



PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* LITERASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Lunissa Prasdiana Putri^{1*}, Karimatus Saidah², & Frans Aditia Wiguna³

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jalan Ahmad Dahlan Nomor 76, Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia

*Email: prasdianalunissa@gmail.com

Submit: 23-06-2026; Revised: 08-07-2026; Accepted: 09-07-2026; Published: 27-07-2026

ABSTRAK: Pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas IIA MIS Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri belum optimal, karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan penggunaan media yang masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *smart box* literasi pada materi mengenal kosakata baru. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas 36 siswa, yaitu 10 siswa pada uji coba terbatas dan 26 siswa pada uji coba luas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan persentase dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kevalidan 81,5% (sangat valid) dan kepraktisan 94% (sangat praktis), serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 67,50 menjadi 89,62 pada *post-test*. Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca permulaan secara signifikan. Seluruh siswa juga mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, *smart box* literasi memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa mengenal kosakata baru dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

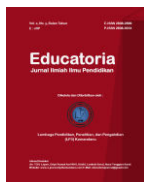
Kata Kunci: Kosakata Baru, Media Pembelajaran, Membaca Permulaan, Sekolah Dasar, *Smart Box* Literasi.

ABSTRACT: Early reading instruction for Grade IIA students at MIS Al Irsyad Al Islamiyyah, Kediri City, has not been optimal due to a teacher-centered approach and limited use of instructional media. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the "Literacy Smart Box" instructional medium for teaching new vocabulary. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The research subjects consisted of 36 students: 10 in the limited trial and 26 in the field trial. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, then analyzed using percentages and a paired-sample t-test. The results indicate that the medium achieved a validity level of 81.5% (highly valid) and a practicality level of 94% (highly practical). It also improved early reading skills, with the average score rising from 67.50 in the pre-test to 89.62 in the post-test. The paired-sample t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), demonstrating a significant improvement in early reading skills. All students achieved learning mastery. Thus, the Literacy Smart Box meets the criteria of being highly valid, highly practical, and highly effective, making it suitable for use as an instructional medium for early reading. This medium offers an engaging alternative for helping students learn new vocabulary and improve their early reading abilities.

Keywords: New Vocabulary, Instructional Media, Early Reading, Elementary School, Literacy Smart Box.

How to Cite: Putri, L. P., Saidah, K., & Wiguna, F. A. (2026). Pengembangan Media *Smart Box* Literasi untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 837-847. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i3.1628>

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/educatoria>



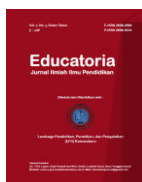
PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar berperan sebagai fondasi awal bagi perjalanan akademis setiap anak, termasuk dalam membangun kebiasaan belajar sejak usia dini (Pujayanti *et al.*, 2025). Tahap ini berlangsung pada periode penting pertumbuhan anak, sehingga stimulasi yang diberikan akan memengaruhi perkembangan akademisnya pada masa berikutnya. Pendidikan dasar tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga melatih keterampilan dasar seperti membaca dan menulis yang menjadi bekal anak dalam mengikuti pembelajaran lanjutan (Harahap *et al.*, 2025). Oleh karena itu, stimulasi pada aspek kognitif dan bahasa anak kelas rendah perlu mendapat perhatian khusus dari guru sejak tahun-tahun awal sekolah.

Salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi fokus utama pada kelas rendah sekolah dasar adalah membaca, khususnya tahap membaca permulaan. Membaca permulaan diawali dengan tahap pramembaca yang membiasakan sikap duduk, cara memegang buku, dan cara memperhatikan gambar atau tulisan, kemudian dilanjutkan dengan tahap membaca yang melatih lafal, intonasi, serta pengenalan huruf pada kata sederhana (Muammad, 2020). Keterampilan ini bersifat mendasar, karena penguasaannya akan menentukan kelancaran siswa dalam memahami mata pelajaran lain pada jenjang berikutnya. Media berbasis permainan seperti *board game* maupun kotak literasi telah dimanfaatkan untuk melatih keterampilan membaca permulaan siswa kelas rendah dan menunjukkan hasil yang mendukung (Mamonto *et al.*, 2025). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan perlu dirancang secara sistematis agar fondasi literasi siswa terbentuk dengan kokoh sejak dini (Sukijan *et al.*, 2024).

