

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SIANG MALAM (PASIMA) UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Desi Fitriani, Hermansyah, Murjainah

Universitas PGRI Palembang

hermansyah@univpgri-palembang.ac.id

murjainah@univpgri-palembang.ac.id

dhesyfhitriany25@gmail.com

Abstract

This study aims to produce a product in the form of learning media, namely the Media Papan Siang Malam (Pasima) for the reading ability of first grade elementary school students. The model used is ASSURE, the data collection instruments used are questionnaires and documentation. This research and development resulted in a valid Day and Night Board Media (Pasima) with a value of 91% with the "Very Valid" category. The results of the one to one trial with the results of 90.2% and the results of the small group stage of 87.9 with the "Very Practical" category. Media Board Day and Night (Pasima) to determine students' reading ability has increased the learning outcomes of grade I students at SD Negeri 02 Nusa Bakti by 0.51 with a moderate improvement category according to the N-Gain scale.

Keywords: *Development, Day and Night Board Media (Pasima), Reading Ability*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk kemampuan membaca siswa kelas I Sekolah Dasar. Model yang digunakan yaitu ASSURE, instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan dokumentasi. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan Media Papan Siang Malam (Pasima) yang valid dengan nilai 91% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil uji coba one to one dengan hasil 90,2% dan hasil tahap small group 87,9 dengan kategori "Sangat Praktis". Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk mengetahui kemampuan membaca siswa telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 02 Nusa Bakti sebesar 0,51 dengan kategori peningkatan sedang menurut skala N-Gain.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Papan Siang Malam (Pasima), Kemampuan Membaca*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat yang digunakan untuk mengomunikasikan

gagasan atau perasaan secara sistematis melalui penggunaan tanda, suara, gerak atau tanda-tanda yang

disetujui, yang mempunyai makna yang dapat dipahami (T.W, Mulyati, Syarif, Yunus, Werdiningsih, & Pramuki, 2014) Bahasa merupakan alat komunikasi, dengan bahasa kita berkomunikasi untuk saling menyampaikan pesan dan ujaran. Bahasa menjadi sarana untuk mengungkapkan pendapat, gagasan, meminta suatu hal, memerintah seseorang, memberi informasi, menyampaikan petunjuk, memberi kritik, mengungkapkan pikiran atau apapun melalui bentuk lisan maupun tulis (Ratri, 2019).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dan dapat digunakan untuk memperluas kegiatan siswa. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dan dapat digunakan untuk memperluas kegiatan siswa. Bahasa adalah alat yang bisa digunakan untuk komunikasi. Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar, pembelajaran di SD dikelompokkan ke dalam dua kelompok kelas yaitu kelas rendah dan kelas tinggi (Muhammad Ali, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia juga mempunyai 4 keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan membaca, dan keterampilan berbicara. Dari 4 keterampilan berbahasa yang merupakan faktor terpenting dalam

pembelajaran bahasa yaitu keterampilan membaca.

Keterampilan membaca merupakan keterampilan sederhana yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Keterampilan membaca menjadi sarana untuk menangkap informasi yang ada di tulisan. Semua yang diperoleh dari kegiatan membaca akan kemungkinan orang tersebut mampu meningkatkan daya berfikir, mempertajam pandangan, dan meningkatkan wawasan mereka. Dalam diri setiap manusia, kepemilikan keterampilan dasar ini dimulai dari keterampilan membaca permulaan dan dilanjutkan membaca lanjut (Hadiana, Hadad, & Marlina, 2018). Jadi keterampilan membaca merupakan keterampilan seseorang yang diperoleh dari kegiatan membaca untuk meningkatkan daya berfikir seseorang dan untuk menambah wawasan ilmu yang didapatkan dari kegiatan membaca.

Membaca adalah proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui kata atau bahasa tulis (Saddhono & Slamet, 2014). Dalam kegiatan membaca, siswa harus bisa memahami makna dari isi bacaan. Komponen utama dari proses membaca, yaitu perekam (*recording*), penyandian (*decoding*), dan makna (*meaning*). *Recording* melihat pada kata-kata atau kalimat, kemudian

Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar

mengaitkan dengan suara yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, sedangkan proses *decoding* (penyandian) melihat dari proses penerjemahan rangkaian grafis dalam kalimat. Proses *recording* dan *decoding* terjadi pada kelas rendah, terutama di kelas I, II, dan III SD yang bisa disebut juga dengan membaca permulaan. Pengenalan korespondensi dalam huruf dengan bunyi bahasa. Sedangkan proses memahami makna (*meaning*) lebih diutamakan pada kelas tinggi IV, V dan VI SD (Suparlan, 2021). Membaca merupakan keterampilan reseptif bahasa tulis, keterampilan membaca bisa dikembangkan sendiri, terpisah dari keterampilan mendengar dan berbicara (Mulyati, 2014).

