Maka, tahap ini adalah tahap terakhir dengan melakukan revisi akhir pada media pembelajaran yang sudah diujicobakan sehingga media pembelajaran *Smart Reading Board* telah terbentuk dengan sempurna.
10. Mendesiminasikan dan Mengimplementasikan Produk. Tahap ini merupakan tahap akhir proses penyebaran dan mempublikasikan produk yang telah dibuat sebelumnya yaitu media pembelajaran *Smart Reading Board*. Dalam tahap desiminasi pada penelitian ini dilakukan secara terbatas yaitu hanya berupa penyebaran media *Smart Reading Board* yang telah dibuat sebelumnya kemudian akan diberikan kepada pihak Sekolah Dasar karena keterbatasan dana untuk digunakan dalam proses pembelajaran Membaca permulaan di kelas I SD.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah bagian penting dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017 : 215) bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN Sambongpermai Kota Tasikmalaya yang berjumlah 28 orang. Kelas I SDN Sambongpermai dijadikan populasi dikarenakan kelas tersebut tidak menggunakan media pembelajaran khususnya pada membaca permulaan, sehingga hal ini sedikit menyulitkan bagi siswa dalam membaca dan menyebabkan hasil belajar siswa khususnya membaca sedikit berkurang dan sebagian siswa memiliki nilai dibawah KKM. Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan untuk penelitian. Menurut Sugiyono (2017 : 81) yaitu bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling total. Menurut Sugiyono (2019 : 134) sampling total adalah teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Karena penelitian yang dilaksanakan pada populasi yang kurang dari 100 sebaiknya menggunakan teknik sampling total sehingga semua anggota populasi tersebut dijadikan sampel sebagian subjek yang akan dipelajari atau sebagai pemberi informasi pada penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN Sambongpermai Kota Tasikmalaya yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada proses membaca permulaan di kelas I SDN Sambongpermai Kota Tasikmalaya dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut tepat untuk penelitian karena permasalahan yang ada serta jarak dan waktu tempuh tidak menjadi halangan bagi peneliti. Penelitian ini dimulai pada bulan Desember 2023 dengan mengadakan observasi dan wawancara di SDN Sambongpermai. Pada bulan Februari 2024 menganalisis media sejenis papan baca yang dijadikan contoh media serta membuat desain, kemudian pada bulan Maret 2024 dilakukan validasi media Papan Baca kepada ahli materi, ahli media dan guru, selanjutnya diujicobakan kepada siswa.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Pengembangan Media**

#### **Potensi Masalah**

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap pengembangan ini yaitu menganalisis permasalahan dan kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan



oleh peneliti di SDN Sambongpermai terdapat permasalahan sebagai berikut: 1) Terdapat siswa yang belum bisa membedakan huruf vokal dan huruf konsonan. 2) Kemampuan membaca siswa masih rendah. 3) Kurangnya penggunaan media saat pembelajaran. 4) Media yang ada di sekolah dapat dikatakan masih kurang mendukung. Berdasarkan studi yang diperoleh dari hasil wawancara, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat menstimulus siswa Sekolah Dasar Kelas I dalam Membaca permulaan materi di Sekitar Rumah (Mengenal Profesi/Pekerjaan).

### **Mengumpulkan Informasi**

Berdasarkan pengumpulan data yang diperoleh oleh peneliti, dengan itu peneliti membuat rancangan produk sebagai berikut:

1. Pengembangan dan penerapan desain. Pengembangan dan penerapan desain dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan, materi, serta membuat desain.
2. Penyusun instrumen penelitian. Penyusun instrumen ini berdasarkan pada kajian teori yang dibahas untuk dilanjutkan pada validasi.
3. Analisis media sejenis. Peneliti menganalisis dari beberapa media *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar) yang dibuat orang lain untuk dijadikan referensi dalam membuat *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar) yang dibuat oleh peneliti.

### **Desain Produk**

Tahapan pada desain produk yaitu peneliti membuat *Story Board* sebelum pembuatan dalam media pembelajaran *Smart Reading Board*. *Story board* merupakan rancangan utama atau gambaran awal dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti serta cara penggunaan dalam media pembelajaran *Smart Reading Board*. *Story Board* yang dikembangkan oleh peneliti.

### **Validasi Desain**

Tahap validasi ahli media pembelajaran *Smart Reading Board* melibatkan beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Maka untuk hasil dari validasi beberapa ahli yaitu:

1. Validasi ahli media. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 14 mei- juni 2024 oleh Bapak Moh. Fahmi Nugraha, M.Pd. selaku Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Adapun aspek yang dinilai yaitu efisien, tampilan, dan manfaat.
2. Validasi ahli materi. Ahli materi dilakukan pada tanggal 30-31 Mei 2024 oleh Ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd. selaku Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Validasi ahli materi menilai aspek format, isi dan manfaat serta validasi tes kemampuan membaca *Pretest* dan *Posttest*.

