



Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Baiq Zahara Putri Maulia¹, Syaiful Musaddat¹, Aisa Nikmah Rahmatih¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7259>

Received : 03 November 2023

Revised : 13 Februari 2024

Accepted : 20 Februari 2024

Abstract: Students have less enthusiasm and motivation in learning activities so that children become less fluent in reading and writing. This is caused by the lack of interesting learning media to increase students' enthusiasm and motivation in learning activities. This research aims to develop learning media in the form of word boards that attract the enthusiasm and motivation of students to learn to read and write. This word board media has advantages in terms of appearance for students to understand learning material more quickly. In this research, researchers used the R&D (Research and Development) research method with the ADDIE model development design. The development steps in this model are analysis, conducting observations in the form of homeroom teacher interviews which result in students lacking enthusiasm and lack of motivation in writing and reading activities, design, designing word board media with several columns that have their respective functions. , development (development) developing word board learning media that is appropriate to the teaching material and characteristics of students, implementation (implementation) testing word board media in the learning process at school to determine the response of students and teachers to the learning media that has been created, and evaluation (evaluation) final revision in the form of suggestions or criticism from media experts, material experts, students and teachers. Data collection techniques used were interviews, questionnaires and documentation. Meanwhile, the data analysis techniques used are quantitative and qualitative analysis techniques. After carrying out these steps, the researcher carried out an analysis of the results of the data obtained in the field. The results of research on the use of word board learning media from material experts were 81.25% which indicated the category (very valid), the results from media experts were 98.75% (very valid), the response results from students were 97.08% (very practical) and the teacher response results were 100% (very practical). Therefore, it can be concluded that word board learning media is very practical for increasing students' learning enthusiasm and motivation in reading and writing activities.

Keywords: Reading and Writing, Word Board Media, Learning Media.

Abstrak: Peserta didik memiliki semangat dan motivasi yang kurang dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak menjadi kurang lancar dalam membaca dan menulis. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk menambah semangat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa papan kata yang menarik semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar membaca dan menulis. Media papan kata ini memiliki kelebihan dalam segi tampilan untuk lebih cepat memahamkan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan desain pengembangan model ADDIE. Langkah-langkah pengembangan dalam model tersebut yaitu *analysis* (analisis) melakukan observasi berupa

wawancara wali kelas yang menghasilkan peserta didik kurang semangat dan kurang motivasi dalam kegiatan menulis dan membaca, *design* (desain) merancang media papan kata dengan beberapa kolom yang memiliki fungsi masing-masing, *development* (pengembangan) mengembangkan media pembelajaran papan Kata yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik peserta didik, *implementation* (implementasi) menguji coba media papan kata dalam proses pembelajaran di sekolah untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, dan *evaluation* (evaluasi) revisi akhir berupa saran atau kritikan dari ahli media ahli materi, peserta didik dan guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Setelah melakukan langkah-langkah tersebut peneliti melakukan analisis dari hasil data-data yang telah diperoleh di lapangan. Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran papan kata dari ahli materi sebesar 81,25% yang menunjukkan kategori (sangat valid), hasil dari ahli media sebesar 98,75% (sangat valid), hasil respon dari peserta didik sebesar 97,08% (sangat praktis) dan hasil respon guru sebesar 100% (sangat praktis). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan kata sangat praktis untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan membaca dan menulis.

Kata Kunci: Membaca dan Menulis, Media Papan Kata, Media Pembelajaran.

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu hal penting bagi anak, baik di rumah maupun di sekolah. Harly dkk, (2023). Pendidikan memiliki standar dalam proses pembelajarannya. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi di kelas dan adanya suatu interaksi antara siswa dengan guru, Indrawati dkk (2023). Standar proses pelaksanaan pembelajaran yang berarti dalam standar proses pendidikan berisi tentang bagaimana seharusnya proses pembelajaran berlangsung. Untuk mencapai pendidikan yang diharapkan, dapat dicapai melalui proses pembelajaran.

