



Pengembangan Media Pembelajaran Smart Reading Board untuk Keterampilan Membaca Peserta Didik

Nurul Karimah^{1*}, Afakhrul Masub Bakhtiar², Iqnatia Alfiansyah³

¹⁻³ Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Korespondensi penulis: nurulkarimah180@gmail.com*

Abstract. This study was made aims to: (1) Describe the development of smart reading board learning media for students reading skills (2) Describe the validation of smart reading board learning media for students reading skills (3) Describing the effectiveness of smart reading board media as learning media for student reading skills. The study uses the ADDIE development model with 5 stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research was conducted at UPT SD Negeri 260 Gresik in even semester 2. The subject in this study was 1 class 15 students. This study uses data collection techniques in the form of a media questionnaire, student response validation questionnaire, reading ability and interview test sheet. The results of the research conducted are (1) Smart reading board learning media for students' reading skills using the ADDIE development model, (2) Valuation and smart reading board learning media get a percentage of 90% by the validator of media experts, get a score of 100% by the validator of the material expert, and get percentage of 80,56 from response of students. Both of them get very good criteria, meaning extraordinary achievements, there are no shortcomings and are very satisfying. For the results of the reading skill test sheet get a percentage of 93,33% where 14 of 15 students are declared complete with KKM > 75%.

Keywords: Interactive Educational Technology; Learning media; Reading skills; Smart reading board; Students' Reading Skills

Abstrak. Penelitian ini dibuat bertujuan untuk: (1) Mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran smart reading board untuk keterampilan membaca peserta didik, (2) Mendeskripsikan validasi media pembelajaran smart reading board terhadap keterampilan membaca peserta didik, dan (3) Mendeskripsikan keefektifan media smart reading board sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 260 Gresik pada semester genap. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas 1 yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, respon peserta didik, lembar tes keterampilan membaca dan wawancara. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah (1) media pembelajaran smart reading board untuk keterampilan membaca peserta didik menggunakan model pengembangan ADDIE, (2) kevalidan media pembelajaran smart reading board mendapatkan presentase sebesar 90% oleh validator ahli media, mendapatkan skor 100% oleh validator ahli materi, dan mendapatkan presentase sebesar 80,56 dari respon peserta didik. Untuk hasil dari lembar tes kemampuan membaca mendapatkan persentase sebesar 93,33% dimana 14 dari 15 peserta didik dinyatakan tuntas dengan kkm > 75%.

Kata kunci: Keterampilan Membaca Siswa; Keterampilan Membaca; Media Pembelajaran; Papan Baca Pintar; Teknologi Pendidikan Interaktif

1. LATAR BELAKANG

Pada tingkat pendidikan sekolah, aktivitas membaca telah diajarkan sejak peserta didik masih berada dikelas bawah. Para peserta didik dilatih mulai dari mengenal huruf abjad sehingga sampai mampu membaca suatu kalimat. Sekolah adalah lembaga Pendidikan yang dituntut untuk meningkatkan kualitasnya dalam memberikan sebuah pengajaran yang bukan hanya mengutamakan pengetahuan, namun juga harus memperhatikan media maupun metode

yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang setara dengan perilaku/sifat peserta didik sekolah dasar sampai pada pembelajaran yang mencapai hasil belajar yang sesuai. (Nurfebriyani et al. 2024).

. Kemampuan membaca merupakan kegiatan yang berguna dan harus dikuasai oleh masing-masing peserta didik. Kemampuan membaca pada peserta didik lebih diutamakan pada kemampuan membaca tingkat dasar, seperti melafalkan atau mengucapkan angka, huruf dan lambing menjadi sebuah bunyi yang bermakna. (Harahap, 2021).

