



Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) pada Kemampuan Membaca Siswa

Dini Sulastr¹, Siti Rohana Hariana Intiana², Muhammad Erfan³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5130>

Received: 10 Juni 2023

Revised: 13 Agustus 2023

Accepted: 15 Agustus 2023

Abstract: This study aims to produce PAKOTA Vocabulary Board Media for the Reading Ability of Grade I Students at SDN 2 Kerumut. This type of research is Research and Development (R&D) uses the ADDIE development model. This research using 5 stages of research, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). Data collection tool using running, questionnaire and test. The results showed that the developed PAKOTA Vocabulary Board media was very feasible. Based on assessments from media experts get very decent criteria with an average percentage of 92%, assessment from material experts who get very decent criteria with an average percentage of 90%. The response of students to get a very good selection with an average percentage of 88%. And change in the average value of all students from 66 to 91. Based on the value that obtained, the PAKOTA Vocabulary Board media is very appropriate to be applied to class I students at SDN 2 Kerumut.

Keywords: Learning media, vocabulary board, reading ability

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Papan Kosakata "PAKOTA" pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 2 Kerumut. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahap penelitian, yaitu analisis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Alat pengumpulan data menggunakan dokumentasi, angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan Kosakata "PAKOTA" yang dikembangkan dinyatakan sangat layak. Berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 92%, penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 90%. Respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata presentase 88%. Dan perubahan rata-rata nilai seluruh peserta didik dari 66 menjadi 91. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka media Papan Kosakata "PAKOTA" sangat layak diterapkan pada peserta didik kelas I SDN 2 Kerumut.

Kata Kunci : Kemampuan Membaca, Media Pembelajaran, Papan Kosakata

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam rangka

mencetak generasi muda yang berkualitas serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan harus dilaksanakan seefektif mungkin karena merupakan salah satu usaha untuk mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi perkembangan zaman.

Dalam dunia pendidikan guru merupakan pendidik formal yang di mana berperan sebagai fasilitator dan memegang posisi yang sangat penting.

Email: dinisulastr833@gmail.com

Merujuk dari pendapat Patmawati dkk., (2018), meningkatkan hasil belajar siswa, pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, yang di mana dapat meningkatkan daya tangkap dan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menerapkan strategi mengajar yang menarik supaya siswa dapat lebih tertarik dan tidak cepat merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang di mana hal tersebut berpengaruh terhadap prestasi siswa dalam proses belajar (Wibowo dkk., 2018). Selain strategi guru, media juga harus disertakan sebagai alat dan instrumen dalam proses pembelajaran. Menurut Karo (2018). Diperlukan media yang relevan yang dapat dipergunakan di dalam kelas untuk dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Media pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh *Association of Education Communication Technology* (AECT), adalah sumber belajar baik berupa data, orang, ataupun benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas kemudahan belajar bagi siswa. Menurut Taufik (2015), yang dimaksud dengan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menunjang proses pembelajaran, baik itu secara fisik maupun teknis, dan berpotensi untuk membantu pendidik dalam memudahkan siswa untuk memahami informasi yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat Nurrita (2018), media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dipahami oleh siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. "Dari beberapa pendapat di atas mengenai media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan di mana media pembelajaran adalah alat fisik dan teknis yang di mana diharapkan dapat membantu guru secara efektif dan efisien untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara tetap berkomunikasi dengan siswa dalam proses pembelajaran".

Media dalam proses pembelajaran berfungsi mempermudah guru dalam memberikan informasi materi pada peserta didik, sehingga komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Menurut Yusnita dkk., (2017), dengan memanfaatkan media pembelajaran siswa dapat termotivasi dan terdorong dalam belajar dengan menggunakan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhannya, sehingga menghasilkan hasil yang lebih baik.

Berdasarkan studi pendahuluan berupa observasi yang dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2022. Realita yang ditemukan yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, serta

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif. Di mana guru hanya menuliskan huruf, kata, atau kalimat yang akan dipelajari di papan tulis, lalu huruf, kata, atau kalimat tersebut dibacakan oleh guru, kemudian siswa diminta menirukannya bersama-sama, media yang digunakan guru adalah buku pelajaran dan papan tulis. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas 1 SDN 2 Kerumut. Menemukan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam hal membaca, hal itu disebabkan karena beberapa peserta didik yang belum mengenal beberapa huruf dengan baik atau bahkan sebagian besar bentuk huruf, huruf yang bentuknya sama masih sering tertukar, peserta didik masih mengalami kesulitan mengeja huruf menjadi suku kata, media yang digunakan dalam melatih kemampuan membaca ini kurang bervariasi akibatnya peserta didik merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam kegiatan membaca.

Melihat dari permasalahan tersebut, maka sudah seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat mengatasi dari beberapa permasalahan di atas. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan menambahkan media pembelajaran ketika proses melatih membaca. Menurut peneliti, media pembelajaran yang cocok digunakan ialah media papan kosakata "PAKOTA".