Siswa kelas rendah berada pada tahap praoperasional, yaitu masa ketika pemikiran simbolik mulai berkembang, namun pengalaman belajar yang konkret tetap dibutuhkan (Saidah *et al.*, 2020). Rentang perhatian mereka cenderung pendek, sehingga pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diperlukan agar motivasi belajar tetap terjaga sepanjang kegiatan. Guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang efektif sekaligus mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan (Wenda *et al.*, 2023). Keyakinan pedagogis guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran turut memengaruhi kualitas interaksi belajar yang tercipta di dalam kelas (Saidah *et al.*, 2025).

Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa agar materi pelajaran dapat diterima secara lebih efektif (Fikri & Madona, 2020). Media yang dirancang dengan baik mampu memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih baik (Nurdyansyah, 2019; Pramana *et al.*, 2022). Kehadiran media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia turut membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diingat (Haptanti *et al.*, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan siswa, termasuk siswa kelas rendah juga telah banyak dikaji dalam berbagai tinjauan penelitian terdahulu



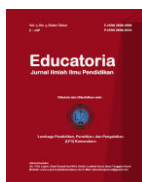
(Kurnia & Ibrahim, 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Observasi awal di kelas IIA MIS Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan masih didominasi oleh metode ceramah. Guru sesekali menggunakan kartu kata, kartu gambar, atau buku cerita bergambar, tetapi penggunaannya masih jarang dan terbatas pada beberapa pertemuan saja. Wawancara dengan guru kelas mengungkap kesulitan dalam mengajarkan materi membaca permulaan, karena siswa cenderung kurang fokus dan asyik bermain sendiri selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi hasil belajar mencatat hanya 5 dari 36 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 31 siswa lainnya masih tertinggal. Tes awal menggunakan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada level pengenalan suku kata.

Penelitian tentang media *smart box* pada jenjang sekolah dasar sebenarnya bukan hal baru dalam kajian pendidikan dasar. Komalasari *et al.* (2024) mengembangkan *smart box* literasi untuk siswa kelas II di SDN Inpres Mangge Dalam dan membuktikan media tersebut praktis serta efektif meningkatkan membaca permulaan siswa di sekolah tersebut. Gunawan & Misbah (2024) mengembangkan *smart box* berbasis *make a match* untuk mata pelajaran IPAS kelas IV dan menemukan media tersebut efektif mendongkrak minat belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia. Pangastuti & Sumadi (2024) menerapkan *smart box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II dan membuktikan media tersebut mampu meningkatkan literasi membaca siswa selama pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya belum mengembangkan media *smart box* yang berfokus pada penguasaan kosakata baru melalui aktivitas manipulatif secara terpadu serta dikembangkan dengan model ADDIE pada konteks siswa kelas II. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *smart box* literasi berbasis model ADDIE untuk materi mengenal kosakata baru pada siswa kelas IIA MIS Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri. Media ini diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *smart box* literasi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD pada materi mengenal kosakata baru. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *smart box* literasi yang mengintegrasikan aktivitas manipulatif untuk mengenalkan kosakata baru secara bertahap melalui penyusunan dan pencocokan huruf, suku kata, kata, gambar, dan kalimat sederhana. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran literasi awal berbasis model ADDIE dengan menyediakan bukti empiris mengenai validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini memberi solusi konkret bagi guru dalam mengatasi keterbatasan media



pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah. Penelitian ini juga memperkaya kajian tentang penerapan konsep belajar sambil bermain pada pembelajaran literasi awal di sekolah dasar.

