PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR DALAM MENYUSUN KALIMAT PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS I SD IT AR-RA'YU DESA PAYA GELI KECAMATAN SUNGGAL

ZULIYAH ANISA NASUTION

Universitas Nahdlatu Ulama Sumatera Utara
Email: Nasutionzuliyahanisan@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diserahkan: 23 September 2024
Direvisi: 7 November 2024
Disetujui: 17 November 2024

Keywords:
Media Papan Pintar, Menyusun Kalimat Siswa Kelas I

Abstract

This research is a research and development (R&D) that aims to develop a smart board-based Indonesian language learning media to improve the initial reading skills of first-grade students of SDIT Ar-Ra'yu, Paya Geli Village, Sunggal District, Deli Serdang Regency. The development model used in this study is the 4D model (Four-D Model) which consists of four main stages, namely: Define, Design, Develop, and Disseminate. In addition, the research steps also refer to the model developed by Borg and Gall. Data collection techniques in this study were carried out through observation, interviews, and questionnaires. The data obtained were analyzed using two approaches, namely qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. This study involved all 21 first-grade students of SDIT Ar-Ra'yu, with five students identified as having low reading skills. The final results of the study showed that the smart board learning media received a very good response from students, with an average percentage of 100%, which indicates that the media falls into the "effective" category.

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis papan pintar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDIT Ar-Ra'yu, Desa Paya Geli, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (Four-D Model) yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran)**.** Selain itu, langkah-langkah penelitian juga mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg and Gall.Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket**.** Data yang diperoleh dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif**.** Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas I SDIT Ar-Ra'yu yang berjumlah 21 orang, dengan lima siswa di antaranya teridentifikasi memiliki kemampuan membaca yang rendah. Hasil akhir dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan pintar mendapatkan respon sangat baik dari siswa, dengan persentase rata-rata sebesar 100%**,** yang menunjukkan bahwa media tersebut masuk dalam kategori "efektif".

© 2024 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan juga keterampilan dasar yang diperlukan dalam masyarakat,serta persiapan peserta didik untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Pendidikan dasar pada prinsipnya merupakan pendidikan yang memberikan bekal dasar bagi perkembangan kehidupan peserta didik, baik untuk pribadi maupun untuk masyarakat. karena itu, bagi setiap warga negara harus diberi kesempatan untuk mendapatkan pendidikan.

Hakim, L (2016:2), Pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup setiap orang karena, bukan hanya menjadi acuan tetapi juga menjadi jembatan untuk mencapai sebuah tujuan. Menurut Rahman et al., (2022) pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dengan tujuan menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam mengembangkan seluruh potensi dirinya secara optimal. Hal yang sama dijelaskan oleh Wahyuddin bahwa pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan/disampaikan kepada anak-anak oleh orang dewasa untuk mencapai perkembangannya dengan tujuan agar anak dapat melaksanakan tugasnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan membantu meningkatkan pembelajaran membaca permulaan untuk siswa Sekolah Dasar kelas I yang tidak mengenal huruf dan kesulitan membaca.

Rusman (2018) memaparkan bahwa berdasarkan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini, proses pembelajaran lebih menekankan keaktifan siswa dari pada pembelajaran pada kurikulum sebelumnya. Kompetensi Inti berfungsi sebagai dasar utama bagi semua mata pelajaran dalam mencapai target kompetensi pada setiap jenjang, sesuai dengan pelaksanaan Kurikulum 2013. Kompetensi Inti merupakan dasar utama yang menjadi acuan bagi semua mata pelajaran dalam mencapai target kompetensi pada jenjang tertentu (Warih Zunu Pamungkas & Yuliana Dwi Hapsari, 2024). Ada beberapa kompetensi inti yang memang harus dimiliki oleh siswa, seperti aspek kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (penerimaan (receiving), jawaban (responding), penilaian (valuing), organisasi, karakteristik nilai atau pembentukan pola hidup) dan Psikomotor (perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang). Proses pembelajaran yang bisa mengajak siswa terlibat aktif menjadi pemicu utama kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran harus melibatkan anak untuk bisa berkreasi dengan proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan keadaan peserta didik

Azhar Arsyad (2011:24), Pada pembelajaran bahasa indonesia yang memang mungkin beberapa siswa akan beranggapan bahwa Bahasa Indonesia adalah pembelajaran paling gampang. Namun pada kenyataanya, perlu konsentrasi tinggi untuk dapat mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan berbahasa terdiri atas empat aspek utama, yakni keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Aziezah, 2022). Kemampuan membaca memiliki peran strategis sebagai faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam menjalani proses pembelajaran (Muliawanti et al., 2022). Maka dari itu, perlu diperhatikan secara betul terkait keempat aspek ini, terlebih pada kemampuan membaca anak, karena kemampuan membaca adalah hal utama yang sangat berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan menjadi penentu lancarnya pembelajaran sekaligus tercapainya kompetensi inti.