Berdasarkan wawancara peneliti di UPT SD Negeri 260 Gresik khususnya kelas 1 ditemukan beberapa masalah yang beranekaragam. Salah satu permasalahan yang dominan dan banyak dihadapi oleh peserta didik kelas 1 adalah tentang kesulitan membaca. Penyebab dari kesulitan tersebut dikarenakan oleh keterbatasan pada keterampilan membaca peserta didik seperti kurang hafal dalam mengenal huruf abjad, kurang mengenal tanda baca, kurangnya minat-motivasi membaca, serta pengucapannya yang masih sering terbata-bata sehingga seringkali peserta didik mengalami keterlambatan dan memakan waktu yang banyak. selain itu, guru juga tidak menggunakan sarana belajar. Ketika aktivitas membaca sedang berlangsung, peserta didik yang mengalami kesulitan membaca guru harus mengeja terlebih dahulu bacaan tersebut. Media pembelajaran tentunya sangat berguna dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan adanya sarana belajar, peserta didik akan dengan lebih sederhana memahami materi yang diajarkan dengan baik. Guru biasanya dominan hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik akan merasa kesulitan dalam memahami isi materi. Oleh karena itu, dengan diberikan sarana belajar, maka akan lebih sederhana dalam mengatasi kesulitan membaca bagi peserta didik. (Futiht et al. 2020).

Setelah penemuan masalah, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa smart reading board untuk keterampilan membaca peserta didik. Media pembelajaran smart reading board ini adalah bentuk permainan dengan cara membongkar kepingan-kepingan maupun potongan-potongan gambar atau kata yang kemudian disusun menjadi bentuk gambar atau kata yang utuh. Media pembelajaran smart reading board sangat cocok diterapkan bagi peserta didik dalam mengasah keterampilan membaca apalagi pada kelas 1 yang masih berada dalam fase suka bermain. (Wedham et al. 2022).

2. KAJIAN TEORITIS

Pengembangan merupakan suatu bentuk pembelajaran formal dan informal yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah dan bertanggungjawab (Ritonga et al, 2022). Smart reading board adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk sebuah papan yang

berisi kegiatan dari suatu pembelajaran, terbuat dari bahan dasar seperti kayu, kardus, triplek maupun gabus dengan disertakan kepingan-kepingan atau potongan-potongan berupa simbol, gambar, angka, atau huruf sekalipun (Sa'diah, 2024). Keterampilan membaca merupakan aktivitas individu dalam menerima informasi yang disajikan oleh penulis lewat sebuah tulisan (Gunarti, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian berbasis pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh (Sa'diah, 2024). yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Lokasi penelitian ini di UPT SD Negeri 260 Gresik pada semester genap dengan subjek kelas 1 berjumlah 15 peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket (ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik), tes keterampilan membaca, dan wawancara. Aspek pada angket ahli media meliputi aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafisan (Gunarti, 2022). Aspek pada angket ahli materi meliputi aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan kebahasaan (Gunarti, 2022).

Adapun untuk menghitung hasil validasi dari angket dapat menggunakan rumus dibawah ini:

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

(Gunarti, 2022)

Dengan kriteria penilaian dibawah ini, disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket Pada Ahli Media, Ahli Materi, dan Respon Peserta Didik

Skor	Penilaian	Kriteria
1	01,00% - 20,00%	Sangat kurang baik
2	>20,00% - 40,00%	Kurang baik
3	>40,00% - 60,00%	Cukup
4	>60,00% - 80,00%	Baik
5	>80,00% - 100,00%	Sangat baik

(Rini dan Sukartiningsih, 2021)

Berikut pada tes keterampilan membaca, hasil tes dapat dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Ketuntasan Tes} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik dari kelas yang diteliti}} \times 100\%$$

Berikut adalah kriteria ketuntasan pada tes:

KKM <75 : Tidak Tuntas

KKM >74 : Tuntas

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas temuan dari pengembangan media pembelajaran smart reading board untuk keterampilan membaca peserta didik melalui penelitian di UPT SD Negeri 260 Gresik pada hari Sabtu, 18 Januari 2025. Penelitian dilakukan dijadwal mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan waktu 2 JP (Waktu Pembelajaran : 2 x 35 Menit). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Sa'diah, 2024).

Hasil Penelitian

Tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap analisis (Analysis), tahap desain (Design), tahap pengembangan (Development), tahap implementasi (Implementation), dan tahap evaluasi (Evaluation).

