



Pengembangan Media KOPIBA (Kotak Pintar Baca) untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Ika Nur Julianti^{1*}, Maryam Isnaini Damayanti²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*ika.22066@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 10-03-2026

Accepted: 20-06-2026

Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Rendahnya keterampilan membaca permulaan serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional sehingga diperlukan pengembangan media yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Kotak Pintar Baca sebagai sarana pembelajaran dalam mendukung keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Metode yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba produk melibatkan 23 siswa kelas IA SDN Kutisari II/269 Surabaya. Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat valid dengan persentase 96% dari ahli media dan 85,4% dari ahli materi. Media juga dinilai sangat praktis, dibuktikan dengan hasil angket respons guru sebesar 98% dan siswa sebesar 94%. Selanjutnya, keefektifan media ditunjukkan melalui skor N-Gain sebesar 0,70 termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media KOPIBA dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Kata kunci: *Pengembangan Media, Kotak Pintar, Membaca Permulaan*

ABSTRACT

Low initial reading skills and lack of use of learning media are the background for the implementation of this research. Conditions in the field show that the learning process is still dominated by conventional approaches, so it is necessary to develop media that is relevant to the needs and characteristics of students. This research aims to produce Reading Smart Box media as a means of learning in supporting the initial reading skills of grade I elementary school students who meet valid, practical, and effective criteria. The method applied is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product trial involved 23 students in class IA of SDN Kutisari II/269 Surabaya. The research data was obtained through expert validation, teacher and student response questionnaires, and reading tests. The results of the study showed that the media was categorized as very valid with a percentage of 96% of media experts and 85.4% of material experts. The media is also considered very practical, as evidenced by the results of the questionnaire of 98% of teachers and 94% of students. Furthermore, the effectiveness of the media is shown through an N-Gain score of 0.70 included in the high category. Based on these results, KOPIBA media was declared suitable for use in the beginning reading learning of elementary school grade I students.

Keywords: *Media Development, Smart Box, Reading Beginner*

Pengutipan APA:

Julianti, I.N., & Damayanti, M.I. (2026). Pengembangan Media KOPIBA (Kotak Pintar Baca) untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa dibagi menjadi empat, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan dkk., 2023). Keempat keterampilan tersebut memiliki keterkaitan dalam menunjang proses komunikasi dan keberhasilan penguasaan bahasa. Membaca termasuk keterampilan yang sering diperhatikan dalam kehidupan sehari-hari (Harianto, 2020). Proses yang dilibatkan mencakup tahapan pengenalan huruf, perangkaian huruf ke dalam bentuk suku kata, penggabungan suku kata menjadi kata, serta penyusunan kata membentuk kalimat secara bertahap. Melalui membaca, seseorang dapat memperoleh berbagai informasi untuk menambah wawasan, memperluas kosakata, serta mendorong pertumbuhan diri secara intelektual maupun emosional. Pada tingkat awal sekolah dasar, pembelajaran membaca dikenal sebagai membaca permulaan. Membaca permulaan identik dengan pengenalan huruf, bunyi huruf, dan penggabungan bunyi menjadi suku kata yang bermakna (Kurnia & Apriliya, 2022). Siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan membaca permulaan secara optimal sehingga dapat memahami keterampilan membaca lanjutan di jenjang berikutnya (Damayanti dkk., 2020).

