JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 6 Tahun 2026 Halaman 2406 - 2422

Research & Learning in Elementary Education

https://jbasic.org/index.php/basicedu



Pengembangan Kotak Literasi Ceria Berbasis *Activity Card* untuk Pembiasaan Literasi Murid Kelas II Sekolah Dasar

Anis Roshifa Putri[1]✉, Arda Purnama Putra[2], Mayka Shanti[3], Feby Dwi Rahmasari[4], Irine Ike Mulyawati[5], Radhiyyah Nida Zhafirah[6]

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Indonesia[1, 2, 4, 5, 6]

SD Laboratorium Universitas Negeri Malang, Indonesia[3]

E-mail: anis.roshifa.2531137@students.um.ac.id[1], arda.purnama.fip@um.ac.id[2], mayka.shanti@sdlabum.sch.id[3], feby.dwi.2531137@students.um.ac.id[4], irine.ike.2531137@students.um.ac.id[5], radhiyyah.nida.2531137@students.um.ac.id[6]

Abstrak

Pembiasaan literasi di sekolah dasar memerlukan kegiatan terstruktur dan bervariasi yang didukung media sesuai karakteristik murid. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Kotak Literasi Ceria serta menguji validitas, kepraktisan, dan kemenarikannya sebagai media pendukung literasi murid kelas II sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas dua validator ahli, satu guru, dan 28 murid kelas II SD Laboratorium Universitas Negeri Malang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Produk berupa kotak berisi 20 activity card yang mengintegrasikan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, dilengkapi kode QR, kartu checklist progres, serta buku panduan guru. Hasil penelitian menunjukkan validitas media sebesar 93,75% dari ahli materi dan 87,50% dari ahli media, keduanya berkategori sangat valid. Kepraktisan berdasarkan penilaian guru mencapai 98,13% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, kemenarikan berdasarkan respons murid mencapai 100% pada uji coba skala kecil dan 86,80% pada skala besar, keduanya berkategori sangat menarik. Dengan demikian, Kotak Literasi Ceria dinilai layak, praktis, dan menarik sebagai media pendukung pembiasaan literasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: literasi, media pembelajaran, *activity card,* sekolah dasar

Abstract

Literacy habituation in elementary schools requires structured and varied activities supported by learning media that accommodate students' characteristics. This study aimed to develop the Cheerful Literacy Box (Kotak Literasi Ceria) and examine its validity, practicality, and attractiveness as a medium to support literacy habituation among second-grade elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants included two expert validators, one classroom teacher, and 28 second-grade students at the Laboratory Elementary School of Universitas Negeri Malang. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The developed product consisted of a box containing 20 activity cards integrating reading, writing, listening, and speaking skills, complemented by QR codes, progress checklist cards, and a teacher's guidebook. The results indicated that the media validity scores were 93.75% from the material expert and 87.50% from the media expert, both categorized as highly valid. The practicality assessment by the teacher reached 98.13%, categorized as highly practical. Meanwhile, student responses regarding attractiveness reached 100% in the small-scale trial and 86.80% in the large-scale trial, both categorized as highly attractive. These findings indicate that the Cheerful Literacy Box is a valid, practical, and attractive medium for supporting literacy habituation in elementary schools.

Keywords: *literacy, instructional media, activity cards, elementary school*

Copyright (c) 2026 Anis Roshifa Putri, Arda Purnama Putra, Mayka Shanti, Feby Dwi Rahmasari, Irine Ike Mulyawati, Radhiyyah Nida Zhafirah

✉ Corresponding author :

Email : anis.roshifa.2531137@students.um.ac.id

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kompetensi fundamental yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran dan perkembangan murid. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan informasi untuk mengembangkan pengetahuan serta berpartisipasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan dasar, penguatan literasi menjadi penting karena kemampuan tersebut menjadi landasan bagi murid untuk memahami materi pembelajaran, mengembangkan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan. Pentingnya penguatan literasi juga tercermin dalam hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2025 yang dirilis oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Hasil tersebut menunjukkan bahwa skor membaca peserta Indonesia berusia 15 tahun mencapai 365, sedangkan rata-rata OECD sebesar 461. Sekitar 27% peserta Indonesia mencapai setidaknya Level 2 dalam membaca, lebih rendah dibandingkan rata-rata OECD sebesar 69% (OECD, 2026). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca masih menjadi tantangan dalam pendidikan Indonesia. Oleh karena itu, penguatan literasi perlu menjadi perhatian sejak jenjang sekolah dasar melalui kegiatan yang memberi kesempatan kepada murid untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara berkelanjutan.

Tantangan penguatan literasi juga terlihat pada capaian murid di jenjang pendidikan dasar. Laporan Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan (PSKP, 2026) menyebutkan bahwa proporsi murid SD/MI yang mencapai kompetensi minimum literasi tercatat sebesar 59,04% pada 2024 dan 55,7% pada 2025. Laporan tersebut juga mengungkapkan bahwa sekitar 18,8% murid kelas IV belum mencapai kemampuan dasar literasi. Di sisi lain, data Rapor Pendidikan menunjukkan bahwa proporsi murid yang mencapai kompetensi minimum literasi secara nasional meningkat dari 59,49% pada 2022 menjadi 68,05% pada 2023 dan 70,03% pada 2024 (Kemendikdasmen, 2025). Data tersebut memperlihatkan perkembangan capaian literasi sekaligus menunjukkan bahwa penguatan literasi masih perlu dilakukan secara berkelanjutan. Upaya tersebut tidak hanya berkaitan dengan peningkatan kemampuan membaca, tetapi juga memerlukan kegiatan yang terencana dan memberi ruang bagi murid untuk berlatih menggunakan bahasa dalam berbagai bentuk.

Pada jenjang sekolah dasar, kegiatan literasi baca-tulis perlu memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dalam proses memperoleh, memahami, dan menyampaikan informasi. Kegiatan membaca membantu murid memperoleh informasi, menulis menjadi sarana untuk menuangkan gagasan, menyimak melatih kemampuan memahami informasi lisan, sedangkan berbicara memberi kesempatan kepada murid untuk menyampaikan pemikiran secara langsung. Pengintegrasian keempat keterampilan tersebut dapat menghadirkan pengalaman literasi yang lebih beragam. Dalam pelaksanaannya, penguatan literasi juga perlu dibangun melalui pembiasaan yang teratur, variasi aktivitas, keterlibatan aktif murid, dan keberlanjutan kegiatan. Dengan demikian, kegiatan literasi di sekolah dasar memerlukan pengelolaan yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penyediaan aktivitas yang dapat dilaksanakan secara terarah dan konsisten.