Tahap Analisis

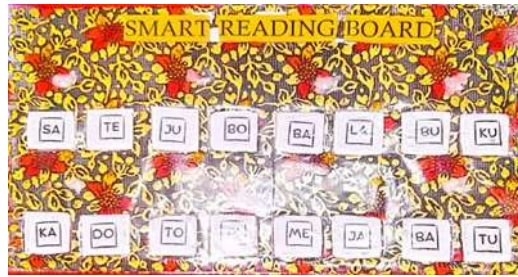
Pada tahap analisis terdapat 2 jenis cara yaitu: Analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik maupun pengajar. Kemudian analisis kurikulum, dimana penelitian ini menggunakan materi membaca nyaring suku kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap Desain

Pada tahap ini, terdapat 2 langkah-langkah untuk mendesain media, yaitu: Pemilihan media pembelajaran, dimana peneliti memilih media pembelajaran berupa Smart Reading Board untuk mengatasi keterampilan membaca peserta didik. Kemudian pembuatan sketsa atau konsep media, Peneliti membuat sketsa media pembelajaran smart reading board di aplikasi canva. Sketsa yang dibuat peneliti menggunakan elemen-elemen yang hampir sama dengan media aslinya, dari bentuk media, warna media, dan gambar dalam media.

Tahap Pengembangan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran smart reading board melalui pengumpulan berbagai material pendukung dalam pembuatan media, seperti kardus, lembaran, perekat, plastic mika, isolasi double tip, lem tembak, dan gunting. Usai proses pembuatan media rampung, tahapan validasi akan diberikan kepada beberapa ahli, seperti ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Hasil dari validasi tersebut kemudian akan di hitung menggunakan rumus.



Gambar 1. Media Pembelajaran Smart Reading Board setelah jadi

Validasi Ahli Media

Peneliti melakukan validasi kepada ahli media. Adapun aspek - aspek yang tercantum yaitu aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafisan dengan menggunakan skala likert 1-5.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Media	Ahli	Skor Maksimal
1.	Aspek Penyajian	Warna media menarik, tidak mencolok, dan tidak membosankan	5		5
		Kualitas gambar menarik	4		5
		Kerapian media	4		5
		Keamanan media	4		5
2.	Aspek Kebahasaan	Petunjuk menggunakan bahasa yang jelas	5		5
		Penggunaan tata bahasa yang benar	5		5
		Memiliki kemampuan memotivasi peserta didik	4		5
3.	Aspek Kegrifisan	Font dan ukuran yang digunakan sesuai	5		5
		Desain tampilan menarik	5		5
		Kerapian gaya penulisan	4		5
Total Skor Keseluruhan			45		50

Dibawah ini untuk perhitungan hasil validasi ahli media dapat menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} = 0,9$$

$$P = 0,9 \times 100 = 90\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Hasil validasi ahli media oleh validator mendapatkan skor validasi secara keseluruhan sebesar 45 dan skor maksimal sebesar 50. Berdasarkan perhitungan di atas, hasil dari validasi ahli media mendapatkan skor presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik, artinya pencapaian yang luar biasa, tidak ada kekurangan dan sangat memuaskan.

Kesimpulan dari validator ahli media adalah media dapat digunakan dengan revisi dengan sedikit kritikan yaitu perekat pada media belum praktis.

Validasi Ahli Materi

Peneliti melakukan validasi kepada ahli materi. Adapun aspek - aspek yang tercantum yaitu Aspek Kelayakan Isi, Aspek Kelayakan Penyajian dan Aspek Kelayakan Bahasa dengan menggunakan skala likert 1-5.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Ahli Materi	Skor Maksimal
1.	Aspek Kelayakan Isi	Topik sesuai kurikulum	5	5
		Materi sesuai dengan tingkat kesulitan	5	5
		Materi disajikan secara akurat, berdasarkan fakta	5	5
		Penjelasan mendalam	5	5
		Menggali informasi lewat penyajian soal – soal	5	5
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	Materi sesuai standar kompetensi	5	5
		Materi menarik minat, perhatian dan keaktifan	5	5
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	Bahasa mudah dimengerti dan difahami	5	5
		Materi menggunakan bahasa yang sopan, halus, dan tidak kasar	5	5
		Materi menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	5	5
Total Skor Keseluruhan			50	50

