

PENGEMBANGAN MEDIA REATMART (*READY TO SMART*) SEBAGAI ALAT BANTU MEMBACA PERMULAAN DI SEKOLAH DASAR

Risdaliani¹, Irma Suryani², Khoirunnisa³, Risdalina⁴

^{1,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

² Pendidikan Bahasa dan Sasatra Indonesia, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: risdalianiii@gmail.com

Received: 29 March 2024 | Revised: 6 May 2024 | Accepted: 28 May 2024 | Published Online: 31 May 2024
© The Author(s) 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media Reatmart (*Ready to Smart*) sebagai alat bantu membaca permulaan di sekolah dasar, (2) Mendeskripsikan kevalidan media ajar Reatmart (*Ready to Smart*) sebagai alat bantu membaca permulaan di sekolah dasar, (3) Mendeskripsikan kepraktisan media Reatmart (*Ready to Smart*) sebagai alat bantu membaca permulaan di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan berupa media Reatmart sebagai alat bantu membaca permulaan di SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan DDD-E (*decide, design, develop, evaluate*). Data penelitian diperoleh dari validasi materi, validasi media serta diperoleh juga data dari angket respon guru dan wawancara peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari penilaian ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,17 dengan kategori valid, dari penilaian ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,71 dengan kategori sangat valid. selanjutnya hasil dari penilaian angket respon guru memperoleh nilai rata-rata 4,77. Kepraktisan juga dilihat dari respon peserta didik, dapat diartikan bahwa media Reatmart sangat praktis digunakan sebagai alat bantu membaca permulaan. Berdasarkan hasil penelitian yang dapat didapatkan dapat disimpulkan bahwa media Reatmart sebagai alat bantu membaca permulaan di sekolah dasar ini sangat valid dan praktis. Media Reatmart (*Ready to Smart*) yang dikembangkan layak digunakan dalam proses belajar membaca.

Kata Kunci: *Pengembangan Media, Media pembelajaran, Membaca Permulaan*

Abstract

This research aims to (1) Describe the steps of developing the Reatmart (Ready to Smart) media as an early reading aid in elementary schools, (2) Describe the validity of the Reatmart (Ready to Smart) teaching media as an early reading aid in elementary schools, (3) Describe the practicality of the Reatmart (Ready to Smart) media as an early reading aid in elementary schools. This study is a development research type involving the Reatmart media as an early reading aid in schools. The development model used in this study is the DDD-E (decide, design, develop, evaluate) development model. Research data were obtained from material validation, media validation, as well as from teacher response questionnaires and student interviews. Based on the research results, the validation from expert material assessment obtained an average score of 4.17 with a valid category, while the expert media assessment obtained an average score of 4.71 with a highly valid category. Furthermore, the results of the teacher response questionnaire obtained an average score of 4.77. Practicality is also assessed from student responses, which can be interpreted that the Reatmart media is very practical for use as an early reading aid. Based on the research results, it can be concluded that the Reatmart media as an early reading aid in elementary schools is highly valid and practical. The Reatmart (Ready to Smart) media developed is suitable for use in the reading learning process.

Keywords: *Media Development, Instructional Media, Early Reading*

PENDAHULUAN

Peraturan Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, khususnya Bagian keempat Pasal 12 Ayat 1, menekankan perlunya pembelajaran yang melibatkan interaksi, inspirasi, kesenangan, tantangan, dan motivasi. Peserta didik harus didorong untuk berpartisipasi aktif, sambil diberikan ruang yang cukup untuk

mengembangkan usaha, kreativitas, dan kemandirian mereka. Pendidik bertanggung jawab memberikan teladan, bantuan, dan kesempatan. Penggunaan media pembelajaran juga penting dalam proses pembelajaran.

