# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBEJARAN PAPAN PINTAR UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SDN 05 KOTO BARU

Ahmad Ilham Asmaryadi[1], Dodi Widiya Nanda[2], Diana Pungki[3]
PGSD UNIVERSITAS DHARMAS INDONESIA
ilhamasmaryadi@gamail.com dodiwidianda@undhari.ac.id
dianadisa861@gmail.com

***ABSTRACT***

*Indonesian is the official language as well as the national language in Indonesia. learning Indonesian is essentially learning to communicate. Smart Board learning media is suitable for use in learning Indonesian and is in accordance with the provisions of SDN 05 Koto Baru. This research aims to determine the beginning reading ability of class II students in elementary school. The types of data in this research are primary and secondary, data collection techniques include observation, interviews and documentation. The results of the research show that the beginning reading abilities of class II students are: Students have difficulty identifying letters, changing words, pronouncing words incorrectly, spelling haltingly, not understanding the content of the reading, and having difficulty concentrating.*

*Keywords: Indonesian, Smart Board Media, Beginning Reading*

**ABSTRAK**

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi sekaligus bahasa nasional di Indonesia. belajar Bahasa Indonesia hakikatnya adalah belajar berkomunikasi, Media pembelajaran Papan Pintar layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan sesuai dengan ketentuan SDN 05 Koto Baru. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa kelas II di sekolah dasar. Jenis data dalam penelitian ini adalah primer dan skunder, teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas II yaitu: Siswa kesulitan mengidentifikasi huruf, mengubah kata, mengucapkan kata salah, mengeja terbata-bata, tidak memahami isi bacaan, dan sulit konsentrasi.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Media Papan Pintar, Membaca Permulaan

## A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran penting dan harus diajarkan karena Bahasa Indonesia menjadi salah satu ciri khas bangsa indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional (Farhrohman, 2017). Belajar Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi, sehingga Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting untuk diajarkan kepada siswa. Oleh karena itu mata pelajaran Bahasa Indonesia telah diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang dapat membantu pembentukan dan

pengembangan karakter di SD adalah Bahasa Indonesia. Harapannya agar siswa mampu menguasai, memahami, dan menerapkan keterampilan berbahasa indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, masih banyak peserta didik yang kurang bisa membaca apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu peserta didik diajarkan bagaimana caranya membaca, Membaca merupakan Faktor penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, apapun mata pelajarannya kegiatan membaca tidak bisa terpisah. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia yang merupakan mata pelajaran untuk melatih kemampuan membaca. Rumidjan dalam (Ahmad Ilham Asmayadi 2021), menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi hal yang penting untuk dipelajari karena bertujuan untuk memudahkan siswa memahami konsep atau pengetahuan yang diperoleh dari bacaan. dalam proses membaca ada yang namanya membaca permulaan.

Kemampuan membaca permulaan diperoleh siswa di kelas I dan kelas II hal tersebut akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya. membaca permulaan perlu dibimbing, dilatih dan dimiliki oleh siswa dengan memperhatikan pelafalan dan intonasi yang tepat agar dapat menjadi dasar di kelas tinggi. Dengan demikian kemampuan membaca permulaan diharapkan siswa mampu mengenal huruf, kata, kosa kata, ketepatan dan kejelasan dalam mengucapkan kata maupun kalimat sederhana serta intonasi dan pelafalannya yang tepat. Sedangkan kemampuan membaca permulaan mengacu pada kecakapan yang harus dikuasai pembaca yang berada dalam tahap membaca permulaan. Kecakapan yang dimaksud adalah penguasaan kode alfabetik, di mana pembaca hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal fonem dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata.