Dibawah ini hasil dari validasi ahli media dapat di hitung berdasarkan rumus berikut ini:

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

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} = 1$$

$$P = 1 \times 100 = 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Hasil validasi ahli materi oleh validator mendapatkan skor validasi secara keseluruhan sebesar 50 dan skor maksimal sebesar 50. Berdasarkan perhitungan di atas, hasil dari validasi ahli materi mendapatkan skor presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik, artinya pencapaian yang luar biasa, tidak ada kekurangan dan sangat memuaskan.

Kesimpulan dari validator ahli materi adalah materi yang digunakan tanpa revisi.

Tahap Implementasi

Tahapan ini merupakan proses peneliti mengaplikasikan media dengan melakukan pembelajaran langsung di kelas. Peneliti memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk belajar sambil bermain smart reading board. Implementasi ini dilakukan guna mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran smart reading board. Pada tahap ini juga peneliti akan menyebarkan angket respon dan lembar tes untuk keterampilan membaca peserta didik.

Tes Keterampilan Membaca

Peneliti membagikan lembar tes keterampilan membaca kepada peserta didik tingkat 1 dengan totalnya sebanyak 15 peserta didik. Tes keterampilan membaca terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Setiap nomor mendapatkan skor 10 apabila peserta didik memberikan jawaban yang tepat dan skor 0 diberikan apabila peserta didik menjawab soal dengan salah. Jumlah skor penilaian tes secara keseluruhan adalah 100 (skor sempurna) jika peserta didik mampu menjawab seluruh soal dengan benar dan tepat.

Tabel 4. Hasil Perolehan Tes Keterampilan Membaca

No. Absen	Nama Peserta Didik	Nilai yang diperoleh	Kriteria Ketuntasan	
			Tuntas (>74)	Tidak Tuntas (<75)
1	WD	100	√	
2	FA	100	√	
3	VN	20		√
4	AB	100	√	
5	MK	100	√	
6	DF	90	√	
7	FY	100	√	
8	RV	100	√	
9	HG	100	√	
10	NB	100	√	
11	ND	100	√	
12	NI	80	√	
13	AK	100	√	
14	ZK	100	√	
15	IS	100	√	

Berdasarkan tabel diatas, sebanyak 14 anak dengan kriteria tuntas dan 1 anak dengan kriteria tidak tuntas karena mendapatkan nilai 20 dimana nilai tersebut dibawah atau kurang dari KKM.

Untuk mengitung ketuntasan dari hasil tes dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan Tes} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik dari kelas yang diteliti}} \times 100$$

$$KT = \frac{14}{15} \times 100\%$$

$$KT = \frac{14}{15} = 0,9333$$

$$KT = 0,9333 \times 100$$

$$KT = \frac{14}{15} \times 100\% = 93,33\%$$

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, hasil tes peserta didik kelas 1 di UPT SD Negeri 260 Gresik mendapatkan presentase sebesar 93,33% dengan KKM > 74% sehingga hasil tes dinyatakan Tuntas.

Respon Peserta Didik

Peneliti menyebarkan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik setelah bermain smart reading board. Peserta didik diminta untuk menandai kolom YA atau TIDAK dengan tanda centang sesuai dengan pertanyaan yang tersedia pada lembar respon peserta didik. Pertanyaan pada lembar peserta didik berjumlah 12 soal.