Menurut Komariah (2018) langkah-langkah pembelajaran antara lain, (1) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, (2) memilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, (3) memilih sumber pembelajaran. Proses pembelajaran ditingkat sekolah dasar memerlukan sarana dan prasarana pendukung, salah satunya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat (Kurnia dkk., 2023). Akan tetapi penggunaan media masih jarang digunakan di sekolah (Yustiqvar, dkk., 2019; Hadisaputra, dkk., 2019). Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Tujuan menggunakan media pembelajaran lainnya dapat membangun proses belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Muhammad dkk, (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pada saat pembelajaran merupakan salah satu cara agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Karena

media merupakan bagian integral dari proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk mampu memiliki keterampilan dalam berbahasa. Anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung kemampuan membaca permulaan anak di tingkat yang lebih tinggi (Nurlaeni & Juniarti, 2017). Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan membaca dan menulis didapatkan seseorang ketika berada di bangku sekolah. Kedua materi tersebut dikemas dalam satu paket pembelajaran yang dikenal dengan MMP (membaca menulis permulaan). Salah satu metode MMP yang dapat diajarkan kepada peserta didik dalam membaca dan menulis yaitu metode eja. Metode eja merupakan pendekatan secara harfiah, artinya belajar membaca dan menulis dimulai dari huruf-huruf yang dirangkai menjadi satu kata, Madasari dkk. (2016). Di samping itu, keberhasilan dalam menerapkan salah satu metode MMP yaitu metode eja dapat ditunjang dengan pengadaan gambar, kartu-kartu huruf, dan lain-lain.

Berdasarkan studi pendahuluan wawancara dengan guru kelas II pada tanggal 28 Juli 2023 di SDN 36 Cakranegara menunjukkan bahwa, terdapat beberapa peserta didik yang belum lancar dalam menulis dan membaca. Dalam mengajarkan peserta didik menulis dan membaca guru telah menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Namun media yang digunakan kurang efektif dan kurang menarik peserta didik dalam menulis dan membaca. Akibatnya dalam proses belajar menulis dan membaca

peserta didik kurang semangat dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Ananda dkk, (2022) menerangkan bahwa motivasi sangat besar pengaruhnya dalam belajar, bila guru tidak mampu meningkatkan motivasi belajar maka peserta didik tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik tersendiri baginya. Munculnya ketidakminatan peserta didik ketika mereka tidak menyukai pembelajaran adalah dengan tidak memperhatikan pembelajaran itu berlangsung, Fauzan dkk, (2023). ND Safitri, dkk (2023) Hal tersebut yang pada akhirnya membuat peserta didik tidak memahami pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, materi awal yang paling tepat diajarkan yaitu tentang mengenal huruf atau abjad. Namun beberapa peserta didik di kelas II memiliki kendala berupa belum dapat membaca dan menulis. Membaca dan menulis sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik untuk memahami pembelajaran selanjutnya. Untuk membelajarkan peserta didik membaca dan menulis tidak serta-merta memberikan peserta didik buku paket karena hal tersebut kurang tepat untuk dilakukan. Guru dapat menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang tepat. Media yang cocok untuk mengajarkan peserta didik dalam membaca dan menulis yaitu media papan kata.

Media papan kata di SDN 36 Cakranegara sudah tersedia, namun masih belum memadai sehingga peserta didik menjadi kurang minat untuk belajar. Media papan kata yang tersedia di sekolah berbentuk kotak yang dimanfaatkan untuk menempelkan gambar ataupun kata. Kotak untuk menempel gambar dan kata sudah tidak layak karena hampir lapuk karena tidak terurus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Rahmatika dkk, (2023) motivasi dan empati peserta didik dapat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran. Media yang dikembangkan harus menarik dan dapat merangsang keingintahuan peserta didik akan materi yang diajarkan.

Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran papan kata. Media ini mengacu pada karakteristik peserta didik kelas II SDN 36 Cakranegara dengan permasalahan pada membaca dan menulis di mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Desain penelitian media papan kata yang dikembangkan masih berbentuk kotak namun terdiri dari empat kolom yang memiliki fungsinya masing-masing, memiliki tempat gambar dan tempat huruf

abjad yang terpisah untuk memudahkan peserta didik mencari gambar dan huruf abjad.

Penggunaan media ini tidak membutuhkan aliran listrik, sehingga dapat dipastikan media papan kata yang dikembangkan aman dan cocok digunakan dalam membelajarkan peserta didik di SDN 36 Cakranegara secara belajar sambil bermain. Prinsip yang dipegang dalam pengembangan media papan kata ini, “belajar sambil bermain dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna”.