Media papan kosakata merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki nilai inovasi yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar yang di mana untuk kemampuan membaca siswa. Media pembelajaran papan kosakata ini merupakan pengembangan dari alat bantu belajar membaca yang sangat minimalis yang terbuat dari bahan-bahan yang mudah ditemui di sekitar kita. Media ini terbuat dari papan kayu tripleks berukuran 60 cm x 40 cm yang di dalamnya terdapat berbagai jenis huruf abjad dan kartu gambar. Menurut Dhieni (dalam Primadewi 2021), media papan kosakata termasuk ke dalam jenis media visual, di mana siswa diminta untuk menyusun konsep kata menjadi sebuah kalimat. Ada beberapa keunggulan penggunaan papan kosakata ini, antara lain penggunaan media yang dapat membantu mengembangkan otak kanan, meningkatkan konsentrasi, dan membantu siswa mempelajari kata-kata yang tepat. Melalui penggunaan media papan kosakata bertujuan supaya peserta didik yang belum lancar membaca bisa terbantu melatih menyusun huruf menjadi sebuah suku kata. Media ini juga merupakan salah satu alat bantu untuk mempersiapkan kemampuan dasar membaca,

mengekspresikan, serta menambah kosakata baru peserta didik.

Atas dasar permasalahan yang dijelaskan di latar belakang, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Papan Kosakata "PAKOTA" pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 2 Kerumut Lombok Timur. Diharapkan dengan hadirnya media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif atau solusi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik lebih optimal dalam proses pembelajaran khususnya untuk kemampuan membaca.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian *Research And Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2012), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat dan menguji produk tertentu untuk melihat seberapa baik kinerjanya. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Sugiyono (2015), Model penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahapan, *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2023 di SDN 2 Kerumut Kecamatan Pringgabaya, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN 2 Kerumut. Subjek uji coba penelitian dilakukan dengan cara pengambilan sampel pada uji coba produk skala pengguna 10 peserta didik kelas I SDN 2 Kerumut. Objek penelitian ini adalah media Papan Kosakata "PAKOTA" pada materi kelas I Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di sekitarku. Teknik pengumpulan data menggunakan tes angket, dan dokumentasi. Terdapat dua jenis data yaitu data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran ahli media dan materi, data kuantitatif diperoleh dari angket penelitian ahli materi, ahli media, respons peserta didik dan hasil test peserta didik.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, dan ahli media yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam proses perbaikan produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, respons peserta didik dan hasil tes peserta didik. Data yang di peroleh di uji coba analisis dengan menggunakan statistik dengan kriteria penilaian menggunakan skala likert dengan kriteria skor 1-4.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang di hasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Papan Kosakata PAKOTA pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 2 Kerumut. Model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan penelitian, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis terdiri dari dua tahapan yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan. Tahap pertama yaitu analisis masalah di mana dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang dihadapi di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Pendidik harus mampu melakukan inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan pembuatan media pembelajaran (Jaelani, et al. 2021). Tahap analisis masalah dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap wali kelas I SDN 2 Kerumut.

Tahap kedua yaitu analisis kebutuhan di mana terlebih dahulu di tentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses belajar di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Relevansi dalam pemilihan tipe media pembelajaran merupakan hal yang penting diperhatikan oleh pendidik sebagai mana pemilihan metode dalam proses pembelajaran (Erfan, et al. 2020). Tahap analisis kebutuhan dilaksanakan dengan wawancara dengan guru kelas I di peroleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media yang kurang bervariasi dimana guru hanya menggunakan media buku teks dan papan tulis di mana hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam belajar.

2. *Design* (Desain)

mendesain produk yang di mana pada tahap ini dibuat perencanaan komponen dan desain dasar media pembelajaran yang akan dibuat. Pemilihan gambar dalam media papan kosakata disesuaikan dengan materi pembelajaran yang di mana gambar di

Download dari Google. Lalu format gambar yaitu berupa jpg. Gambar yang telah dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan kemudian di cetak dengan kertas A4. Peroduk akhir akan menjadi media dengan berukuran 60 cm x 40 cm dibuat dari tripleks, kain flanel, dan kardus bekas. Berikut gambaran desain dari media pembelajaran papan kosakata disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Media PAKOTA

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini menghasilkan bentuk awal produk pengembangan. tahap di mana disusun kerangka konseptual dan menerjemahkan spesifikasi desain media pembelajaran dalam bentuk fisik (nyata). Ahli media memberikan penilaian terhadap media papan kosakata yaitu adalah sebagai berikut. Hasil uji ahli media disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Ahli Media

No	Aspek Penilaian	$\sum X$ per aspek	Jumlah Rata-rata Setiap Indikator	Kategori
1	Fisik	23		
2	Pemakaian	10		
3	Gambar	7	92%	Sangat Layak
4	Warna	8		
5	Tulisan	11		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui presentase tingkat pencapaian

kelayakan media Papan Kosakata “PAKOTA” sebesar 92% yang menunjukkan kategori sangat layak. Ahli materi memberikan penilaian terhadap media papan kosakata yaitu adalah sebagai berikut. Hasil uji ahli materi disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	$\sum X$ per aspek	Jumlah Rata-rata Setiap Indikator	Kategori
1	Relevansi	14		
2	Keakuratan	14		
3	Komunikatif	8	90,2%	Sangat Layak
4	Berorientasi Kepada Student centered	13		
5	Kebahasaan	8		
6	Keterbacaan	8		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase kelayakan materi sebesar 90,2% dengan kategori “sangat layak” yang artinya bahwa materi dapat digunakan pada saat uji coba produk.