Pembentukan nilai-nilai karakter diperkuat dengan membaca rutin selama 15 menit sebelum proses belajar, sesuai dengan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015. Agar terselenggarakan program ini maka diharapkan peserta didik sudah mampu membaca di tahap membaca pemahaman untuk sampai pada tahap ini tentunya peserta didik sudah melewati tahap membaca permulaan. Menurut Harianto (2020), Saputro dkk (2021), Rohman dkk (2022), Simbolon (2019) membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan bahasa utama yang merupakan bagian integral dari komunikasi dan melibatkan proses kompleks dalam otak untuk memahami serangkaian simbol. Ini melampaui sekadar menghafal teks, melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, metakognisi, serta pemahaman dan penafsiran pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media tertulis.

Menurut Oktadiana (2019), membaca saat ini dianggap sebagai keahlian dasar yang penting bagi peserta didik karena membaca memungkinkan mereka untuk menguasai berbagai bidang studi. Namun, menurut Umar (dalam Sutrisno dkk, 2021), masyarakat sering mengabaikan fakta bahwa kemampuan membaca yang rendah di kalangan peserta didik dapat menyebabkan mereka tertinggal. Kurangnya perhatian terhadap kemampuan membaca ini dapat menyulitkan peserta didik dalam mengejar pelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Tahap awal membaca disebut membaca permulaan. Ini adalah langkah pertama dalam mempelajari keterampilan membaca, di mana seseorang belajar mengenali huruf dan membaca kalimat sederhana dengan tepat (Nurani dkk., 2021). Menurut Baraja (dalam Herlina, 2019), membaca permulaan adalah fase di mana anak mempelajari simbol bunyi huruf, struktur huruf, dan makna yang terkandung dalam huruf-huruf tersebut.

Menurut Pribadi (dalam Widya, 2023) Proses pembelajaran yang baik harus didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, salah satunya yaitu dengan adanya guru, media, strategi pembelajaran, metode pembelajaran serta model pembelajaran. Perkembangan teknologi era Revolusi Industri 4.0 memudahkan akses terhadap beragam informasi tanpa batasan ruang dan waktu, dengan dampak positif yang signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. *Platform online* menyediakan fleksibilitas pembelajaran bagi peserta didik, sementara komputer dan *smartphone* menjadi alat pembelajaran yang populer dan mudah digunakan. Menurut Feriyanti (2019) Sistem *smartphone* menarik minat peserta didik karena kemudahan penggunaannya, warna yang menarik, dan kapasitas penyimpanan yang besar. Penerapan teknologi dalam pembelajaran di era modern dianggap sebagai kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memastikan interaktivitas, dan keterlibatan siswa, seperti yang dijelaskan oleh Ariani dkk. (dalam Larasati Dkk., 2022). Menurut Djames Dkk. (dalam Larasati Dkk., 2022) menekankan bahwa tanpa media pembelajaran, siswa cenderung kesulitan untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan penelitian di SDN 56/I Desa Aro, mayoritas peserta didik kelas I masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, dipengaruhi oleh faktor seperti kurangnya motivasi belajar dan kesulitan konsentrasi. Guru N, dengan usia yang tidak muda lagi, merasa sulit memberikan dukungan pembelajaran setelah jam sekolah selesai karena memerlukan energi ekstra. Dia berharap siswa dapat belajar membaca di rumah, tetapi kendala yang sama terjadi karena kurangnya dukungan orang tua karena orang tua sibuk bekerja. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran mandiri, seperti aplikasi berbasis android, untuk membantu siswa belajar membaca di luar jam sekolah.