Berdasarkan paparan di atas, pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menarik minat belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis sebagai upaya mengatasi keterbatasan guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sehingga peserta didik yang belum lancar membaca dan menulis menjadi mampu dalam membaca dan menulis.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kevalidan produk. Model penelitian yang digunakan yaitu model penelitian ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

Tahap analisis diawali dengan mencari permasalahan utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Menganalisis peserta didik untuk mengetahui karakteristik, tingkat kemampuan yang beragam, pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik. Menganalisis media yang dibutuhkan oleh peserta didik. Analisis perlu dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Tahap desain pengembangan media pembelajaran yaitu media pembelajaran dirancang untuk peserta didik kelas II SD. Tahap pengembangan dilakukan untuk merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang menarik. Tahap implementasi oleh ahli media, ahli materi, peserta didik dan guru, agar diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang telah dibuat. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran menarik yang telah diterapkan di sekolah.

Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua, sesuai jenis data pada umumnya yaitu data kuantitatif yang didapatkan dari angket penilaian ahli materi, ahli media, respon peserta didik dan respon

guru. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara guru dan hasil tanggapan ahli materi, ahli media, respon peserta didik dan respon guru.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mencari informasi, baik dari narasumber atau informan. Teknik angket digunakan untuk memperoleh data serta informasi proses pembelajaran peserta didik di kelas II SDN 36 Cakranegara. Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto aktivitas belajar mengajar, profil sekolah, media pembelajaran yang digunakan. Analisis data digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media papan kata dengan menggunakan presentase hasil yang diperoleh dari angket ahli materi, ahli media. Untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk media pembelajaran, maka digunakan skala tingkat kevalidan dan kepraktisan yang minimal mendapatkan presentase skor sebesar 61% agar media pembelajaran dinyatakan valid.

Hasil dan Pembahasan

Prototipe media pembelajaran papan kata

Prototipe media dalam penelitian ini tercantum dalam bagian dari model ADDIE yang digunakan yaitu analisis dan desain.

Analysis (analisis)

Hasil analisis menemukan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas masih menggunakan media seadanya. Media tersebut hanya berupa media papan yang sudah termakan oleh usia dan tidak terlalu terurus. Selain itu media yang digunakan hanya mengandalkan buku paket yang tidak semua peserta didik dapat mengetahui isi dari buku tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlunya mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran seperti yaitu mengembangkan prototipe media pembelajaran papan kata untuk membelajarkan peserta didik terkait dengan membaca dan menulis. Belajar menggunakan media papan kata dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan peserta didik menjadi lebih aktif.

Design (Perancangan)

Tahap desain merupakan kegiatan merancang bentuk atau wujud dari media pembelajaran papan kata. Peneliti membuat desain awal prototipe media pembelajaran papan kata menggunakan bantuan aplikasi *canva* sebagai rancangan dalam

mengembangkan produk berupa papan kata. Prototipe media pembelajaran papan kata di desain untuk membelajarkan terkait menulis dan membaca.



Gambar 1. Media papan kata

Gambar tersebut menunjukkan menunjukkan desain dari media pembelajaran papan kata yang dikembangkan.

Validitas Media Pembelajaran Papan Kata

Development (pengembangan)

Pengembangan prototipe media papan kata dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait dengan menulis dan membaca. Setelah melakukan pengembangan, selanjutnya produk diuji validitasnya oleh ahli media dan ahli materi.

- Validasi Media
Untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media papan kata, perlu diuji oleh ahli media. validasi media dilakukan dengan cara memberikan skala 1-4 dengan mengisi angket penilaian terkait dengan beberapa aspek penilaian yaitu kesesuaian media, kualitas fisik media, kualitas teknis media dan kemenarikan media. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Tahap pertama memperoleh nilai presentase 75 % (valid) dan hasil tahap kedua memperoleh nilai presentase 98,75% (sangat valid).
- Validasi materi
Untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media papan kata, perlu diuji oleh ahli media. Materi pada media pembelajaran papan kata terkait dengan

beberapa aspek yaitu, kelayakan materi dan pemilihan bahasa dengan menggunakan instrumen yang berisikan angket berskala 1-4. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Tahap pertama memperoleh nilai presentase 57, 81% (cukup valid) dan hasil tahap kedua memperoleh nilai presentase 81,25% (sangat valid).

Tabel 2. Presentase penilaian kevalidan
Tabel di atas menunjukkan presentase kevalidan dari hasil uji ahli materi dan media kepada ahli.