Pembiasaan literasi merupakan salah satu upaya sekolah untuk membangun budaya literasi melalui kegiatan yang dilakukan secara rutin. Pelaksanaannya memerlukan dukungan berupa bahan bacaan, pilihan aktivitas, panduan kegiatan, serta pengelolaan yang membantu guru menjaga keberlangsungan program. Marmoah et al (2022) melalui penelitian mengenai pengelolaan budaya literasi di sekolah dasar di Indonesia menekankan pentingnya pengelolaan program literasi secara terencana dalam membangun budaya literasi di lingkungan sekolah. Sementara itu, Zainuddin et al (2023) mengembangkan keterampilan menulis cerita murid sekolah dasar melalui media Big Book dengan pendekatan penelitian dan pengembangan. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi membutuhkan dukungan pengelolaan kegiatan dan media yang

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

sesuai dengan tujuan pengembangan keterampilan murid. Hal ini menjadi dasar bahwa pengembangan media literasi juga perlu mempertimbangkan fungsinya dalam membantu guru mengorganisasi aktivitas pembiasaan, bukan hanya sebagai sarana penyajian materi.

Kebutuhan terhadap media dan variasi kegiatan literasi juga ditemukan berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Laboratorium Universitas Negeri Malang (UM). Sekolah telah melaksanakan kegiatan literasi setiap hari Senin sebelum pembelajaran dimulai sebagai bagian dari pembiasaan literasi murid. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa di kelas belum tersedia pojok baca yang menyediakan buku cerita sebagai sumber belajar yang dapat diakses murid secara mandiri. Murid juga cenderung menunggu arahan guru untuk menentukan aktivitas literasi yang akan dilakukan, sedangkan guru perlu menyiapkan ide kegiatan secara berulang agar pembiasaan literasi tetap bervariasi dan menarik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang menyediakan pilihan aktivitas secara terstruktur, mudah digunakan, dan dapat menjadi panduan bagi murid selama kegiatan berlangsung. Media tersebut juga perlu memuat aktivitas yang mencakup membaca, menulis, menyimak, dan berbicara agar pembiasaan literasi memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan berbagai keterampilan berbahasa.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media dengan bentuk dan fokus yang beragam untuk mendukung pembelajaran literasi di sekolah dasar. Jama'ah et al. (2024) misalnya, mengembangkan media kantong literasi yang memudahkan murid dalam memahami materi dan menumbuhkan antusiasme murid dalam proses pembelajaran. Penelitian Nurhikmah et al. (2023) juga membahas penggunaan alfabet konstruksi sebagai alternatif untuk mendukung literasi membaca dan literasi digital. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan pemanfaatan media sebagai sarana untuk mendukung keterampilan dan pengalaman literasi murid. Berdasarkan fokus pengembangannya, media tersebut memiliki penekanan pada keterampilan atau materi tertentu. Penelitian ini mengambil fokus yang berbeda, yaitu merancang satu perangkat yang mengorganisasi aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara untuk mendukung pelaksanaan pembiasaan literasi. Perbedaan tersebut terletak pada cakupan aktivitas dan fungsi perangkat dalam membantu pengaturan kegiatan, bukan semata-mata pada penggunaan bentuk media yang berbeda.

Salah satu bentuk media yang dapat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut *adalah activity card* atau kartu aktivitas. Media ini memungkinkan instruksi dan tugas disajikan secara ringkas, konkret, dan mudah diakses selama kegiatan berlangsung. Setiap kartu dapat memuat satu aktivitas beserta petunjuk pelaksanaannya sehingga murid memiliki panduan mengenai kegiatan yang perlu dilakukan. Kartu juga dapat dikelompokkan berdasarkan jenis keterampilan berbahasa untuk memudahkan guru dalam mengatur variasi kegiatan. Dalam pembiasaan literasi, kartu aktivitas dapat memuat kegiatan membaca cerita dan menjawab pertanyaan, menulis berdasarkan petunjuk, menyimak informasi melalui sumber audio atau audiovisual, serta menyampaikan gagasan secara lisan. Karakteristik tersebut memungkinkan kartu aktivitas digunakan tidak hanya sebagai media penyajian materi, tetapi juga sebagai panduan pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, penggunaan *activity card* dapat menjadi alternatif untuk mengorganisasi aktivitas literasi agar lebih terarah dan memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif.

Berdasarkan kebutuhan dan kajian penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini mengembangkan media "Kotak Literasi Ceria" berbasis *activity card* untuk pembiasaan literasi murid kelas II sekolah dasar. Media ini berupa kotak berisi 20 kartu aktivitas yang dibagi menjadi empat kelompok keterampilan berbahasa, yaitu lima kartu membaca, lima kartu menulis, lima kartu menyimak, dan lima kartu berbicara. Kartu membaca memuat cerita dan pertanyaan pemahaman, kartu menulis berisi tugas menulis, kartu menyimak dilengkapi kode QR yang mengarahkan murid pada sumber audio atau audiovisual, sedangkan kartu berbicara memuat aktivitas untuk melatih murid mengungkapkan gagasan secara lisan. Selain kartu aktivitas, media ini dilengkapi *checklist* progres literasi untuk mencatat aktivitas yang telah diselesaikan murid serta panduan guru yang memuat