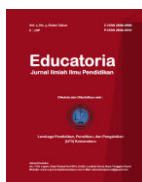
METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Saat & Mania, 2020). Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap *design* meliputi perancangan media *smart box* literasi, materi, dan instrumen penelitian. Pada tahap *development*, produk dikembangkan, divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian direvisi sesuai masukan validator. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas pada 10 siswa dan uji coba luas pada 26 siswa kelas IIA MIS Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri dengan melibatkan satu guru Bahasa Indonesia. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif selama pengembangan dan sumatif berdasarkan hasil uji media.

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, karena kelas tersebut memiliki permasalahan dalam kemampuan membaca permulaan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Uji coba dilaksanakan secara bertahap, yaitu uji coba terbatas pada 10 siswa untuk mengidentifikasi kekurangan media dan melakukan penyempurnaan produk, kemudian dilanjutkan dengan uji coba luas pada 26 siswa untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Angket digunakan untuk menilai kevalidan oleh ahli media dan ahli materi serta kepraktisan berdasarkan respons guru dan siswa, sedangkan tes *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur keefektifan media. Angket digunakan untuk menilai kevalidan media oleh dua validator, yaitu satu ahli media yang memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran dan satu ahli materi yang memiliki kompetensi di bidang pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. Kepraktisan media dinilai berdasarkan respons satu guru Bahasa Indonesia dan 10 siswa kelas IIA yang terlibat dalam uji coba terbatas setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Data kevalidan dan kepraktisan dianalisis menggunakan persentase, sedangkan data keefektifan dianalisis menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah penggunaan media.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk, meliputi perbaikan tampilan, isi materi, petunjuk penggunaan, dan komponen media agar sesuai dengan masukan validator. Setelah dinyatakan layak, media diujicobakan pada uji coba terbatas. Masukan dari guru, siswa, serta hasil observasi selama uji coba terbatas digunakan untuk menyempurnakan media sebelum dilanjutkan ke uji coba luas. Proses revisi yang dilakukan pada setiap tahap ini merupakan bagian dari evaluasi formatif dalam model ADDIE untuk menghasilkan produk yang lebih optimal. Kualitas media pembelajaran dapat terus ditingkatkan secara sistematis sebelum diimplementasikan secara lebih luas.



Tabel 1. Kategori Penilaian Persentase Kevalidan dan Kepraktisan.

Persentase (%)	Kategori
81 - 100	Sangat Valid/ Sangat Praktis
61 - 80	Valid/ Praktis
41 - 60	Cukup Valid/ Cukup Praktis
21 - 40	Kurang Valid/ Kurang Praktis
0 - 20	Sangat Kurang Valid/ Sangat Kurang Praktis

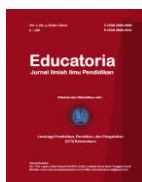
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *smart box* literasi dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE. Tahap analisis memperlihatkan bahwa pembelajaran membaca permulaan di kelas IIA masih berpusat pada guru dengan media yang sangat terbatas, sementara hasil *pre-test* studi pendahuluan terhadap 36 siswa memperoleh rata-rata 64 dengan kesulitan utama pada penyusunan kata dan penghubungan gambar dengan kata. Tahap desain menghasilkan rancangan kotak literasi dengan empat bagian, yaitu bagian mengenal huruf, bagian suku kata, bagian kartu gambar dan kata, serta bagian susun kata yang dilengkapi pedoman penggunaan media bagi guru maupun siswa. Tahap pengembangan mewujudkan rancangan tersebut menjadi prototipe fisik berbahan ringan dan aman bagi anak, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujicobakan di kelas.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis. Pertama, penelitian hanya melibatkan satu kelas pada satu sekolah yang sama, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Kedua, efektivitas media diukur melalui desain satu kelompok menggunakan *pre-test* dan *post-test* tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan hasil belajar belum dapat dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran lain. Ketiga, pengukuran efektivitas hanya dilakukan dalam jangka pendek, sehingga belum menggambarkan keberlangsungan peningkatan kemampuan membaca permulaan dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta melakukan pengukuran tindak lanjut (*follow-up test*) untuk memperoleh bukti efektivitas yang lebih kuat.