4. Implementation (Implementasi)

Tahapan yang keempat yaitu implementasi, merupakan tahap pengujian media pembelajaran yang dikembangkan yang telah melalui proses revisi ahli media serta ahli materi (Istiningsih, S, et al. 2021). Pada tahap ini juga dilakukan uji coba yang di mana melibatkan respons peserta didik terkait pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media papan kosakata. Uji coba dilakukan dengan pengisian angket yang memiliki skala 1 sampai 4 dengan beberapa aspek penilaian yaitu isi dan tampilan. Hasil uji coba disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per aspek	Persentase Keseluruhan	Kategori
1	Isi	40	88%	Sangat Layak
2	Tampilan	48		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui perolehan persentase total repon peserta didik sebesar 88% dengan kategori “sangat layak” yang artinya media Papan Kosakata “PAKOTA” sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk melatih

kemampuan membaca peserta didik kelas I SD. Berdasarkan hasil uji coba media yang dikembangkan kemudian diberikan tes kemampuan membaca. Hasil ujian disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Data Perolehan Nilai Peserta Didik

No	Indikator	Nilai
1	Nilai rata-rata <i>pretest</i>	66
2	Nilai rata-rata <i>posttest</i>	91

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat perubahan rata-rata nilai dari peserta didik dari nilai rata-rata saat *pretest* 66 menjadi 91 saat *posttest*.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan terakhir yang dilalui yaitu evaluasi, tahapan ini dilakukan untuk melihat respons peserta didik sebagai umpan balik terhadap media papan kosakata yang telah dikembangkan Ardini (dalam Rosidi 2022). Merangkap secara keseluruhan dari mulai validasi ahli media, validasi ahli materi, respons peserta didik serta perubahan nilai peserta didik dalam proses pembelajaran setelah pengaplikasian media papan kosakata dapat disimpulkan bahwa media papan kosakata sudah sangat layak digunakan.

Sebelum pengaplikasian media pembelajaran papan kosakata pada siswa kelas 1 SDN 2 Kerumut mengalami hambatan terutama pada kemampuan membaca siswa yang banyak terhambat yang dilihat dari hasil *Pretest* yang mendapatkan rata-rata nilai sebesar 66 yang di mana tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan. Di mana hambatan tersebut berdampak pada motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Setelah mengaplikasikan media papan kosakata PAKOTA oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 1 SDN 2 Kerumut terjadi peningkatan prestasi belajar siswa terutama pada kemampuan membaca, siswa tertarik untuk mencoba menyusun huruf menjadi kata, lebih semangat untuk menebak gambar serta huruf karena konkret dapat dilihat diraba oleh peserta didik secara langsung. Hal tersebut selaras dengan pendapat Magdalena (2021), media pembelajaran merupakan alat perantara dalam kegiatan pembelajaran yaitu memberikan stimulus kepada siswa dalam memahami

materi yang diberikan guru dari konsep-konsep yang masih abstrak menjadi gambaran yang konkret. Dilihat dari hasil *Posttest* yang dilakukan pada tahap akhir mendapat rata-rata nilai 91 yang di mana dapat berpengaruh pada kemampuan membaca siswa setelah pengaplikasian media papan kosakata PAKOTA pada proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilalui dan hasil dan hasil uji coba terhadap media papan kosakata "PAKOTA" pada kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 2 Kerumut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah pengembangan media papan kosakata (PAKOTA) pada penelitian ini menggunakan tahapan model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *desing* (desain), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).
2. Media papan kosakata (PAKOTA) yang dikembangkan telah digunakan dalam pembelajaran kemampuan membaca siswa di kelas I (satu) SDN 2 Kerumut.
3. Media papan kosakata (PAKOTA) yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran kemampuan membaca siswa di kelas I (satu) SDN 2 Kerumut

Daftar Pustaka

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- J Jaelani, A. K., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Video dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah: Media Audio Visual; Perangkat; Kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Magister*

- Pendidikan IPA*, 4(4), 279-284.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Patmawati, D., Rustono, R., & Halimah, M. (2018). pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 308-316.
- Rosidi, M. F., Safruddin, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Kata pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Merang Baru 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 208-215.
- Sugiyono, S. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D. *Alfabeta, Bandung*.
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan peran guru dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181-202.
- Permana, A., Hilaliyah, H., & Muzak, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Narasi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 87-99.