Pada dasarnya kemampuan membaca menjadi suatu kebutuhan yang harus di penuhi. Sehingga kemampuan membaca harus dilatih sejak dini. Kegiatan membaca permulaan dimulai dari sekolah dasar tingkat awal. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam membaca yaitu Pengenalan abjad, mengeja, mengenalkan suku kata,

mengenalkan kalimat. Dengan adanya langkah tersebut maka anak akan lebih mudah dalam membaca dan bisa memahami apa yang di baca. Namun pada kenyataanya kegiatan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia kurang disukai anak-anak khususnya siswa sekolah dasar yang masih suka bermain, belum fokus dan memusatkan perhatian. Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa. Jika siswa sudah mampu membaca permulaan maka siswa dapat membaca dengan baik serta mengikuti pembelajaran dengan aktif. Namun kenyataan di lapangan, khususnya di kelas II SDN 05 Koto Baru masih terdapat siswa yang memiliki kemampuan membacanya rendah dilihat dari penempatan tanda baca, kejelasan ucapan, lafal, dan intonasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan penulis salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah, mengakibatkan peserta didik tidak termotivasi untuk belajar. Indealnya pembelajaran anak sekolah dasar itu lebih senang dengan hal-hal yang bersifat menarik dan menyenangkan seperti belajar sambil bermain maka dari itu pembelajaran yang bisa membangun di era yang selalu berubah ini dan mengalami kemajuan maka belajar sambil bermain akan menjadi solusi bagi anak zaman sekarang. Karena seusia mereka masih sangat suka dengan hal yang berbentuk permainan. Faktor penyebab dari kemampuan membaca siswa masih kurang, diantaranya kefasihan dalam membaca kurang lancar, pelafalan, dan intonasi dalam membaca belum tepat. Selain itu faktor penyebab lain diantaranya minat baca siswa kurang, bimbingan dan motivasi yang diberikan kepada siswa baik dari sekolah maupun di rumah masih kurang, pada saat kegiatan membaca siswa hanya menatap wajah guru serta teknik pembelajaran yang digunakan belum optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di kelas II SDN 05 Koto Baru. Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak siswa yang tidak bisa membaca dan lambat dalam memahami bacaan. Dalam satu kelas terdapat 19 siswa, 14 orang sudah bisa membaca, 2 orang belum bisa menyusun suku kata, dan 3 orang belum bisa mengeja. Faktor yang menjadi penghambat siswa kurang

berminat untuk berlatih membaca sangat banyak, beberapa diantaranya adalah lingkungan. Anak-anak berada di lingkungan yang kurang baik seperti lingkungan anak-anak yang suka bermain, lingkungan keluarga yang tidak mendukung karena orang tua sibuk bekerja, kurang pengawasan dan kasih sayang orang tua. Faktor keterbatasan buku bacaan yang baik dan menarik serta keterbatasan penyebarnya juga menjadi titik pemicu rendahnya minat membaca. Dari permasalahan tersebut di dapatkan hasil nilai dari ujian semester siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan jumlah keseluruhan siswa 19 siswa, ada sebagian besar peserta didik yang tidak mencapai KKTP.

**Tabel 1. Hasil Nilai UAS Semester 1 Kelas II SDN 05 Koto Baru**

| No | Keterangan | jumlah | Persentase |
|---|---|---|---|
| 1. | Tuntas | 14 | 73,6% |
| 2. | Tidak Tuntas | 5 | 23,3% |
| 3. | Jumlah Siswa | | |

*Sumber: Wali Kelas II SDN 05 Koto Baru*

Berdasarkan pemaparan tersebut Rendahnya minat baca pada siswa menimbulkan tidak terkontrol dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar membaca, dan lambat dalam memahami pelajaran. Usaha-usaha untuk menumbuhkan minat baca dan ketertarikan pada siswa dilakukan dengan berbagai macam upaya. Banyak kalangan pendidik menggunakan berbagai metode dan media yang dikembangkan melalui online dan offline. Alternatif pengembangan minat baca menjadi penting dibicarakan mengingat membaca menjadi jembatan untuk menguasai informasi yang paling mutakhir.