Kevalidan Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., pada 12 Mei 2026 dengan menilai aspek fisik, tulisan, pemakaian, dan warna pada media. Hasil penilaian memperoleh skor 46 dari skor maksimal 55, atau setara 83% dengan kategori sangat valid. Validasi ahli materi dilakukan oleh Encil Puspitoningrum, S.Pd., M.Pd., pada 24 April 2026 dengan menilai sepuluh indikator kesesuaian materi terhadap capaian pembelajaran dan karakteristik siswa. Hasil penilaian materi memperoleh skor 40 dari skor maksimal 50, atau setara 80% dengan kategori valid. Rata-rata kevalidan media dan materi mencapai 81,5%, sehingga media *smart box* literasi dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Kevalidan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik siswa kelas II, serta prinsip desain media pembelajaran. Integrasi gambar, huruf, suku kata, dan kata dalam satu media



memberikan representasi konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa sekolah dasar, sehingga memudahkan proses pengenalan kosakata baru. Temuan ini memperkuat bahwa kualitas desain media merupakan faktor penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran literasi awal.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	83%	Sangat Valid
Ahli Materi	80%	Valid
Rata-rata	81.5%	Sangat Valid

Kepraktisan Media

Uji kepraktisan dilaksanakan pada tahap uji coba terbatas yang melibatkan 10 siswa kelas IIA dan satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu mengurangi dominasi pembelajaran yang berpusat pada guru. Aktivitas manipulatif yang dilakukan siswa selama menggunakan media mendorong keterlibatan langsung dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran.

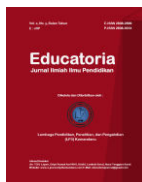
Tabel 3. Hasil Angket Kepraktisan Media.

Responden	Persentase
Guru Bahasa Indonesia	95%
Siswa Kelas IIA	93%
Rata-rata	94%

Keefektifan Media

Uji keefektifan dilaksanakan pada tahap uji coba luas yang melibatkan 26 siswa kelas IIA. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata 67,50 dengan nilai berkisar antara 55 hingga 80 dan standar deviasi 5,87, sedangkan hasil *post-test* menunjukkan rata-rata 89,62 dengan nilai berkisar antara 80 hingga 100 dan standar deviasi 5,64. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* memperoleh nilai signifikansi 0,171 untuk data *pre-test* dan 0,057 untuk data *post-test*, sehingga kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Uji *paired sample t-test* memperoleh nilai *t* sebesar -18,951 dengan signifikansi 0,000 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smart box* literasi tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak praktis terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Aktivitas belajar yang disusun secara bertahap, mulai dari mengenal huruf hingga menyusun kalimat sederhana, membantu siswa membangun hubungan antara simbol, bunyi, dan makna kata secara lebih sistematis. Proses ini mendukung perkembangan penguasaan kosakata yang menjadi fondasi utama kemampuan membaca permulaan. Seluruh 26 siswa pada uji coba luas berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran



(KKTP) setelah *post-test*, meningkat tajam dibandingkan hanya 5 siswa yang tuntas pada tahap *pre-test* studi pendahuluan.

Namun peningkatan hasil belajar tersebut diduga tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan *smart box* literasi, tetapi juga oleh beberapa faktor lain, seperti keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, pendampingan guru dalam menggunakan media, serta meningkatnya motivasi belajar, karena pembelajaran berlangsung lebih menarik dan interaktif. Selain itu, adanya pengalaman belajar sebelumnya melalui kegiatan *pre-test* juga berpotensi membantu siswa lebih memahami bentuk soal pada *post-test*. Meskipun demikian, hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan mengindikasikan bahwa penggunaan media memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Nilai *Pre-test* dan *Post-test*.