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

petunjuk penggunaan, kunci jawaban, rubrik, dan panduan penilaian. Seluruh komponen tersebut dirancang dalam satu perangkat untuk menyediakan pilihan kegiatan bagi murid sekaligus membantu guru mengelola dan memantau pelaksanaan pembiasaan literasi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada rancangan dan pengintegrasian berbagai komponen dalam satu perangkat pembiasaan literasi. Berbeda dari penelitian terdahulu yang berfokus pada keterampilan atau materi tertentu, Kotak Literasi Ceria menggabungkan aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dalam satu perangkat yang terdiri atas 20 kartu aktivitas. Penggunaan kode QR pada kartu menyimak memberikan akses terhadap sumber audio atau audiovisual, sedangkan *checklist* progres literasi dan panduan guru mendukung pencatatan aktivitas serta pelaksanaan penilaian. Integrasi komponen tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan yang ditemukan di SD Laboratorium UM, yaitu perlunya variasi kegiatan, panduan aktivitas bagi murid, dan kemudahan bagi guru dalam mengelola pembiasaan literasi. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan terletak pada kebaruan setiap komponen secara terpisah, melainkan pada pengorganisasian aktivitas dan perangkat pendukungnya dalam satu media literasi terpadu.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media literasi berbasis *activity card* melalui "Kotak Literasi Ceria" untuk pembiasaan literasi murid kelas II sekolah dasar serta mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, kepraktisan berdasarkan penilaian guru, dan kemenarikan berdasarkan respons murid melalui uji coba skala kecil dan skala besar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media yang mendukung pelaksanaan pembiasaan literasi secara lebih bervariasi dan terstruktur di sekolah dasar. Fokus penelitian dibatasi pada pengembangan produk serta penilaian kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan media.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan kegiatan literasi dan media pendukung melalui observasi dan wawancara selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Laboratorium Universitas Negeri Malang. Observasi difokuskan pada pelaksanaan kegiatan literasi, ketersediaan media, keterlibatan murid, serta kebutuhan guru dalam mengelola aktivitas literasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan guru pamong untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembiasaan literasi. Hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi kondisi pelaksanaan literasi, kendala yang ditemukan, dan kebutuhan media. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media Kotak Literasi Ceria dengan kurikulum yang diterapkan di SD Laboratorium Universitas Negeri Malang. Analisis ini mencakup capaian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Analisis karakteristik murid dilakukan berdasarkan pengamatan terhadap keterlibatan murid dalam kegiatan literasi, pemahaman instruksi, dan kecenderungan murid dalam mengikuti aktivitas. Hasil kedua analisis tersebut menjadi pertimbangan dalam menentukan variasi aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, serta penyusunan instruksi pada setiap kartu.

Tahap *design* meliputi perancangan komponen media Kotak Literasi Ceria dan instrumen penelitian. Produk dirancang dalam bentuk kotak berisi 20 *activity card* yang terdiri atas lima kartu membaca, lima kartu menulis, lima kartu menyimak, dan lima kartu berbicara. Kartu menyimak dilengkapi kode QR yang terhubung dengan materi audio atau audiovisual. Produk juga dilengkapi kartu *checklist* progres dan buku panduan guru yang memuat petunjuk penggunaan, kunci jawaban, rubrik, serta pedoman penilaian. Instrumen penelitian dirancang untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan kemenarikan media.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan produk dan melaksanakan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Validator dipilih berdasarkan kesesuaian bidang keahlian dengan aspek yang dinilai. Ahli materi menilai kesesuaian isi, ketepatan materi, kebahasaan, dan penyajian materi, sedangkan ahli media menilai penyajian, fisik, tampilan, dan penggunaan media. Hasil validasi dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas produk serta menjadi bahan pertimbangan perbaikan media. Pada tahap ini, penilaian kepraktisan juga dilakukan oleh satu guru kelas II melalui angket yang mencakup aspek materi dan media.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba produk pada murid kelas II. Uji coba skala kecil melibatkan tiga murid yang mewakili kategori kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan [dasar kategorisasi yang digunakan]. Selanjutnya, uji coba skala besar melibatkan 25 murid lainnya. Pada pelaksanaan uji coba, murid menggunakan media Kotak Literasi Ceria dengan mengikuti petunjuk aktivitas pada kartu. Guru berperan sebagai pendamping selama kegiatan berlangsung. Murid mengerjakan aktivitas yang tersedia dan mencatat penyelesaiannya pada kartu checklist progres. Setelah kegiatan selesai, murid mengisi angket respons untuk memberikan penilaian terhadap kemenarikan media.

Tahap *evaluation* dilakukan dengan menelaah hasil validasi ahli, penilaian kepraktisan guru, dan respons kemenarikan murid. Evaluasi juga mempertimbangkan komentar dan saran dari validator serta pengguna sebagai bahan perbaikan produk. Evaluasi dalam penelitian ini difokuskan pada validitas, kepraktisan, dan kemenarikan media, bukan pada pengukuran peningkatan kemampuan literasi murid.

Subjek penelitian terdiri atas dua validator ahli, satu guru kelas II, dan 28 murid kelas II SD Laboratorium Universitas Negeri Malang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data kualitatif berupa hasil pengamatan, komentar, dan saran digunakan untuk mendeskripsikan kebutuhan serta proses pengembangan media. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, guru, dan murid untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan kemenarikan media. Kisi-kisi aspek penilaian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Aspek Penilaian Instrumen

Aspek Penilaian	Ahli Materi	Ahli Media	Guru	Murid
Isi materi	✓		✓	
Keakuratan materi	✓		✓	
Kebahasaan	✓		✓	
Penyajian materi	✓		✓	
Penyajian media		✓	✓	
Fisik media		✓	✓	
Tampilan media		✓	✓	
Penggunaan media		✓	✓	
Kemenarikan media				✓

Tabel 1 menunjukkan aspek yang dinilai oleh setiap responden sesuai dengan perannya dalam penelitian. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase skor penilaian menggunakan rumus menurut Akbar (2016), yaitu:

$$\text{V-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:
V-ah = validasi ahli/pengguna
Tse = total skor empirik yang dicapai
Tsh = total skor empirik yang diharapkan

Persentase 85,01–100% termasuk kategori sangat valid atau sangat praktis untuk penilaian ahli dan guru, serta sangat menarik untuk penilaian murid. Persentase 70,01–85,00% termasuk kategori cukup, 50,01–70,00%

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

termasuk kategori kurang, dan 1,00–50,00% termasuk kategori tidak valid, tidak praktis, atau tidak menarik sesuai aspek yang dinilai. Hasil analisis digunakan untuk menentukan kelayakan media Kotak Literasi Ceria berdasarkan validitas, kepraktisan, dan kemenarikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analyze (Analisis)

