



Original Article

Pengembangan Media *Smart box* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa di Madrasah Ibtidaiyah

Diana Pauziah Ritonga^{1✉}, Andina Halimsyah Rambe²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Correspondence Author: dianapauziahritonga@gmail.com✉

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *Smart box* serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di Madrasah Ibtidaiyah YPI Batang Kuis. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa yang dipengaruhi keterbatasan media belajar konvensional. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media *Smart box* divalidasi oleh ahli materi dan media, dengan hasil validasi masing-masing 85% (sangat valid) dan 75% (valid). Uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan hasil 88,57% (sangat praktis). Selanjutnya, uji keefektifan dilakukan melalui tes pre-test dan post-test, di mana hasil perhitungan N-Gain berada pada rentang 0,75–0,88 atau setara 75%–88% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan *Smart box*. Dengan demikian, media ini tidak hanya praktis dan layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca serta motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran kreatif dan interaktif yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: *Smart box*, keterampilan membaca, Research and Development (R&D), ADDIE, N-Gain.

Pendahuluan

Belajar adalah proses untuk memperoleh ilmu, keterampilan ataupun pemahaman. Proses ini dilakukan dengan cara membaca, mendengarkan, diskusi, serta melakukan praktik langsung (Arfandi et al., 2023). Selain itu, belajar juga melibatkan pengolahan informasi yang diperoleh, baik melalui kemauan pribadi maupun interaksi dengan orang lain. Dengan demikian, belajar bukan hanya aspek akademis, tetapi juga mencakup perkembangan diri secara psikomotorik, termasuk aspek sosial, emosional, dan



<https://jurnal.usk.ac.id/riwayat>

kognitif ([E. Harefa et al., 2024](#)).

Keterampilan membaca merupakan pondasi dari pendidikan dan kehidupan yang modern, namun perkembangannya dipengaruhi dari perkembangan jaman yaitu digitalisasi seiring perubahan jaman sekarang di era pendidikan sangat membutuhkan teknologi untuk mengetahui informasi cepat berkaitan pendidikan akses online dari teknologi yang digunakan biasa berupa ebook, google classroom dan lain-lain seiring perkembangan jaman peningkatan membaca berkurang pesat dalam dunia Pendidikan ([Aminah & Yusnaldi, 2024](#)).

Tujuan utama keterampilan membaca untuk memperoleh pemahaman dari teks atau materi yang dibaca sehingga mampu memahami informasi dari teks yang dibaca. Selain itu, keterampilan membaca juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mengingat, memperdalam pemahaman mendukung perkembangan komunikasi agar memahami materi dan kosa kata yang telah dibaca ([Syafira Sahara Saleh, Sapri, 2024](#)).

Secara umum, membaca adalah kegiatan yang penting dalam kehidupan, sebab membaca juga memerlukan latihan berdasarkan pengalaman, mengajar baik di lembaga Pendidikan informal, membaca untuk bisa memahami keterampilan membaca. Sekolah bukan berarti pengajaran yang berlebihan karena merupakan mata pelajaran yang dapat dipisahkan atau dapat kedua pelajaran tersebut ([Lubis et al., 2023](#)).

Keterampilan membaca adalah aspek utama dalam pendidikan yang menjadi fokus perhatian di Madrasah Ibtidaiyah YPI Batang Kuis. Sekolah ini berlokasi di Jalan Medan Batang Kuis, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Berdasarkan observasi awal di tanggal 20 Februari 2025 bersama wali kelas 4, ditemukan bahwa kemampuan membaca siswa masih belum mencapai target yang diharapkan. Pada semester ganjil, dari 21 siswa di kelas 4, terdapat 1 siswa yang belum lancar membaca dan memahami materi bacaan dengan baik. Namun, pada semester genap, terjadi peningkatan kemampuan membaca pada ketiga siswa tersebut. Meskipun demikian, keterampilan membaca siswa 1 siswa tersebut terhadap isi materi masih perlu ditingkatkan agar setara dengan teman-teman sekelasnya. Di sekolah tersebut guru terfokus pada buku mata pelajaran saja tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa bosan dan jenuh pada kegiatan membaca. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca memerlukan pendekatan dan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Media belajar mengajar penting dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai sarana atau perantara yang digunakan dalam menyampaikan materi belajar mengajar kepada siswa ([Sitepu et al., 2023](#)). Tujuannya adalah untuk merangsang pikiran, memotivasi peserta didik, menarik perhatian, dan mendorong terjadinya proses pembelajaran yang terarah ([Simamora et al., 2024](#)). Dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin pesat, keterampilan membaca menjadi kunci utama untuk menciptakan masyarakat yang gemar belajar ([Mikraj et al., 2025](#)). Membaca tidak hanya melihat tulisan, akan tetapi memahami makna yang ada di dalamnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Maman dan Rajab (2020) dalam ([Tanjung & Anas, 2023](#)), membaca adalah aktivitas bahasa sebagai keterampilan reseptif kedua setelah mendengarkan. Sebab itu, belajar membaca adalah proses yang berkelanjutan dan tidak pernah usai.

