



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR BACA (PAPINCA) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Dessy Triani Ambarwati¹, Satrio Wibowo², Endang Wahyu Andjariani³

¹²³Universitas PGRI Delta, Indonesia

Email: 1dessytriani12@gmail.com.

2sugali.satrio@gmail.com.

3endang.wahyu1818@gmail.com.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran PAPINCA dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian *Research and Development* ini menerapkan model ADDIE sebagai metode pengembangan. Penelitian ini melibatkan 29 siswa kelas 1A sebagai subjek dan dilaksanakan di SDN LemahPutro 1 Sidoarjo. Instrumen penelitian yaitu lembar validitas media dan materi, lembar tes, serta angket untuk menilai respon siswa. Hasil penelitian menyatakan media PAPINCA memiliki kualitas baik dan layak digunakan. Hasil persentase validasi ahli media 90% dan ahli materi 91%. Pengujian validitas dinyatakan seluruh item soal valid dengan nilai r hitung $>$ dari r tabel. Di samping itu, instrumen penelitian dinyatakan reliabel dibuktikan dengan nilai Cronbach's Alpha $0,791 > 0,6$. Penerapan media PAPINCA dapat meningkatkan nilai siswa sebesar 89%. Di sisi lain, persentase respon positif "ya" dari siswa terhadap penggunaan media PAPINCA adalah 59%, sedangkan persentase respon negatif "tidak" hanya 6%. Berdasarkan hasil analisis data, media Papan Pintar Baca (PAPINCA) dapat dinyatakan sebagai media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas 1.

Kata kunci : Media Pembelajaran; Papan Pintar Baca; Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Abstrack : This research aims to determine the feasibility and effectiveness of PAPINCA learning media for learning Indonesian. This Research and Development (R&D) study employs the ADDIE model as its development framework. This study involved 29 students of class 1A as subjects and was conducted at SDN Lemahputro 1 Sidoarjo. The research instruments were media and material validity sheets, test sheets, and questionnaires to assess student responses. The results of the study stated that PAPINCA media was of good quality and suitable for use. The media expert validation was 90% and material experts was 91%. The validity test stated that all question items were valid with r -count $>$ r -table. In addition, the research instrument was declared reliable as evidenced by the Cronbach's Alpha value of $0.791 > 0.6$. The application of PAPINCA media can increase student scores to 89%. On the other hand, the percentage of positive "yes" responses from students to the use of PAPINCA media was 59%, while the percentage of negative "no" responses was only 6%. Based on the results of data analysis, the PAPINCA media can be declared as an effective medium to improve the reading skills of elementary school students in Indonesian language subjects, especially grade 1.

Keywords: Learning Media; Reading Smart Board; Indonesian Language Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen penting pada kehidupan manusia, karena melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan membentuk identitas diri. Hal ini juga berlaku untuk Bahasa Indonesia, yang tak dapat dipisahkan dari identitas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia bukan hanya menjadi ciri khas bangsa, tetapi juga berfungsi sebagai bahasa nasional yang digunakan dalam aktifitas sehari-hari. Sejalan dengan pandangan Farhrohman, (2017), Bahasa Indonesia memiliki peranan yang krusial dan harus diajarkan, mengingat posisinya sebagai identitas bangsa serta bahasa resmi bangsa Indonesia.

Dalam proses pembelajaran, mata pelajaran bahasa Indonesia memainkan peranan penting dalam melatih kemampuan membaca. Kurikulum mengajarkan empat keterampilan berbahasa utama: kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis.

Menurut Nadhiroh. dkk, (2022) kemampuan membaca adalah proses yang melibatkan konteks atau teks untuk mencapai tujuan tertentu. Namun, penting untuk diingat bahwa perkembangan kemampuan membaca setiap anak berbeda-beda, dan bisa juga ada berbagai faktor yang mempengaruhinya. Empat aspek keterampilan berbahasa sangatlah penting tetapi pada penelitian ini peneliti berfokus pada keterampilan berbahasa membaca (*reading skills*).