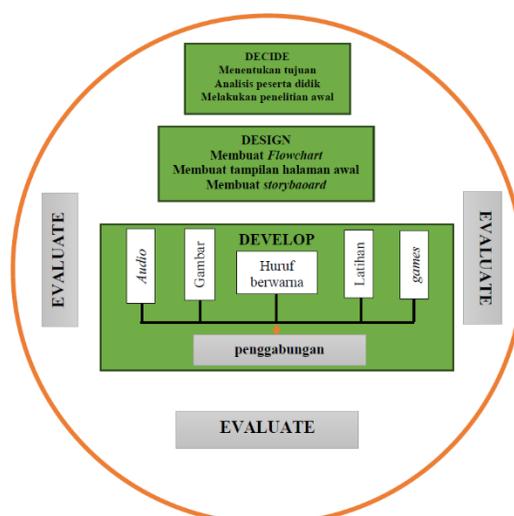
Wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka yang belum bisa membaca mengalami kesulitan memahami pelajaran dan cenderung tidak terlibat dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, langkah-langkah termasuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan fleksibel. Media ajar dipilih karena praktis dan memiliki keunggulan dalam menyajikan materi dengan berbagai format seperti warna yang bervariasi, gambar menarik, kata-kata yang cocok untuk pemula, *audio* pendukung, dan permainan. Media Reatmart, yang akan dikembangkan, menonjolkan keunggulan dalam penyajian materi dengan dukungan berbagai format, serta dapat diakses secara luas tanpa batasan ruang dan waktu. Fleksibilitas ini memungkinkan akses di mana saja dan kapan saja, mendukung pembelajaran mandiri di rumah. Keunggulan media Reatmart diharapkan dapat membantu peserta didik memahami membaca permulaan dengan lebih mudah. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk Mendeskripsikan langkah-langkah, kevalidan, dan kepraktisan media Reatmart sebagai alat bantu membaca permulaan di sekolah dasar.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pendekatan Mix Method dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan sebuah produk, yaitu pengembangan media ajar membaca untuk Sekolah Dasar. Proses pengembangan media ajar menggunakan model pengembangan DDD-E, yang terdiri dari empat tahap: *Decide* (menentukan), *Design* (desain), *Develop* (mengembangkan), dan *Evaluate* (mengevaluasi), sesuai dengan konsep yang diusulkan oleh Ivers Dkk. (dalam Anam dkk., 2021). Tahap *Decide* bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan materi, serta menentukan ruang lingkup media yang akan dikembangkan. Pada tahap *Design*, dilakukan pembuatan *outline* konten dan *prototype* sebagai dasar pengembangan media ajar membaca. Tahap *Develop* fokus pada pengembangan elemen-elemen dalam media ajar membaca dengan mengimplementasikan rencana desain yang telah dibuat. Terakhir, Tahap *Evaluate* melibatkan peninjauan terhadap seluruh proses desain dan pengembangan pada setiap tahap untuk meminimalisir kesalahan atau kekurangan yang mungkin ada dalam produk yang dikembangkan. Evaluasi yang berkelanjutan dilakukan untuk meningkatkan kualitas media ajar membaca.

Langkah-langkah yang dijalankan dalam pengembangan media ajar berdasarkan model DDD-E dapat ditemukan pada bagan berikut:



Gambar 1 Model Pengembangan DDD-E (Tegeh dkk, 2014)

Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang telah dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui data awal, angket, dan wawancara. Instrument yang digunakan terdiri dari angket untuk ahli materi, ahli media, guru dan wawancara peserta didik.

Instrument pengumpulan data pada penelitian pengembangan dirincikan seperti di bawah ini:

Tabel 1 Instrumen Pengumpulan Data

Aspek yang dinilai	Instrument	Data yang diamati	Responden
Validasi produk	Angket validasi media dan angket validasi materi	Media Reatmart (Ready to Smart)	Ahli media dan ahli materi
Kepraktisan produk	Angket kepraktisan dan wawancara	Kemudahan dalam menggunakan Media Reatmart (Ready to Smart)	Guru dan peserta didik