Pengembangan media diawali dengan tahap analisis yang meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik murid sebagai dasar pengembangan media literasi Kotak Literasi Ceria untuk murid kelas II SD Laboratorium Universitas Negeri Malang (UM). Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) kegiatan literasi dilaksanakan secara rutin setiap hari Senin sebelum pembelajaran dimulai; (2) kelas belum memiliki pojok baca yang menyediakan buku cerita sebagai sumber belajar yang dapat diakses murid secara mandiri; (3) murid cenderung menunggu instruksi guru untuk menentukan aktivitas literasi yang dilakukan; (4) guru perlu menyiapkan variasi aktivitas secara berulang agar kegiatan literasi tetap menarik; dan (5) kegiatan literasi perlu mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Temuan tersebut menunjukkan perlunya media yang menyediakan sumber dan pilihan aktivitas literasi secara variatif dan terstruktur, sehingga murid memiliki panduan untuk mengikuti kegiatan secara lebih mandiri dan guru terbantu dalam melaksanakan pembiasaan literasi.

Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan isi dan bentuk aktivitas dalam media dengan kebutuhan pembelajaran murid kelas II sekolah dasar. Analisis ini menjadi dasar dalam menentukan cakupan materi dan aktivitas literasi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di kelas rendah. Pengembangan media diarahkan pada pengintegrasian empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara sehingga murid memperoleh kesempatan untuk berlatih menggunakan bahasa melalui berbagai aktivitas. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menyediakan bahan bacaan, tetapi juga memberikan panduan kegiatan yang dapat digunakan untuk mendukung pembiasaan literasi di sekolah.

Analisis karakteristik murid dilakukan untuk memahami kebutuhan murid dalam mengikuti kegiatan literasi, terutama terkait keterlibatan dan kemandirian selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, murid masih memerlukan arahan guru untuk menentukan aktivitas yang akan dilakukan sehingga diperlukan media yang memiliki petunjuk kegiatan yang jelas dan mudah diikuti. Media juga perlu dirancang dengan tampilan visual yang menarik serta aktivitas yang bervariasi agar sesuai dengan karakteristik murid kelas II. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh solusi berupa pengembangan media literasi berbasis *activity card* melalui "Kotak Literasi Ceria". Media ini dirancang dalam bentuk kotak berisi 20 kartu aktivitas yang mencakup lima aktivitas membaca, lima aktivitas menulis, lima aktivitas menyimak, dan lima aktivitas berbicara, serta dilengkapi *checklist* progres literasi. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru menyediakan variasi kegiatan literasi sekaligus memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami petunjuk, memilih dan menyelesaikan aktivitas, serta belajar secara lebih mandiri dengan tetap memperoleh pendampingan guru sesuai kebutuhan.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan terdiri atas perancangan produk, pembuatan desain visual, penyusunan komponen media, dan penyusunan instrumen validasi. Produk dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan murid kelas II SD Laboratorium UM, dengan tujuan menyediakan aktivitas literasi yang bervariasi, terstruktur, dan mendukung kemandirian belajar murid. Kotak literasi ceria dirancang sebagai wadah utama untuk menyimpan seluruh komponen media, yaitu *activity card*, kartu *checklist* progress, dan buku panduan guru. Desain kotak menggunakan ilustrasi berwarna yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Perancangan ini

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

memperhatikan aspek kerapian, kemudahan penyimpanan, dan kemudahan membawa media sehingga dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan pembiasaan literasi.



Gambar 1. Rancangan Desain Kotak Literasi Ceria



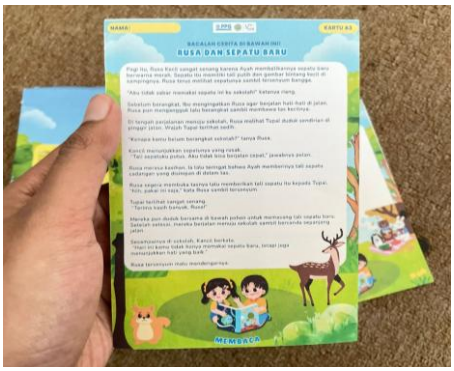
Gambar 2. Hasil Desain Kotak Literasi Ceria

Activity card dirancang sebagai komponen utama media yang memuat instruksi berbagai aktivitas literasi. Kartu dikelompokkan menjadi empat jenis keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Aktivitas di dalamnya meliputi membaca cerita pendek, menjawab pertanyaan pemahaman, menuliskan cerita, menyimak video, dan menceritakan sesuatu secara lisan. Setiap kartu dilengkapi petunjuk kegiatan agar murid dapat memahami tugas yang perlu dilakukan dan menyelesaikannya secara lebih mandiri. Desain kartu dibuat berwarna dengan ilustrasi yang mendukung isi aktivitas agar lebih menarik bagi murid kelas II.

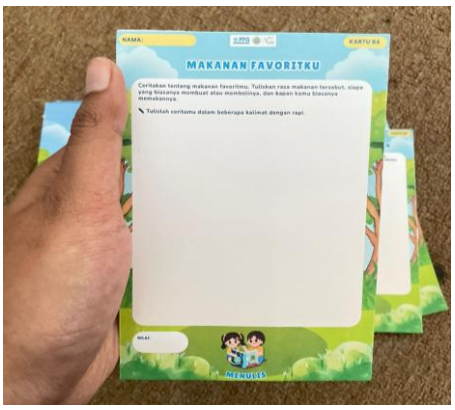


Gambar 3. Rancangan *Activity Card*

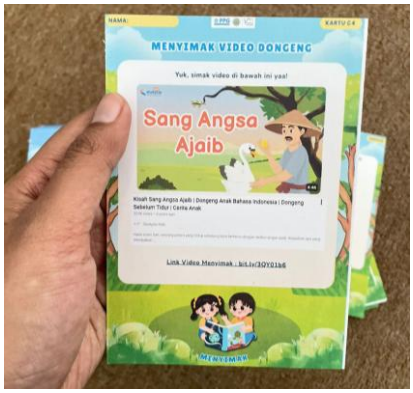
DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150



Gambar 4. Hasil Desain *Activity Card* Membaca



Gambar 5. Hasil Desain *Activity Card* Menulis



Gambar 6. Hasil Desain *Activity Card* Menyimak

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150



Gambar 7. Hasil Desain *Activity Card* Berbicara

Kartu *checklist* progress dirancang sebagai sarana pencatatan aktivitas literasi yang telah diselesaikan murid. Kartu ini memuat daftar aktivitas yang memungkinkan murid mengetahui tugas yang sudah maupun belum dikerjakan. Selain membantu guru memantau keterlaksanaan kegiatan, kartu ini memberikan kesempatan kepada murid untuk memeriksa progres belajarnya sendiri dan membangun tanggung jawab terhadap tugas yang dilakukan. Dengan demikian, kartu *checklist* progress mendukung pelaksanaan kegiatan literasi yang lebih terstruktur dan memberikan ruang bagi kemandirian murid.