Pada kenyataannya, keterampilan membaca permulaan masih menjadi aspek yang sulit dikuasai oleh sebagian siswa. Kesulitan ini mencakup pengenalan huruf, pengejaan kata, dan pemahaman terhadap kata (Sari dkk., 2022). Kondisi ini berbanding terbalik dengan salah satu tuntutan Kurikulum Merdeka fase A yang menetapkan bahwa peserta didik perlu menguasai keterampilan membaca kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Lebih lanjut, Anggrarini (2022) mengemukakan kendala yang dialami siswa dalam membaca, meliputi keterbatasan mengenali simbol huruf, membedakan huruf vokal dan konsonan, kesulitan membaca kata dengan lancar, serta sulit menghubungkan kata menjadi kalimat secara utuh. Data *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 turut menunjukkan kecakapan literasi membaca siswa Indonesia berada pada kategori rendah dengan perolehan skor 359 berada di bawah rata-rata (OECD, 2023). Kondisi tersebut mengindikasikan diperlukannya penguatan keterampilan membaca sejak dini mengingat penguasaan keterampilan membaca berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Persoalan serupa ditemukan di SDN Kutisari II/269 Surabaya. Hasil wawancara dengan guru kelas I memperlihatkan adanya sejumlah siswa yang belum tepat dalam melafalkan bunyi huruf sehingga berdampak pada kelancaran membaca kata. Pelaksanaan pembelajaran cenderung menerapkan metode konvensional dan berorientasi pada buku teks. Pada dasarnya, guru telah melaksanakan pembelajaran membaca permulaan. Namun, keterbatasan pemanfaatan media menyebabkan proses pembelajaran didominasi oleh guru, sehingga partisipasi siswa belum cukup optimal. Beberapa faktor yang menyebabkan siswa mengalami keterlambatan membaca, yaitu kurangnya motivasi belajar, pengaruh lingkungan, dan kurangnya bahan bacaan (Nuraini dkk., 2021).

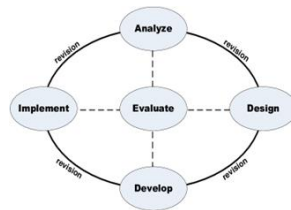
Upaya yang dapat diterapkan untuk mendukung keterampilan membaca adalah melalui penggunaan media. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi antara guru dengan siswa. Penggunaan media yang dirancang khusus untuk kegiatan membaca dapat membantu siswa semangat dalam belajar membaca (Mustika dkk., 2023). Merujuk pada permasalahan, diperlukan media yang selaras dengan perkembangan dan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar masuk pada tahap operasional konkret (Aisyapuri dkk., 2025). Salah satu media yang mampu mendukung kebutuhan pembelajaran konkret adalah media kotak pintar. Media kotak pintar merupakan media yang dikemas dengan bentuk kotak bermuatan gambar dilengkapi kata untuk belajar (Basori, 2020). Media kotak pintar mampu mendorong motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Sejumlah studi sebelumnya telah mengkaji penggunaan media kotak pintar dalam kegiatan pembelajaran. Putri dkk (2024) menunjukkan pengembangan media kotak pintar dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa pada tahap pengenalan huruf. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Fieana dkk (2024) juga mengungkapkan media kotak pintar sangat efektif dalam mempercepat pengenalan simbol huruf dalam pembelajaran membaca permulaan. Lebih lanjut, Komalasari dkk (2024) menegaskan penggunaan media *smart box* atau kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca melalui aktivitas bermain yang interaktif. Berdasarkan studi terdahulu, penggunaan media kotak pintar berfokus pada pengenalan huruf dan terlihat celah yang belum secara spesifik menyajikan proses pembentukan kata melalui penggabungan huruf menjadi suku kata hingga kata secara bertahap dalam satu media yang terstruktur.

