

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR BERBASIS LITERASI (KAPIBARA) KELAS IV UPT SD NEGERI BOGOREJO

Fitri Ayu Pramudita^{1*}, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: ayuf7731@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kepraktisan, keefektifan, dan validitas proses pengembangan media. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, dan produk akhirnya adalah media pembelajaran kotak pintar berbasis literasi (KAPIBARA). Siswa UPT SD Negeri Bogorejo Tuban kelas IV dijadikan sebagai subjek penelitian. Tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi terdiri dari tahapan model ADDIE. Lembar observasi, wawancara, validasi, angket dengan jawaban guru dan siswa, serta penilaian kemampuan semuanya digunakan dalam proses pengumpulan data. Hasil validasi menunjukkan Media Smart Box Berbasis Literasi memperoleh skor 97,5% dengan kategori sangat valid. Validasi materi memperoleh skor 91% dengan klasifikasi sangat valid, dan validasi ahli bahasa memperoleh skor 96% dengan kategorisasi sangat valid. Skor rata-rata sebesar 85,29% pada tes *N-Gain Score* yang mengukur efektivitas dianggap sangat efektif. Dari segi kepraktisan, 92,5% jawaban instruktur masuk dalam kategori sangat praktis, sedangkan 95,5% jawaban siswa masuk dalam kategori sama. Asumsi bahwa Kotak Pintar Berbasis Literasi merupakan alat yang sah dan praktis dalam kegiatan belajar mengajar didukung oleh temuan penelitian ini.

Kata Kunci: media pembelajaran, kotak pintar, ADDIE

PENDAHULUAN

Dengan mencapai keberhasilan pembelajaran di kelas, salah satu cara untuk meningkatkan standar pendidikan di Indonesia adalah dengan membantu masyarakat mencapai potensi maksimal mereka. Tanpa partisipasi siswa, pembelajaran di kelas tidak akan berhasil. Kualitas siswa dapat ditunjukkan dengan keberhasilan suatu pembelajaran (Fais *et al.*, 2019). Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pemahaman literasinya. Pendidikan dan literasi berjalan seiring karena literasi dapat membantu siswa memahami, mengidentifikasi, dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari (Sari *et al.*, 2023). Saat ini, pendidikan berbasis literasi sangat penting untuk memperkuat kemampuan siswa. Salah satu komponen latihan literasi adalah membaca. Membaca dapat diartikan sebagai pegungkapan imajinasi dari seorang pembaca yang dapat di pahami khalayak umum (Hermawan *et al.*, 2020). Tindakan siswa di dalam dan di luar kelas akan dipengaruhi oleh kurangnya semangat mereka dalam membaca. Keterampilan literasi yang banyak diperoleh siswa di sekolah dasar, akan sangat dipengaruhi oleh apa yang dipelajarinya di kelas. Salah satu mata pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang dipelajari dikelas IV yakni mata pembelajaran IPAS.

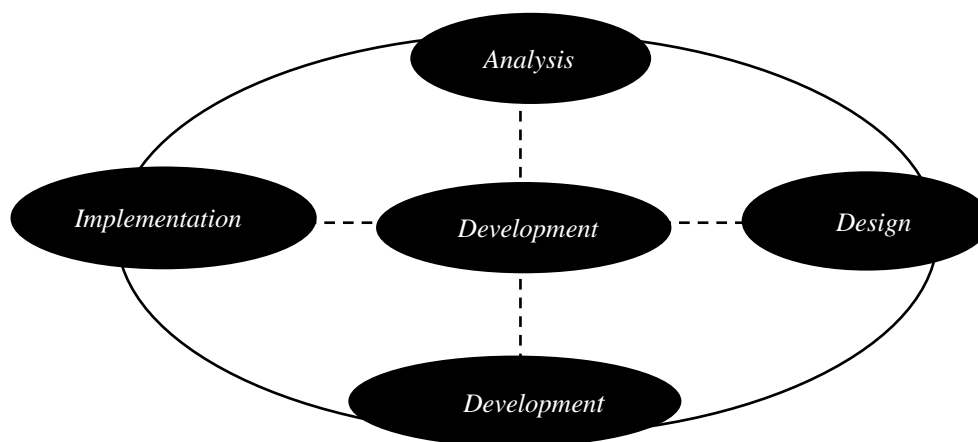
Pembelajaran IPAS di SD memiliki ruang lingkup yang sangat luas, dimana pembelajaran ini penggabungan dua mata pembelajaran yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pembelajaran yang ada pada materi IPAS salah satunya yakni materi Indonesiaku Kaya Budaya. Berdasarkan temuan wawancara dengan guru kelas IV UPT SD Negeri Bogorejo Tuban, mayoritas guru tetap menggunakan bahan cetak, seperti buku, selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat. Wawancara peneliti dengan siswa kelas empat menunjukkan bahwa, selain lemahnya kemampuan membaca, tidak efektifnya penggunaan sumber daya yang diberikan oleh siswa juga membuat mereka kurang sadar akan budaya dan kearifan lokal Indonesia. Sepuluh siswa masih kurang lancar membaca, dan dua siswa masih belum mahir membaca. Temuan tersebut memacu peneliti untuk membuat bahan pembelajaran yang berujung pada terciptanya penelitian “Pengembangan Media Kotak Pintar Berbasis Literasi (KAPIBARA) Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Kata media, yang berarti “tengah”, “perantara”, dan “pengantar”, berasal dari bahasa Latin *medius*, yang juga berarti “pengantar” (Daud, 2023). Video pembelajaran biasanya digunakan sebagai media untuk memberikan kesan kepada siswa yang masih

kurang belajar. Untuk membantu guru mengajarkan pembelajaran kepada siswa yang memiliki kemampuan literasi rendah terkait budaya Indonesia dan kearifan lokal, media pembelajaran Kotak Pintar Berbasis Literasi (KAPIBARA) menjadi salah satu pilihan. Media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk fokus, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membantu mereka menjadi pembaca yang lebih baik, dan meningkatkan hasil belajar siswa, dan masih banyak lagi manfaat pendidikan lainnya (Harnanto, 2016). Kotak pintar berbasis literasi yang digunakan pada penelitian ini mempunyai keunggulan yaitu mampu menampilkan teks dan suara melalui tombol. Itu juga dapat menampilkan permainan saku budaya dan roda putar di sisinya. Oleh karena itu, kotak pintar adalah wadah kotak yang berisi peralatan Pendidikan (Harnanto, 2016). Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media smart box berbasis literasi untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas IV SD.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti membuat media kotak pintar berbasis literasi (KAPIBARA) dengan berbagai materi dan permainan di dalamnya. Kotak Pintar Berbasis Literasi di buat dengan bentuk tiga dimensi. Dari uraian yang telah disampaikan, peneliti mengambil judul Pengembangan Media Kotak Pintar Berbasis Literasi (KAPIBARA) pada pembelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Bogorejo Tuban.

METODE PENELITIAN

R&D atau pengembangan merupakan istilah umum untuk model penelitian yang akan diterapkan (*Research and Development*). Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi akan menjadi model penelitian yang digunakan. Dengan menggunakan paradigma ADDIE, berikut tindakan yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Firda & Nurha di, 2023)

Melalui penggunaan angket, penilaian siswa, wawancara, dan observasi, peneliti mengumpulkan informasi mengenai pembuatan media kotak pintar berbasis literasi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, lembar penilaian kemampuan, dan lembar validasi angket respon guru dan siswa. Setelah itu, data yang terkumpul akan diperiksa. Teknik analisis data kualitatif dapat ditunjukkan melalui kata-kata deskriptif yang memberikan pujian sekaligus rekomendasi untuk menyempurnakan media kotak pintar. Data kuantitatif dikumpulkan melalui pembuatan barang media smart box, validasi produk, angket tanggapan guru dan siswa, serta hasil tes kemampuan siswa. Menurut Ika & Wiratsiwi (2022) Validasi oleh pakar media, materi, dan bahasa dapat menghasilkan rumusan untuk menentukan nilai validitas. Rumus berikut digunakan untuk menghitung besarnya validitas dengan menggunakan:

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

Keefektifan media Kotak pintar berbasis literasi dapat di lihat melalui tes, di mana dalam tes akan di berikan soal *pretest* dan *posttest*. Pengujian produk pengembangan ini menggunakan *Pretest-Posttest N-gain Score*.

Rumus berikut dapat digunakan untuk mendapatkan persentase hasil belajar siswa (Isdayanti *et al.*, 2022):

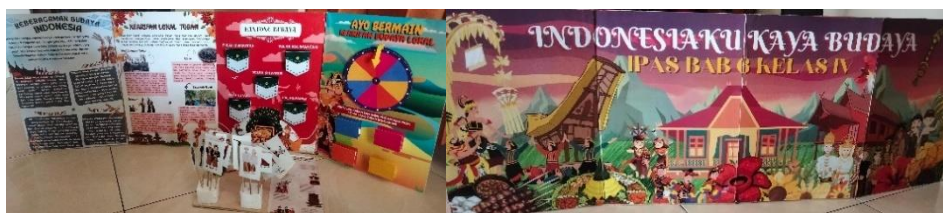
$$N\text{-gain Score} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Rumus berikut digunakan untuk menentukan kepraktisan media, berdasarkan pernyataan guru dan siswa dalam tanggapannya:

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kotak Pintar Berbasis Literasi (KAPIBARA) produk proyek ini digunakan di kelas IV di UPT SD Negeri Bogorejo Tuban untuk mengedukasi IPAS keberagaman budaya Indonesiaku. Model pengembangan yang digunakan adalah tahapan model ADDIE: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.



Gambar 2. Media Kotak Pintar Berbasis Literasi (KAPIBARA)

Media yang dikembangkan lebih *modern* dibandingkan dengan media yang beredar sebelumnya. Media peneliti tersedia dalam format audio selain dalam bentuk cetak, yang membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain membaca dan mendengarkan konten di media KAPIBARA, siswa juga dapat melakukan kegiatan literasi. Tentu saja sudah beberapa kali pengujian dilakukan terhadap media yang dibuat. Eksperimen yang dilakukan akan membuahkan hasil yang praktis, efektif, dan valid. Hasil pengujian media yang dikembangkan sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi Media Kotak Pintar Berbasis Literasi

Validator	Persentase	Tingkat Kevalidan
Ahli Media	97,50%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid
Ahli Materi	91%	Sangat Valid
Rata-rata persentase	94,83%	Sangat Valid

Di antara ketiga validator, 94,83% merupakan nilai persentase rata-rata. Berdasarkan hasil validasi, media kotak pintar berbasis literasi (KAPIBARA) untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa masuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan di lingkungan pendidikan. Meskipun demikian, sejumlah perubahan telah direkomendasikan oleh para ahli di bidang media, bahasa, dan materi untuk meningkatkan produk ini lebih jauh lagi.

Ujian lembar penilaian yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengumpulkan data efektivitas. Dalam penelitian ini, penilaian *N-gain Score* digunakan dalam analisis. Hasil ditampilkan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Perhitungan *N-gain Score*

	Pretest	Posttest	<i>N-gain Score</i>	<i>N-gain Score %</i>
Rata-rata	40,67	90,87	0,85	85,29

Nilai *N-Gain Score* sebesar 0,85 berada pada kategori tinggi dan menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan, Tabel di atas menunjukkan bahwa kategori sangat efektif mempunyai persentase rata-rata sebesar 85,29%. Dapat disimpulkan bahwa literasi membaca anak kelas IV pada konten kaya budaya Indonesia dapat dimunculkan melalui media kotak pintar berbasis literasi (KAPIBARA).

Angket persentase respon guru dan siswa memberikan informasi mengenai kepraktisan media. Dari angket respon siswa sebesar 95,5% masuk dalam kategori sangat bermanfaat, menunjukkan perkembangan media sangat praktis, sedangkan angket respon guru sebesar 92,5% tanggapannya masuk dalam kategori sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validitas ahli, validasi ahli media menghasilkan proporsi “sangat valid” sebesar 97,5%. Berdasarkan penilaian ahli bahasa, 96% hasilnya memenuhi standar “sangat valid”. Pakar materi memberikan skor medium sebesar 91%, menempatkannya pada kategori “sangat valid”. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *N-gain Score* adalah alat yang berguna untuk mengukur literasi membaca, dengan persentase rata-rata 85,29% menunjukkan peningkatan setelah terapi. Angket respon guru berkategori “sangat praktis” dengan persentase sebesar 92,5%, sedangkan hasil praktikalitas memperoleh persentase sebesar 95,5% dari angket respon.

DAFTAR PUSTAKA

- Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Suatu Keniscayaan Di Era Digital. *Fitrah*, 5(1), 63–83.
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26.
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendidri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26.
- Gusmanti, V., Herman, H., & Mardiana, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Permulaan melalui Permainan Kotak Pintar dengan Media Tutup Botol di TK Ananda Kota Payakumbuh Sumatera Barat. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 77-83.
- Harnanto, S. (2016). Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 33.
- Hasanah, L. U., Priyanti, N. Y., & Yuntina, L. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kotak Pintar Pada Kelompok A di TK Dahlia Tanjung Priok. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(3), 715-721.
- Hermawan, R., Rumaf, N., & Solehun, S. (2020). Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 56–63.
- Ika, N. A., & Wiratsiwi, W. (2022). Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan aplikasi web pixton untuk siswa kelas Vi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 269–273.
- Isdayanti, I., Wicaksono, A. T., & Rahmawati, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Worksheet Materi Asam Basa Berbasis Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al Kawnu : Science and Local Wisdom Journal*, 1(2), 74–81.
- Putri, E. S., Guntur, M., & Hasis, P. K. (2024). Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(2), 79-93.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal

- huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18.
- Sari, N., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sd. *Jurnal Sekolah*, 7(4), 678–685.