Membaca sangat penting dalam pendidikan, karena dalam kegiatan membaca yang seharusnya pada dasarnya di kelas rendah terutama di kelas I harus sudah bisa atau lancar dalam membaca atau mengenal huruf, karena kegiatan membaca akan menjadi dasar yang utama/awal dalam belajar pada semua mata pelajaran. Untuk melatih keterampilan membaca dengan baik, keterampilan membaca memiliki beberapa kemampuan dasar dalam membaca yaitu kemampuan membaca permulaan dan kemampuan membaca pemahaman. Kemampuan membaca pemahaman yaitu kesanggupan atau kecakapan seseorang untuk mendapatkan suatu informasi yang didapatkan dari

kegiatan membaca. Kemampuan membaca dan memahami isi materi sangat penting untuk dikuasai siswa, karena kemampuan ini perlu untuk mengatasi tugas atau pekerjaan rumah yang dibagikan oleh guru, yang meliputi menjawab pertanyaan yang dibagikan oleh guru, meringkas materi, dan untuk meningkatkan ilmu/wawasan pengetahuan tentang materi yang diajarkan di sekolah. Untuk mendukung kemampuan membaca siswa diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, seperti contohnya bisa menggunakan berbagai media seperti media gambar, animasi dan sebagainya untuk menarik siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SDN 02 Nusa Bakti, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Sekolah masih kurang dalam memanfaatkan fasilitas dalam penggunaan media yang kreatif, media yang digunakan hanya memakai media seadanya yang ada di sekolah tersebut sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang aktif dan menarik siswa dalam minat belajar dan membuat siswa tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi siswa sibuk untuk main sendiri kesana kemari sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung dengan baik, materi yang diberikan oleh guru tidak dapat diterima oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa kurang efisien dan

kurang dalam pemahaman materi serta kemampuan membacanya juga kurang begitu lancar dalam proses belajar mengajar.

Sering kali pembelajaran di sekolah masih menggunakan buku panduan sebagai pedoman pembelajaran, penggunaan media belum maksimal. Hal ini seperti proses pembelajaran yang dilakukan di SDN 02 Nusa Bakti. Terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I, siswa diberi materi dasar tentang terjadinya peristiwa siang dan malam dan kegiatan yang sesuai di siang hari atau di malam hari yang disajikan permata pelajaran dalam tematik yang memfokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang digunakan di sekolah hanya media seadanya dalam bentuk gambar tempel dan menggunakan bantuan buku siswa dan buku guru.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas I selaku guru wali kelas I SD Negeri 02 Nusa Bakti, didapatkan hasil bahwa siswa kesulitan membaca dan memahami materi ketika guru menjelaskan tentang materi terjadinya peristiwa siang dan malam dan kegiatan disiang hari dan malam hari pada Tema Peristiwa Alam Subtema Peristiwa Siang dan Malam hanya dengan menggunakan media buku siswa dan gambar tempel. Siswa yang sulit dalam kemampuan membaca itu disebabkan karena kurang mengenal abjad,

membaca tulisan secara terbalik, dan sering melihat gambar pada buku dan sering menghiraukan tulisan yang ada di buku tersebut. Memungkinkan penggunaan media yang digunakan oleh guru kelas I belum sesuai dan kurang menarik siswa untuk belajar secara aktif dengan benda-benda nyata atau media-media yang lebih menarik dan membuat siswa untuk tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Terdapat banyak sekali media yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD, dalam materi Peristiwa Siang dan Malam seperti media Diorama, namun peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran Papan Siang Malam (Pasima) karena media ini sudah digunakan tetapi karena keterbatasan dalam penggunaan media di SD tersebut maka media tersebut kurang baik dalam pemakaian pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ini lebih difokuskan untuk melatih kemampuan membaca siswa dan mengetahui kegiatan yang terjadi di siang hari dan di malam hari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui media pembelajaran papan siang malam (pasima) diharapkan siswa akan lebih giat dalam membaca materi yang ada di dalam media tersebut dan akan mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru menggunakan media yang menarik.

Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain hasil dari peneliti (Priyastutik, 2016) dengan judul Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) pada Pembelajaran Tematik yang menggabungkan seluruh mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PKN, dan PJOK. Media ini berguna untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam proses pembelajaran, dan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi. Peneliti sebelumnya menggunakan media untuk menggambarkan kenampakan alam dari tema air, bumi dan matahari agar siswa dapat menuliskan hasil laporan sederhana mengenai kenampakan alam. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Martina, Edi, & Rahman, 2021) dengan judul Pengembangan Media Kotak Siang Malam (Kosima) untuk memfasilitasi kemampuan kognitif anak usia dini (5-6 tahun) yaitu mengenal gejala alam terjadinya siang dan malam. Sedangkan penelitian mengembangkan Media Papan Siang Malam (*Pasima*) untuk kemampuan membaca siswa kelas I SD, yang lebih memfokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema Peristiwa Alam subtema Peristiwa Siang dan Malam materi tentang terjadinya peristiwa siang dan malam dan berbagai kegiatan siang dan malam hari. Pada peneliti sebelumnya media yang digunakan media gambar yang

ditempel dan penelitian satunya yaitu media berupa dalam bentuk kotak yang di desain dengan tema siang dan malam hari dan disertakan dengan gambar miniatur awan, matahari dan globe yang disusun dalam sebuah kotak. Sedangkan pembaruan dari peneliti ini yaitu media media berbentuk seperti papan mini yang terbuat dari yang diberi kaca yang diberi gambaran nyata yang di desain menggunakan tema siang dan malam hari, disertai dengan gambar-gambar kegiatan siang dan malam hari. Dengan demikian, peneliti bermaksud untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan mengetahui kemampuan membaca siswa melalui penggunaan media papan siang malam (*pasima*).