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian merupakan tahap penting yang terjadi setelah berhasil mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2015:224), analisis data melibatkan serangkaian langkah sistematis untuk mengorganisir dan memahami data yang telah diperoleh. Pendekatan gabungan antara data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian dianggap sangat bermanfaat karena keduanya memberikan dimensi yang berbeda dan saling melengkapi. Rekomendasi dari tim ahli serta masukan dari responden kemudian direkomendasikan untuk perbaikan produk. Data kuantitatif yang berasal dari penilaian tim ahli dan responden akan dianalisis dan diolah untuk memberikan wawasan yang lebih menyeluruh terkait pengembangan produk. Menurut Ma`ruf (dalam Amelia dkk, 2023) lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan hasil dari suatu produk yang dikembangkan.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan validitas data yang diperoleh dari angket para ahli untuk mengevaluasi tingkat validitas materi dan media. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n Vij}{nm} \quad (1)$$

Keterangan:

- R : Rata-rata hasil penilaian para ahli/praktis
- Vij : Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria
- N : Jumlah para ahli/praktisi yang menilai
- M : Jumlah kriteria

Untuk mengamati rentang skor dan kategori validitas produk (media Reatmart) yang dikembangkan, silakan lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Interval Skor dan Kategori

Interval Skor	Kategori
0 - 1,79	Sangat Kurang Valid
1,80 - 2,60	Kurang Valid
2,61 - 3,40	Cukup Valid
3,41 - 4,21	Valid

4,22 – 5,00

Sangat Valid

Supiyanto (2018)

Perhitungan kepraktisan data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada para guru. Hasil penilaian dari angket akan dianalisis dengan menggunakan skala Likert dan kemudian dijabarkan secara kualitatif. Dirumuskan sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n v_{ij}}{nm} \quad (2)$$

Keterangan:

- R : Rata-rata hasil penilaian para ahli/praktisi
 v_{ij} : Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria
 N : Jumlah para ahli/praktisi yang menilai
 M : Jumlah kriteria

Berikutnya, untuk meninjau rentang skor dan kategori efektivitas media Reatmart yang dikembangkan, silakan lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Interval Skor dan Kategori

Interval Skor	Kategori
0 – 1,79	Sangat Kurang Praktis
1,80 – 2,60	Kurang Praktis
2,61 – 3,40	Cukup Praktis
3,41 – 4,21	Praktis
4,22 – 5,00	Sangat Praktis

Supiyanto (2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal dalam pembuatan media Reatmart adalah menyiapkan berbagai bahan seperti gambar, *audio*, ikon, dan *background*. Kemudian, bahan-bahan tersebut digabungkan dan disusun tata letaknya menggunakan *PowerPoint* dengan penambahan *background* dan *audio*. Proses pembuatan ikon, gambar, dan *background* dilakukan dengan Canva, sementara *audio* diambil dari internet dan suara tambahan untuk pengajaran diambil dari video *YouTube* yang di-cover oleh penulis. Tahap ini mencakup perancangan dan penyusunan sesuai dengan indikator membaca permulaan, dengan ukuran media Reatmart adalah 16:9.

Setelah media selesai dikembangkan pada *powerpoint*, Peneliti menggunakan aplikasi *ispring Suite*. Aplikasi *ispring suite* untuk menkonversi format ppt menjadi format HTML. Aplikasi ini dapat memeriksa apakah produk ini kompatibel jika digunakan pada perangkat *android*. *ispring Suite* 11 mudah digunakan tanpa perlu memiliki keterampilan pemrograman yang rumit. File yang berbentuk HTML tersebut diolah pada laman *Website 2 APK Builder*, kemudian file yang telah *diexport* tersebut akan berubah menjadi file *aplikasi android*.

Hasil uji validasi yang diperoleh dari 2 validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap validasi materi mendapat masukan bahwa pada menu materi mengeja menambah huruf vokal dan konsonan, tambahkan pada menu latihan membaca tambahkan penyusunan dua kata/ lebih sebelum masuk ke kalimat. Pada tahap validasi media mendapatkan masukan bahwa pada menu mengenal huruf *background* yang lebih terang, ganti huruf j, t,Q dan x menjadi huruf yang umum digunakan,pada menu game setiap slidanya lebih baik diberikan tombol *back* dan *exit*.