Kegiatan membaca ini penting diterapkan dari sejak dini, sejak anak mampu mengenal alfabeth, karena tidak jarang banyak sekali siswa yang tidak bisa membaca, lantaran terlambatnya bimbingan membaca oleh lingkungan sekitar anak, baik dari orang tua atau orang yang bersangkutan mengajarkan membaca kepada anak dimulai dengan pengenalan alfabeth, penyusunan kata, menggabungkan kata dan membuat kalimat atau menyusun kalimat yang diajarkan dan difokuskan pada anak kelas rendah khususnya kelas1. Hal ini sejalan dengan pendapat (Parapat et al., 2023) pengenalan literasi pada usia dini serta pemberian rekomendasi untuk strategi pengajaran yang efektif merupakan langkah penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak-anak pada tahap awal pertumbuhan.

Proses pembelajaran memerlukan berbagai sarana yang mendukung penyampaian materi secara efektif. Media pembelajaran merupakan sarana atau stimulus yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (M. Rahman et al., 2023). Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari pemilihan media yang tepat. Media yang menarik dan sesuai dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, sedangkan

media yang monoton justru dapat menurunkan minat belajar (Afifah et al., 2022). Jika media pembelajaran yang dipilih dan dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tidak membosankan, maka dapat dipastikan bahwa kegiatan belajar mengajar tersebut bisa memotivasi siswa untuk terampil dan senang mengikuti mata pelajaran sekaligus akan tertarik dengan kegiatan pembelajaran.

Karakteristik media pembelajaran menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif (M. Rahman et al., 2023). Media yang tepat tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga dapat mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar (Mahyudi, 2023). Media pembelajaran yang baik dan menyenangkan untuk anak kelas.rendah lebih cocok menggunakan media pembelajaran dengan tekhnik bermain, mengingat karena media pembelajaran yang di butuhkan yakni untuk kegiatan meningkatkan kemampuan membaca anak.

Akbar (2013:111), Pemilihan media ini harus mendapatkan perhatian sebab fungsi media sangat strategis dalam pengaplikasian pembelajaran. Pembelajaran akan menarik serta mudah dipahami oleh siswa jika guru merancang media secara cermat dan dapat menggunakan sesuai dengan fungsinya. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, dan mempunyai ciri yang berbeda-beda (Diah Astuti et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu tahu karakteristik dari masing-masing media sehingga bisa memilih media yang sinkron untuk suatu pembelajaran tertentu. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media konvensional.