Bagian pendahuluan berisi tentang permasalahan atau konsep atau hasil penelitian sebelumnya yang merupakan dasar dilakukannya penelitian atau pengkajian teori. Pendahuluan juga hendaknya menjelaskan tentang latar belakang dan mengapa topik penelitian penting untuk dilakukan dan diakhir pendahuluan dijelaskan tentang tujuan penelitian atau penulisan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D). Penelitian dengan desain R&D bermaksud untuk mengembangkan suatu produk dalam pembelajaran atau

menciptakan suatu produk yang baru (Sugiyono, 2019). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media papan siang malam (pasima) untuk kemampuan membaca siswa kelas I Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE (*Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate*).

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian. Teknik data sangat penting dilakukan agar data yang diperoleh valid dan menghasilkan kesimpulan yang valid dan praktis, beberapa instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data (Hamzah, 2019) yaitu; 1) angket (Kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian yang harus berkaitan dengan topik yang akan diteliti. Angket terdiri dari 2 macam yaitu angket untuk penelitian ahli dan angket untuk respon peserta didik. Angket penelitian para ahli diisi oleh ahli media dan ahli materi. Angket yang digunakan yaitu angket tertutup artinya para ahli dan peserta didik hanya memilih jawaban yang sudah disediakan, yang berbentuk sama dengan angket pilihan ganda. 2) dokumentasi digunakan sebagai bukti-bukti penelitian, dokumentasi yang digunakan dapat berupa foto, video atau rekaman suara.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa angket ahli media, ahli materi dan angket respon peserta didik. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan dengan menggunakan penilaian skala likert dengan kategori dan skor 5(sangat baik), 4(baik), 3(cukup), 2(kurang baik), 1(sangat kurang baik). Untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman dengan menggunakan *N-Gain* (Hamzah, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dengan subjek yang diteliti yaitu siswa kelas I SD Negeri 02 Nusa Bakti. Pengembangan ini menggunakan model ASSURE yang terdiri dari 6 tahap yaitu *analyze learners* (tahap analisis peserta didik), *state standards and objectives* (tahap merumuskan standard an tujuan), *select strategies, technology, media and materials* (tahap pemilihan strategi teknologi, media dan bahan), *utilize technology, media and materials* (tahap penggunaan strategi teknologi, media dan bahan), *require learner participation* (tahap partisipasi siswa), dan *evaluate* (evaluasi) (Hamzah, 2019).

1. Tahap *Analyze Learners* (Menganalisis Siswa)

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis karakteristik siswa terhadap kemampuan membaca

Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar

siswa kelas I. Hasil dari observasi lapangan yaitu proses pembelajaran yang dilakukan di kelas kurang efektif karena keterbatasan guru dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang aktif dalam mengamati guru saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga hasil kemampuan membaca siswa kurang lancar. Faktor lain yang menyebabkan siswa masih kurang efektif dalam proses pembelajaran yaitu: 1) karena kondisi ekonomi keluarga yang tidak memungkinkan siswa untuk belajar di rumah menggunakan bantuan media untuk melatih kemampuan membaca, dan keterbatasan penggunaan media yang di sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran yang ada dan hanya menggunakan media seadanya seperti media buku dan gambar sehingga kurangnya minat belajar siswa dalam membaca; 2) gaya belajar siswa kelas I saat belajar yang menyukai gaya belajar yang kinestik, yaitu anak lebih suka dengan belajar secara langsung dan lebih menyukai pembelajaran yang aktif seperti belajar sambil bermain, atau belajar dengan menggunakan media untuk menarik siswa dalam belajar. Agar siswa lebih antusias bila proses pembelajaran menggunakan alat bantu yang dibuat semenarik mungkin agar siswa semakin semangat untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut dapat

diketahui melalui observasi lapangan dan hasil wawancara oleh wali kelas.

2. Tahap *State Standards and Objectives* (Merumuskan Standard dan Tujuan Pembelajaran)

Peneliti merumuskan kompetensi yang akan dicapai pada proses pembelajaran, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum yang berlaku. Standar diambil dari persyaratan kompetensi yang telah ditetapkan. Sedangkan tujuan pembelajaran harus menggunakan format ABCD yaitu A (*audiens*), B (*behavior*), C (*conditions*), dan D (*degree*) dan menggunakan aspek kognitif, efektif dan psikomotorik agar rumusan tujuan pembelajaran lebih tepat dan mudah dalam memilih metode, strategi dan media pembelajaran yang akan digunakan.

Kompetensi Dasar; 1) menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui media pembelajaran; 2) menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia mengenai peristiwa siang dan malam dalam bentuk teks tulis dan gambar. Indikator; 1) mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam; 2) memahami kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam yang terdapat dalam media; 3) menyebutkan macam-macam kegiatan yang ada di siang hari dan di malam

hari dengan teks tulis dan gambar; 4) menentukan berbagai jenis macam-macam kegiatan pada siang dan malam hari. Tujuan Pembelajaran; 1) melalui media papan siang malam (*pasima*) siswa mampu mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam dengan benar; 2) melalui pengamatan media papan siang malam (*pasima*) siswa mampu memahami kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam dengan tepat; 3) melalui pengamatan media papan siang malam (*pasima*) siswa dapat menyebutkan macam-macam kegiatan siang dan malam hari dengan teks tulis dan gambar dengan benar; 4) melalui pengamatan media papan siang malam (*pasima*) siswa mampu menentukan berbagai jenis macam-macam kegiatan pada siang hari dan malam hari dengan benar.