Untuk mengembangkan minat baca pada siswa karna kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Ruth Lutfer dalam (Andriana et al., 2022), media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam mengajar bagi guru untuk menyampaikan atau memberikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Diperjelas oleh Simarmata dan Hamid (2020), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa menyampaikan pesan melalui berbagai macam saluran, dapat membantu merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa sehingga dapat mendorong terciptanya suatu proses belajar untuk menambah informasi dan pengetahuan baru pada diri siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Pada penelitian kali ini penulis menggunakan media pembelajaran papan pintar. Media papan pintar menjadi alternatif untuk menarik siswa melatih kemampuan membaca dan minat dalam membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia. Di dalam media Papan Pintar berisi aktifitas-aktifitas sederhana seperti huruf, beserta gambar yang menarik. Dimana anak-anak sangat menyukai gambar-gambar sebagai tiruan bentuk nyata, media papan pintar dapat menjadi sarana pendidikan efektik untuk membangkitkan motivasi membaca dan belajar bagi siswa kelas II SDN 05 Koto Baru.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin mengembangkan media pembelajaran Papan Pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 05 Koto Baru".

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan nama *Research* dan *Development*. Dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga. Penelitian ini termasuk penelitian Research And Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk. Pudjawan dalam (Dodi Widia Nanda 2022), penelitian pengembangan itu merupakan suatu upaya mengembangkan menghasilkan produk berupa bahan, media, alat strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran baik di kelas maupun laboratorium tidak hanya digunakan untuk menguji teori. Menurut sugiyono dalam (Rosmiati, 2019), "Penelitian ini berangkat dari adanya potensi dan masalah". Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila dapat mendayagunakannya.

suatu produk tersebut harus diuji terlebih dahulu agar bisa digunakan, dan bisa bermanfaat, untuk masyarakat yang luas.

Agar dapat menghasilkan produk tertentu diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar berfungsi dengan baik untuk masyarakat luas, maka diperlukanpenelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut sugiyono (Marcela et al., 2022).

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, di kelas II SDN 05 Koto Baru pada pelajaran Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran papan pintar yang telah dikembangkan, maka dapat diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap yang menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi,* maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

1. Hasil Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis materi, adapun tahap analisis sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui kebutuhan di dalam pembelajaran berteman dalam keragaman di kelas II SDN 05 Koto Baru. Pada analisis kebutuhan ini siswa memerlukan media papan pintar sebagai media pembelajaran materi Berteman dalam keragaman. Karena selama peneliti masih PLP dan Observasi masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam membaca, berharap dengan adanya pengembangan media papan pintar sebagai media pembelajaran dapat memberikan efek dan perubahan yang baik terhadap hasil belajar siswa.

b. Analisis peserta didik

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan dan juga didapatkan dari kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) yang terlampir di halaman 1. Siswa kelas II SDN 05 Koto Baru berjumlah 19 orang, Anak usia 8-9 tahun. Pemikirannya disebut opersional konkrit artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek peristiwa nyata atau konkrit.

c. Analisis Materi

Analisis materi dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis

tentang berteman dalam keragaman BAB V pembelajaran bahasa indonesia kelas II yang terlampir di halaman 2. Pada tahap ini telah dilakukan penelitian terhadap kurikulum merdeka pada kelas II sd. Analisis kurikulum diperlukan untuk mempelajari cakupan materi. Tujuan pembelajaran, dan memilih strategi berdasarkan pondasi atau landasan yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka materi yang dipilih dalam pengembangan ini adalah materi berteman dalam keragaman pada BAB V pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi tersebut akan diajarkan ulang oleh peneliti dengan menggunakan media papan pintar. Tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran hal ini dilakukan supaya materi yang diajarkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa serta sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan. Sangat berharap semoga dapat membantu dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil tahap Design (Perancangan)

Hasil tahapan Design pada media pembelajaran papan pintar yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran papan pintar ialah sebagai berikut:
   a) Kayu
   b) Cat dinding
   c) Magnet neodymium
   d) Lem/perekat
   e) Gunting
   f) Gambar
   g) Huruf dan
   h) Warna yang menarik
b. Teknik penyusunan media pembelajaran papan pintar yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah sebagai berikut:
   a) Menganalisis Kebutuhan
   b) Menganalisis peserta didik
   c) Menganalisis materi

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis dan tahap design (perancangan). Tahap pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media papan pintar yang kemudian akan di validasi produk oleh beberapa validator, yakni validator ahli media, validator ahli modul ajar, validator materi, validator Bahasa. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa

media pembelajaran papan pintar sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media papan pintar ini dikembangkan di kelas II SDN 05 Koto Baru dengan jumlah siswa 19 orang.