Pada tanggal 6 agustus 2024 peneliti melakukan observasi ditemukan bahwa sebelumnya guru hanya menggunakan media *flashcard* untuk mengenalkan abjad kepada siswa dan belum menggunakan media papan pintar. Selanjutnya kelas 1 merupakan periode peralihan dari TK ke masa Sekolah Dasar, siswa masih suka bermain, belum bisa fokus dan belum dapat memusatkan perhatian pada penjelasan materi. Agar dapat mengembangkan konsentrasi dan pemahaman siswa, maka diperlukan pendekatan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hasil wawancara dengan wali kelas 1 terdapat 18 anak belum dapat membaca atau sekitar 40% - 60% dari jumlah siswa, terdapat 6 anak atau sekitar 20% dari jumlah siswa belum mampu mengeja kata, dan 3 siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kata.

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar seharusnya menekankan aspek yang menarik dan menyenangkan, seperti halnya belajar melalui permainan. Dengan demikian, metode belajar sambil bermain dapat menjadi solusi efektif dalam membangun pemahaman anak-anak di era yang terus berubah, mengingat minat mereka yang tinggi terhadap aktivitas berbentuk permainan. Siswa diharapkan tidak bosan atau jenuh selama proses pembelajaran dengan metode pembelajaran yang ada. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pendekatan menemui sejumlah masalah yang dapat menghambat upaya siswa untuk meningkatkan hasil belajar

mereka di sekolah. Adella, dkk (2023).

Menurut Cahyanti dkk (2024) hasil belajar adalah evaluasi yang dilakukan guru atas proses pengajaran dengan tujuan untuk mengetahui pencapaian yang telah diperoleh siswa. Membantu siswa memahami cara membaca serta mengatasi kurangnya antusiasme mereka dalam pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian, terutama dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dalam pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kebutuhan siswa. Seperti yang disampaikan oleh wali kelas 1 bahwa siswa kelas 1 sangat menyukai media pembelajaran konkret terutama dengan menempelkan objek.

Menurut Saleh & Syahrudin, (2023) alat untuk menyampaikan informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) yang mendapatkan informasi pada dasarnya merupakan fungsi dari media pembelajaran. Dengan merancang lingkungan belajar yang sistematis maka tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran papan pintar dalam penelitian ini. Sejalan terhadap penelitian terdahulu oleh Putri & Kasrman, (2022), pemanfaatan media papan pintar (*smart board*) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik. Hal ini disebabkan oleh anggapan siswa bahwa media papan pintar menjadikan materi pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat

meningkatkan motivasi belajar mereka.

Media visual yang efektif untuk menyampaikan informasi secara efisien merupakan pengertian dari media papan pintar. Gambar-gambar yang ditampilkan pada papan pintar ini dapat dengan mudah dipasang dan dilepas. Maghfi & Suyadi (2020) menjelaskan bahwa salah satu media grafis yang efektif untuk menyampaikan informasi secara praktis adalah papan pintar. Media ini terdiri dari papan yang dapat menampilkan berbagai bentuk gambar, huruf, dan angka yang mudah dipasang dan dihapus. Papan pintar juga menyajikan aktivitas sederhana, seperti huruf dan gambar menarik, yang tentu sangat disukai oleh anak-anak. Dengan demikian, alternatif media yang mampu meningkatkan kemampuan membaca dan minat belajar siswa dalam pembelajaran terutama Bahasa Indonesia yaitu papan pintar.

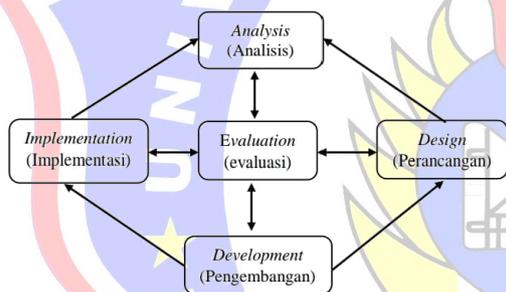
Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini: (1) bagaimana kelayakan media pembelajaran Papan Pintar Baca (PAPINCA) pada Bab 5 “Teman Baru”?. (2) bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Papan Pintar Baca (PAPINCA) pada Bab 5 “Teman Baru”.

Dengan adanya latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media Papan Pintar Baca untuk membantu serta memudahkan siswa kelas 1 belajar membaca melalui pengembangan yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR BACA (PAPINCA) PADA MATA**

PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR”.

METODE PENELITIAN

Penerapan metode *Research and Development* (R&D) dalam penelitian ini. Metode penelitian yang bertujuan untuk membuat produk dan mengevaluasi efektivitasnya dari produk merupakan definisi R&D menurut Susanto (2017). Papan pintar merupakan produk yang dikembangkan pada pengembangan ini. Terdapat 5 tahapan pada model ADDIE yaitu menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi Darniyanti, Y.,dkk (2021).