3. *Tahap Select Strategies, Technology, Media , and Materials* (Pilih Strategi, Teknologi, Media dan Materi)

Setelah merumuskan tujuan, tahap selanjutnya yaitu memilih strategi, teknologi, media dan materi pembelajaran. pada tahap ini dijelaskan sebagai berikut.

a) Memilih Strategi

Pada tahap ini strategi yang digunakan yaitu Pemilihan strategi/metode dapat dilakukan secara beragam sehingga pembelajaran menjadi aktif dan

menyenangkan. Metode yang digunakan juga disesuaikan dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah disusun sehingga menghasilkan *prototype* media pembelajaran. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu yang mengacu pada kemandirian siswa berupa pendekatan berpusat pada siswa (*student learning center*) yang membuat siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b) Memilih Teknologi

Pemilihan teknologi yang digunakan pada media ini yaitu menggunakan teknologi cetak untuk memilih gambar yang sesuai dengan kegiatan-kegiatan siang dan malam hari untuk digunakan dalam membuat kartu kata kegiatan siang dan malam hari. Selanjutnya tahap desain dimulai dengan menyusun Garis Besar Isi Materi (GBIM), dan pembuatan desain tema siang dan malam hari yang digambar di kaca dengan menggunakan alat dan bahan seperti cat warna, pilok warna, kuas, dan penggaris.

c) Memilih Media dan Materi

1. Memilih Format Media

Langkah dalam pemilihan media ialah dengan melakukan observasi terhadap siswa kelas I. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran untuk kemampuan

Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar

membaca siswa dan mampu meningkatkan minat, perhatian dan kemandirian siswa dalam belajar agar tercipta suasana belajar yang diharapkan oleh siswa dan sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing. Akhirnya, peneliti menetapkan media dari hasil observasi yang dibutuhkan siswa yaitu media pembelajaran yang berupa media papan siang malam (pasima) yang berisi gambaran siang dan malam serta kartu gambar yang di isi tulisan untuk melatih kemampuan membaca siswa.

2. Materi Pembelajaran

Materi ajar atau materi pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus ditemukan melalui sarana mahasiswa yang akan memperoleh standar kompetensi yang telah ditetapkan. Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di atas maka materi pembelajaran terdiri dari; 1) perbedaan peristiwa siang dan malam; 2) menyebutkan kegiatan siang dan malam hari; 3) menentukan kegiatan siang dan malam hari.

d) Hasil Produk Media Papan Siang Malam (*Pasima*)

Rancangan awal produk yang dihasilkan dari hasil pengembangan

produk media papan siang malam (*pasima*) yaitu dengan bahan yang digunakan dalam membuat media ini yaitu kaca berukuran 40cmX80cm, dengan menggunakan cat pewarna, dan bahan lainnya. Hasil akhir media dibingkai menggunakan papan agar tidak bahaya apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan pembuatan gambaran bertema siang dan malam hari dan gambaran tentang kegiatan siang dan malam hari yang digambar secara langsung oleh peneliti dan menghasilkan produk *prototype* Hasil rancangan produk dapat dilihat pada gambar berikut.



Gbr. 1 Bahan-bahan pembuatan media



Gbr. 2 Pembuatan gambar dan pemberian warna bertema malam hari



Gbr. 3 Pembuatan tema siang hari dan proses pemberian background dan warna pada tema malam dan siang hari

Hasil dari produk pengembangan ini agar mendapatkan produk yang valid dan praktis maka selanjutnya dilakukan validasi produk oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Berikut ini tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli.

1) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Moh Reza Ifnuary, M.Pd selaku dosen di Universitas PGRI Palembang. Aspek yang divalidasi diantaranya yaitu aspek desain, bahan baku dan manfaat media. Ahli media memberikan penilaian dengan mengisi angket serta memberikan saran guna memperbaiki media papan siang malam (*pasima*) yang dikembangkan. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 19 Mei 2022. Hasil data validasi ahli media dapat dilihat pada table berikut.

No	Aspek	Indikator	Skor	Presentase(%)		
1	Desain	Tampilan media yang dibuat menarik	5	100%		
		Keteraturan <i>desain</i>	5			
		Kesesuaian warna	5			
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	5			
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5			
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi	5			
		Kemudahan untuk membaca teks tulisan	5			
Jumlah			35			
2	Bahan Baku	Keamanan bahan yang digunakan	5	100%		
		Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan	5			
		Bahan baku pembuatan media mudah diperoleh	5			
		Ukuran media papan siang malam (<i>pasima</i>) sesuai dengan standard	5			
		Jumlah			20	
3	Manfaat Media	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	5	100%		
		Kemampuan media papan siang malam (<i>pasima</i>) untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	5			
		Media dapat digunakan kembali	5			
		Kesesuaian media terhadap kemajuan teknologi	5			
		Jumlah			20	
		Jumlah Keseluruhan			75	
Rata-rata			5			
Total Seluruh Presentase			100%			

(Sumber: hasil olah data, 2022)

Tabel. 1 Perolehan Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan pada aspek desain mendapat total presentase 100%, bahan baku 100% dan pada aspek manfaat media memperoleh presentase 100% , maka dapat disimpulkan bahwa validasi ahli media papan siang malam (*pasima*) mendapatkan total nilai keseluruhan dengan rata-rata presentase 100% yang berarti masuk dalam kriteria "Sangat Valid".