Gambar 8. Hasil Desain Kartu *Checklist* Progress

Buku panduan guru dirancang untuk membantu guru menggunakan media dan memeriksa hasil pekerjaan murid. Buku ini memuat kunci jawaban dari soal atau pertanyaan pada *activity card*, rubrik, dan pedoman penilaian. Keberadaan buku panduan diharapkan dapat mempermudah guru memberikan pendampingan dan melakukan pemantauan tanpa harus menyusun pedoman penilaian secara terpisah. Dengan demikian, guru dapat berfokus pada pendampingan murid yang memerlukan bantuan, sementara murid tetap memperoleh kesempatan untuk mengikuti aktivitas berdasarkan petunjuk yang tersedia.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150



Gambar 9. Hasil Desain Buku Panduan Guru



Gambar 10. Panduan Hasil Literasi Menulis

Setelah rancangan produk disusun, peneliti menyiapkan instrumen untuk menilai kualitas media yang dikembangkan. Instrumen tersebut meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons murid. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian mengenai kesesuaian materi, tampilan, dan penyajian media. Angket guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media, sedangkan angket murid digunakan untuk mengetahui kemenarikan media berdasarkan respons pengguna. Penyusunan instrumen ini bertujuan memastikan bahwa produk dapat dievaluasi berdasarkan aspek yang sesuai dengan tujuan pengembangannya.

***Development* (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan, media "Kotak Literasi Ceria" direalisasikan berdasarkan rancangan yang telah disusun, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada murid kelas II SD Laboratorium UM. Validasi ahli materi mencakup aspek isi materi, keakuratan materi, kebahasaan, dan penyajian materi, sedangkan validasi ahli media mencakup aspek penyajian media, fisik, tampilan media, dan penggunaan media. Hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, sedangkan ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi media "Kotak Literasi Ceria" disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No.	Validator	Persentase	Kategori	Keputusan
1	Ahli materi	93,75%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	Ahli media	87,5%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media "Kotak Literasi Ceria" telah memenuhi aspek kelayakan isi, keakuratan materi, kebahasaan, dan penyajian materi. Hasil keseluruhan validasi ahli materi mencapai 93,75% dan termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi ahli media

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

menunjukkan bahwa aspek penyajian dan fisik med1ia memperoleh persentase sebesar 100%, sedangkan aspek tampilan dan penggunaan media memperoleh persentase sebesar 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kelayakan yang sangat baik berdasarkan penilaian validator, dengan tetap memperhatikan aspek-aspek yang memperoleh skor lebih rendah sebagai bahan evaluasi pengembangan selanjutnya. Berdasarkan keputusan pada instrumen validasi, media dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi.

Selain validasi ahli, dilakukan penilaian oleh guru kelas sebagai pengguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pelaksanaan kegiatan literasi. Penilaian mencakup aspek isi materi, keakuratan materi, kebahasaan, penyajian materi, penyajian media, fisik, tampilan media, dan penggunaan media. Hasil penilaian guru memperoleh persentase rata-rata sebesar 98,125% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji kepraktisan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan

No.	Penilai	Persentase	Kategori	Keputusan
1	Guru kelas	98,125%	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan Tabel 2, media "Kotak Literasi Ceria" memperoleh persentase kepraktisan sebesar 98,125%, yang menunjukkan bahwa media dinilai sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan literasi di kelas II sekolah dasar. Aspek isi materi, keakuratan materi, kebahasaan, penyajian materi, penyajian media, tampilan media, dan penggunaan media masing-masing memperoleh persentase sebesar 100%. Sementara itu, aspek fisik media memperoleh persentase sebesar 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan media dinilai mudah diterapkan dan sesuai untuk mendukung pelaksanaan kegiatan literasi, meskipun aspek fisik tetap dapat menjadi perhatian dalam pengembangan produk berikutnya.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan penilaian kepraktisan oleh guru, media "Kotak Literasi Ceria" memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis. Hasil ini menjadi dasar untuk melanjutkan produk ke tahap implementasi. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan tiga murid dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi, serta uji coba skala besar yang melibatkan 25 murid dengan kemampuan akademik yang beragam. Tahap implementasi tersebut bertujuan memperoleh data mengenai kemenarikan media berdasarkan respons murid serta mengetahui tanggapan pengguna terhadap pelaksanaan aktivitas literasi.

***Implementation* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan dilakukan melalui uji coba media "Kotak Literasi Ceria" sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar untuk mengetahui tingkat kemenarikan media berdasarkan respons murid. Uji coba skala kecil melibatkan tiga murid kelas II SD Laboratorium UM yang masing-masing mewakili kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Sementara itu, uji coba skala besar melibatkan 25 murid dengan kemampuan akademik yang beragam. Kegiatan uji coba diawali dengan pengenalan media "Kotak Literasi Ceria" dan penjelasan mengenai cara penggunaannya. Selanjutnya, murid menggunakan *activity card* secara mandiri untuk melakukan aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara sesuai petunjuk pada setiap kartu. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan pendampingan apabila diperlukan. Penggunaan kartu aktivitas memberikan kesempatan kepada murid untuk mengikuti instruksi dan menyelesaikan tugas secara lebih mandiri, sedangkan kartu *checklist* progres membantu murid mengetahui aktivitas yang telah dan belum diselesaikan.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150



Gambar 11. Uji Coba Skala Kecil



Gambar 12. Uji Coba Skala Besar

Setelah kegiatan literasi selesai, murid mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat kemenarikan media berdasarkan aspek perasaan senang, warna dan gambar, tulisan, penyajian instruksi, aktivitas membaca, menulis, menyimak, berbicara, pengalaman baru, dan daya tarik media. Hasil uji coba skala kecil memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil tersebut, media dilanjutkan ke uji coba skala besar yang melibatkan 25 murid. Hasil uji coba skala besar memperoleh persentase sebesar 86,8%, yang juga termasuk kategori sangat menarik.