**Tabel 2. Tampilan Media Papan Pintar**

| No | Tampilan | keterangan |
|---|---|---|
| 1. |  | Cover media papan pintar |
| 2. |  | Langkah pertama cari gambar yang akan digunakan, lalu tempelkan pada papan tersebut. |
| 3. |  | Langkah kedua cari huruf yang sesuai dengan gambar, lalu susun huruf tersebut |
| 4. |  | Langkah ketiga setelah gambar ditempelkan dan huruf juga sudah disusun, kemudian minta siswa untuk membacanya. |

a. Data Hasil Validasi

Data yang diperoleh dari hasil validitas media pembelajaran papan pintar yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas media pembelajaran papan pintar.

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Papan Pintar**

| No | Validator | Aspek yang dinilai | Skor yang diperoleh | persentase | kategori |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Wiwik Okta Susilawati, M.Pd | Media | 23 | 82,14 % | Sangat Valid |
| 2. | Dr. Raimon Efendi, M.Kom | Modul Ajar | 39 | 97,5% | Sangat Valid |
| 3. | Dr. Raimon Efendi, M.kom | Materi | 36 | 100 % | Sangat Valid |
| 4 | Aprimadedi, M.Pd | Bahasa | 22 | 91,66 %s | Sangat Valid |
| **Jumlah Skor** | | | **120** | **92,8%** | **Sangat Valid** |

4. Tahap Implementasi

Setelah media pembelajaran papan pintar divalidasi oleh validator, maka media pembelajaran papan pintar ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba peneliti pada media papan pintar yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. uji coba dilakukan di kelas II SDN 05 Koto, untuk mengetahui apakah prdoduk yang peneliti buat dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya data hasil uji praktikalitas media pembelajaran papan pintar diperoleh dari hasil angket, setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran papan pintar dapat dilihat sebagai berikut:

a. Data Hasil Uji Praktikalitas

Dari respon guru terhadap media pembelajaran papan pintar yang dinilai oleh Ibu Tanti Gustina Sari, S.Pd wali kelas II didapatkan hasil 96% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut dinilai dari aspek penggunaan media pembelajaran papan pintar dan aspek waktu dalam menggunakan media yang mudah di pahami oleh guru sehingga mempermudah guru dalam menjelaskan media pembelajaran papan pintar pada saat kegiatan pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi berteman dalam keragaman SDN 05 Koto Baru di kelas II yang di nilai oleh peserta didik. Adapun data hasil Praktikalitas keterlaksanaan media pembelajaran papan pintar hal ini dibuktikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Media Papan Pintar**

| No | Praktisi | Skor yang diperoleh | Persentase | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Tanti Gustina sari, S.Pd | 27 | 96,42 % | Sangat Praktis |
| 2. | Peserta Didik Kelas II | 556 | 97,68% | Sangat Praktis |

*Sumber : Pendidik dan Peserta Didik*

5. Tahap Evaluasi

Tahap Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi media papan pintar pintar sebagai media pembelajaran dari validator yang ahli. Data keefektifan pada uji coba media pembelajaran papan pintar sebagai media pembelajaran yaitu digunakan untuk melihat keefektifan media pembelajaran papan pintar sebagai media pembelajaran yang dibuat peneliti. Data ini dilihat dari hasil belajar siswa yang terdapat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 5. Hasil Uji Efektivitas Kemampuan Membaca Permulaan**