Karena hasil dari validator ahli media 100% maka peneliti melakukan validasi kembali oleh ahli media agar meyakinkan dari hasil produk yang dikembangkan. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Ilham Arya Susanto, M.Pd selaku dosen dari Universitas PGRI Palembang, dari hasil validasi media terhadap penilaian melalui angket dan memberi saran

Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar

untuk memperbaiki media yang digunakan. Hasil data validasi oleh ahli media ke dua dapat dilihat pada table berikut.

No	Aspek	Indikator	Skor	Presentase(%)		
1	Desain	Tampilan media yang dibuat menarik	5	80%		
		Keteraturan <i>desain</i>	5			
		Kesesuaian warna	3			
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4			
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4			
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi	4			
		Kemudahan untuk membaca teks/tulisan	3			
Jumlah			28			
2	Bahan Baku	Keamanan bahan yang digunakan	4	85%		
		Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan	4			
		Bahan baku pembuatan media mudah diperoleh.	4			
		Ukuran media papan siang malam (<i>pasima</i>) sesuai dengan standard	5			
		Jumlah			17	
3	Manfaat Media	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	4	80%		
		Kemampuan media papan siang malam (<i>pasima</i>) untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	4			
		Media dapat digunakan kembali	5			
		Kesesuaian media terhadap kemajuan teknologi	3			
		Jumlah			16	
		Jumlah Keseluruhan			61	
Rata-rata			4,06			
Total Seluruh Presentase			81,3%			

(Sumber: Hasil olah data, 2022)

Tabel. 2 Perolehan Data Validasi Ahli Media

Dari hasil validator media kedua dari aspek desain dengan presentase 80%, aspek bahan baku 85%, dan aspek manfaat media 80%. Dengan seluruh total presentase ahli media mendapatkan 81,3% dengan kategori "Sangat Valid". Dapat ditarik kesimpulan dari kedua ahli media bahwa media papan siang malam (*pasima*) valid untuk digunakan. Dari seluruh hasil dari penilaian validator menyarankan ada beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu validator media menyarankan untuk judul pada media diletakkan di luar bingkai dan menyarankan untuk mencantumkan

nama peneliti dan dosen pembimbingnya dan untuk kartu kata diubah menjadi hasil gambaran sendiri. Hasil revisi produk dapat dilihat pada gambar berikut.





Gbr. 4 Hasil Revisi Produk Media Papan Siang Malam (*Pasima*) Oleh Ahli Media

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi kepada Bapak David Budi Irawan. M.Pd selaku dosen dari Universitas PGRI Palembang. Validator ahli materi dilakukan 3 aspek yaitu aspek isi, aspek penyampain materi, dan aspek bahasa. Ahli materi memberikan penilaian melalui angket serta memberikan saran untuk memperbaiki media yang digunakan. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 20 Mei 2022. Hasil validasi ahli materi disajikan dalam table berikut.

No	Aspek	Indikator	Skor	Presentase (%)
1	Isi	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5	92%
		Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	5	
		Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	4	
		Materi yang diberikan jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa	4	
		Kemudahan dalam memahami materi	5	
2	Penyampaian Materi	Jumlah	23	84%
		Materi disajikan dengan cara yang menarik	4	
		Guru berperan penting dalam penyampaian materi	4	
		Memberikan stimulus terhadap siswa dalam hal interaksi	4	
		Memberikan stimulus terhadap siswa dalam hal kooperatif	4	
		Mendorong rasa ingin tahu siswa	5	
		Jumlah	21	
3	Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan	5	100%
		Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh siswa	5	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	5	
		Pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa	5	
		Bahasa yang digunakan memotivasi siswa	5	
		Jumlah	25	
		Jumlah Keseluruhan	64	
Rata-rata			4,26	
Total Seluruh Presentase			85,3%	

(Sumber: hasil olah data, 2022)

Tabel. 3 Perolehan Data Hasil Validasi Ahli Materi

Dari hasil analisis data yang diperoleh dari aspek isi mendapat presentase 92%, aspek penyampaian materi dengan presentase 84%, dan aspek bahasa dengan presentase 100%, dengan keseluruhan presentasi yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli materi yaitu mendapatkan nilai dengan presentase 85,3% yang masuk dalam kategori "Sangat Valid".

3) Hasil Angket Repon Guru

Selanjutnya dilakukan pengisian angket respon guru yang dilakukan oleh guru wali kelas sebagai validator pengguna media tersebut untuk mengetahui nilai kevalidan sebuah media yang digunakan, hasil presentase angket respon guru dilihat pada table berikut.

Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar

No	Aspek	Indikator	Skor	Presentase(%)
1	Media	Ukuran huruf yang digunakan sudah cukup jelas untuk dibaca	5	100%
		Gambar sesuai dengan isi materi yang dijelaskan	5	
		Materi yang disampaikan dalam media papan siang malam (<i>pasima</i>) mudah dipahami	5	
		Letak gambar sudah sesuai dan mudah untuk diamati	5	
		Gambar dalam media ini menarik untuk dilihat	5	
		Jumlah	25	
2	Materi	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah untuk dipahami	5	96%
		Apakah materi dalam media ini sudah disajikan secara urut	4	
		Contoh soal dan penyelesaian setiap materi pada media ini sudah cukup jelas	4	
		Dengan media ini, kamu semakin memahami materi	5	
		Dengan media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini, kamu menjadi semangat dalam belajar	5	
		Dengan media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini, kamu lebih memiliki rasa ingin tahu tentang materi yang diajarkan	5	
		Merasakan manfaat materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari setelah menggunakan media ini	5	
		Materi dalam media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini membuat kamu merasa senang untuk belajar	5	
		Dengan adanya media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini, kamu semakin senang untuk membaca	5	
		Media papan siang malam (<i>pasima</i>) sangat bermanfaat bagi saya	5	
		Jumlah	48	
		Jumlah Keseluruhan	73	
		Rata-rata	4,86	
Jumlah Seluruh Presentase			97,3%	

(Sumber : Hasil olah data 2022)

Activate Windows

(Sumber: Hasil olah data, 2022)

Tabel. 4 Perolehan Data Angket Respon Guru

Dari hasil angket respon guru pada aspek media mendapat presentase 100% dan aspek materi dengan presentase 96%, dengan total seluruh presentase 97,3% dan media tersebut masuk dalam kategori “Sangat Valid” maka media papan siang malam (*pasima*) valid digunakan untuk kemampuan membaca siswa kelas I SD.

Hasil validasi berupa angket dianalisis dengan menghitung rata-rata jumlah penilaian masing-masing indikator yang di nilai menggunakan skala 1-5 untuk menentukan jumlah dan nilai validasi bisa dilakukan dengan menggunakan metode perhitungan manual. Dari hasil seluruh validasi oleh validator dinyatakan bahwa pengembangan media papan siang malam (*pasima*)

mendapat jumlah presentase 91% artinya bahwa media papan siang malam (*pasima*) dalam kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Hasil dari penilaian validator produk awal dinyatakan telah valid digunakan dan selanjutnya menjadi *prototype* 2.

Hasil perolehan data seluruh validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Validator	Skor(%)	Keterangan
Moh. Reza Irfuani, M.Pd	100%	Sangat Valid
Ilham Arya Susanto, M.Pd	81,3%	Sangat Valid
David Budi Irawan, M.Pd	85,3%	Sangat Valid
Tutik, A.M.A. Pd	97,3%	Sangat Valid
Jumlah	363,9%	
Jumlah Rata-Rata Presentase	91%	Sangat Valid

(Sumber: hasil olah data, 2022)

Tabel. 5 Hasil Perolehan data Seluruh Validator

4. Tahap *Utilize Technology, Media and Materials* (Memanfaatkan Teknologi, Media dan Materi)

Selanjutnya dilakukan uji lapangan *one-to-one* dan uji lapangan *small group* untuk mengetahui nilai kepraktisan media papan siang malam (*pasima*).

a) Uji Lapangan *One to One*

Produk yang telah diperbaiki berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi selanjutnya masuk pada uji lapangan *one to one* dimana pada tahap ini produk akan diujicobakan dengan uji coba lapangan sebanyak 3 orang siswa kelas I yang mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang dan rendah. Waktu pelaksanaan pada tanggal 3 juni 2022 kegiatan diawali dengan memberikan arahan kepada siswa

tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Tahap uji coba lapangan *one to one* menggunakan angket untuk menilai kualitas media dengan 15 aspek pertanyaan yang diajukan yang ada di dalam angket. Pada saat dilakukan tahap *one-to-one* siswa pada kemampuan tinggi, sedang dan rendah dibantu oleh peneliti untuk melakukan pengisian angket, pada siswa yang memiliki kemampuan sedang dan rendah siswa dibantu dengan bantuan peneliti untuk membacakan angket, peneliti membantu dengan mendeckte pertanyaan angket tersebut, dan meminta siswa untuk belajar membaca agar melatih kemampuan membaca siswa yang termasuk dalam golongan sedang dan rendah. Hasil data pada tahap *one to one* dapat dilihat pada table berikut.