Keterampilan membaca, khususnya pemahaman bacaan (reading comprehension), tantangan kompleks yang melibatkan berbagai aspek, yaitu kognitif, pedagogis, psikomotorik, dan psikologis ([Rika Widianita, 2023](#)). Berikut adalah analisis

mendalam tentang akar masalah dan dampaknya Masalah utama dalam pemahaman membaca adalah kurangnya kemampuan dasar, seperti penguasaan kosakata yang terbatas. Kosakata yang minim menghambat siswa dalam memahami makna teks ([Hanny & Dahlan, 2023](#)). Menurut penelitian oleh Rika Widianita (2023), penguasaan kosakata yang rendah membuat siswa kesulitan mengidentifikasi kata-kata kunci dalam bacaan, sehingga mereka tidak dapat menangkap inti dari materi yang dibaca kesulitan dalam memahami tata bahasa juga menjadi penghambat. Siswa seringkali tidak mampu mengurai struktur kalimat kompleks atau memahami konteks gramatikal. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan menginterpretasikan makna kalimat secara utuh ([Jasmine, 2020](#)) kurangnya pengetahuan latar belakang (background knowledge) tentang materi yang dipelajari juga menjadi masalah. Siswa yang tidak memiliki pengetahuan dasar tentang topik tertentu akan kesulitan memahami bacaan yang berkaitan dengan topik tersebut ([Rizkiy Bahar, dkk, 2022](#)). Banyak siswa menganggap membaca sebagai kegiatan yang membosankan. kurangnya minat baca menyebabkan siswa malas dan jenuh, sehingga mereka tidak serius dalam memahami isi bacaan. Hal ini berakibat rendahnya pemahaman mereka pada materi yang dibaca ([Lestari & Ramadan, 2024](#)).

Istilah *Smart box* dalam bahasa Inggris memiliki arti “kotak pintar ([Pramudya & Paksi, 2020](#)). Menurut ([Mohammad, 2020](#)), *Smart box* merupakan media berbentuk kotak yang berisi kumpulan gambar dan kata. Media ini dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Sementara itu, ([Aminah & Yusnaldi, 2024](#)) mendefinisikan Sebagai media, *Smart box* berbentuk kotak dengan dua sisi berbeda, yaitu sisi materi pembelajaran dan sisi pertanyaan. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Smart box* adalah media pembelajaran yang dirancang dalam menarik perhatian murid serta mempermudah memahami materi ([Oktavia et al., 2024](#)).

Solusi keterampilan membaca dengan menggunakan media *Smart box* untuk memahami siswa dalam meningkatkan keterampilan murid dalam membaca isi materi yang dipelajari atau yang dibahas oleh guru sehingga siswa mampu memahami materi. guru dapat menampilkan *Smart box* untuk menarik perhatian siswa agar peserta didik tidak bosan atau jenuh untuk mengikuti kegiatan membaca, dengan menggunakan media *Smart box* ini siswa bisa tertarik pada kegiatan membaca, sehingga pemahaman siswa akan membaca dan senang mengikuti kegiatan membaca dan tidak bosan karena dilakukan kegiatan membaca sambil bermain contohnya guru menampilkan media pembelajaran dengan menggunakan *Smart box* Bahasa Indonesia materi teks deksripsi sehingga siswa paham dan tidak bosan pada pemahaman keterampilan membaca ([Richa Alfina Maulidiyah, 2024](#)).

Penelitian tentang pengembangan media *Smart box* bertujuan meningkatkan keterampilan membaca untuk mengembangkan media *Smart box*. Membaca adalah salah satu tujuan utama dalam kehidupan sehari-hari. Dalam era perkembangan dunia pendidikan penggunaan media dalam proses belajar Media *Smart box* salah satu media yang dapat digunakan dan menarik perhatian murid dalam keterampilan membaca dan siswa akan paham akan materi teks prosedur dan teks deksripsi ini juga penting untuk memperkuat kompetensi guru dalam mengajar. Peneliti akan mengkaji dan mengembangkan media *Smart box* (kotak pintar) pada materi Bahasa Indonesia dikelas 4 YPI Batang Kuis.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan yang telah dijelaskan, peneliti menjadikan beberapa penelitian ini sebagai acuan untuk pengembangan media *Smart*

box (kotak pintar), berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang didalamnya, seperti mata pelajaran bahasa Indonesia dimasukkan berupa materi teks deksripsi, cara mengaplikasikan media *Smart box*, serta cara membuat *Smart box* yang menarik sehingga meningkatkan keterampilan membaca murid di pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga Riset ini bertujuan meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui penerapan media *Smart box*. Harapannya, media ini dapat memperkuat kemampuan membaca sekaligus menarik minat baca peserta didik. Hasil penelitian juga diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan dapat diimplementasikan di sekolah-sekolah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode pengembangan tersebut dipakai untuk merancang sekaligus menguji validitas produk-produk yang dimanfaatkan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran ([Okpatrioka Okpatrioka, 2023](#)). Tujuan utama dari metode ini adalah menghasilkan produk yang memiliki tingkat validitas tinggi melalui tahapan penelitian yang sistematis ([Zunizar, 2020](#)). Produk yang dihasilkan berupa *Smart box* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan terdiri dari 5 tahap *analyze*, *desain*, *implementasion*, serta *evaluation* ([Waruwu, 2024](#)).

Tahap pertama yang dilakukan dalam model ADDIE adalah analisis (*analyze*). Pada tahap ini meliputi kegiatan: (i) analisis kompetensi yang dituntut siswa untuk aktif dalam membaca, (ii) melakukan analisis karakteristik siswa, serta aspek lain yang terkait dalam proses keterampilan membaca, (iii) peneliti menguji keterampilan siswa dalam membaca melalui *pre-test* pro tes tanpa menggunakan media *Smart box* ([Sugihartini & Yudiana, 2020](#)). Tahap lain yang dilakukan yaitu observasi ke MIS Ihwanul muslimin tembung untuk melihat keadaan sekolah tersebut, terkait media *Smart box* pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi, serta sarana dan prasana dalam pembelajaran dan kegiatan membaca yang dilakukan oleh peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan ([E. P. Harefa et al., 2023](#)).

Tahap kedua, adalah *design* (perancangan) Hal yang selanjutnya dilakukan oleh peneliti setelah hal yang selanjutnya dilakukan oleh peneliti setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada peneliti membuat desain produk ([Maharani et al., 2024](#)). Desain yang dibuat untuk menentukan materi pada materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada tahap ini peneliti mendesign media pembelajaran dan pada materi Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan keterampilan membaca peserta didik, bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan apa yang diharapkan pada kemampuan yang diharapkan. Pada tahap ini peneliti melakukan *design poster/gambar* yang akan dimuat dalam *Smart box* ([Komalasari et al., 2024](#)).

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan) Pada tahap ini peneliti pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa *Smart box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dari materi teks deksripsi di YPI Batang Kuis kelas 4, setelah setelah melewati tahap analisis, desain dan sampai pada tahap pengembangan *Smart box*, kemudian melakukan validasi kepada para ahli materi dan media. pada tahap ini setelah mendesingn gambar kemudian gambar kemudian gambar dicetak. kemudian peneliti menyiapkan kardus, slasiban, double tip, stick, Styrofoam, gambar dan tanda baca yang akan dimuat ke dalam *Smart box* yang di inginkan ([Anafi et al., 2021](#)).

Tahap keempat adalah implementation (implentasi). Setelah produk divalidasi, oleh validator selanjutnya mengimplentasikan produk yang telah dikembangkan ([cantika, 2024](#)). Tahap ini berfungsi mengetahui pemahaman murid dalam keterampilan membaca sehingga siswa mampu memahamami apa isi dari produk yang telah dikembangkan dan keefektifan peserta didik ([Suriman, 2020](#)). Pada tahap ini dilakukan dikelas 4 YPI Batang Kuis yang berjumlah 21 siswa. kepraktisan diketahui dari instrumen dan angket yang diberikan kepada guru sera murid sesudah menggunakan media pembelajaran. Sedangkan keefektifan diketahui melalui tes kemampuan siswa dari keterampilan membaca.

Tahap kelima evaluation. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi hasil kemampuan pemahaman keterampilan peserta didik untuk mampu memahami isi bacaan tersebut ([Rambe et al., 2023](#)). Teknik keterampilan membaca membaca aktif pembaca terlibat secara aktif dengan teks, seperti mencatat materi, membuat pertanyaan, menyimpulkan materi, meningkatkan pemahaman materi, dan lain-lain ([Alpian & Yatri, 2022](#)).

Subjek pada pengembangan penelitian kelas 4 YPI Batang Kuis, uji coba dilakukan terhadap 21 orang siswa kelas 4 MIS lokasi penelitian dilaksanakan di YPI Batang Kuis yang terletak di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Jenis data kuantitatif serta kualitatif, dapat dari hasil penilaian pada lembar dari Data penelitian ini bersumber dari penilaian ahli materi melalui lembar validasi, tanggapan siswa berdasarkan angket guru, serta hasil pemahaman siswa pada aspek keterampilan membaca. Instrumen penelitian ini menggunakan angket untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *Smart box* yang dikembangkan melalui pendekatan Research and Development (RnD). Angket dirancang untuk mengukur dua aspek utama adalah kepraktisan dan efektivitas terhadap hasil belajar. Kepraktisan diukur berdasarkan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan *Smart box*, aksesibilitasnya, daya tarik desain dan kontennya, serta kesesuaiannya dengan kebutuhan dan kemampuan belajar mereka. Aspek-aspek ini dinilai menggunakan skala Likert 1-4 (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju). pertanyaan pertanyaan yang diajukan diformulasikan secara spesifik merngungkap secara spesifik untuk mengungkap tingkat persepsi pengguna terhadap setiap indikator kepraktisan.

Selain instrumen ahli media tentu peneliti juga akan membutuhkan kisi kisi instrumen diserahkan ke ahli materi. Untuk mengetahui kisi kisi materi yang disusun dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini sebagai berikut.

Tabel 1. kisi kisi instrumen ahli media

NO	ASPEK	INDIKATOR
1.	tampilan huruf	1. kejelasan huruf 2. Ukuran huruf 3. Kesesuaian warna dengan huruf 4. Pilihan warna yang menarik
2.	Kualitas bahan	5. bahan aman digunakan Untuk siswa 6. Daya tahan keawetan 7. Mudah diperoleh
3.	Manfaat	8. meningkatkan minat belajar siswa

		9. Memudahkan siswa memahami pembelajaran 10. Membantu siswa mengingat materi yang telah diajarkan
--	--	---

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

NO	ASPEK	INDIKATOR
1.	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan dasar 2. kesesuaian materi pembelajaran 3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
2.	Kebenaran Isi	4. kesesuaian media dengan materi yang disampaikan 5. Kesesuaian huruf, suku kata dan gambar dalam media <i>Smart box</i> 6. Kesesuaian penyajian urutan materi 7. Terdapat gambar untuk membantu siswa dalam penyusunan kalimat 8. Rumusan tujuan pembelajaran
3.	Penilaian Bahasa	9. Media <i>Smart box</i> menggunakan huruf yang menarik 10. Tidak menggunakan penggunaan gambar yang menimbulkan penafsiran ganda

Angket respon guru dan siswa

Angket ini diberikan kepada guru serta siswa yang diseleksi berfungsi mengetahui respon siswa dan guru terhadap media *Smart box*. Berikut kisi kisi yang digunakan untuk angket respon guru dapat dilihat dibawah ini.

Tujuan Pelaksanaan Respon Guru

Lembar angket respon guru untuk mendapatkan penilaian dari Bapak/Ibu sebagai guru terkait pembelajaran yang dilaksanakan.

Kriteria penilaian ini menggunakan skala Likert pada tabel sebagai berikut.

SKOR	KRITERIA
1	Sangat kurang
2	Kurang baik/layak/sesuai
3	Cukup baik
4	Baik/layak/sesuai

Angket respon guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator
A. Modul Ajar		
1.	Tujuan pembelajaran yang	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan

	jelas	jelas. Tujuan pembelajaran disampaikan di awal pembelajaran. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum
2.	Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang diajarkan relevan dengan tujuan pembelajaran Materi disajikan secara sistematis. Materi mencakup semua kompetensi yang ditargetkan
3.	Kesesuaian model, pendekatan metode dan media pembelajaran yang dipilih dengan perkembangan peserta didik	Model pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi. Pendekatan dan metode mendukung pencapaian tujuan. Media pembelajaran memperkuat pemahaman materi
4.	Kejelasan langkah langkah kegiatan pembelajaran dengan model, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang dipilih	Langkah pembelajaran sesuai dengan model yang dipilih. Urutan kegiatan sistematis dan logis. Alokasi waktu untuk setiap langkah pembelajaran proporsional
5.	Langkah langkah kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam diskusi. Peserta didik mengajukan dan menjawab pertanyaan. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok
6.	alokasi waktu yang diberikan setiap kegiatan sesuai	Pertanyaan bervariasi dari tingkat sederhana hingga kompleks. Pertanyaan didistribusikan merata ke seluruh kelas. Teknik questioning mendorong berpikir kritis peserta didik
7.	Kesesuaian penilaian dengan tujuan pembelajaran	Instrumen penilaian sesuai dengan indikator pencapaian. Bentuk penilaian bervariasi (tertulis, lisan, praktik). Penilaian mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan
A. Materi Ajar		
1.	Kesesuaian materi yang dicantumkan dengan kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik	Materi mencakup seluruh kompetensi dasar yang ditargetkan. Materi disusun secara sistematis sesuai dengan peta kompetensi. Konten materi relevan dengan indikator pencapaian kompetensi. Materi mendukung pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai kompetensi
2.	kedalaman uraian materi sesuai dengan tingkat peserta didik	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Bahasa yang digunakan mudah dipahami sesuai tingkat pemahaman peserta didik. Materi disajikan dari konsep sederhana ke kompleks. Ilustrasi dan contoh disesuaikan dengan pengalaman dan pemahaman

		peserta didik
3.	kesesuaian materi yang disajikan dengan kehidupan sehari hari	Contoh dan aplikasi materi terkait dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Materi mengandung nilai-nilai praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Permasalahan yang disajikan bersifat kontekstual dan bermakna. Materi mendorong peserta didik menganalisis fenomena di lingkungan sekitar

Penilaian umum

Persamaan dalam menghitung presentase kepraktisan produk yaitu:

Skor akhir = $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Jumlah skor maksimal x 100%

Data persentase yang diperoleh selanjutnya dikonversi menjadi kriteria kepraktisan seperti yang disajikan, berikut:

Skor (%)	Kriteria
81-100	Sangat praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup praktis
21-40	Kurang praktis
0-20	Sangat tidak praktis

Lembar angket respon siswa

Tujuan Pelaksanaan Respon Siswa

Lembar angket respon siswa yang dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dari siswa terkait pembelajaran yang dilaksanakan.

Kriteria penilaian ini menggunakan skala Likert pada tabel sebagai berikut

angket respon siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. KEGIATAN PEMBELAJARAN						
1.	Saya menjadi termotivasi selama mengikuti pembelajaran					
2.	Saya lebih aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran					
3.	Masalah yang dimunculkan mendorong saya untuk melakukan penyelidikan					
4.	Saya diberikan kesempatan secara lisan bertanya dan menjawab pertanyaan					
5.	Saya diberi kesempatan untuk menyimpulkan hasil diskusi					
6.	Saya lebih aktif bekerja dalam kelompok selama kegiatan pembelajaran					
7.	Permasalahan yang diangkat terkait materi					

	pembelajaran membangkitkan rasa ingin tahu saya					
8.	Memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi saya					
9.	Membantu saya dalam memahami materi					
10.	Saya memahami dengan jelas Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi					
Total Skor						

Penilaian Umum

Persamaan yang digunakan untuk menghitung persentase kepraktisan produk sebagai berikut :

Skor akhir = ~~jumlah skor perolehan~~

Jumlah skor maksimal $\times 100\%$

Data persentase yang diperoleh selanjutnya dikonversi menjadi kriteria kepraktisan seperti yang disajikan pada tabel yaitu:

skor (%)	Kriteria
81-100	sangat praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup praktis
21-40	Kurang praktis
0-20	Sangat tidak Praktis

Tes Kemampuan Siswa

Tes kemampuan siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa dalam keterampilan membaca materi pelajaran berikut kisi kisi yang digunakan tes kemampuan murid ada di tabel 3.4 dibawah ini

Tabel 3. Kisi-kisi Tes Kemampuan Keterampilan Membaca Siswa

No	Indikator	No. Pernyataan
1.	Menyusun kata menjadi kalimat yang sesuai dan dapat dimengerti	1,2,3
2.	Melengkapi kalimat menjadi kalimat yang sempurna	4,5

Selanjutnya, kategorisasi pemerolehan nilai N-gain score untuk mengukur Tingkat keefektifan media *Smart box* yang diterapkan, yaitu:

Tabel 4. Kategori N-gain score

N-gain Score	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Skor N-Gain berkisar antara -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran, sementara nilai negatif menunjukkan penurunan hasil belajar peserta didik.

Persamaan (1) dapat digunakan untuk menghitung skor N-Gain.

$$Ngain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, bisa mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi pada Tabel 4. Sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada Tabel 6

Tabel 5. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N- Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

*N-Gain = Gain Ternormalisasi

Tabel 6. Kriteria penentuan tingkat Keefektifan

Persentase %	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Smart box* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Model ADDIE diawali dengan tahap Analysis dan Design. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kesenjangan yang terjadi, karakteristik peserta didik, serta lingkungan belajar yang akan mendukung pengembangan produk. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam tahap perencanaan, di mana peneliti merancang tujuan pembelajaran, materi, strategi, media, serta instrumen evaluasi yang sesuai. Dengan analisis yang mendalam dan desain yang matang, produk yang dikembangkan akan lebih relevan dengan kebutuhan pengguna ([Branch, 2009](#)).

Tahap selanjutnya adalah Development dan Implementation. Pada tahap pengembangan, desain yang sudah disusun direalisasikan menjadi produk nyata, kemudian divalidasi oleh para ahli agar kelayakan dan kualitasnya terjamin. Setelah itu, produk diuji coba melalui tahap implementasi dalam pembelajaran nyata di kelas. Proses implementasi ini penting untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik ([Molenda, 2015](#)).

Tahap terakhir adalah Evaluation yang bertujuan menilai kualitas produk secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan secara formatif di setiap tahapan untuk menemukan kelemahan yang dapat segera diperbaiki, serta secara sumatif setelah implementasi guna menilai keberhasilan keseluruhan produk. Hasil evaluasi inilah yang digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk agar benar-benar layak digunakan dalam

pembelajaran secara berkelanjutan (Reiser & Dempsey, 2018).

Media *Smart box* yang dikembangkan telah melalui proses validasi ahli, uji kepraktisan, serta uji keefektifan dengan melibatkan guru dan siswa di sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Hasil dari analisis dan deskripsi data penelitian ini Proses tersebut sesuai dengan langkah-langkah penelitian pengembangan, yakni untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Uraian hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Hasil Uji Validasi Media *Smart box*

Produk media *Smart box* telah divalidasi oleh ahli materi serta ahli media. Validator yang dilibatkan dosen yang berkompeten dalam bidangnya. Pada validasi materi, aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi materi, kelengkapan penyajian, kejelasan bahasa, dan kebermanfaatan materi. Sedangkan pada validasi media, aspek yang dinilai meliputi desain tampilan, kejelasan gambar, kemenarikan kombinasi warna, serta kesesuaian fungsi media dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian produk dari validator di penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Tingkat Kevalidtan Ahli Media

Aspek	Skor Di Peroleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Tampilan Huruf	12	16	75%	Valid
Kualitas Bahan	9	12	75%	Valid
Manfaat Media	9	12	75%	Valid
Jumlah	30			
Skor Maksimal	40			
Presentase	75%			
Katagori	Valid			

Tabel 2. Hasil Penilaian Tingkat Kevalidtan Ahli Media

Aspek	Skor Di Peroleh	Skor Maksimal	Presentase	Katagori
Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	9	12	75%	Valid
Kebenaran Isi	16	20	80%	SangatValid
Penilaian Bahas	6	8	75%	Valid
Jumlah	34			

Skor Maksimal	40
Presentase	85%
Katagori	SangatValid

Dari Tabel 1 terlihat bahwa ahli media memberikan persentase validasi sebesar 75% (kategori valid) dan ahli materi memberikan 85% (kategori sangat valid). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Smart box* telah memenuhi standar kevalidan dari aspek materi maupun media, sehingga layak dipergunakan dalam pembelajaran membaca di Madrasah Ibtidaiyah.

Hasil Uji Kepraktisan Media *Smart box*

Setelah tahap validasi, media *Smart box* diujicobakan untuk melihat tingkat kepraktisan penggunaannya. Uji kepraktisan dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan, kejelasan instruksi, dan kebermanfaatan media. Adapun hasil penilaian uji kepraktisan media *Smart box* sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Hasil Uji kepraktisan

Responden	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Presentase	Katagori
Guru	35	30	85,71%	Sangat Praktis
Siswa	35	32	91,42%	Sangat Praktis
Rata-rata	35	31	88,57%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa media *Smart box* memperoleh rata-rata persentasenya 88,57% kategori sangat praktis. Artinya, media ini mudah digunakan oleh guru maupun siswa, menarik, serta membantu kelancaran proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya valid tetapi juga praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil Uji Keefektifan Media *Smart box*

Setelah melalui tahap validasi dan kepraktisan, langkah berikutnya adalah menguji keefektifan media. Uji keefektifan dilakukan melalui tes pre-test serta post-test kepada murid dalam mengetahui peningkatan keterampilan membaca setelah menggunakan media *Smart box*. Analisis keefektifan dihitung menggunakan rumus N-Gain, dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi.

Adapun hasil uji keefektifan media *Smart box* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Penilaian Hasil Uji Keefektifan

Nama	Nilai Siswa		Post-pre	Skor Ideal 100-Pre	n-Gain Skor	N-Gain Persen	Kreteria
	Pre	Post					
Syakira	50	90	140	50	0,8	80%	Tinggi
Allya	60	90	150	40	0,75	75%	Tinggi

Fildzah	60	90	150	40	0,75	75%	Tinggi
Ardi	40	90	130	60	0,83	83%	Tinggi
Ditio	50	90	140	50	0,8	80%	Tinggi
Silfi	20	90	110	80	0,87	87%	Tinggi
Anggara	20	80	100	80	0,87	87%	Tinggi
Siti	10	80	90	90	0,77	77%	Tinggi
Meera	20	80	100	80	0,87	87%	Tinggi
Rama	60	90	150	40	0,75	75%	Tinggi
Arbi	10	80	90	90	0,77	77%	Tinggi
Bagas	10	90	100	90	0,88	88%	Tinggi
Rana	60	80	140	40	0,75	75%	Tinggi
Iqbal	20	90	110	80	0,87	87%	Tinggi
Mika	20	80	100	80	0,87	87%	Tinggi
Riski	60	90	150	40	0,75	75%	Tinggi
Aqila	60	80	140	40	0,75	75%	Tinggi
Zira	10	80	90	90	0,77	77%	Tinggi
Naila	50	90	140	50	0,8	80%	Tinggi
Nisa	40	90	130	60	0,83	83%	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas yang ditampilkan dalam tabel 4, terlihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah mengikuti pembelajaran. Nilai pre-test yang semula relatif rendah menunjukkan kemampuan awal siswa yang masih terbatas, namun setelah diberikan pembelajaran, nilai post-test meningkat secara merata hampir pada semua siswa. Perhitungan N-Gain menunjukkan hasil yang konsisten dengan rentang antara 0,75 hingga 0,88 atau dalam persentase sebesar 75% hingga 88%. Seluruh hasil tersebut masuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memiliki efektivitas yang sangat baik dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa. Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mampu menjembatani kesenjangan pengetahuan awal siswa dan mendorong tercapainya hasil belajar yang lebih optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Smart box* yang dikembangkan memenuhi tiga aspek penting dalam penelitian pengembangan, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Pertama, dari aspek kevalidan di lihat dari ahli medianya memiliki persentase 75% dengan katagori Valid sedangkan ahli materinya memiliki persentase 85% dengan katagori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, desain media, serta kebahasaan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat [Sugiyono \(2017\)](#) bahwa instrumen atau produk yang valid mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan layak digunakan dalam penelitian maupun pembelajaran. Penelitian ini juga senada dengan penelitian [Arikunto \(2019\)](#) yang menyatakan tingkat validitas suatu media dapat dilihat dari kesesuaian konten, konstruksi, dan bahasa dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, menurut [Nieveen \(2013\)](#), media pembelajaran yang valid ditandai dengan kesesuaian antara desain dan konten dengan kebutuhan peserta didik serta standar kurikulum. Dengan

demikian, hasil validasi yang diperoleh dari media yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kedua, dari aspek kepraktisan, media *Smart box* memperoleh rata-rata skor 88,57% dengan kategori sangat praktis. Artinya, media mudah digunakan baik oleh guru maupun murid, tidak membutuhkan waktu lama untuk persiapan, dan membantu siswa lebih termotivasi dalam membaca. Hal ini sesuai dengan teori [Arsyad \(2019\)](#) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus praktis, mudah dioperasikan, dan mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Penelitian [Sari \(2021\)](#) juga menemukan bahwa media inovatif yang praktis mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan membaca. Sejalan dengan itu, penelitian oleh [Mulyasa \(2017\)](#) menunjukkan bahwa media yang memiliki tingkat kepraktisan tinggi dapat meningkatkan efisiensi proses belajar di kelas. Selain itu, menurut [Nieveen \(2013\)](#), aspek kepraktisan ditandai dengan kemudahan penggunaan, ketersediaan instruksi yang jelas, serta dukungan terhadap peran guru dan siswa dalam pembelajaran.

Ketiga, dari aspek keefektifan, hasil uji N-Gain yang berada pada kategori tinggi menunjukkan penggunaan *Smart box* mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap keterampilan membaca murid. Temuan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam menarik minat murid, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sejalan dengan pandangan konstruktivisme Piaget, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat penting. Melalui interaksi dengan media yang menarik, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh temuan [Lestari \(2020\)](#) yang menyatakan bahwa penggunaan media kotak interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca murid dalam memahami. Senada dengan itu, [Hamid \(2019\)](#) menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana media tersebut bisa meningkatkan hasil belajar murid secara nyata. Senada dengan pendapat tersebut, [Sanjaya \(2016\)](#) juga menekankan bahwa belajar mengajar akan efektif jika media yang digunakan dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa serta mendorong tercapainya capaian pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart box* berperan penting dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Selain dinyatakan layak, media ini juga relevan untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan membaca.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Smart box* sebagai media pembelajaran yang dirancang dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Media ini layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya aspek membaca, karena mampu meningkatkan motivasi belajar, kemudahan pemahaman materi, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru memanfaatkan media *Smart box* sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa karena terbukti valid, praktis, dan efektif. Siswa diharapkan lebih

aktif menggunakan media ini agar motivasi dan kemampuan literasinya berkembang. Pihak sekolah juga sebaiknya mendukung penggunaan media inovatif dengan menyediakan sarana pendukung. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengembangkan *Smart box* pada lingkup lebih luas, baik di mata pelajaran maupun jenjang pendidikan berbeda, agar hasilnya lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media *Smart box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Arfandi, M. S., Nasution, W. N., & Halimah, S. (2023). Kemampuan membaca dan menghafal Alquran santri melalui penguasaan kitab Tuhfatul Athfal. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 255–271. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i3>.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Br Sitepu, N., Lubis, R., & Siregar, L. N. K. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Pada Anak Kelas Iii Sd Negeri 040514 Desa Kineppen Kecamatan Munte Kabupaten Karo. *Nizhamiyah*, 13(1), 76. <https://doi.org/10.30821/niz.v13i1.2749>
- cantika. (2024). Penerapan Media *Smart box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Materi Bentuk Dan Sumber Energi. *Multimedia*, 18(2), 10–12.
- Elsa, F., Simamora, M., & Rambe, A. H. (2024). Pengembangan media gambar berbasis metode global untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. 10(2), 189–199.
- Hamid, A. (2019). *Media pembelajaran: Konsep dan aplikasi dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hanny, L., & Dahlan, Z. (2023). Analisis Metode Suku Kata Bagi Siswa Sulit Membaca (Disleksia) pada Sekolah Dasar Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 60–74.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 06(01), 4405–4410.
- Jasmine, K. (2020). The Descriptive Analysis Of Students' Reading Comprehension Level In Ppa Io-0130 Omasio In Tourism Text. Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu, 4(4), 272–281.
- Komalasari, D. N., Hardiningsih, S., Mulyadi, M., & Wulandari, S. (2024). Pengembangan Media *Smart box* Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii SDN Inpres Mangge Dalam Kec. Lambu. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 46–55. <https://doi.org/10.12928/jimp.v4i1.9638>
- Lestari, D. (2020). Penggunaan media kotak interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*

Dasar Indonesia, 5(2), 112–120.

- Lestari, L., & Ramadan, Z. H. (2024). Faktor Penyebab Kesulitan Membaca dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Siswa Kelas II Sekolah Dasar. 13(001), 113–124.
- Lubis, M., Zein, H. U., & Lubis, M. S. (2023). Pengaruh Literasi Membaca Dan Menulis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika Uinsu Medan Di Era Society 5.0. *Jurnal Tarbiyah*, 30(1), 39. <https://doi.org/10.30829/tar.v30i1.2244>
- Maharani, S., Nurmayani, Halimatusakdiah, Faisal, & Sembiring, M. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart box* untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 065006 Belawan TA. 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(Vol. 8 No. 2), 27498–27510.
- Mhd Rizkiy Bahar Siregar, Annisa Dahlila Angelina, Maisarah Maisarah, Liza Annisa, Mardianto Mardianto, H. H. (2022). Peran Lierasi Baca Tulis Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri.
- Mikraj, A. L., Behuku, I., Kasiahe, E. M. D., Tiwow, D. N. F., & Lomban, E. A. (2025). Penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan Keterampilan membaca permulaan dan hasil belajar Bahasa indonesia siswa kelas I SD Katolik ST Fransiskus Xaverius Maumbi. 5(June), 253–262.
- Mohammad, M. S. A. dkk. (2020). Penerapan Media *Smart box* Untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Siswa Di Sdn Jatiadi 1. Adimas, 30–36.
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nieveen, N. (2013). Educational design research: Part A. An introduction. Enschede: SLO – Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.vii1.154>
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media *Smart box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart box* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Sekolah Dasar. 1090–1104.
- Rambe, R. N., Putriana, A., Siregar, A. R. F., Siregar, R. F., Daulay, S. A., & Napitupulu, Z. S. B. (2023). Penerapan Evaluasi Pembelajaran Membaca di Kelas Tinggi. *Masaliq*, 3(5), 858–869. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1389>
- Richa Alfina Maulidiyah, W. T. P. (2024). Penerapan Media *Smart box* Pada Pembelajaran Pkn Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Sidotopo Wetan 1/255 Surabaya Richa. 09, 533–542.
- Rika Widianita, D. (2023). Literasi Membaca Dalam Kurikulum Merdeka Dan Koherensinya Dengan Karakteristik Anak Usia Jenjang Sekolah Dasar. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, R. (2021). Media inovatif dan pengaruhnya terhadap partisipasi aktif siswa dalam membaca. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45–53.
- Simamora, E. P., Pardede, N. C., & Harahap, S. H. (2024). Peran Keterampilan Membaca Dalam Membentuk Keterampilan Menulis. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 385–394. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1782>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2020). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.

- <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suriman. (2020). Penerapan Teknik Membaca Dalam Hati Untuk Meningkatkan Kemampuan Mencari Gagasan Pokok Karangan Narasi Pada Siswa SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam. *Jurnal Primary*, 5(November), 10–19.
- Syafira Sahara Saleh, Sapri, A. H. R. (2024). Analisis Kesulitan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Di Sd Alwashliyah Ismailiyah Syafira. 4(September).
- Tanjung, C. F. P., & Anas, N. (2023). Pengaruh Pemberian Media Kartu Suku Kata Terhadap Kemampuan Kualitas Membaca pada Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1513–1522. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.476>
- Waruwu, M. (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>