Validator	Skor	Presentase	Kriteria
Uji ahli media	79	98,75%	Sangat valid
Uji ahli materi	52	81,25%	Sangat valid

Kepraktisan Media Pembelajaran Papan Kata

Kepraktisan prototipe media pembelajaran papan kata diukur melalui uji coba yang dilakukan oleh peneliti. Uji coba dalam model ADDIE termasuk ke dalam implementasi dan evaluasi.

Implementation (implementasi)

Prototipe media pembelajaran papan kata diujicobakan pada guru dan peserta didik dengan skala kecil yaitu 1 guru dan kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang peserta didik kelas II di SDN 36 Cakranegara.

Tahap ini dilakukan oleh masing-masing dua peserta didik dengan cara satu peserta didik mengambil satu gambar buah ditempat yang telah disediakan dan menyusun nama buah tersebut di kolom yang media papan kata. Selanjutnya satu orang yang lain menuliskan kembali nama buah yang telah disusun di tempat kolom menulis ulang serta menyebutkan dengan lantang nama buah yang telah ditulis. Hal tersebut dapat melatih peserta didik terkait membaca dan menulis huruf dengan bermain sambil belajar sehingga peserta didik semangat dan memiliki motivasi dalam belajar. Peran guru dalam tahap ini yaitu menilai keberlangsungan kegiatan pembelajaran, menilai materi yang dibawakan oleh peneliti dan menilai kepraktisan dari media pembelajaran yang digunakan.

Setelah melakukan implementasi, peserta didik dan guru memberikan respon terhadap materi dan media papan kata yang telah digunakan selama pembelajaran. Hasil keseluruhan respon dari peserta didik memperoleh nilai presentase sebesar 97, 5% (sangat praktis) dan hasil dari respon guru memperoleh nilai presentase sebesar 100% (sangat praktis). Dari hasil

tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan kata sangat praktis dan sangat sesuai untuk digunakan di kelas II di SDN 36 Cakranegara.

Evaluation (evaluasi)

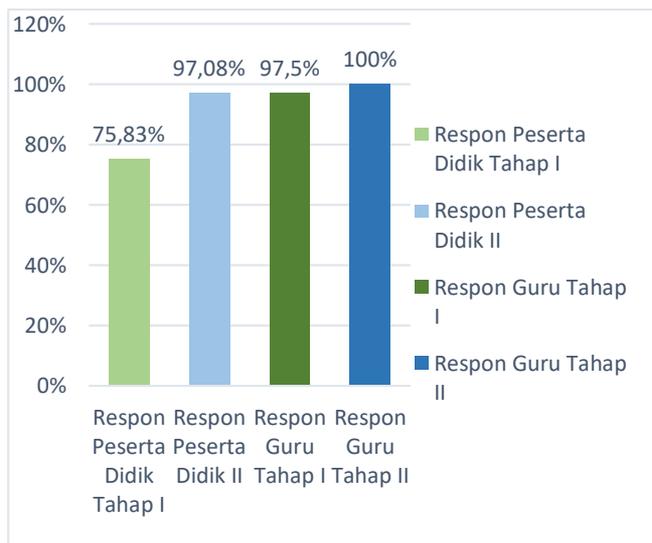
Berdasarkan hasil penelitian pada uji praktisan yang dilakukan oleh peserta didik pada tahap pertama memperoleh nilai presentase 75,83% dengan kategori (praktis), pada tahap kedua memperoleh nilai presentase 97,08% (sangat praktis). Hasil uji kepraktisan oleh guru pada tahap pertama memperoleh hasil sebesar 97, 5% (sangat praktis) pada tahap kedua terjadi peningkatan dan memperoleh nilai presentase sebesar 100% dengan kategori (sangat praktis).

Tabel 3. Presentase uji kepraktisan

Validasi	Skor	Presentase	Kriteria
Respon peserta didik	233	97,08%	Sangat praktis
Respon guru	40	100%	Sangat praktis

Tabel di atas menunjukkan presentase hasil uji kepraktisan yang didapatkan dari respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran papan kata.

Hasil presentase data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi, respon peserta didik dan respon guru, dapat dilihat di Gambar 2.