Peneliti juga melakukan observasi langsung ke ruang kelas untuk mengetahui proses pembelajaran yang terjadi di ruang kelas dan mengamati kemampuan membaca siswa. Dari pengamatan sementara, peneliti beranggapan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 1 di SD IT Ar-Ra'yu Desa Paya Geli masih rendah dan masih banyak siswa yang belum mampu membaca kalimat dengan benar. Beberapa siswa tidak bisa membedakan huruf, tanda baca dan juga kurang lancar dalam membaca. Guru kelas 1 tersebut menggunakan metode pengajaran tradisional dengan menyuruh siswa satu persatu untuk membaca teks yang ada pada buku ajar siswa, yang mengakibatkan siswa mudah jenuh, kurang bersemangat dan kurang berminat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menurut Hikmawati dkk, (2020:215) Media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelas rendah salah satunya yaitu berupa media papan pintar literasi menggunakan papan pintar kayu atau biasa dianggap sebagai visual board yang dilapisi kain falanel atau kain dan kertas lain yang diisi simbol kata atau kalimat, gambar-gambar dan simbol-simbol lain. Papan Pintar ini biasanya digunakan untuk menaruh simbol seperti, alfabeth, kalimat, kata atau bahkan gambar dan simbol lainnya.Penggunaan media papan pintar literasi ini didasarkan dengan metode bermain. M. Rahman et al., (2023) mengungkapkan anak-anak usia dini cenderung lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran ketika kegiatan dirancang dalam bentuk permainan yang menarik. SalahAgar semangat peserta didik dapat terus terpupuk, maka peneliti akan memberikan nilai dan bintang skor kepada anak yang bisa membaca kartu kata atau kalimat yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada siswa kelas 1 SD IT Ar – Ra'yu Desa Paya Geli beberapa anak dianggap bisa menguasai huruf, kosakata bahkan kata, akan tetapi belum sepenuhnya bisa membaca kata atau kalimat dengan benar dan lancar.Peneliti melakukan observasi sementara dengan memperhatikan keadaan kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Tak Halnya adalah kemampuan membaca siswa di kelas 1 Sd It Ar-Ra'yu Desa Paya Geli tergolong rendah. Beberapa siswa tidak bisa membedakan huruf dan beberapa siswa belum bisa membaca kata dan kalimat dengan lancar.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Nurhasanah et al., (2022) yang berjudul Pengembangan Media Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri Rejosari bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Papan Pintar pada mata pelajaran IPA bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa Media Papan Pintar pada materi Sumber Energi tergolong praktis, dengan perolehan skor rata-rata sebesar 88,4%. Selain itu, efektivitas media juga tercapai, ditunjukkan melalui hasil yang memenuhi kriteria keefektifan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Papan Pintar telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Kamaladini et al., (2021) juga melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar bertujuan untuk mengkaji tingkat

kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media Papan Edukasi Pintar (PAKAPI) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PAKAPI sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan mencapai 97,45%. Selain itu, media ini juga dinilai praktis dalam penerapannya di kelas, dengan skor kepraktisan sebesar 89,69%. Dari segi efektivitas, penggunaan media PAKAPI terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Risqi & Siregar, (2023) Penelitian berjudul Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar bertujuan mengembangkan media papan pintar yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, efektivitas, dan kelayakan sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, dengan tanggapan siswa yang sangat positif. Uji-t juga mengindikasikan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media papan pintar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakannya. Dengan demikian, papan pintar dinyatakan valid, praktis, efektif, dan layak untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian di sekolah dasar.

Berdasarkan pengamatan sementara ini, ternyata guru tidak menerapkan media pembelajaran yang inovatif agar siswa mudah tertarik, akan tetapi guru hanya menyuruh siswa satu persatu membaca teks secara bergantian didalam kelas tanpa menerapkan pembiasaan kegiatan dan kegiatan membaca siswa tidak merata, sebagian tidak kebagian untuk ikut membaca yang mengakibatkan siswa mudah jenuh dan kurang berminat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

Agar pembelajaran menyenangkan, maka perlu adanya perubahan dalam mengajar dari model pembelajaran tradisional menuju model pembelajaran yang inovatif.

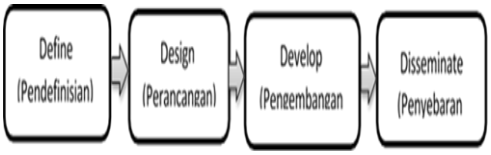
Aris Shoimin (2020:18), Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media yang dipilih. Jika sumber-sumber pembelajaran dipilih, dan disiapkan dengan hati-hati, maka dapat memenuhi tujuan pembelajaran antara lain memotivasi siswa dengan cara menarik dan menstimulasi perhatian pada materi pembelajaran.

Peneliti mengangkat topik tentang pengembangan media papan pintar merangkai kalimat di kelas 1 di SIT Ar- Ray'yu desa paya geli kecamatan sunggal kabupaten deli serdang .dengan merumuskan masalah yaitu bagaimana gambaran pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada materi mengenal huruf di kelas I SD IT Ar-Ra'yu desa paya geli kecamatan deli serdang kabupaten deli serdang dan apakah dengan media pembelajaran papan pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada materi mengenal huruf di kelas I SD IT Ar-Ra'yu.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan istilah *Research and development* (R&D). Menurut sugiyono (2018:297) metode penelitian *Research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Jenis penelitian ini di pilih karena dalam penelitian ini tujuan utamanya adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan media papan pintar dalam menyusun kalimat pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas 1, serta meningkatkan minat membaca siswa. peneliti akan menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran 4D (four D). Ratuna & Rosmiati (2019:61) model Four D diperkenalkan oleh Thiagarajan, Dorothy S, Semmel, dan Melvyn I (1974), terdiri atas 4 (empat) tahap, yakni define, design, develop, dan dissemninate. Define, design, develop, dan disseminate merupakan langkah- langkah pengembangan media pembelajaran papan pintar. Berikut alur pengembangan 4D:



Gambar 1 : Tahapan 4D

Penelitian ini dilaskanakan di SDIT Ar-Ra'yu yang beralamat di desa Paya Geli kecamatan sunggal. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan januari 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I A SDIT Ar- Ra'yu, tahun ajaran 2023 dengan jumlah 21 siswa. Peneliti tertarik meneliti di sekolah ini karena ingin

mengembangkan dan meningkatkan minat membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Media Papan Pintar Dalam Menyusun Kalimat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 1. Media Pembelajaran Papan Pintar ini didesain untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa dan membantu siswa untuk lebih berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.Media ini didesain sedemikian rupa bagi dari segi tampilan,warna,dan gambar.

Pengembangan media pembelajaran papan pintar ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagrajan. Adapun tahapan - tahapan dari model pengembangan model 4D yaitu tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan) dan tahap Disseminate (penyebaran). Hasil dari pengembangan media dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Tahap Pendefenisian (define)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui masalah mendasar yang ada untuk selanjutnya dicari solusi atau penyelesainnya. Berdasarkan analisis front-end dilakukan dengan mewawancarai guru kelas I-A yaitu Ibu Nanda Sudiarti, S.Pd bahwa dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket sehingga terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti kurangnya minat dan semangat karena buku pelajaran yang digunakan bersifat monoton. Menurut Dockx et al., 2020) penyampaian materi dari buku teks yang dilakukan secara monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif dapat membuat proses belajar terasa membosankan, sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu siswa juga kurang fokus saat guru menjelaskan materi pembelajaran karena guru hanya menjelaskan dan memberi contoh ke siswa hanya dengan menulis di papan tulis saja. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang mendukung pada pembelajaran bahasa indonesia.

2. Tahap perancangan (design)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media pembelajaran papan pintar. Tahap perancangan bertujuan untuk menyiapkan desain media pembelajaran papan pintar yang akan dikembangkan.

a. Penyusunan tes acuan patokan

Dalam membuat suatu produk setiap orang memiliki cara tersendiri. Pembuatan media pembelajaran papan pintar tidak lepas dari kreatifitas pembuatnya. Menurut Pham et al., (2022) desain media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Oleh karena itu media papan pintar dirancang dengan mempertimbangkan unsur-unsur menarik, seperti pemilihan gambar, warna latar, serta bentuk dan susunan pola yang sesuai dengan karakteristik siswa. Desain media pembelajaran papan pintar tentunya berbeda dengan dengan desain media pembelajaran papan pintar lainnya. Dari hasil pemikiran peneliti dan pengamatan yang dilakukan terhadap beberapa media pembelajaran papan pintar, adapun konsep yang disusun sebagai berikut :

- Menyusun materi pembelajaran dengan mengembangkan pokok bahasan yang sudah ada kemudian disusun menjadi media pembelajaran papan pintar.
- Menyusun media pembelajaran papan pintar sesuai dengantujuan pembelajaran yang telah dibuat secara runtut.
- Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran.

b. Pemilihan media (media selection)

Pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan dalam proses pengembangan media pembelajaran papan pintar. Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi media yang relevan dengan karateristik media pembelajaran papan pintar yang akan dikembangkan.

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak dipakai lagi dan bahan yang mudah dicari. Media pembelajaran papan pintar dipilih untuk disajikan sebagai media pembelajaran untuk membangkitkan keaktifan dan semangat bagi siswa.