Penelitian ini mengembangkan media Kotak Pintar Baca sebagai sarana pembelajaran konkret yang dapat mendukung keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Media ini dikembangkan sebagai upaya menjawab kebutuhan siswa yang lebih mudah belajar melalui aktivitas secara langsung (*learning by doing*) sehingga pembelajaran membaca tidak hanya bersifat satu arah. Kebaruan penelitian ini terletak pada desain variatif media yang dikembangkan dengan berbagai aktivitas untuk memfasilitasi proses konstruksi kata secara bertahap melalui penggabungan huruf dan suku kata dalam satu sistem media berlapis. KOPIBA menekankan proses pembentukan kata melalui aktivitas eksploratif dan menyediakan komponen sesuai dengan variasi keterampilan membaca siswa. Selain itu, KOPIBA juga mengintegrasikan struktur *explosion box* dalam konsep kotak pintar. Media ini terdiri atas dua bagian, yaitu kotak pertama dan kotak kedua yang memuat berbagai aktivitas membaca pada setiap sisinya. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan media KOPIBA sebagai inovasi pengembangan media konkret dengan berbagai aktivitas menarik untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development (R&D)*. Proses pengembangan media Kotak Pintar Baca menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model didasari oleh sistematika alur pengembangan yang memberikan evaluasi berkelanjutan pada setiap tahap pelaksanaannya (Amriyah dkk., 2026).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Aspek yang dikaji dalam penelitian ini mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini dilakukan kepada 23 siswa kelas IA SDN Kutisari II/269 Surabaya dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest* sehingga belum dapat mengetahui perbandingan langsung dengan kelompok pembanding yang memperoleh perlakuan berbeda. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli media dan materi, lembar angket respon guru dan siswa serta lembar tes. Hasil validasi ahli dianalisis menggunakan skala likert yang diolah menggunakan rumus persentase. Data angket juga dianalisis menggunakan skala likert (guru) dan skala guttman (siswa). Selanjutnya, hasil pretest dan posttest dianalisis melalui perhitungan N-Gain.

Analisis hasil tes dalam penelitian ini terbatas menggunakan perhitungan N-Gain secara deskriptif sehingga belum disertai dengan pengujian statistik lebih lanjut untuk mengetahui perbedaan hasil secara signifikan. Selanjutnya, perolehan skor dikonversi berdasarkan kriteria persentase menurut Riduwan (2018), yaitu 0%-20% tidak valid dan tidak praktis, 21%-40% kurang valid dan kurang praktis, 41%-60% cukup valid dan cukup praktis, 61%-80% valid dan praktis, serta 81%-100% sangat valid dan sangat praktis. Selain itu, nilai tes juga diselaraskan dengan interpretasi N-Gain $\geq 0,7$ tinggi, $0,3 \leq \text{N-Gain} < 0,7$ sedang, dan $\text{N-Gain} < 0,3$ rendah (Rahmawati dkk., 2023).

Pelaksanaan tes membaca dilaksanakan secara lisan menggunakan instrumen tes yang memuat 10 kata. Hasil membaca dianalisis berdasarkan rubrik penilaian yang disesuaikan dengan jumlah kata pada instrumen. Penilaian membaca permulaan dapat diketahui melalui lima aspek, yaitu ketepatan, pelafalan, kelancaran, kejelasan suara, dan intonasi (Alvionita dkk., 2025). Penelitian ini membatasi penilaian pada empat aspek dengan mengecualikan intonasi. Aspek tersebut tidak disertakan karena lebih relevan untuk mengukur keterampilan membaca kalimat, sementara penelitian ini berfokus pada

keterampilan membaca kata.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Membaca Permulaan

No.	Aspek	4	3	2	1
1.	Ketepatan	Terdapat 8-10 kata dibaca dengan tepat	Terdapat 5-7 kata dibaca dengan tepat	Terdapat 3-4 kata dibaca dengan tepat	Terdapat 1-2 kata dibaca dengan tepat
2.	Pelafalan	Semua kata dibaca dengan pelafalan yang tepat	Terdapat 1-3 kesalahan pelafalan	Terdapat 4-6 kesalahan pelafalan	Terdapat 7-10 kesalahan pelafalan
3.	Kelancaran	Semua kata dibaca dengan lancar	Terdapat 1-3 kata yang dibaca dengan tidak lancar	Terdapat 4-6 kata yang dibaca dengan tidak lancar	Terdapat 7-10 kata yang dibaca dengan tidak lancar
4.	Kejelasan Suara	Semua kata dibaca dengan jelas	Terdapat 1-3 kata yang dibaca dengan tidak jelas	Terdapat 4-6 kata yang dibaca dengan tidak jelas	Terdapat 7-10 kata yang dibaca dengan tidak jelas