Gambar 2. Diagram hasil kepraktisan

Prototipe Media Pembelajaran Papan Kata

Prototipe ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2018) melalui tahap yang dikenal dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Adapun prototipe media pembelajaran papan kata termasuk ke dalam analisis dan desain pada model ADDIE.

Analysis (analisis)

Yuniarti (2021) yang menyatakan bahwa tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan memastikan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Adanya permasalahan dasar yang dialami dalam proses pembelajaran di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk membantu suatu kegiatan pembelajaran agar lebih mudah, pembelajaran yang menyenangkan apabila suasana di kelas dirasa bebas dari tekanan, pembelajaran menarik, aman dan dapat menumbuhkan minat belajar serta konsentrasi peserta didik maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang biasa membangkitkan minat belajar anak dan memudahkan untuk memahami suatu pembelajaran, Anggraeni (2018). Adanya media pembelajaran yang lebih inovatif dapat memancing minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik harus bisa melakukan inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satunya yang dapat dilakukan yaitu dengan pembuatan media pembelajaran, Jaelani dkk (2021). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Auliani dkk (2022), mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran papan kata yang digunakan untuk memahami peserta didik terkait dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Design (perancangan)

Tahap perancangan mengikuti tahap analisis. Artinya, perancangan pembuatan media pembelajaran didasarkan pada langkah-langkah sebelumnya Wulandari dkk, (2023). Tahap *design* yaitu tahap merancang pembuatan media pembelajaran papan kata dengan bantuan dari aplikasi *canva*. *Canva* adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet,

brosur, grafik, info grafis, logo, label, penanda buku dan lain sebagainya, Tanjung dan Faiza (2019). Media papan kata dirancang sedemikian rupa yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Adapun media papan kata yang telah dikembangkan terdiri dari empat kolom dan memiliki fungsinya masing-masing yang disesuaikan dengan kritik serta saran dari para ahli. Prototipe media pembelajaran papan kata dirancang untuk membelajarkan peserta didik terkait dengan membaca dan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar.

Validitas Media Pembelajaran Papan Kata

Validitas media dalam penelitian ini tercantum dalam bagian dari model yang digunakan yaitu *development* atau pengembangan.

Pengembangan yaitu proses mewujudkan *blueprint* atau tahap desain menjadi kenyataan Walid (2017). Selain itu, tahap ini juga dapat dibahasakan sebagai mewujudkan rancangan menjadi wujud asli. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari Ardhani, dkk (2021) yang menuturkan bahwa tahap pengembangan berupa kegiatan merealisasikan bentuk media yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan terdapat uji coba pengimplementasian produk. Uji produk penting dilakukan untuk mendapatkan reaksi dari peserta didik dan guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suhendrianto (2017) terkait dengan tujuan dari uji produk yaitu untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kevalidan dan kelayakan produk. Tingkat kevalidan data dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sejalan dengan pernyataan (Sohibun & Ade (2017)), validasi harus dilakukan dengan menghadirkan ahli dibidangnya dan sudah berpengalaman.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi pada tahap pertama yaitu 57,81% (cukup valid) sedangkan pada tahap validasi kedua memperoleh hasil sebesar 81,25% (sangat valid), sehingga dari penilaian validator materi, materi yang digunakan pada produk ini dinyatakan "sangat valid". Validasi materi terdiri dari 16 pernyataan yang dijabarkan pada 2 aspek yaitu kelayakan materi (isi) dan pemilihan bahasa. Penilaian dari ahli media menggunakan angket yang terdiri dari 20 pernyataan yang dijabarkan menjadi 4 aspek yaitu kesesuaian media, kualitas fisik media, kualitas teknis, dan kemenarikan media. Pada tahap validasi pertama, produk papan kata mendapatkan hasil sebesar 75% yang dapat dikategorikan (valid) dengan catatan harus membuat cara penggunaan dari media papan kata. Setelah melakukan revisi, peneliti melakukan validasi