Peneliti memilih media pembelajaran papan pintar ini karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa tidak bosan saat sedang belajar. Katemba, (2021) juga mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga mereka tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran papan pintar diharapkan siswa mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran (Auliana et al., 2023).

c. Pemilihan format (format selection)

Pada tahap ini yang dilakukan dalam pemilihan format adalah memilih dan menetapkan format untuk media pembelajaran. Berikut ini adalah format yang digunakan dalam

media pembelajaran papan pintar.

d. Rancangan awal (initial design)

Rancangan media pembelajaran disesuaikan dengan meningkatkan kemampuan siswa. Menurut Nurhafifah et al., (2021) Media interaktif seperti papan pintar, yang memadukan elemen visual, teks, dan aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung, terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan mendukung perkembangan kemampuan membaca siswa. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini mencakup perancangan media pembelajaran papan pintar dengan format dan teknik pembelajaran yang dipilih secara tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hasil tahap ini berupa rancangan awal media pembelajaran yang meliputi seluruh komponen.

Adapun tahapan ini dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan memproleh hasil yang maksimal dengan persiapan sebagai berikut:

Membuat triplek berbentuk persegi panjang berukuran 60 cm x 80 cm. Setelah itu papan dilapisi dengan syrofom sesuai dengan gambar desain yang telah dibuat.

3. Tahap pegembangan (develop)

Tahap pengembangan yaitu tahap lanjutan dari desain yang telah dirancang untuk menjadi sebuah media dan di sebarkan pada subjek penelitian. Pada tahap ini, media diuji coba secara terbatas untuk memperoleh masukan, melakukan revisi, serta menilai tingkat kelayakan dan efektivitas sebelum digunakan secara lebih luas dalam proses pembelajaran (Saputra et al., 2024). Setelah dirancang peneliti perlu menguji cobakan kepada subjek penelitian yaitu kelas 1 yang berjumlah 21 orang. Peneliti menjelaskan materi satu persatu yang ada di papan pintar dan anak anak menyusun kalimat yang ada papan pintar tersebut dan dapat memahami dalam menggunakan papan pintar.

Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa. Data yang diperoleh dari angket respon siswa dianalisis dengan menentukan presentase siswa yang memberi jawaban bernilai positif untuk setiap kategori yang dinyatakan dalam angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PRS = \frac{\Sigma A}{\Sigma B} \times 100\%$$

Keterangan :
PRS = presentase siswa yang memberi jawaban bernilai positif
Σ A = Proporsi siswa yang memilih
Σ B = jumlah siswa (respon)

Tabel 1 klasifikasi kelayakan Angket Respon Siswa

Tingkatan pencapaian (%)	**Klasifikasi valid**	**Klasifikasi layak**
84<P<100	Sangat valid	Sangat layak
68<P<84	Valid	Layak
52<P<68	Cukup valid	Cukup layak
36<P<52	Kurang valid	Kuranglayak
20<P<36	Tidak valid	Tidak layak

Hasil penilaian angket respon siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2 hasil angket respon siswa

No Responden	Nilai	Persentase (%)	kriteria	Kelayakan
01	35	70	Valid	**Layak**
02	47	94	Sangat Valid	**Sangat Layak**
03	41	82	Valid	**Layak**
04	45	90	Sangat Valid	**Sangat Layak**
05	39	78	Valid	**Layak**
06	48	96	Sangat Valid	**Sangat Layak**
07	46	92	Sangat Valid	**Sanga Layak**
08	43	86	Sangat Valid	**Sangat Layak**
09	34	68	Valid	**Layak**
10	45	90	Sangat Valid	**Sangat Layak**
11	42	84	Sangat Valid	**Sangat Layak**
12	50	100	Sangat Valid	**Sangat Layak**
13	45	90	Sangat Valid	**Sangat Layak**
14	36	72	Valid	**Layak**
15	45	90	Sangat Valid	**Sangat Layak**
16	40	80	Valid	**Layak**
17	42	84	Cukup Valid	**Cukup Layak**
18	46	92	Sangat Valid	**Sangat Layak**
19	39	78	Valid	**Layak**
20	37	74	Valid	**Layak**
21	40	80	Valid	**Layak**
Rata - Rata Nilai			**42,14**	
Rata -rata Presentase (%)			**84,28**	
Klafikasi			**Valid/ Layak**	

Tabel 2 ini menunjukkan dari 21 siswa sekolah dasar di kelas I SD IT Ar'ra'yu terdapat rata -rata nilai sebesar 42,14 dengan persentase 84,28% yang dikategorikan Valid/Layak. Dapat disimpulkan bahawa perangkat pembelajaran berupa papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I berdasarkan hasil angket respon siswa sudah dikatakan Valid/Layak.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran papan pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD Ar-Ra'yu Desa Paya Geli. Setelah diterapkan, memperoleh respon siswa dengan rata-rata nilai sebesar 42,14 dengan persentase sebesar 84,28% yang termasuk dalam kategori layak.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar Jakarta: Rineka Cipta. Akbar. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya Offset: Bandung.