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Kotak Pintar Baca. Pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan melalui analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan materi. Tahap ini dilakukan agar dapat menyesuaikan kebutuhan yang diperlukan sehingga media selaras dengan kondisi pembelajaran. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas IA SDN Kutisari II/269 Surabaya, diketahui bahwa sebagian siswa belum lancar membaca kata. Siswa kerap mengalami kekeliruan dalam aspek fonologis, seperti kesalahan pengucapan bunyi huruf vokal dan konsonan, serta mengalami kesulitan mengenali beberapa simbol huruf yang memiliki kemiripan

bentuk visual, seperti huruf ‘m’, ‘n’, ‘b’, ‘d’, dan ‘p’. Kesulitan tersebut terjadi karena siswa belum mampu mengenali simbol huruf secara menyeluruh sehingga berdampak pada kelancaran membaca kata. Selain itu, rendahnya motivasi belajar juga terlihat dari kecenderungan siswa yang bersikap pasif ketika pembelajaran membaca. Kondisi tersebut tidak terlepas dari pelaksanaan pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa.

Analisis lebih lanjut menunjukkan adanya variasi kemampuan membaca siswa, yaitu 4 siswa perlu bimbingan, 7 siswa masih berkembang, 4 siswa cakap, dan 8 siswa mahir. Perbedaan tingkat kemampuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dirancang secara adaptif sehingga dapat mengakomodasi kebutuhan siswa. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran aktif dan kontekstual. Pengembangan media ini dirancang sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Fase A elemen “Membaca dan Memirsa” yang menekankan kemampuan siswa dalam melafalkan kosakata sederhana. Rentang usia siswa kelas I sekolah dasar berkisaran 6-7 tahun yang lebih mudah menyerap informasi melalui aktivitas secara langsung dan cenderung gemar bergerak, mudah tertarik pada hal-hal baru, serta mudah bosan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media KOPIBA yang berisi berbagai aktivitas membaca untuk mendukung partisipasi aktif siswa. Materi yang dimuat adalah materi pelajaran Bahasa Indonesia Bab 4 Aku Bisa! tema bermain dan bergerak dengan fokus pada kata berawalan suku kata la, li, lu, le, lo. Materi disesuaikan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung dan melalui diskusi dengan guru kelas sehingga turut mempertimbangkan kesesuaian terhadap tingkat kemampuan siswa kelas I.

Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan desain media Kotak Pintar Baca dan perancangan instrumen penelitian. Media KOPIBA dirancang selaras dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Penyajian media memperhatikan pemilihan warna, gambar, tulisan, dan bahasa yang jelas sesuai tingkat perkembangan. Media KOPIBA dilengkapi penutup bagian atas yang ketika dibuka keempat sisi media terbuka ke arah luar. Pada setiap sisi, terdapat aktivitas membaca yang berbeda-beda mulai dari aktivitas pertama dengan fokus pada pengenalan huruf vokal dan konsonan yang digabung menjadi suku kata, misalnya huruf ‘L’ dipadukan dengan ‘A’. Setelah itu, siswa menghubungkan suku kata yang sama pada sisi media dengan melilitkan karet pada penyangga sehingga dapat menghasilkan pengulangan bunyi suku kata, seperti LA-LA. Aktivitas berikutnya adalah menyusun huruf yang telah disusun secara acak menjadi suku kata hingga kata utuh sesuai gambar. Selain itu, terdapat aktivitas mencocokkan kata sesuai gambar hewan berawalan ‘L’ dan terdapat aktivitas membaca stik berisi kata yang kemudian dimasukkan ke dalam kantong berdasarkan suku kata awalnya. Media Kotak Pintar Baca juga dilengkapi kotak kecil pada bagian tengah yang disebut kotak

kedua. Kotak tersebut berisi aktivitas membaca interaktif berisi roda putar, jendela kata, diorama gambar hewan, dan sisi yang memuat lirik lagu.