Hasil uji coba skala besar menunjukkan bahwa aspek warna dan gambar, tulisan, serta penyajian instruksi masing-masing memperoleh persentase sebesar 96%. Sementara itu, aspek aktivitas membaca, menulis, dan berbicara serta pengalaman baru memperoleh persentase sebesar 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari murid, meskipun beberapa aktivitas masih memiliki ruang untuk dikembangkan lebih lanjut. Secara keseluruhan, media "Kotak Literasi Ceria" dinyatakan sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi berdasarkan keputusan uji yang diperoleh. Penggunaan media ini diharapkan dapat mendukung keterlibatan murid dalam kegiatan literasi serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengikuti dan menyelesaikan aktivitas secara lebih mandiri.

Tabel 4. Hasil Uji Kemenarikan Media "Kotak Literasi Ceria"

No.	Tahap Uji Coba	Persentase	Kategori	Keputusan
1	Skala kecil	100%	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
2	Skala besar	86,8%	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan hasil tersebut, media "Kotak Literasi Ceria" memenuhi aspek kemenarikan berdasarkan respons murid pada uji coba skala kecil dan skala besar. Hasil ini melengkapi temuan pada tahap pengembangan, yaitu media memperoleh kategori sangat valid dari ahli materi dan ahli media serta sangat praktis berdasarkan

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

penilaian guru. Dengan demikian, media dapat dilanjutkan sebagai alternatif pendukung kegiatan pembiasaan literasi di kelas II sekolah dasar.

Pembahasan

Validitas dan Kepraktisan Media

Hasil validasi ahli materi sebesar 93,75% dan ahli media sebesar 87,5% menunjukkan bahwa Kotak Literasi Ceria memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan indikator penilaian yang digunakan. Pada validasi materi, aspek isi, ketepatan, dan bahasa memperoleh skor 100%, sedangkan penyajian materi memperoleh 75%. Pada validasi media, aspek penyajian dan fisik media memperoleh skor 100%, sedangkan tampilan dan penggunaan media memperoleh 75%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa materi dan komponen fisik produk telah dinilai sesuai oleh validator, sementara aspek penyajian materi, tampilan, dan penggunaan masih memiliki ruang untuk penyempurnaan. Dengan demikian, persentase validitas menunjukkan penilaian ahli terhadap kesesuaian produk, bukan bukti bahwa media telah meningkatkan kemampuan literasi murid.

Rancangan Kotak Literasi Ceria memadukan teks, ilustrasi, instruksi tertulis, serta akses audio atau audiovisual melalui kode QR. Perpaduan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran multimodal yang menyediakan lebih dari satu bentuk representasi informasi. Indah & Fadilah (2024) menjelaskan bahwa perpaduan teks dan elemen visual dapat mendukung keterlibatan kognitif murid dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian Capello & Walker (2021) menunjukkan bahwa pendekatan multimodal memberikan beragam cara bagi murid untuk mengakses materi dan mengomunikasikan pemahaman. Dukungan terhadap pengembangan media berbentuk kartu juga terlihat dalam penelitian Maisaroh et al. (2025) yang mengembangkan interactive flashcard bergambar berbasis Canva untuk murid kelas I sekolah dasar dan memperoleh hasil validasi serta uji lapangan dalam kategori sangat layak. Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan rancangan Kotak Literasi Ceria dari sisi penggunaan kartu dan unsur visual. Perbedaannya terletak pada cakupan aktivitas, karena Kotak Literasi Ceria tidak hanya menyajikan materi melalui kartu, tetapi mengorganisasi aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dalam satu perangkat.

Penilaian guru memperoleh persentase kepraktisan sebesar 98,125% dengan kategori sangat praktis. Aspek isi, ketepatan, bahasa, penyajian materi, penyajian media, tampilan media, dan penggunaan media masing-masing memperoleh skor 100%, sedangkan aspek fisik media memperoleh 75%. Penilaian ini menunjukkan bahwa guru memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan dan kelengkapan komponen produk berdasarkan aspek yang dinilai dalam instrumen. Kepraktisan tersebut berkaitan dengan pembagian fungsi setiap komponen. *Activity card* memberikan petunjuk pelaksanaan aktivitas, kartu *checklist* progres digunakan untuk mencatat kegiatan yang telah diselesaikan, sedangkan buku panduan guru memuat kunci jawaban, rubrik, dan pedoman penilaian. Susunan tersebut menyediakan acuan bagi guru dalam mengorganisasi kegiatan dan mendampingi murid. Penelitian Aisyah & Wibowo (2025) tentang penggunaan media digital *flipbook* untuk membantu pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan, mendukung peran guru sebagai fasilitator, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta berpusat pada murid. Penelitian Jasiah et al. (2023) mengenai media kartu bergambar juga mengkaji kaitan media visual dengan motivasi belajar anak usia dini. Kedua penelitian tersebut menguatkan pentingnya merancang media dengan alur penggunaan yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan murid. Dalam konteks Kotak Literasi Ceria, kepraktisan tidak hanya berkaitan dengan kemudahan menggunakan kartu, tetapi juga dengan ketersediaan panduan untuk mendampingi dan menilai kegiatan literasi.

Kemenarikan Media Berdasarkan Respons Murid

Hasil uji coba menunjukkan bahwa Kotak Literasi Ceria memperoleh persentase kemenarikan sebesar 100% pada uji coba skala kecil dan 86,8% pada uji coba skala besar. Kedua hasil tersebut termasuk kategori sangat menarik. Pada uji coba skala besar, aspek warna dan gambar, tulisan, serta penyajian instruksi masing-

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

masing memperoleh skor 96%. Aspek aktivitas membaca, menulis, dan berbicara masing-masing memperoleh 80%, aktivitas menyimak memperoleh 84%, pengalaman baru memperoleh 80%, perasaan senang memperoleh 88%, dan daya tarik media memperoleh 88%. Pola tersebut menunjukkan bahwa tampilan dan petunjuk media memperoleh respons paling tinggi, sedangkan semua aspek aktivitas literasi tetap berada dalam kategori respons positif sesuai kriteria instrumen yang digunakan.