Bagan model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN LemahPutro 1 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa kelas 1A SDN LemahPutro 1 Sidoarjo. Data kuantitatif dan kualitatif merupakan jenis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Data kualitatif mencakup masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli media dan materi, serta umpan balik siswa terhadap PAPANCA. Selanjutnya, persentase hasil

penilaian validasi ahli, skor hasil belajar siswa, persentase keefektifan dan persentase respon siswa digunakan sebagai data kuantitatif. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validitas media, lembar validitas materi, lembar tes, dan kuesioner untuk siswa. Peneliti menggunakan tes dan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data. Adapun tahap analisis data penelitian ini sebagai berikut :

A. Analisis kelayakan/validasi ahli

1. Menghitung skor validitas media dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Dengan keterangan :

- P = persentase kelayakan
- $\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh
- xi = jumlah skor maksimal

2. Membandingkan rata-rata total validitas P dengan kriteria kevalidan media PAPANCA.

Tabel 1. Kriteria Pengkategorian Validitas Media PAPANCA

Interval Skor	Kategori
$0 \leq x < 1,8$	Tidak Valid
$1,8 \leq x < 2,6$	Kurang Valid
$2,6 \leq x < 3,4$	Cukup Valid
$3,4 \leq x < 4,2$	Valid
$4,2 < x \leq 5$	Sangat Valid

B. Analisis tes hasil belajar

Terdapat dua intrumen soal tes yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test*.

1. Uji Validitas

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dan variabel yang dikorelasikan

N = banyaknya responden

X = skor butir soal

Y = skor total

2. Uji Reliabilitas tes

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2 \ 1/2}}{1 + r_{1/2 \ 1/2}}$$

Keterangan :

r_{11} = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

$r_{1/2 \ 1/2}$ = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

C. Teknik analisis keefektifan

Rumus Ketuntasan Belajar :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

n = jumlah frekuensi yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Kelas

Interval Persentase banyaknya siswa tuntas belajar	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20 %	Tidak Cukup

D. Analisis data respon siswa

Jawaban siswa terhadap data angket diperiksa untuk menentukan apakah layak media yang dibuat. Skala *Guttman* dengan dua kategori jawaban: “ya” dan “tidak” digunakan untuk kuesioner respon siswa. Persentase digunakan untuk menganalisis data dari kuesioner berdasarkan respon siswa:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase (Ya/Tidak)

F = jumlah siswa yang menjawab (Ya/Tidak)

N = jumlah seluruh siswa yang mengisi angket

HASIL DAN PEMBAHASAN

Research and Development pada penelitian ini menghasilkan produk PAPANCA. Mengingat pemikiran Piaget bahwa anak-anak berusia 7 hingga 11 tahun lebih menyukai pembelajaran yang konkret, media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1.

Setelah pembuatan dan penyempurnaan media PAPANCA selesai, tahapan selanjutnya adalah validasi media dan materi. Tahapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa media dan materi yang telah dikembangkan oleh peneliti berfungsi dengan baik dan layak. Dalam penelitian ini, dosen ahli media dari Universitas PGRI Delta menguji kevalidan media, dan wali kelas 1A dari SDN

LemahPutro menguji kevalidan materi.

Penilaian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan skala *Likert* dengan skor 1-5 dengan kategori sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan tidak baik. Perhitungan skor persentase hasil validasi ahli media dan materi setelah dilakukan penelitian oleh validator sebagai berikut :

A. Validasi media :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Dengan interval skor 3,8 yang berarti valid.

B. Validasi materi :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{35} \times 100\% = 91\%$$

Dengan interval skor 4,1 yang berarti valid. Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa hasil validasi media memperoleh persentase 90% yang menunjukkan kategori baik dan layak digunakan dengan skor interval 3,8 yang menunjukkan valid. Sedangkan untuk validasi materi memperoleh persentase 91% dengan skor interval 4,1 yang berarti valid. Dari hasil validasi media dan materi tersebut dapat diartikan bahwa media dan materi yang dikembangkan telah memenuhi standar kriteria dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berikut adalah gambar media PAPANCA (Papan Pintar Baca) :



Mengevaluasi pencapaian belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media PAPANCA, diterapkan *pretest* dan *posttest*. Uji validitas dilakukan untuk menilai keabsahan data instrumen tes. Di bawah ini hasil pengujian validitas butir soal yang dilakukan dengan SPSS 27 untuk *Windows* :

Tabel 3. Hasil uji validitas soal.