Gambar 2 Tampilan Hasil Revisi Validasi Materi dan Media

Hasil penilaian dari validasi pertama ahli materi memperoleh skor 3,76, yang dikategorikan valid. Tahap kedua validasi materi memperoleh skor 4,17, yang dikategorikan valid dengan komentar “media *Ratmart* layak digunakan sebagai media membaca permulaan peserta didik di SD” Hasil penilaian dari validasi media tahap pertama memperoleh skor 4,16, yang dikategorikan valid. Tahap kedua validasi media memperoleh skor 4,71, yang dikategorikan sangat valid.

Selanjutnya hasil dari penilaian angket respon guru memperoleh nilai rata-rata 4,77, yang dikategorikan sangat praktis. Kepraktisan juga dilihat dari respon peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar, dapat diartikan bahwa media *Reatmart* sangat praktis digunakan sebagai alat bantu membaca permulaan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Reatmart (*Ready to Smart*) sebagai alat bantu membaca permulaan di sekolah dasar, Pengembangan ini menggunakan model pengembangan DDD-E dengan 4 tahapan yaitu menentukan (*decide*), merancang (*design*), mengembangkan (*develop*) dan evaluasi (*evaluate*). Memperoleh rata-rata tingkat validitas 4,17 dengan kategori “valid” dari ahli materi, memperoleh rata-rata tingkat validitas 4,71 dengan kategori “sangat valid” dari ahli media, serta Angket respon guru memperoleh hasil 4,77 dengan kategori “sangat praktis”, dari hasil wawancara peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan besar dapat disimpulkan bahwa media Reatmart yang digunakan praktis dan mudah dipergunakan oleh peserta didik. Peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengembangkan sumber belajar bagi peserta didik untuk belajar membaca permulaan di Sekolah Dasar.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak, ibu dan kakak-kakak yang telah memberikan doa, semangat dan kasih sayang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing Ibu Dr. Dra Irma Suryani, M.Pd. dan Ibu Khoirunnisa, M.Pd. yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan artikel ini dengan baik. Kemudian penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman serta sahabat seperjuangan Magister Pendidikan Dasar Universitas Jambi yang telah memberikan cinta dan ukhuwah sehingga penulis penuh semangat dalam melalui hari-hari dimasa perkuliahan hingga penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, O., Harini, B. (2023). Kevalidan Instrumen Penilaian Berbentuk Soal Objektif Subtema Indahny Keragaman Budaya Negeriku Berorientaso Hots Bagi Siswa Kelas Iv SDN. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 10 (2).
- Anam, K., Mustaji, M., & Fatirul, A. N. (2021). Pengembangan E – Learning Dengan Model Ddde Di Sman 3 Mojokerto. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 213–218. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.1976>
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan *E-Modul* Matematika untuk Siswa SD. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–12.
- Hariato, Erwin. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika*, 9(1), 1.
- Herlina, E. S. (2020). Membaca Permulaan untuk Anak Usia Dini dalam Era Pendidikan 4.0. *Journal of Science Education Research*, 5(4), 11–14.
- Kemendikbud (2019). Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Jakarta: Kemendikbud*
- Larasati, Dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Ispring Suite 9* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan *Elektronika* di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Vol 11 No 01(2022): JPTE Januari 2022*.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.907>

- Oktadiana, B. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. *Jurnal Ilmiah Pngmi*, 5(2), 143-164.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rohman.Yusuf Abdul, Rahman, Damayanti. Vismaia S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Satu DiSekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(3),5389.
- Saputro. Kuncoro Adi, Sari. Christina Kartika, Winarsi Sw. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5),1911.
- Simbolon. Redina. (2019). Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, 2(2), 67.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: ALFABETA
- Sutrisno & Puspitasari. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca Dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2),84.
- Tegeh, I.M., Jampel, I. nyoman & Pudjawan, ketut (2014). Model penelitian pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widya, L. dan Sutina. (2023). Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 10 (2).