Gambar 2. Media Kotak Pintar Baca



Gambar 3. Tampilan Bagian Dalam



Gambar 4. Komponen Media Kotak Pintar Baca

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media yang disusun sebelumnya untuk divalidasi dan dikembangkan menjadi media konkret yang siap digunakan. Tampilan luar media Kotak Pintar Baca berbahan dasar kardus tebal yang dilapisi kertas sukun dan kertas stiker. Kotak pertama berukuran 22 x 22 x 31 cm, sedangkan kotak kedua berukuran 15 x 15 x 22 cm. Tampilan

aktivitas membaca didesain menggunakan aplikasi *Canva* yang selanjutnya dicetak dan dilaminasi agar penggunaannya tidak mudah rusak. Peneliti juga menggunakan perekat *velcro* pada beberapa aktivitas dan komponen media sehingga mudah dilepas pasang dan dapat digunakan secara berulang. Setiap aktivitas pada kotak pertama memiliki komponen pelengkap untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Komponen tersebut terdiri dari potongan huruf, gambar, nama hewan, dan stik kata.

Penggunaan komponen tersebut bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam latihan membaca secara bertahap. Selain itu, komponen isi media diletakkan pada kotak perlengkapan yang disesuaikan dengan kemampuan membaca, merah untuk siswa perlu bimbingan, kuning masih berkembang, hijau cakap, dan biru untuk siswa mahir. Seluruh siswa dapat menggunakan media yang sama dengan variasi isi komponen yang disesuaikan namun tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perbedaan isi komponen terletak pada jumlah pelatihan dan tingkat kompleksitas kata yang disajikan sehingga siswa yang mahir tetap mendapatkan tantangan. Setelah proses pengembangan selesai, dilakukan validasi produk kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan media.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi

Aspek Penilaian	Skor Persentase	Kategori Kevalidan
Validasi Media (Tampilan, Isi, Penggunaan)	96%	Sangat Valid
Validasi Materi (Isi, Bahasa, Penyajian)	85,4%	Sangat Valid

Merujuk pada tabel 2, hasil validasi media yang dilakukan oleh Dr. Yuni Suprpto, S.Pd., M.Pd., memperoleh persentase 96% termasuk kategori sangat valid sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Saran perbaikan dari ahli media berkaitan dengan tampilan luar media mencakup penyesuaian peletakan judul dan penambahan logo. Validasi ahli materi oleh Ibu Nanda Veruna Enun Kharisma, S.Pd., M.Pd., memperoleh persentase sebesar 85,4% yang menunjukkan bahwa dari segi materi, media juga dikategorikan sangat valid. Ahli materi juga memberikan saran terkait penambahan buku panduan penggunaan media Kotak Pintar Baca. Setelah penyempurnaan produk berdasarkan masukan para ahli, media dapat dilanjutkan pada tahap implementasi pembelajaran.

Pada tahap implementasi, dilaksanakan uji coba produk pada tanggal 14 April 2026 kepada 23 siswa kelas IA SDN Kutisari II/269 Surabaya. Kegiatan dimulai dari pembukaan, pelaksanaan pretest, penyampaian materi, demonstrasi media, implementasi media, pengerjaan LKPD, angket, serta pelaksanaan posttest. Dalam praktiknya, siswa dibagi menjadi 6 kelompok kecil sesuai dengan tingkat kemampuan membaca yang diketahui melalui asesmen diagnostik awal dan didukung informasi dari guru, yaitu kelompok perlu bimbingan, masih berkembang, cakap, dan mahir.

**Gambar 5.** Implementasi Media

Setiap kelompok mendapatkan kotak komponen dan LKPD yang telah disesuaikan. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan aktivitas pada kotak pertama terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke kotak berikutnya. Selanjutnya, kemudahan penggunaan media dapat diketahui melalui pengisian lembar angket yang ditujukan kepada siswa sebagai pengguna media, sedangkan guru bertindak sebagai pengamat selama pelaksanaan uji coba.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon

Aspek Penilaian	Skor Persentase	Kategori Kepraktisan
Angket Pendidik (Isi, Bahasa, Penyajian)	98%	Sangat Praktis
Angket Peserta Didik	94%	Sangat Praktis

Hasil perhitungan angket siswa memperoleh persentase 94% dan angket pendidik sebesar 98% yang menunjukkan media Kotak Pintar Baca sangat praktis digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media dan hasil respon guru juga mengungkapkan bahwa media KOPIBA menarik serta mudah digunakan baik secara individu maupun kelompok. Setelah mengetahui tingkat kepraktisan media, selanjutnya dilakukan analisis hasil pretest dan posttest siswa untuk mengetahui keefektifan media. Siswa diminta membaca secara lisan dengan maju satu persatu dan dinilai menggunakan rubrik penilaian. Data tes diolah menggunakan rumus perhitungan N-Gain. Hasil uji coba produk menunjukkan adanya kenaikan 21 poin antara pretest dan posttest. Perhitungan N-Gain juga memperoleh nilai sebesar 0,70 termasuk peningkatan kategori tinggi.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes

Komponen	Skor
Rata-Rata Pretest	70,2
Rata-Rata Posttest	91,2
N-Gain	0,70

Tahap akhir pengembangan media merupakan tahap evaluasi terhadap kualitas media yang dikembangkan. Proses evaluasi terbagi menjadi dua, yakni evaluasi formatif yang dilaksanakan selama proses pengembangan produk melalui penilaian serta penyempurnaan media berdasarkan hasil validasi para ahli dan evaluasi sumatif dilakukan setelah media diimplementasikan sehingga bertujuan untuk menilai kualitas akhir produk dari aspek kepraktisan melalui hasil angket guru dan siswa serta keefektifan melalui hasil tes yang menunjukkan adanya kenaikan skor.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, pengembangan media Kotak Pintar Baca terbukti mampu mendukung keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Penggunaan media KOPIBA memberikan kontribusi dalam pembelajaran membaca kata berawalan suku kata la, li, lu, le, lo. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media dapat membantu optimalisasi pembelajaran membaca. Media dikembangkan secara menarik agar dapat mendorong motivasi siswa dalam membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukaryanti (2023), bahwa media kotak pintar berpotensi untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar melalui aktivitas secara langsung.

Produk yang dikembangkan terlebih dahulu diuji standar kelayakannya melalui validasi para ahli. Kevalidan media ditentukan dari kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan (Zahro & Sumadi, 2025). Perancangan media telah disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran membaca, serta selaras dengan karakteristik siswa. Materi yang disajikan secara sistematis mendukung keterampilan membaca dari suku kata hingga kosakata sederhana. Kesesuaian antara gambar dan materi turut membantu memperjelas pemahaman siswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media KOPIBA memenuhi kelayakan tidak hanya pada aspek isi, tetapi juga pada aspek penyajian dan kemudahan penggunaan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Putri (2024) yang menunjukkan bahwa media kotak pintar sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan media KOPIBA tidak terlepas dari desainnya yang selaras dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pada tahap operasional konkret, siswa masih membutuhkan bantuan objek nyata dan representasi visual untuk memahami konsep yang bersifat abstrak sehingga pembelajaran perlu didukung oleh media yang dapat dilihat, diraba, dan dimainkan secara langsung agar memudahkan proses pemahaman (Sari dkk., 2026). Komponen aktivitas media KOPIBA dirancang untuk menjembatani simbol huruf dengan bentuk yang lebih nyata sehingga proses pembentukan kata dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media konkret terbukti memberikan pengalaman belajar yang nyata dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran membaca (Kartina & Nafsi, 2025).

Kepraktisan berkaitan dengan kemudahan penggunaan media. Rasa ingin tahu siswa terhadap isi media mendorong munculnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran (Nainggolan dkk., 2024).

Selama uji coba, sebagian besar siswa memberikan respon yang sangat positif dalam pembelajaran membaca. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa ketika terlibat aktif dalam aktivitas eksploratif media, seperti menempel potongan huruf dan gambar, merangkai kata, mengelompokkan stik kata, dan permainan bahasa melalui roda putar serta membuka sisi jendela yang menghubungkan gambar dengan kata. Aktivitas tersebut mendukung siswa lebih aktif dan percaya diri membaca di depan teman-temannya serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Basori (2020) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media kotak pintar dapat mempermudah proses pemahaman materi.