### **Perbaikan Desain**

Setelah tahap validasi ahli media terdapat perbaikan desain disetiap validasi yaitu ahli media dan ahli materi.

1. Perbaikan Validasi Ahli Media. Perbaikan desain atau revisi dalam desain dilakukan peneliti berdasarkan dengan melakukan 2 kali validasi agar produk yang dihasilkan lebih baik lagi. Dari beberapa saran dan juga masukan tersebut peneliti memperbaiki media pembelajaran *Smart Reading Board* salah satunya nama media dan stiker yang asalnya tidak ada di bagian dalam papan menjadi ada, karena pada bagian papan tersebut terlalu kosong ruang tidak ada hiasan dan nama media. Sehingga sesuai dari arahan validator ahli, media dinyatakan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Maka dari hasil perbaikan tersebut adalah skor 4,46 dengan klasifikasi kategori sangat baik dan layak digunakan.

2. Perbaiki Validasi Ahli materi dan bahasa pada soal. Pada perbaikan validasi ahli materi pada soal, peneliti sudah melakukan 2 kali validasi sampai dinyatakan layak digunakan pada media pembelajaran *Smart Reading Board* dengan saran dan masukan dari validator ahli materi yaitu: menggunakan kalimat pada soal yang kurang sesuai. Peneliti memperbaiki materi pada soal tersebut sesuai dengan arahan dari ahli materi, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan untuk penyampaian materi pada soal tersebut kepada siswa sekolah dasar. Maka hasil dari perbaikan tersebut adalah skor 5 dengan klasifikasi kategori sangat baik dan layak digunakan.

### **Ujicoba Produk**

Pada ujicoba produk terdapat 2 tahapan yaitu ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Untuk tahapan ujicoba kelompok kecil dilakukan di SDN Sambongpermai dengan cara mengumpulkan sebanyak 5 siswa sedangkan ujicoba kelompok besar dilaksanakan di SDN Sambongpermai sebanyak 11 siswa. Pada tahapan ini mengujicobakan media pembelajaran *Smart Reading Board* dan melihat respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut, sehingga ada saran dan masukan dari siswa sebelum kepada tahap uji coba pemakaian.

### **Uji Lapangan Utama**

Pada tahapan ujicoba pemakaian hasil dari teknik *simple random sampling* yang dimana siswa dipilih oleh guru dilakukan di kelas I A SDN Sambongpermai dengan jumlah 28 siswa dan dibagi menjadi 2 kelas dengan jumlah siswa masing masing kelas yaitu 14 orang siswa. Pada tahapan ini diberikan berupa *Pretest* kepada seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur kemampuan awal pengetahuan siswa. Setelah dilakukan *pretest*, diperlihatkan media pembelajaran *Smart Reading Board* dan mendapatkan perlakuan kepada kelas eksperimen, selanjutnya diberikan soal *Posttest* kepada seluruh siswa eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan materi mengenal Profesi.

### **Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

Hasil dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Smart Reading Board* diperoleh hasil rata-rata *N-Gain* sebesar 0,95 atau 95% dengan kategori “efektif” dan skor terkecil 0,73 atau 73% serta skor terbesar 1 atau 100%. Dari hasil yang diperoleh dinyatakan efektif karena dari *Pretest* dan *Posttest* ada peningkatan yang mana nilai rata-rata dari *Pretest* yaitu 55,7 atau 55% sedangkan *Posttest* mendapatkan nilai rata-rata 96,4 atau 96% dengan peningkatan nilai rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* yaitu 95%.

### **Hasil Penelitian Kelas Kontrol**

Untuk hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Smart Reading Board* diperoleh hasil skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,35 atau 35% dengan kategori “tidak efektif” dan skor terkecil 0 atau 0% serta skor terbesar 1 atau 100%. Dari hasil yang diperoleh dinyatakan efektif karena dari *Pretest* dan *Posttest* ada peningkatan yang mana nilai rata-rata dari *Pretest* yaitu 66,4 atau 66% sedangkan *Posttest* mendapatkan nilai rata-rata 82,1 atau 82% dengan peningkatan nilai rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* yaitu 35%.

### **Revisi Produk**

Pada tahap ini adalah melakukan revisi produk setelah uji coba lapangan, dengan adanya kerusakan dari media yaitu ada 1 buah magnet yang terlepas dari papan sehingga peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

### **Efektivitas Media**

Uji efektivitas media pembelajaran *Smart Reading Board* dilakukan di kelas 1A dengan jumlah 28 siswa dibagi menjadi 2 kelas terdiri dari 14 siswa dari masing-masing kelas yaitu 14 siswa untuk kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dan 14 siswa untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran.