No Aspek	Indikator	Inisial Nama			Presentase (%)
		AAR R	MFP	MW	
1 Media	Ukuran huruf yang digunakan sudah cukup jelas untuk dibaca	5	5	5	90,6%
	Gambar sesuai dengan isi materi yang dijelaskan	4	5	4	
	Materi yang disampaikan dalam media papan siang malam (<i>pasima</i>) sudah dipahami	5	4	4	
	Letak gambar sudah sesuai dan mudah untuk diamati	4	5	5	
	Gambar dalam media ini menarik untuk dilihat	5	4	4	
	Jumlah	23	23	22	
2 Materi	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah untuk dipahami	5	5	4	90%
	Materi dalam media ini sudah disajikan secara urut	4	4	5	
	Contoh soal dan penyelesaian setiap materi pada media ini sudah cukup jelas	5	4	4	
	Dengan media ini, kamu semakin memahami materi	4	5	5	
	Dengan media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini, kamu menjadi semangat dalam belajar	5	5	4	
	Dengan media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini, kamu lebih memiliki rasa ingin tahu tentang materi yang diajarkan	5	4	5	
	Merasakan manfaat materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari setelah menggunakan media ini	5	4	4	
	Materi dalam media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini membuat kamu merasa senang untuk belajar	4	5	4	
	Dengan adanya media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini, kamu semakin senang untuk membaca	4	5	5	
	Media papan siang malam (<i>pasima</i>) sangat bermanfaat bagi saya	5	4	4	
	Jumlah	46	45	44	
	Jumlah Keseluruhan	69	68	66	
Presentase		92%	90,6%	88%	Sangat Praktis
Jumlah Kata-Kata Presentase		90,2%			

(Sumber: Hasil olah data 2022)

(Sumber: Hasil olah data, 2022)

Tabel. 6 Hasil Tahap Uji *One to One*

Dari hasil angket pada tahap *one-to-one* yang telah dilakukan dengan 3 orang siswa yang mewakili kelompok belajar tinggi, sedang dan rendah diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap pertanyaan dalam penggunaan “Media Papan Siang Malam (*Pasima*)” dilihat dari aspek media yang mendapat presentase 90,6% dan aspek materi dengan presentase 90% dengan seluruh total rata-rata presentase sebesar 90,2% yang masuk dalam kategori “Sangat Praktis” dan siswa setuju bahwa keseluruhan tampilan dari media yang dikembangkan menarik dan

Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar

menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa mengatasi permasalahan dalam kemampuan membaca pemahaman. Berdasarkan hasil analisis data pada *prototype* ke 3 ini dapat dinyatakan produk valid sehingga tidak diperlukan revisi dan dapat dilanjutkan pada *prototype* ke 4.

b) Uji Lapangan *Small Group*

Untuk lebih mengetahui keefektifan media papan siang malam yang dikembangkan, tahapan selanjutnya yang akan diujicobakan pada tahap uji lapangan *small group* subjek uji coba lapangan sebanyak 6 orang siswa di kelas I. Waktu pelaksanaan pada tanggal 4 juni 2021 kegiatan diawali dengan memberikan arahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Instrumen pengambilan data pada uji lapangan *small group* menggunakan angket respon siswa terhadap penggunaan media papan siang malam (*pasima*). Pada tahap uji lapangan *small group* kegiatan siswa diamati, diakhir pembacaan kartu kata siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media papan siang malam (*pasima*) dengan 15 aspek tanggapan yang dalam angket. Pada tahap ini siswa diambil secara acak untuk menilai media dengan menggunakan angket yang telah disediakan, untuk anak yang kurang dalam memahami bacaan maka diperlukan bantuan oleh peneliti untuk

membantu mengamati bacaan yang tersedia di angket tersebut, dan untuk melatih siswa agar menambah pemahaman dalam kemampuan membacanya. Hasil data perolehan pada tahap *small group* dapat dilihat pada table berikut.

No	Aspek	Indikator	Inisial Nama						Presentase (%)
			MT	PNH	AUT	AZ M	AA	MR	
1	Media	Ukuran huruf yang digunakan sudah cukup jelas untuk dibaca	5	5	5	5	5	5	88,6%
		Gambar sesuai dengan isi materi yang dijelaskan	4	4	4	4	4	5	
		Materi yang disampaikan dalam media papan siang malam (<i>pasima</i>) mudah dipahami	5	4	4	5	5	4	
		Letak gambar sudah sesuai dan mudah untuk diamati	4	4	4	4	4	5	
		Gambar dalam media ini menarik untuk dilihat	5	5	4	4	4	4	
		Jumlah	23	22	21	22	22	23	
2	Materi	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah untuk dipahami	5	4	5	5	5	5	88,6%
		Materi dalam media ini sudah disajikan secara urut	4	5	4	4	4	4	
		Contoh soal dan penyelesaian setiap materi pada media ini sudah cukup jelas	4	4	4	5	4	4	
		Dengan media ini, kamu semakin memahami materi	4	5	5	4	5	4	
		Dengan media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini, kamu menjadi semangat dalam belajar	4	4	5	4	4	5	
		Dengan media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini, kamu lebih memiliki rasa ingin tahu tentang materi yang diajarkan	4	5	4	4	5	4	
		Merasakan manfaat materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari setelah menggunakan media ini	5	4	4	5	4	5	
		Materi dalam media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini membuat kamu merasa senang untuk belajar	5	4	5	4	5	4	
		Adanya media papan siang malam (<i>pasima</i>) ini, kamu semakin senang untuk membaca	5	5	4	4	5	4	
		Media papan siang malam (<i>pasima</i>) sangat bermanfaat bagi saya	5	5	4	4	5	4	
Jumlah			45	45	44	45	46	45	
Jumlah Keseluruhan			68	67	65	65	65	66	
Presentase			90,6%	89,3%	86,6%	86,6%	86,6%	88%	
Jumlah Rata-Rata Presentase			87,9%						Sangat Praktis
(Sumber: Hasil olah data, 2022)									

Tabel. 7 Hasil Tahap Uji *Small Group*

Berdasarkan rekapitulasi hasil angket respon siswa menunjukan

bahwa media papan siang malam (*pasima*) yang dikembangkan mendapatkan toral presentase 87,9% yang masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dilihat dari hasil tanggapan siswa rata-rata menunjukan siswa senang untuk menggunakan media tersebut sebagai media pembelajaran dan membaca media kartu untuk melatih kemampuan membaca sehingga prototype ke3 tidak memerlukan revisi. Dari hasil tahap tersebut maka dijasikan sebagai *prototype* ke-4.