Keefektifan media Kotak Pintar Baca diketahui melalui hasil analisis pretest dan posttest. Pelaksanaan kedua tes dilakukan melalui tes membaca secara lisan untuk mengetahui kemampuan membaca awal peserta didik sekaligus perkembangan kemampuan membaca setelah menggunakan media (Siregar dkk., 2024). Hasil yang diperoleh pada uji coba produk menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata antara pretest dan posttest. Kenaikan skor menunjukkan bahwa media mampu membantu ketercapaian kompetensi yang diharapkan (Badi'ah dkk., 2025). Seluruh siswa mengalami perkembangan kemampuan membaca berdasarkan hasil perhitungan N-Gain. Meskipun terdapat 1 siswa yang memperoleh skor posttest di bawah 75, siswa tersebut menunjukkan perkembangan dari sebelumnya hanya mampu membaca 1–2 kata menjadi 5-6 kata dengan tepat sehingga masih memerlukan bimbingan intensif dalam proses pembelajaran membaca. Media Kotak Pintar Baca dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan khususnya membaca kata berawalan suku kata la, li, lu, le, lo. Hal serupa ditunjukkan dalam penelitian Olanda & Purnomo (2024) bahwa penggunaan media kotak pintar efektif membantu peningkatan kemampuan membaca.

Media Kotak Pintar Baca menyediakan komponen aktivitas yang disesuaikan dengan beragam kemampuan siswa. Penyesuaian ini memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya, sehingga siswa tidak merasa tertinggal dalam proses pembelajaran. Secara teoretis, penggunaan media berkaitan dengan konsep scaffolding yang memberikan bantuan secara bertahap. Pada tahap awal, siswa memperoleh dukungan dalam mengenal bunyi huruf dan suku kata (la, li, lu, le, lo). Bantuan tersebut dikurangi secara bertahap ketika siswa mulai mampu menyusun huruf menjadi suku kata hingga kata secara mandiri. Dalam proses implementasi, setiap kelompok tetap mendapatkan pendampingan untuk membantu siswa memahami instruksi dan memastikan ketepatan bacaan siswa sesuai dengan aktivitas pada media. Selain itu, pembelajaran kelompok juga memfasilitasi terjadinya interaksi antar teman sebaya dalam mendukung proses pembelajaran membaca.

Pada implikasinya, pembelajaran dilakukan dengan menyediakan media pada setiap kelompok. Mengingat media tersebut menuntut siswa untuk berinteraksi dengan berbagai aktivitas, diperlukan pengelolaan kelas dan manajemen waktu yang lebih efisien agar penggunaan media dapat berjalan secara optimal. Penelitian ini memiliki keterbatasan yang menjadi ruang pengembangan bagi studi