### **Hasil Efektivitas Media di Kelas Eksperimen**

Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran *Smart Reading Board* yang dilakukan di SDN Sambongpermai dengan jumlah 14 siswa. Maka untuk hasil dari penelitian kelas eksperimen diperoleh hasil skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,95 atau 95% dengan kategori Efektif.

### **Hasil Efektivitas Media di Kelas Kontrol**

Kelas Kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Smart Reading Board* yang dilakukan di SDN Sambongpermai dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Maka untuk hasil penelitian kelas kontrol diperoleh hasil rata-rata *N-Gain* sebesar 0,35 atau 35% dengan kategori Tidak Efektif.

### **Pembahasan**

Pembahasan merupakan penjelasan dari hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Smart Reading Board* pada kemampuan membaca siswa kelas I SDN Sambongpermai.

### **Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Reading Board***

Penelitian pengembangan ini disusun berawal dari kebutuhan guru terhadap minat siswa untuk membaca. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, media *Smart Reading Board* merupakan media yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I. Dengan media *Smart Reading Board* (Papan Baca Pintar) dapat memberikan pemahaman terhadap membaca permulaan dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan serta berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut Maghfi & Suyadi (2020), menyatakan media papan pintar merupakan media pembelajaran yang efektif juga bagus yang dapat memberikan pesan kepada target. Pembuatan media pembelajaran *Smart Reading Board* ini memiliki ukuran yang besar dengan tujuan supaya bisa dilihat oleh seluruh siswa yang ada didalam kelas. Media *Smart Reading Board* terbuat dari bahan kayu yang mana media ini dapat bertahan dengan jangka panjang dan tidak mudah rusak.

### **Kelayakan Media Pembelajaran**

Hasil kelayakan media pembelajaran *Smart Reading Board* diperoleh dari hasil data kualitatif dan kuantitatif yaitu berupa masukan dan saran serta hasil skor dari ahli media dan ahli materi. Hasil dari kelayakan sebagai berikut:

### **Hasil Kelayakan Validasi Ahli Media**

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media yang terdapat pada tabel 10 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Reading Board* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan layak untuk diujicobakan untuk siswa kelas I Siswa Sekolah Dasar dengan memperoleh skor 4,46.



### **Hasil Kelayakan Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi yang terdapat pada tabel 11 dapat disimpulkan bahwa materi soal dalam media pembelajaran *Smart Reading Board* termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk diujicobakan untuk siswa kelas I Siswa Sekolah Dasar dengan memperoleh skor 5.

### **Hasil Penelitian Respon Siswa**

Berdasarkan hasil perolehan dari penilaian respon siswa yang terdapat pada tabel 13,14 bahwa media pembelajaran *Smart Reading Board* setelah diujicobakan pada kelompok kecil memperoleh skor 24,7 dengan skor rata-rata 4,94 dengan kelayakan media “Sangat Layak” yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 5 orang siswa, serta hasil ujicoba kelompok besar memperoleh skor 54,1 dengan skor rata-rata 4,91 dengan kelayakan media “Sangat Layak” yang terdiri dari jumlah 11 orang siswa. Karena ada sedikit kerusakan dari media saat diujicobakan yaitu terlepas magnet dari papan dengan itu peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut. Dapat disimpulkan dari hasil ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar menghasilkan dengan kelayakan “Sangat Layak” dan dapat dilanjutkan kepada tahap penelitian.

### **Efektivitas Media Pembelajaran**

Uji efektivitas dilakukan di SDN Sambongpermai dengan jumlah siswa 28 orang dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 14 orang dan kelas kontrol sebanyak 14 orang siswa. Maka hasil dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Smart Reading Board* diperoleh hasil rata-rata *N-Gain* sebesar 0,95 atau 95% dengan kategori “efektif” dan skor terkecil 0,73 atau 73% serta skor terbesar 1 atau 100%. Serta untuk hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Smart Reading Board* diperoleh hasil skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,35 atau 35% dengan kategori “tidak efektif” dan skor terkecil 0 atau 0% serta skor terbesar 1 atau 100%. Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa keefektifan produk media pembelajaran *Smart Reading Board* dalam kategori “Sangat Baik” sehingga dapat digunakan oleh guru untuk melatih kemampuan membaca siswa kelas I SD. Hal ini dibuktikan dengan media *Smart Reading Board* telah dilakukan penilaian oleh validator ahli yaitu ahli media, ahli materi.