5. Tahap *Require Learner Participation* (Partisipasi Siswa)

Pada tahap ini yaitu produk yang telah dikembangkan diperlukan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Pada tahap ini peneliti juga melakukan evaluasi *field test* sebelum proses pembelajaran berlangsung, dan melakukan *posttest* setelah pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa. Untuk mengetahui hasil media dikembangkan untuk kemampuan membaca siswa menggunakan pretest dan posttest yang berjumlah 15 soal, pada tahap *pretest* dilakukan diawal pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran, setelah itu pada minggu ke dua dilakukan tahap *posttest* setelah diterapkan media

papan siang malam (*pasima*) dan media kartu kata.

Media kartu kata digunakan siswa dengan cara mengeja bacaan yang terdapat digambar tersebut dan agar siswa mengetahui tentang kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan siang dan malam hari, jadi siswa diminta untuk maju kedepan untuk mengetahui kemampuan membacanya dengan menggunakan media tersebut. Untuk melihat kemampuan membaca pemahaman siswa bisa dilihat bahwa siswa mampu menangkap isi bacaan dan bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru berdasarkan isi bacaan, serta kemampuan siswa untuk menceritakan kembali isi bacaan tersebut. Hasil belajar siswa baik pretest dan posttest, untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman melalui media papan siang malam (*pasima*).

6. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini setelah menyelesaikan soal pretest dan posttest yang berjumlah 15 butir soal yang peneliti gunakan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan baik. Nilai KKM yang harus dicapai siswa yaitu nilai 75 maka siswa yang mendapat nilai melebihi nilai KKM tersebut telah berhasil dengan baik.

Kemudian dilihat dari hasil pretest dan posttest yang mengalami

Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar

perubahan, dimana hasil pretest sebanyak 17 siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai 2,75, dan hanya 4 anak yang mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai 8,6 dan setelah *posttest* nilai siswa yang mencapai KKM ada 19 siswa dengan rata-rata nilai 9,02 dan hanya 2 siswa yang tidak mencapai KKM dengan rata-rata nilai 7,3. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan nilai sebelum dan sesudah diterapkan media papan siang malam (*pasima*) sebesar 63% dari 21 siswa. Grafik perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gbr. 5 Grafik Perbandingan Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pada gambar 5 grafik perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dapat diperoleh *N-gain* 0,51 hal ini sesuai dengan tabel klasifikasi kategori *N-gain* $0,30 \leq G < 0,70$ termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media papan siang malam (*pasima*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia baik digunakan untuk kemampuan membaca pemahaman siswa. Secara keseluruhan

hasil evaluasi media papan siang malam (*pasima*) yang melalui tahap *expert review*, *one to one*, *small group* menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti telah valid, praktis dan untuk kemampuan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan hal tersebut produk yang dikembangkan tidak memerlukan revisi atau perbaikan.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis dan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) hasil penilaian oleh ahli media terhadap media papan siang malam (*pasima*) termasuk dalam kategori sangat valid. Terlihat dari hasil penilaian oleh keempat validator menyatakan baik untuk kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar; 2) hasil uji praktikalitas produk yang dikembangkan sudah masuk dalam kategori sangat praktis. Terlihat dari hasil evaluasi *one to one* dan *small group*, siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan hasil angket tanggapan siswa dengan uji lapangan *one to one* tergolong sangat praktis yaitu 90,2% serta hasil angket pada tahap *small group* 87,9% yang masuk dalam kategori sangat praktis; 3) hasil analisis untuk kemampuan membaca siswa mendapatkan

peningkatan hal ini terlihat pada perhitungan N-gain sebesar 0,51 hal ini sesuai dengan tabel klasifikasi kategori *N-gain* $0,30 \leq G < 0,70$ maka termasuk dalam kategori peningkatan sedang dan nilai siswa setelah melakukan *pretest* dan *posttest* yang mengalami perubahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Hadiana, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 214-242.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Martina, A., Edi, M. H., & Rahman, T. (2021). Pengembangan Media Kotak Siang Malam (Kosima) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 219-228.
- Muhammad Ali. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *Jurnal PAUD*, 35-44.
- Mulyati, Y. (2014). *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Priyastutik, D. (2016). Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Skripsi*.
- Ratri, R. K. (2019). *Cakap Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Saddhono, K., & Slamet, Y. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2021). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-12.
- T.W, S., Mulyati, Y., Syarif, M., Yunus, M., Werdiningsih, E., & Pramuki, E. (2014). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar