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(1), 33–42. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Anggraini, Septia. 2019. Pengembangan media Pakapin (papan kantong pintar) pada pembelajaran Tematik kelas 1 SD. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Arifin, Zainal. 2014. Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Arifin, Zainal. 2016. Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur), Cetakan Kedelapan, Jakarta: Rosda Karya.

Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad,Azhar. 2011. Media Pembelajaran.Jakarta: PT Raja Grafindo

Persada. Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka cipta.

Auliana, Hastuti, I. D., Milandri, B. D., Rahman, N., & Haifaturrahma. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Miningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat pada Siswa. *Seminar Nasional Paedagoria*, *3*, 408–417. https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16818

Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *2*(2), 94–100. https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56

Daryanto.(2014).Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013.Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Daryanto.(2016). Media pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. Strategi Belajar MengajarJakarta: Rineka Cipta.

Diah Astuti, E., Setya Budiasningrum, R., Setiawan, J., Satri Efendi, A., Rosita, R., Yuliana, D. 2024). Teknik Permainan Menyusun Kalimat Menggunakan *English Card* Siswa SMPI Darul Muminin Bekasi *Jurnal Kemitraan Masyarakat*, *1*(1), 34–39. https://doi.org/10.62383/jkm.v1i1.102

Dockx, J., Bellens, K., & De Fraine, B. (2020). *Do Textbooks Matter for Reading Comprehension? A Study in Flemish Primary Education*. *Frontiers in Psychology*, *10*(January), 1–19. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02959

Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan* Pendidikan, 3(1), 26–30. https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097

Hadiana, L. H., Hadad, S. M., Marlina, I., & Subang, S. (2018). Penggunaan Media *Big Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat sederhana. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 231–232. https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73

Kamaladini, Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan media papan edukasi pintar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Pedagoria*, *1*(September), 93–100. https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/5693

Katemba, C. V. (2021). *Can ESA Method Through Quizizz Games Enhance Vocabulary Knowledge?. Learning. International Journal of Game-Based Learning*, *11*(3), 19–36.

Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *1*(2), 122–127. https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393

Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 860–869. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605

Nurhafifah, Ratnawulan, & Fauzi, A. (2021). P*racticality of the interactive multimedia development integrated science with inquiry based learning model of simple machine themes on human muscular and skeleton system integrated 21stcentury learning*. *Journal of Physics: Conference Series*, *1876*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1876/1/012053

Nurhasanah, S., Ariani, T., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari. *Journal Science Education*, 2(2). https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.333

Parapat, I. K., Mardianto, M., & Nasution, M. I. P. (2023). Mengoptimalkan Pengenalan Literasi Pada Anak Sejak Usia Dini: Menumbuhkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Raudhah*, *11*(1), 38–49.

https://doi.org/10.30829/raudhah.v11i1.2818

Pham, C. K., Ho, T. T. N., Nguyen, H. T. T., Bui, K. T. D., Nguyen, A. H. T., & Nguyen, L. T. T. (2022). Exploring Students' Engagement of Using Mediating Tools in E-Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *17*(19), 4–19. https://doi.org/10.3991/ijet.v17i19.31655

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.

Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, *5*(3), 10646–10653. https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890

Risqi, W., & Siregar, N. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *6*(2), 233–241. https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.63497

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Saputra, O., Satriawan, M., Anggaryani, M., Habibbulloh, M., & Kholiq, A. (2024). *Development of Multimedia Oriented to Local Wisdom to Improve Students' Understanding of Physics Concepts*. *Journal of Physics: Conference Series*, *2900*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/2900/1/012046.

Warih Zunu Pamungkas, & Yuliana Dwi Hapsari. (2024). Menganalisis hubungan dan implikasi nilai-nilai karakteristik dalam kompetensi inti. *Reflection : Islamic Education Journal*, *1*(3), 33–43. https://doi.org/10.61132/reflection.v1i3.29