selanjutnya. Pertama, penelitian ini hanya diterapkan pada satu kelas uji coba serta belum membedakan hasil berdasarkan karakteristik demografis siswa. Kedua, cakupan materi yang digunakan masih terbatas pada kata berawalan suku kata la, li, lu, le, lo. Ketiga, media KOPIBA menggunakan bahan dasar kardus yang memerlukan perawatan lebih lanjut terkait daya tahan pada bahannya.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media Kotak Pintar Baca untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian para ahli sebesar 96% dan 85,4% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan media dari angket guru dan siswa memperoleh persentase 98% dan 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan media melalui tes membaca yang dinilai menggunakan rubrik penilaian membaca memperoleh skor N-Gain sebesar 0,70 termasuk kategori tinggi. Kontribusi penelitian ini terletak pada tersedianya media Kotak Pintar Baca sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan yang mendukung keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang eksploratif dan bermakna. Media ini dapat membantu guru menyediakan pembelajaran membaca yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Saran bagi peneliti selanjutnya, media Kotak Pintar Baca dapat dikembangkan lebih lanjut dengan inovasi yang lebih beragam, baik dari aspek bahan, tampilan, isi, maupun cakupan materi. Selain itu, media ini dapat diterapkan pada subjek penelitian yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Aisyapuri, R. P., Khairana, H., & Damayanti, D. A. (2025). Kesesuaian Implementasi Pembelajaran MIPA dengan Tahap Perkembangan Kognitif Piaget. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(5), 209–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.3340>
- Alvionita, G., Pendidikan, F. I., Pendidikan, F. I., Pendidikan, F. I., Lafal, K., Suara, K., & Permulaan, M. (2025). Analisis Pelafalan dalam Membaca Permulaan pada Peserta Didik Kelas 1A SDN Palebon 01 Kota Semarang. *Malih Peddas*, 15(2), 191–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v15i2.26701>
- Amriyah, C., Andrini, M., Sutriani, I., Kurniawati, E., & Prasetyo, N. T. (2026). Analisis Perbandingan Model Desain Pembelajaran ADDIE dan Dick &. 21(1), 1677–1684. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16449>
- Anggrarini, R., Misdalina, M., & Hera, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas I SD Negeri 68 Palembang. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(2), 120–128. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i2.19>
- Badi'ah, U., Kismawiyati, R., & Megaswarie, R. N. (2025). Pengaruh Media Papan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Disabilitas Intelektual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12, 1079–1090. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>
- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191>
- Damayanti, M. I., Hendratno, H., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Modul Membaca Dan Menulis Untuk Perkuliahan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Awal Jurusan S1 Pgsd Fip Unesa.

- Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(1), 54–65. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p61-72>
- Fieana, N. A., Yuliani, S. N., Fidrayani, & Hayat, M. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Media Kotak Pintar Kelompok B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 62–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.2802>
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *DIIdaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Kartina, M., & Nafsi, T. (2025). Pemanfaatan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas II A SDN 22 Palu. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 237–247. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.8159>
- Komalasari, D. N., Hardiningsih, S., Mulyadi, & Wulandari, S. (2024). Pengembangan Media Smart Box Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SDN Inpres Mangge Dalam Kec. Lambu. *JIMP (Jurnal Inovasi dan Manajemen Pendidikan)*, Vol. 4 No. <https://doi.org/10.12928>
- Kurnia, S. Y., & Aprilia, S. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 317–326. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53160>
- Mustika, C. N., Rakhman, P. A., & Rokhmanah, S. (2023). Penggunaan Media Papan Susun Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I di SD Negeri Banjarsari 5. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 3397–3404. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21594>
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.904>
- Nuraini, E., Oktirianty, E., & Fathurrohman, Y. (2021). Analisis Faktor-faktor Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri Poris Pelawad 2. *YASIN*, 1(1), 88–95. <https://doi.org/10.58578/yasin.v1i1.17>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Olanda, V., & Purnomo, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas I SD Negeri Kasongan. *EDUKASI : Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 16(02), 425–442. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Putri, E. S., Guntur, M., & Hasis, P. K. (2024). Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(2), 148–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.71049/dmc1z430>
- Rahmawati, K. D., Alim Marhadi, M., & N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Kimia melalui Pembiasaan Literasi dan Strategi Think Pair Share (TPS) pada Materi Sistem Koloid di Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.36709/jpkim.v8i1.11>
- Riduwan. (2018). *Dasar-Dasar Statistik*. Alfabeta.
- Sari, M., Arni, Y., Khoirunnisa, K., & Silitonga, R. G. (2026). Efektivitas Media Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SD dalam Pembelajaran IPAS pada Materi “Apakah Semua Hewan Sama”. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 12(1), 642–656. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v12i1.5799>
- Siregar, A. P. L., Simanjuntak, E. B., Karo-Karo, D., Tambunan, H. P., & Sembiring, M. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 107396 Paluh Merbau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7134–7148. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13483>
- Sukaryanti, A., Syaflin, S. L., & Syaflin, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. 7(1), 140–149. https://doi.org/https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675

- Tarigan, Y. H. B., Nana Hendra Cipta, & Siti Rokmanah. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Zahro, S. F., & Sumadi. (2025). Uji Validitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon guna Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 175–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28973>