Item	r hitung	r tabel	Ket
P1	0,441	0,381	Valid
P2	0,606	0,381	Valid
P3	0,459	0,381	Valid
P4	0,559	0,381	Valid
P5	0,545	0,381	Valid
P6	0,658	0,381	Valid
P7	0,667	0,381	Valid
P8	0,597	0,381	Valid
P9	0,608	0,381	Valid
P10	0,765	0,381	Valid

Analisis pengujian validitas tersebut menunjukkan nilai r hitung $>$ r tabel sehingga seluruh item soal dinyatakan valid. Sementara itu, pengujian reliabilitas menyatakan instrumen penelitian reliabel dibuktikan dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,791 lebih besar dari 0,6.

Cronbach's Alpha	N of Items
.791	10

Perolehan skor *pretest* dan *posttest* di bawah ini:

No.	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	ARS	70	100
2	ARN	90	90
3	ARM	60	90
4	AAAZ	70	90
5	APP	100	100
6	ALK	80	100
7	AS	20	60
8	CSA	60	80
9	DO	100	100
10	DNP	10	60
11	EADA	100	100
12	GRR	50	90
13	GBA	100	100
14	JDA	70	90
15	KBN	100	100
16	LSML	50	80
17	MMM	100	100
18	MMAC	70	80
19	MNH	60	80
20	MRA	90	90
21	MY	80	90
22	NBP	80	90
23	RDK	70	80
24	RQA	10	60
25	RAAP	90	100
26	SAAF	70	80
27	SAS	80	90
28	VCA	100	100
29	WR	90	90

Mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa dengan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75 sebagai berikut :

1. Nilai *Pretest* :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{29} \times 100\% = 51\%$$

2. Nilai *Posttest*

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{29} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar menggunakan media PAPINCA mengalami peningkatan dari skor *pretest* 51% menjadi *pretest* 89% yang artinya sebanyak 26 siswa telah mencapai KKM. Dengan begitu kualifikasi interval persentase dikategorikan sangat baik. Mengetahui persentase respon siswa terhadap media pembelajaran PAPINCA sebagai berikut :

A. Persentase “ya” =

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{172}{29} \times 100\% = 59\%$$

B. Persentase “tidak” =

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{29} \times 100\% = 6\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa terhadap media pembelajaran PAPANCA memperoleh hasil persentase “ya” sebanyak 59% dan persentase “tidak” sebanyak 6%. Dari total persentase tersebut menunjukkan jika media PAPANCA mendapatkan respon yang signifikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil tahapan analisis data pada penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa media Papan Pintar Baca (PAPANCA) layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan pemikiran Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak berusia 7 hingga 11 tahun lebih menyukai pembelajaran yang konkret. Selain itu, pemanfaatan media PAPANCA terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas 1.

Berdasarkan penelitian ini, berharap agar guru memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai pada kebutuhan dan kemampuan siswa salah satunya yaitu media pembelajaran Papan Pintar Baca (PAPANCA) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1. Untuk penelitian berikutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dengan menggunakan bahan yang lebih baik lagi. Selain itu, dengan materi yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan dan

kemampuan belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adella, M. F., Andjariani, E. W., & Dewi, A. L. S. (2023). Pengaruh Metode Take and Give terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2), 1–9. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i2.5097>
- Cahyanti, N. D., Erdiana, L., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455-462.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Maghfi, N. U., & Suyadi. (2020).

SELING Jurnal Program Studi
PGRA Meningkatkan Kemampuan
Bahasa Anak Melalui Media Papan
Pinter (Smart Board). *SELING*
“Jurnal Program Studi PGRA,” 6(2),
157–170.

<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/631>

Nadhiroh, E., Wibowo, S., & Nurhayati, E.

(2022). Pengembangan Media
Pembelajaran Kartu Cepat
Bergambar Untuk Melatih
Kemampuan Membaca Kelas 1
Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal*
Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(2),
1104–1118.

<https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6284>

Putri, R., & Kasrman. (2022). Pengaruh
Media Pembelajaran Papan Pinter
(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>

16

Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media*
Pembelajaran. 1–77.

<https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media->

pembelajaran

Susanto, A. (2017). *Sistem Infomasi*
Manajemen konsep dan
pengembangan secara terpadu.
Bandung: Lingga Jaya.