Keterangan :

5 : YA

0 : TIDAK

Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik

No. Absen	Nama Didik	Peserta	Kriteria Penilaian		Skor Penilaian
			Banyaknya skor pada kolom (YA)	Banyaknya skor pada kolom (TIDAK)	
1	WD		8	4	8
2	FA		10	2	10
3	VN		9	3	9
4	AB		10	2	10
5	MK		10	2	10
6	DF		10	2	10
7	FY		10	2	10
8	RV		10	2	10
9	HG		9	3	9
10	NB		8	4	8
11	ND		9	3	9
12	NI		9	3	9
13	AK		9	3	9
14	ZK		12	0	12
15	IS		12	0	12
Jumlah Skor Keseluruhan					145

Berdasarkan tabel hasil respon peserta didik diatas, jumlah skor keseluruhan sebanyak 145. Perhitungan dari tabel hasil respon peserta didik dapat menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{145}{180} \times 100\%$$

$$P = \frac{145}{180} = 0,8055$$

$$P = 0,8055 \times 100$$

$$P = \frac{145}{180} \times 100\% = 80,56\%$$

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, dapat disimpulkan jika hasil presentase angket respon peserta didik adalah sebanyak 86,31% dengan kriteria Baik , yang artinya kondisi diatas rata-rata, memenuhi hampir semua kriteria yang diharapkan.

Hasil Wawancara

Setelah tahapan penelitian selesai, peneliti melangsungkan sesi wawancara bersama peserta didik dan guru. Teknik menganalisis wawancara ada 3, yaitu Reduksi Data (data hasil wawancara akan ditulis sebagai data mentah, kemudian peneliti memilih poin – poin penting atau informasi yang benar dan akurat berdasarkan penelitian yang ada), Kategorisasi Data (peneliti mengelompokkan data sesuai dengan jenis pertanyaan yang ada pada lembar wawancara), dan Penyajian Data (peneliti menyajikan jawaban pada setiap soal yang ada dengan cara menuliskannya pada lembar wawancara).

Tahap Evaluasi

Pada fase ini, peneliti melakukan penilaian pada pembuatan media yang mendapatkan perbaikan dari validator ahli media, sedangkan untuk validator ahli materi tidak ada revisi. Kesulitan-kesulitan tidak luput dari proses pembuatan media, seperti mencari bahan media yang agak susah, untuk mendapatkan bahan yang kuat, kokoh dan tebal. Namun, pada akhirnya peneliti menemukannya. Peneliti juga mengalami kesusahan saat mendesain media, dari melapisi kertas dan plastik mika, peneliti harus fokus dan hati-hati saat bagian memotong lubang kotak yang ada pada media dengan menyesuaikan bentuk smart reading board. Namun, proses pembuatan media, semua itu dapat terselesaikan dengan cukup memuaskan.

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Smart Reading Board

Pengembangan media pembelajaran smart reading board untuk keterampilan membaca peserta didik dimulai dengan mengumpulkan bahan-bahan pendukung pembuatan media. Setelah pengumpulan media selesai, kemudian dilakukannya proses pembuatan media menggunakan bahan-bahan yang sudah disediakan. Setelah media jadi atau selesai dibuat, peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli, seperti validator ahli media, validator ahli materi dan respon peserta didik

Validasi Media dan Materi Pembelajaran

Peneliti telah melakukan validasi media dan validasi materi kepada validator. Validasi media mendapatkan skor 90% dengan kriteria “Sangat Baik” yang artinya pencapaian yang luar biasa, tidak ada kekurangan dan sangat memuaskan. Media dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan untuk validasi materi mendapatkan skor 100% dengan kriteria “Sangat Baik” yang artinya pencapaian yang luar biasa, tidak ada kekurangan dan sangat memuaskan. Materi yang digunakan tanpa revisi.

Peneliti juga telah melakukan uji coba dengan mengimplementasikan media pembelajaran kepada peserta didik kelas 1 UPT SD Negeri 260 Gresik dan uji coba media pembelajaran berjalan dengan lancar.

Hasil Belajar pada Lembar Tes Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik kelas 1 UPT SD Negeri 260 Gresik sangatlah memuaskan. Peserta didik kelas 1 berjumlah 15. Peneliti melakukan tes keterampilan membaca kepada peserta didik kelas 1 di UPT SD Negeri 260 Gresik. ketuntasan belajar yang didapatkan peserta didik adalah sebesar 93,33% yaitu 14 dari 15 peserta didik dinyatakan tuntas dengan nilai di atas atau lebih dari KKM (75).