### **KESIMPULAN**

Media pembelajaran *Smart Reading Board* merupakan salah satu alat peraga tiga dimensi dan memiliki bagian ruang yang berwarna sehingga lebih menarik, mulai dari lingkaran huruf yang bermacam-macam warna. Untuk validasi media pembelajaran kepada tim para ahli yaitu media dan materi. Pertama validasi ahli media menghasilkan skor 4,46 klasifikasi kategori Sangat Baik dan layak untuk diujicobakan. Kedua validasi ahli materi menghasilkan skor 5 dengan klasifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian materi layak diujicobakan. Maka dapat disimpulkan validasi tim para ahli dinyatakan Sangat Baik dan mendapatkan skor 4,46 dan 5 serta diujikelayakan dari media dan materi dapat diujicobakan ke siswa kelas I SDN Sambongpermai di Kecamatan Mangkubumi. Ujicoba kelompok kecil dilaksanakan di sekolah SDN Sambongpermai dan memperoleh skor 24,3 dengan rata-rata 4,94 dengan kelayakan media Sangat Baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 5 orang siswa. Ujicoba kelompok besar dilakukan di SDN Sambongpermai dan memperoleh skor 54,1 dengan rata-rata 4,91 dengan kelayakan media Sangat Baik, yang terdiri dari jumlah responden 11 orang siswa. Uji efektivitas dilakukan di SDN Sambongpermai dengan jumlah siswa 28 orang dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 14 orang dan kelas kontrol sebanyak 14 orang siswa. Maka hasil dari

kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Smart Reading Board* diperoleh hasil rata-rata *N-Gain* sebesar 0,95 atau 95% dengan kategori “efektif” dan skor terkecil 0,73 atau 73% serta skor terbesar 1 atau 100%. Serta untuk hasil dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Smart Reading Board* diperoleh hasil skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,35 atau 35% dengan kategori “tidak efektif” dan skor terkecil 0 atau 0% serta skor terbesar 1 atau 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen maka media *Smart Reading Board* efektif digunakan untuk materi membaca siswa kelas I SDN Sambongpermai.

Saran: Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk, yakni “*Smart Reading Board*” untuk siswa kelas I SD. Diharapkan penelitian pengembangan ini dimanfaatkan dengan baik bagi kemajuan ilmu pengetahuan khususnya untuk kemajuan siswa pada membaca permulaan di Tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi untuk dikembangkan menjadi lebih menarik dan lebih menunjang pada kegiatan belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, R. R. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung.
- Anjarwati, S. (2023). Pengembangan Media Dinding Kata Pohon Keluarga Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas Iii Sdn 28 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023 (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Harni, Y. (2013). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang Kabupaten Agam (Skripsi). Universitas Negeri Padang.
- Hidayat, A. S., Dlis, F., & Hanief, S. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. Grobogan: CV. Sarnu Untung.
- Kahfi, M. A. H. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Pai Siswa Kelas VIII A Di Smp Plus Sabilurrosyad Sidoarjo (Skripsi). UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.
- Madyawati, L. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Kencana.
- Maghfi, U. N., & Suyadi, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak melalui Media Papan Pintar (Smart Board). *Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157–170.
- Misrutin, E. H. (2022a). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Jatikalen Kabupaten Nganjuk (Skripsi). IAIN Kediri, Kediri.
- Misrutin, E. H. (2022b). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Jatikalen Kabupaten Nganjuk (Skripsi). IAIN Kediri.
- Nurfarah, N. (2021). Pengembangan Media Papan 3 Dimensi (3d ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Dan Membaca Pada Siswa Kelas 1 Sdn Impres Sampung (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.

- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, R., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181–1189. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2716>
- Rahmadhani, Z. A. (2021). Penerapan Metode Suku Kata Bola Salju dan Media Pantupin (Papan Pintar dan Kartu Pintar) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 di SDN 1 Tangkilsari dalam Program Kampus Mengajar Perintis Tahun 2020 (Skripsi). Universitas Islam Malang.
- Rahmalya, K. (2019). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Di Taman Kanak-Kanak Al-Kautsar Bandar Lampung (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung.
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Saifudin, M. F., Susilaningih, & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–79.
- Swandari, N., & Jemani, A. (2019). Strategi SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Dan Review) Berbasis Wacalibem Seri Dalam Upaya Membangun Karakter Gemar Membaca Di MTsN 3 Jombang. *Al Ta'dib : Jurnal Ilmu Pendidikan Fakultas Tarbiyah Universitas Hasyim Asy'ari*, 8(2), 41–52.
- Uzer, Y., Rosmiyati, E., Marleni, M., Uzer, Y. V., Herlina, H., & Noviati, N. (2023). Workshop Pembelajaran Interactive Bahasa Inggris di UPT SMAN 11 Banyuasin 2. *Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(1), 103–111.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>