| No | Nama | KKTP | Nilai | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| 1. | AA | 70 | 100 | Tuntas |
| 2. | AQA | 70 | 71 | Tuntas |
| 3. | ADP | 70 | 100 | Tuntas |
| 4. | AS | 70 | 100 | Tuntas |
| 5. | AA | 70 | 100 | Tuntas |
| 6. | AAF | 70 | 100 | Tuntas |
| 7. | CP | 70 | 57 | Tidak Tuntas |
| 8. | GZR | 70 | 92 | Tuntas |
| 9. | GA | 70 | 64 | Tidak Tuntas |
| 10. | MS | 70 | 100 | Tuntas |
| 11. | MF | 70 | 85 | Tuntas |
| 12. | MAH | 70 | 100 | Tuntas |
| 13. | MR | 70 | 82 | Tuntas |
| 14. | NOI | 70 | 67 | Tidak Tuntas |
| 15. | NS | 70 | 100 | Tuntas |
| 16 | QS | 70 | 100 | Tuntas |
| 17 | RA | 70 | 100 | Tuntas |
| 18 | SDN | 70 | 100 | Tuntas |
| 19 | TN | 70 | 100 | Tuntas |
| **Persentase Tuntas** | | | | **(16/19X100)% = 84,21** |
| **Persentase Tidak Tuntas** | | | | **100-84,21 =15,79** |

*Sumber : Kelas II SDN 05 Koto Baru*

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa berdasarkan hasil keterlaksanaan media

pembelajaran papan pintar dari 19 orang siswa maka didapatlah persentase hasil keterlaksanaan media pembelajaran papan pintar sebesar 84,21% dengan kategori sangat effektif. Media pembelajaran papan pintar ini mendapat respon yang baik oleh siswa kelas II SDN 05 Koto Baru.

Berdasarkan uji coba terhadap produk ini adalah untuk mengukur layak atau tidak media Papan Pintar yang dibuat peneliti sebagai media pembelajaran di kelas II SDN 05 Koto Baru sudah memenuhi kategori valid, praktis dan efektif. Berikut pembahasan setiap kategorinya.

1. Validasi Media Pembelajaran Papan Pintar

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak diukur (Trisnawati & Prasetyo, 2020). Penilaian uji kelayakan sangat penting dilakukan untuk megetahui layak atau tidaknya media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran papan pintar ini sangat efektif dan juga bagus dapat memberikan pesan terhadap target (Maghfi,2020). Dalam pengembangan media pembelajaran papan pintar ini dilakukan dalam rangka menunjang proses pembelajaran dan penilaian, media papan pintar ini divalidasi dengan tujuan untuk memperoleh kevalidan dari media pembelajaran papan pintar sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran. Pada lembar validitas media pembelajaran papan pintar ini, validasi yang dilakukan menekan kan pada validasi media, modul ajar, materi, dan bahasa. Menurut (sugiono,2017) menyatakan bahwa pada suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Media papan pintar yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria yang seharusnya dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian tiga validator media pembelajaran papan pintar adapun data hasil validitas media pembelajaran papan pintar yang dilakukan oleh tiga validator. Validator Media 82% Validator Modul Ajar 97% Validator Materi 100% Validator Bahasa 91%. Rata-rata keseluruhan dari penilaian keempat aspek tersebut mempunyai skor 92% dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran papan pintar yang sudah dinilai sangat valid selanjutnya dapat di ujicobakan di kelas II SDN 05 Koto Baru.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Papan Pintar

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk berkomunikasi dengan siswa, media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa memahami materi yang akan disampaikan (Yosiva, Pratiwi,2021). Media pembelajaran papan pintar di ujikan kepratisan penggunaan media papan pintar tersebut. Praktikalitas media pembelajaran papan pintar dari hasil analisis respon guru dan hasil respon peserta didik. Hasil dari angket respon guru terhadap media pembelajaran papan pintar diperoleh melalui data praktisi yang dilakukan oleh satu orang praktisi. Lembar penilaian respon guru dilakukan oleh ibu Tanti Gustina Sari, S.Pd sedangkan penilaian respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas II SDN 05 Koto Baru. Persentase hasil penilaian angket respon guru terhadap media pembelajaran papan pintar 96% yang dikategorikan sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar dan dapat digunakan dalam jangka panjang serta media pembelajaran berupan media papan pintar yang dikembangkan telah membantu guru dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang telah disusun. Media pembelajaran papan pintar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan dapat mempersingkat waktu saat memaparkan materi.