Respons positif murid terhadap tampilan media sejalan dengan pendapat Indriani (2024) bahwa media pembelajaran perlu dirancang dengan menarik untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar karena penyajian media yang menarik dapat mendorong motivasi dan antusiasme murid dalam mengikuti pembelajaran. Pada Kotak Literasi Ceria, respons kemenarikan yang tinggi berkaitan dengan kombinasi tampilan kartu, petunjuk yang mudah diikuti, serta kesempatan mencoba beberapa jenis aktivitas literasi dalam satu media. Hal ini sejalan dengan pandangan Wahidin (2025) bahwa desain media pembelajaran berbasis visual yang menarik dapat membantu menarik perhatian murid dan mendorong motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, perpaduan unsur visual dan aktivitas yang beragam dalam Kotak Literasi Ceria menjadi salah satu faktor yang mendukung ketertarikan murid untuk mengikuti kegiatan literasi.

Integrasi Empat Keterampilan Berbahasa

Karakteristik utama Kotak Literasi Ceria terletak pada pengintegrasian keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dalam satu perangkat yang terdiri atas 20 *activity card*. Keempat keterampilan tersebut memiliki hubungan yang saling mendukung dalam penggunaan bahasa. Aktivitas membaca dapat menjadi sumber informasi dan gagasan yang kemudian diolah murid melalui kegiatan menulis. Demikian pula, aktivitas menyimak memberikan kesempatan kepada murid untuk memperoleh informasi melalui bahasa lisan atau audiovisual, yang selanjutnya dapat diungkapkan kembali melalui kegiatan berbicara maupun menulis. Hubungan ini memungkinkan murid berlatih menerima informasi sekaligus menyampaikan pemahamannya dalam bentuk lisan dan tulisan.

Dalam Kotak Literasi Ceria, keterhubungan empat keterampilan tersebut diwujudkan melalui variasi tugas pada setiap kartu. Kartu membaca memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami informasi tertulis, sedangkan kartu menulis mengarahkan murid untuk menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan. Kartu menyimak menyediakan sumber informasi audio atau audiovisual, sementara kartu berbicara memberi ruang bagi murid untuk mengungkapkan informasi atau pendapat secara lisan. Dengan susunan ini, guru dapat memilih dan mengatur aktivitas sesuai tujuan pembiasaan literasi yang hendak dilaksanakan. Pengintegrasian tersebut merupakan karakteristik rancangan produk, sedangkan ketercapaian peningkatan kemampuan keempat keterampilan berbahasa masih memerlukan pengukuran tersendiri.

Fungsi Pedagogis Kode QR dan Kartu *Checklist* Progress

Penggunaan kode QR pada kartu menyimak dirancang untuk memudahkan akses terhadap sumber audio atau audiovisual yang menjadi bahan kegiatan. Komponen ini memperluas bentuk sumber literasi yang dapat digunakan murid, dari bahan tertulis menjadi bahan yang dapat didengarkan atau diamati. Tujuan pedagogisnya adalah menyediakan sumber simakan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menyelesaikan tugas menyimak. Informasi yang diperoleh dari sumber tersebut juga dapat dihubungkan dengan aktivitas berbicara atau menulis, misalnya dengan menceritakan kembali isi simakan atau menuliskan informasi penting. Keberadaan kode QR tetap memerlukan pertimbangan dalam pelaksanaannya. Sumber audio atau audiovisual perlu disesuaikan dengan usia, kemampuan memahami bahasa, durasi perhatian, serta tujuan aktivitas murid kelas II. Guru juga perlu memastikan bahwa tautan dapat diakses dan perangkat pendukung tersedia selama kegiatan berlangsung.

Kartu *checklist* progress menjadi unsur pembeda karena menghubungkan aktivitas literasi dengan pemantauan penyelesaian tugas. Murid dapat mengetahui kartu yang telah dan belum diselesaikan, sementara

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i6.13150

guru memiliki sarana untuk melihat progres pengerjaan aktivitas. Fungsi ini relevan dengan proses belajar yang memerlukan pemantauan terhadap langkah dan penyelesaian tugas. Hal ini sejalan dengan penelitian Leites et al. (2024) yang mengkaji proses regulasi diri murid ketika membaca teks dan mengerjakan tugas pemahaman dalam lingkungan virtual. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa jejak pengerjaan tugas (*task traces*) dan protokol berpikir lantang (*think-aloud*) dapat memberikan informasi untuk memahami proses belajar murid. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya menyediakan bukti proses belajar, bukan hanya melihat hasil akhir tugas. Pada Kotak Literasi Ceria, kartu *checklist* progress menjalankan fungsi sederhana yang sejalan dengan prinsip pemantauan proses, yaitu memberi penanda terhadap aktivitas yang telah diselesaikan. Kartu ini juga dapat membantu murid mengikuti urutan kegiatan dan membantu guru memantau pelaksanaan literasi. Dengan demikian, media tidak hanya memuat bahan aktivitas, tetapi juga menyediakan mekanisme praktis untuk menata pengerjaan dan memantau progres kegiatan literasi.

Posisi Produk Dibandingkan Penelitian Terdahulu

Pengembangan Kotak Literasi Ceria memiliki keterkaitan dengan sejumlah penelitian sebelumnya mengenai media literasi di sekolah dasar. Frestiyana & Wahyudi (2023) mengembangkan media kartu kata berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas I SD dan melaporkan bahwa media tersebut valid serta efektif digunakan. Khusnia & Rukmi (2021) mengembangkan media kartu kuartet untuk melatih kemampuan membaca dan menulis permulaan, sedangkan Zainuddin et al. (2022) melaporkan peningkatan kemampuan menulis melalui penggunaan media big book berbasis TPACK. Apriliana et al. (2025) mengembangkan *flashcard* berbasis *QR Code* untuk mendukung keterampilan membaca permulaan, sedangkan Hanni et al. (2025) mengkaji strategi peningkatan motivasi literasi melalui program literasi harian. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan variasi bentuk media yang dapat digunakan untuk mendukung keterampilan literasi tertentu.

Perbedaan Kotak Literasi Ceria dengan produk-produk tersebut terletak pada susunan dan keterpaduan komponennya. Produk ini menggabungkan empat keterampilan berbahasa dalam 20 kartu aktivitas, menyediakan kode QR untuk mengakses sumber simakan, menggunakan kartu *checklist* untuk mencatat penyelesaian aktivitas, serta dilengkapi buku panduan guru yang memuat petunjuk pelaksanaan dan penilaian. Dengan demikian, kontribusi produk bukan terletak pada kebaruan setiap komponen secara terpisah, melainkan pada pengorganisasian berbagai komponen tersebut dalam satu perangkat untuk mendukung pembiasaan literasi. Penelitian ini juga mengevaluasi produk dari aspek validitas, kepraktisan, dan kemenarikan sehingga memberikan informasi awal mengenai kelayakan rancangan media untuk digunakan dalam kegiatan literasi kelas II.

Keterbatasan Pennelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup pengujian produk yang berfokus pada validitas, kepraktisan, dan kemenarikan media. Penelitian belum mengukur peningkatan kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara maupun kemandirian belajar murid setelah menggunakan Kotak Literasi Ceria. Uji coba juga dilaksanakan pada murid kelas II di satu sekolah sehingga penerapan media pada karakteristik murid dan kondisi sekolah yang berbeda masih memerlukan pengujian lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dapat menguji efektivitas dan keberlanjutan penggunaan media serta melibatkan sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan Kotak Literasi Ceria menghasilkan media pendukung pembiasaan literasi murid kelas II sekolah dasar yang terdiri atas 20 *activity card* untuk aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, kode QR untuk mengakses materi audio atau audiovisual, kartu *checklist*

progres, serta buku panduan guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validitas sebesar 93,75% dari ahli materi dan 87,5% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Penilaian guru terhadap kepraktisan media mencapai 98,125% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons kemenarikan murid mencapai 100% pada uji coba skala kecil dan 86,8% pada uji coba skala besar dengan kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Kotak Literasi Ceria dinilai layak berdasarkan penilaian ahli, praktis menurut penilaian guru, dan menarik berdasarkan respons murid pada uji coba di kelas II SD Laboratorium Universitas Negeri Malang. Temuan ini memberikan gambaran awal mengenai potensi penggunaan media untuk mendukung kegiatan pembiasaan literasi yang lebih bervariasi dan terstruktur. Penelitian ini terbatas pada pengujian validitas, kepraktisan, dan kemenarikan produk di satu sekolah, sehingga belum membuktikan efektivitas media terhadap peningkatan keterampilan literasi maupun kemandirian murid. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas dan keberlanjutan penggunaan media serta mengujicobakannya pada karakteristik murid dan konteks sekolah yang lebih beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Arda Purnama Putra, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan atas pendampingan dan masukan yang konstruktif selama proses penelitian dan pengembangan (RnD) serta penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Abidah Yanuar Rohmatin, M.Pd., selaku Guru Kelas IIA ICP, serta seluruh murid kelas IIA ICP SD Laboratorium UM atas kerja sama dan partisipasi yang baik selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, R. A., & Wibowo, S. E. (2025). *Efforts to Improve Early Reading Skills and Learning Motivation Through Digital Flipbook Media*. *13*(2), 350–360.

Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Apriliana, S., Musaddat, S., Rahmatih, A. N., & Zain, M. I. (2025). *Pengembangan Media Flashcard Ber-QR Code untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SD*. *10*.

Frestiyana, I., & Wahyudi. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*, 5724–5734.

Hanni, R. A., Haryadi, & Santoso, B. W. J. (2025). *Studi Literatur: Upaya Meningkatkan Motivasi Literasi Melalui Program Literasi Harian di Sekolah Dasar*. *10*(1).

Indah, R. A., & Fadilah, M. (2024). *Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA*. *10*, 188–198.

Indriani, C. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *4*(2014), 330–339.

Jama'ah, Putra, A., & Khaerunnisyah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, *1*(1), 15–20. https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.324

Jasiah, J., Mayasari, M., Haniko, P., Munisah, E., Pebriani, E., Apriza, B., & Hita, I. P. A. D. (2023). *Media Kartu Bergambar untuk Anak Usia Dini : Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Motivasi Belajar ? 7*(6), 7149–7157. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599

Leites, V. R., Seferian, D. T., & Martinez, J. A. H. (2024). Assessing Self - Regulated Processes : What Do Primary School Students Do, Say and Think in the Process of Understanding a Text? *European Journal of Psychology of Education*, *39*(3), 2531–2550. https://doi.org/10.1007/s10212-024-00830-9

Maisaroh, Amaliyah, N., & Ghani, A. R. A. (2025). *Interactive Flashcard Media with Images Containing Indonesian Cultural Heritage Based on Canva to Improve Beginning Reading Skills and Motivation in Grade 1 Elementary School Students*. *6*, 534–545.

Marmoah, S., Poerwanti, J. I. S., & Suharno. (2022). Literacy Culture Management of Elementary School in Indonesia. *Heliyon*, *8*(4), e09315. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09315

Nurhikmah, Isnaeni, W., & Sulistriorini, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Alfabet Konstruksi Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Membaca dan Literasi Digital*. *6*, 63–72.

OECD. (2026). *PISA 2025 Results (Volume I): Indonesia*. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2025-results-volume-i-country-notes_2d4ff9ea-en/indonesia_9c880f8a-en.html?utm_source=chatgpt.com

PSKP. (2026). *Masa Depan Pendidikan Ditentukan di Kelas Awal SD.* https://pskp.kemendikdasmen.go.id/gagasan/detail/masa-depan-pendidikan-ditentukan-di-kelas-awal-sd?utm_source=chatgpt.com

Wahidin. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. *11*, 285–295.

Zainuddin, M., Saifudin, A., Lestariningsih, & Nahdiyah, U. (2023). Developing of Literacy Skills in Writing Stories for Elementary School by Using Big Book. *Jurnal Prima Edukasia*, *11*(2), 197–205. https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.59419