Statistik	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	67.50	89.62
Standar Deviasi	5.87	5.64
Nilai Minimum	55	80
Nilai Maksimum	80	100

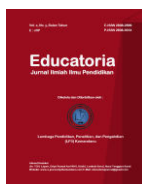
Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari kedua validator sebelum media diujicobakan secara luas. Ahli materi menyarankan penambahan pendekatan pembelajaran pada modul ajar, penjelasan asesmen secara rinci pada bagian lampiran, perubahan pola kalimat soal *pre-test* dan *post-test* menjadi bentuk 5W1H, serta penghapusan simbol angka pada beberapa butir soal. Ahli media menyarankan penyesuaian ukuran dan kemudahan penyimpanan media agar lebih praktis digunakan oleh guru di dalam kelas. Seluruh saran tersebut ditindaklanjuti sebelum media digunakan pada tahap implementasi.

Perbaikan ini mendukung prinsip konstruktivisme, yaitu menyediakan pengalaman belajar yang terstruktur, sehingga siswa dapat membangun pemahamannya melalui interaksi langsung dengan media. Selain itu, penggunaan kartu huruf, suku kata, kata, dan gambar sejalan dengan teori *Piaget*, bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui benda dan aktivitas yang dapat dimanipulasi secara langsung.

Pembahasan Kevalidan Produk

Media *smart box* literasi yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi dengan rata-rata persentase 81,5%. Kevalidan dari aspek media mencakup kesesuaian desain, kemenarikan visual, kualitas bahan, interaktivitas, dan komposisi warna, sedangkan kevalidan dari aspek materi mencakup kesesuaian dengan capaian pembelajaran, akurasi konsep, kesesuaian kosakata, dan keterkaitan visual dengan kata yang diajarkan. Hasil ini sejalan dengan temuan Komalasari *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa media *smart box* literasi memperoleh penilaian kevalidan yang tinggi dari para validator pada konteks sekolah yang berbeda. Media ini memiliki keunggulan berupa desain warna cerah, gambar yang menarik, serta aktivitas pengenalan huruf, penyusunan



suku kata, dan penyusunan kalimat yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa.

Gunawan & Misbah (2024) mengembangkan media *smart box* berbasis *make a match* pada mata pelajaran IPAS kelas IV dan membuktikan bahwa media tersebut efektif meningkatkan minat belajar siswa. Sementara itu, Pangastuti & Sumadi (2024) menunjukkan bahwa penerapan *smart box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II mampu meningkatkan literasi membaca siswa. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa *smart box* berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran, namun masih berfokus pada mata pelajaran tertentu dan belum secara khusus mengembangkan media untuk penguasaan kosakata baru melalui aktivitas manipulatif yang terintegrasi dengan model ADDIE pada siswa kelas II. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *smart box* literasi sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pengenalan kosakata baru secara bertahap dan interaktif.

Di samping keunggulan yang ada, media *smart box* literasi tetap memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Kapasitas materi pada media masih bergantung pada jumlah kartu huruf, suku kata, gambar, dan kata yang tersedia, sehingga variasi materi belum terlalu luas. Kartu-kartu yang digunakan juga berisiko mudah tercecer, hilang, atau rusak akibat pemakaian berulang oleh siswa kelas rendah. Media ini pula belum dilengkapi unsur audio atau teknologi digital, sehingga pengalaman belajar masih terbatas pada aspek visual dan kinestetik, sehingga guru perlu melakukan perawatan dan pengembangan materi secara berkala agar media tetap relevan digunakan.

Pembahasan Kepraktisan Produk

Kepraktisan media *smart box* literasi tergolong sangat praktis dengan rata-rata persentase 94% berdasarkan respon guru dan siswa. Media ini dirancang dengan tampilan dan cara penggunaan yang sederhana, sehingga guru dan siswa dapat memakainya tanpa memerlukan keterampilan khusus. Berbagai aktivitas literasi pada media, seperti pengenalan huruf, penyusunan suku kata, dan pencocokan gambar dengan kata, membantu guru menyampaikan materi dengan lebih ringkas dan jelas. Hal ini mendukung pandangan bahwa media yang dirancang sesuai karakteristik siswa dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Haptanti *et al.*, 2024).

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Komalasari *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa *smart box* literasi mudah digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, Gunawan & Misbah (2024) yang membuktikan bahwa media *smart box* mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa melalui aktivitas yang interaktif, serta Pangastuti & Sumadi (2024) yang menemukan bahwa penggunaan *smart box* mendukung peningkatan literasi membaca melalui pembelajaran yang lebih aktif. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa media *smart box* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi pada berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi dengan mengembangkan *smart box* literasi yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran mengenal kosakata baru melalui aktivitas manipulatif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD.

Media *smart box* literasi tetap memiliki keterbatasan dalam penggunaannya di lapangan dari aspek kepraktisan. Media ini terdiri atas banyak komponen, seperti kartu huruf, kartu suku kata, kartu gambar, dan kartu kata, yang harus disiapkan, disusun, dan disimpan kembali setelah pembelajaran selesai. Kondisi tersebut membuat guru memerlukan waktu tambahan untuk mengelola media, terutama pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak, karena tidak semua siswa dapat berinteraksi secara bersamaan. Perbedaan kemampuan literasi antar siswa juga membuat guru perlu memberikan pendampingan tambahan kepada siswa yang masih kesulitan mengikuti aktivitas pada media.

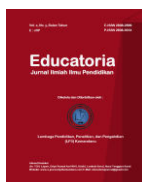
Pembahasan Keefektifan Produk

Keefektifan media *smart box* literasi dibuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai siswa dari 67,50 pada *pre-test* menjadi 89,62 pada *post-test* dengan ketuntasan belajar mencapai 100% pada uji coba luas. Hasil uji *paired sample t-test* dengan signifikansi 0,000 memperkuat bukti bahwa peningkatan tersebut bersifat signifikan secara statistik, bukan sekadar kebetulan akibat pengulangan tes. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Komalasari *et al.* (2024) yang juga membuktikan peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II setelah penggunaan media *smart box* literasi. Materi pada media dirancang secara bertahap, mulai dari pengenalan huruf alfabet, penggabungan suku kata menjadi kata, pencocokan gambar dengan kata, hingga penyusunan kalimat sederhana, sehingga siswa dapat membangun pemahaman kosakata baru secara konkret.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Gunawan & Misbah (2024) yang menunjukkan bahwa media *smart box* efektif meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, serta Pangastuti & Sumadi (2024) yang membuktikan bahwa penggunaan *smart box* mampu meningkatkan literasi membaca siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *smart box* efektif diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi dengan mengembangkan *smart box* literasi yang secara khusus berfokus pada pengenalan kosakata baru melalui aktivitas manipulatif yang disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan huruf, penyusunan suku kata, pencocokan gambar dengan kata, hingga penyusunan kalimat sederhana, sehingga mampu mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

Media *smart box* literasi terbukti efektif, tetapi masih memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada kemampuan literasi dasar dengan jumlah kosakata yang terbatas pada kartu yang tersedia. Kondisi ini berisiko membuat sebagian siswa menghafal jawaban tanpa memahami makna kata apabila kartu yang sama digunakan berulang kali. Keterbatasan waktu pembelajaran juga membuat guru tidak selalu dapat memanfaatkan seluruh aktivitas media secara maksimal.