Berdasarkan hasil praktikalitas media pembelajaran papan pintar dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran papan pintar yang dilakukan oleh peserta didik kelas II yang mencakup 6 pertanyaan. Setelah dilakukannnya persentase hasil penilaian mencapai rata-rata 97% yang berkategori sangat praktis. Dari respon guru dan respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan pintar sudah dikategorikan sangat praktis.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Papan Pintar

Keefektifan Media pembelajaran papan pintar ini di ujikan keefektifan dengan melalui tes kemampuan membaca permulaan di kelas II SDN 05 Koto Baru, materi berteman dalam keragaman. Keefektifitas pembelajaran biasanya dapat diukur dengan tingkat pencapaian si belajar (Trisnawati &

Prasetyo,2020). Lembar efektifitas ini digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik dengan media pembelajaran papan pintar yang telah dikembangkan. lembar efektifitas ini berupa tes kemampuan membaca permulaan melalui media pembelajaran papan pintar.

Berdasarkan hasil efektifitas media pembelajaran papan pintar yang diketahui hasil belajar yang mencakup 6 penilaian dalam bentuk rubrik. Dari hasil belajar peserta didik kelas II SDN 05 Koto Baru diketahui bahwa 19 orang peserta didik, 16 dinyatakan tuntas mecapai (KKTP 75) karena sudah bisa membaca dan 3 orang peserta didik dinyatakan belum tuntas (KKTP 75) karena belum bisa membaca suku kata, Maka diperoleh pesentase nilai skor yang tuntas yaitu 83% dengan berkategori sangat efektif. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembejaran berupa media papan pintar materi berteman dalam keragaman yang telah di ujicobakan oleh peneliti kepada peserta didik saat proses pembelajaran sangat efektif.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran papan pintar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi tentang berteman dalam keragaman di kelas II SD 05 Koto Baru dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media papapn pintar materi berteman dalam keragaman di kelas II SDN 05 Koto Baru dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat di uji cobakan di kelas II SDN 05 Koto baru.
2. Menghasikan media pembelajaran papan pintar materi tentang berteman dalam keragaman kelas II yang valid. Validasi media papan pintar dilakukan oleh tiga validator yang ahli. Validator media papan pintar ini adalah tiga dosen FKIP UNDHARI. Validasi ini menunjukkan bahwa media papan pintar memperoleh hasil akhir persentase 92% dengan kategori Valid.
3. Menghasilkan media papan pintar materi berteman dalam kergaman kelas II yang praktis. Praktikalitas yang di nilai dari angket respon guru dan angket respon siswa kelas II SDN 05 Koto Baru terhadap media papan pintar sebagai media

pembelajaran. Hasil dari angket respon guru 96% dan angket respon siswa 97% dengan kategori sangat praktis.

4. Menghasilkan media papan pintar materi berteman dalam keragaman kelas II yang efektif. Efektivitas yang dinilai dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas II SDN 05 Koto Baru yang tuntas 19 siswa yang memproleh persentase 96% dengan kategori sangat efektif.
5.

## DAFTAR PUSTAKA

Andriana, E., Rokmanah, S., & Arrasyidi, L. A. (2022). Penggunaan Media Papan Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Peserta Didik Kelas I SDN Blok C. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *4*(2), 424. https://doi.org/10. 37216/badaa.v4i2.781

Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ...& Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan kita Menulis.

Azwar, S2014. Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Elviya, D.D & Sukartiningsih, W. (2023) Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Di SDn Lakarsantri 1/472 Surabaya. *Https://Eournal Unesa Ac.Id/Index.Php/urnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127,11(8), 1-14.*

Farhrohman, O. (1928). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/Ml.*

Handayani, Puji.dkk, (2020). Pengembangan media komik meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 4 No 2. https://doi.org/2580-1147.

Hermawan, P. R. (2023). *Novel Romance Sebagai Pembelajaran*. *1*(1), 28–34.

Asmaryadi, Ilham, Nazurty Nazurty, and Muazza Muazza. "Studi Strategi Guru Kelas Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Proses Pembelajaran Daring Kelas Rendah SDIT Cahaya Hati: Teacher Strategy Study In Improving Beginning Reading Ability In The Process Of Learning In The Classroom Low." *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas* 6.2 (2021): 47-61.

Ismayani, R.M.(2017). Kreativitas dalam pembelajaran Literasi teks sastra. Semantik,2 (2)/ 67-86

Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. AR-RIAYAH : jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 81. https:/doi.org/10.29240/ jpd.v2i1.261

Kognitif, K., & Di, A. (2020). *Pengaruh media papan pintar terhadap kemampuan kognitif anak di ra al-qodir taman sidoarjo 1*. *1*(1),

38–46.

Krisanti, R. Y., Suprihatien, & Suryarini, D. Y. (2020). Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN. *Desember*, *2*(2), 24–35.

Kusminah. (2012). Pengembangan model pembelajaran unduktif kata bergambar bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter aspek membaca permulaan sekolah dasar. journal of Educational Research and Evaluation, 1(2), 113-119.

Maghfi, U. (2020). Meningkatkan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board). *Jurnal Program Studi PGRA,6*(2), 157-170.

Munthe, A.P (n.d). *PADA Pelajaran MEMBACA PERMULAAN*. 210-228.

Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, *4*(1), 54–61.

Mardianto.(2019). Media Papan Pintar Mengembangkan Strategi Pembelajaran Dari Matematika Sampai Mata Pelajaran Lainnya. *12 Th International Woskshop and Conference of Asean Studies in Islamic and Arabic Education, Social Sciences and Educational Teachnology*, 1-8.

Maslich, I. Y. (2016). Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, *5*(6), 179-192.

Maslich, I. Y. (2016). Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, *5*(6), 179-192.

Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. *03*, 171–187.

Oktaviani, D., Andari, K. D. W., & Bua, A. T. (2020). Pengembangan Media Papan Baca Pintar Berbasis Literasi Sains Di SD 011 Tarakan. Jurnal Pena Karakter, 02, 1–7. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra ( BASASTRA ) di SD dan MI*. (2018). *2*(1).

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

Reni Gustiawati, Darnis Arief, A. Z. (2020). Pengembangan bahan ajar membaca permulaan dengan menggunakan cerita fablepada siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 4 No 2. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article /view/339/pdf

Rikmasari., Lestar. 2018. Jenis resensi tujuan Membaca. Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar.

Rohaeni, S. (2020). pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, *1*(2), 122-130.

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

Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, *21*(2), 261–268. https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019

Sintha Setyastuti, C., Budi Santoso, A., & Haryanti, U. (2022). Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sdn 1 Munggung, Karangdowo, Klaten, Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, *9*(1), 32–42.

Friska, Sonia Yulia, and Dodi Widia Nanda. "Pengembangan LKPD Melalui Model Realistic Mathematic Education Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 10.2 (2022): 313-324.

Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(2), 713. https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021

Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan*. *2*(1), 667–677.

Sukmawati, F., Santosa, E. B., & Rejekiningsih, T. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Virtual Reality dalam Pendidikan: Transformasi Pendidikan era 5.0*. Pradina Pustaka

Supriani, Y., Ulfah, & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, *1*(1), 1–10. http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90

Suryanti, C. U. T. M. (2021). *Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Skripsi Diajukan Oleh : Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NE*.

Trisnawati, P., & Prasetyo, D. E. (2020). pengembangan lembar kerja siswa ( lks ) berbasis model contextual teaching and learning pada materi pesawat sederhana di kelas v sd negeri 04 koto salak. *Menara Ilmu*, *XIV*(01), 99–112.

Yawu, S., Efendi, & Barasandji, S. (2017). Peningkatan kemampuan siswamembaca permulaan melalui metode permainan bahasa di kelas I

SDN Mire. Jurnal Kreatif Tadulako Online 5(2), 52-63.

Yolandasari, M. B. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Ii A Mi Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *1*(1), 33–42. https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5

Yosiva, A., Hendrawan, B., & Pratiwi,A..(2021). Pengembangan Media Pembelaaran Papan Pintar (PAPIN) dan Katalog Ajaib (KAJIB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu. *Jurnal PGSD,7.*

Wati, E. R. (2016). Ragam Media pembelajaran. Jakarta: Kata Pena