Respon Peserta Didik

Hasil angket respon peserta didik kelas 1 UPT SD Negeri 260 Gresik meraih skor penilaian sebesar 86,31% dengan “Sangat Baik” yang artinya pencapaian yang luar biasa, tidak ada kekurangan dan sangat memuaskan.

Kelayakan Media Smart Reading Board

Media pembelajaran puzzle layak digunakan pada peserta didik kelas 1 khususnya guna mengatasi kendala dalam membaca peserta didik. Ketika peserta didik diberikan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, terbukti peserta didik sangat antusias dan tertarik untuk bermain sambil belajar, bahkan peserta didik tidak sabar untuk bergantian bermain bersama teman-temannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran puzzle untuk keterampilan membaca peserta didik dimulai dengan mengumpulkan bahan-bahan pendukung pembuatan media, dilanjutkan dengan proses pembuatan media dan di akhiri dengan proses validasi. Validasi ahli media mendapatkan presentase sebesar 90%, presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Validasi ahli materi mendapatkan presentase sebesar 100%, dan respon peserta didik mendapatkan presentase sebesar 80,56%. Media pembelajaran smart reading board layak digunakan pada peserta didik kelas 1 khususnya untuk mengatasi kesulitan membaca peserta didik. terbukti peserta didik sangat aktif dan tertarik untuk bermain sambil belajar, bahkan peserta didik tidak sabar untuk bergantian bermain bersama teman-temannya. Peneliti memberikan saran dalam pemanfaatan media puzzle ini, guru dapat mendampingi dan memantau peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media smart reading board karena pembelajaran ini termasuk ke dalam bentuk permainan.

DAFTAR REFERENSI

- Futihat, F., Nurdin, I., & Ningsih, L. (2020). Pengembangan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2), 135–148. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/ibtidai/article/view/3683/2791>
- Gunarti, Y. (2022). *Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar* [Tesis, Universitas PGRI Semarang]. <http://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.14140>
- Harahap, R. R. (2021). *Penggunaan media pembelajaran puzzle dalam peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKN di kelas V SD Negeri 0906 Padang Sihopal Kecamatan Huristak Kabupaten Padang Lawas* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan].
- Indrianti, L. (2020). Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema 1 siswa kelas 1 SDN 38 Mataram. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i1.2510>

- Kamaladini. (2021). *Pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 5 di kelas 1 sekolah dasar* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram].
- Mushliha, L. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran busy book untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD Negeri Demangan Kota Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi*, 10(8), 831–840.
- Mustajab, A., Prasetyo, I., & Rahman, D. (2024). Penerapan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 16 Sungai Goa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–51. <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2985>
- Nurfebriyano, D., Suryadi, I., & Andini, R. (2024). Studi literatur: Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1857–1863. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2442>
- Putri, S., & Dafit, F. (2023). Pengembangan media puzzle suku kata untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 182 Pekanbaru. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 57–69. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i1.3647>
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rini, W. A., & Sukartiningsih, W. (2021). Pengembangan media puzzle kata bergambar menggunakan aplikasi Instagram untuk siswa kelas 1 sekolah dasar pada keterampilan membaca permulaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 2597–2608. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/40678>
- Ritonga, M., Sari, F., & Lubis, A. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multi Disiplin (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rizka, Z. A. (2022). *Pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di kelas III SD Al-Ittihadiyah* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara].
- Sa'diah, D. H. (2024). *Pengembangan media smart board (papan pintar) pada pembelajaran Pancasila materi "Hak dan Kewajiban" di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember].
- Syajar, A., Lestari, P., & Amin, S. (2024). Penerapan media e-book untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas III di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1350–1358. <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2985>
- Waruwu, W. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wedham, R., Adnyana, K., & Rahmat, R. (2022). Pengembangan media puzzle suku kata untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1 SDN 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 773–780. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2843>