Meskipun demikian, penggunaan kartu huruf, suku kata, kata, dan gambar yang dapat dimanipulasi secara langsung sejalan dengan teori perkembangan kognitif *Piaget* yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung. Aktivitas tersebut juga mendukung pendekatan konstruktivisme, karena siswa membangun pemahaman kosakata melalui interaksi



aktif dengan media. Oleh karena itu, guru disarankan menambah variasi kosakata secara berkala serta mengatur waktu penggunaan media agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

SIMPULAN

Media pembelajaran *smart box* literasi yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase kevalidan 81,5%, terdiri atas penilaian ahli media sebesar 83% dan ahli materi sebesar 80%. Media ini juga dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata persentase kepraktisan 94%, diperoleh dari respon guru sebesar 95% dan respon siswa sebesar 93%. Media *smart box* literasi terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai dari 67,50 pada *pre-test* menjadi 89,62 pada *post-test* serta ketuntasan belajar yang mencapai 100% pada uji coba luas. Hasil uji *paired sample t-test* dengan signifikansi 0,000 memperkuat simpulan bahwa perbedaan kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media bersifat signifikan.

SARAN

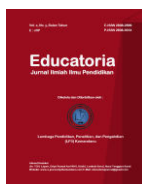
Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media berbasis aktivitas konkret untuk materi atau jenjang kelas yang berbeda, serta mempertimbangkan penambahan unsur audio atau teknologi digital agar media lebih fleksibel digunakan. Siswa disarankan menggunakan media dengan tertib dan menjaga kelengkapan kartu agar tidak tercecer atau rusak selama pembelajaran berlangsung. Guru disarankan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti *smart box* literasi dalam pembelajaran membaca permulaan serta mengatur waktu dan pembagian kelompok secara cermat agar seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar yang setara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materil, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Fikri, H., & Madona, A. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gunawan, P. A., & Misbah. (2024). Pengembangan Media *Smart Box* Berbasis *Make A Match* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 57-69. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19175>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Harahap, S. M., Harahap, H. W. S., Harahap, R. D., & Siregar, L. S. (2025). Penerapan Pentingnya Belajar Membaca dan Menulis kepada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(1), 10–15.



<https://doi.org/10.62567/jpi.v1i1.562>

- 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 (JIMP)*, 4(1), 46–55. <https://doi.org/10.12928/jimp.v4i1.9638>
- Kurnia, I., & Ibrahim, N. B. (2025). A Systematic Literature Review on Effective Learning Media for Slow Learners in Primary Education. *InclusivEdu : Journal of Inclusion, Diversity & Disability in Education*, 1(1), 1–6.
- Mamonto, T. Y., Rahayu, D., & Apia, G. (2025). Pengembangan Media *Board Game “Pacaroli”* pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Aimas. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 116–126. <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.4387>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pangastuti, W. D., & Sumadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Literasi Membaca pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IX* (923-930). Tuban, Indonesia: Universitas PGRI Ronggolawe.
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2022). Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Pujayanti, D. A. P. O., Astuti, N. M. I. P., & Febryan, I. (2025). Pengembangan Dongeng Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase B SDN 3 Baluk. *Journal of Education, Learning and Innovative Knowledge*, 1(1), 61–75.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Gowa: Pusaka Almaida.
- Saidah, K., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2020). *Nilai-nilai Kearifan Lokal dan Implementasinya dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Saidah, K., Dardiri, A., & Fauziah, P. (2025). Can Epistemic Belief Predict the Pedagogical Belief of Prospective Elementary School Teachers?. *EduLearn : Journal of Education and Learning*, 19(1), 63–71. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21340>
- Sukijan, A., Simega, B., & Tanduk, R. (2024). Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas Rendah SD Negeri 004 Bulu Kabupaten Mamasa. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 588–594. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.850>
- Wenda, D. D. N., Imron, I. F., Putri, K. E., Sahari, S., Kurnia, I., Permana, E. P., & Wiganata, S. A. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar sebagai Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka pada Guru SDN Jatirejo Kabupaten Kediri. *Abdinus : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(3), 848–855. <https://doi.org/10.29407/ja.v7i3.21024>