tahap kedua dan mendapatkan hasil sebesar 98, 75% (sangat valid) dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa produk media papan kata dikategorikan "sangat valid" digunakan. Selain penilaian dari ahli materi dan ahli media, peneliti juga melakukan tahap penilaian yang diberikan oleh guru yaitu wali kelas, kelas II SDN 36 Cakranegara. Penilaian dilakukan dengan memberikan angket kepada guru yang terdiri dari 3 aspek yaitu kelayakan materi, kelayakan media dan tanggapan media. Hasil tahap penilaian terhadap produk papan kata yaitu sebesar 97,5%, hasil tersebut sudah dapat dikategorikan (sangat praktis) namun masih membutuhkan revisi terkait dengan kalimat yang digunakan saat menggunakan media papan kata. Setelah melakukan revisi, peneliti melakukan penilaian untuk tahap kedua dan mendapatkan hasil sebesar 100% (sangat praktis) dari penilaian guru, hasil tersebut dikategorikan produk papan kata "sangat praktis". Selain itu, peneliti juga melakukan pemberian angket kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Angket yang diberikan kepada peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan yang terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil dari uji coba tahap pertama kepada peserta didik yaitu sebesar 75, 83% (praktis) tanpa kritik ataupun saran yang diberikan oleh peserta didik, hasil tersebut dapat dikategorikan "praktis" untuk membelajarkan peserta didik menggunakan media papan kata. Tidak cukup sampai disana, peneliti melakukan uji coba kedua dengan menerapkan masukan dari guru karena peserta didik tidak memberikan masukan sataupun kritik untuk media papan kata. Pada tahap uji coba kedua, peneliti mendapatkan hasil 97, 5% (sangat praktis) terhadap media papan kata, hasil tersebut dapat dikategorikan "sangat praktis" untuk menggunakan media papan kata. Data yang diperoleh merupakan data yang dikumpulkan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan melalui angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, respon guru dan respon peserta didik, sedangkan data kualitatif didapatkan dari kritik dan saran untuk merevisi media papan kata.

Ahli materi memberikan kritik dan saran berupa pemilihan materi tentang gambar buah yang harus disesuaikan dengan pengetahuan peserta didik dan membuat materi ajar agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan terarah. Menurut Fauzy dkk (2018) memasukkan hal abstrak ke dalam bentuk konkrit yang sederhana adalah dengan menggunakan gambar. Jadi pemilihan gambar juga harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Memberikan saran dan kritikan berupa membuat cara penggunaan media pembelajaran papan kata yang digunakan untuk guru sebagai pedoman mengaplikasikan media papan kata dan pemilihan warna huruf yang harus konsisten.

Kepraktisan Media Pembelajaran Papan Kata

Kepraktisan media dalam penelitian ini tercantum dalam bagian dari model yang digunakan yaitu *implementation* atau implementasi dan *evaluation* atau evaluasi.

Implementation (implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap menerapkan prototipe media pembelajaran papan kata kepada peserta didik dengan cara menguji cobakan produk. Menurut Ulandari dkk (2022) tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk memulai menggunakan produk baru yang dikembangkan pada proses pembelajaran, melihat lagi tujuan-tujuan pengembangan produk dan interaksi antar peserta didik ketika menggunakan produk pembelajaran. Uji coba produk dilakukan di kelas II SDN 36 Cakranegara yang terdiri dari kelompok kecil dengan jumlah 6 peserta didik dan melibatkan 1 guru selaku wali kelas dari kelas II di SDN 36 Cakranegara untuk melihat kepraktisan dari prototipe media pembelajaran papan kata. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ani & Lazulva, (2020) bahwa uji coba dilakukan untuk menguji tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Uji coba dilaksanakan sebanyak 2 kali untuk mendapatkan hasil yang lebih memuaskan. Hasil respon tahap 1 pada media papan kata oleh peserta didik sebesar 75,83% (praktis) tanpa kritik atau masukan saran kepada peneliti sedangkan hasil respon guru terhadap prototipe media pembelajaran papan kata sebesar 97,5% (sangat praktis) yang menandakan bahwa media papan kata dikategorikan sangat praktis. Hasil presentase tersebut diperoleh dari angket respon peserta didik dan respon guru yang mencakup penilaian aspek media dan materi.

Hasil penilaian respon guru terhadap prototipe media pembelajaran papan kata berupa penilaian yang mencakup aspek media dan materi. Berdasarkan aspek penilaian media diketahui bahwa penyajian gambar sudah sesuai dengan materi, komposisi warna yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik, huruf yang digunakan sudah tepat dan penggunaan prototipe media pembelajaran papan kata dinilai menarik dan interaktif serta dalam penerapannya mampu membuat peserta menjadi kondusif saat belajar. Sedangkan dalam aspek materi, materi yang diterapkan dalam media tersebut sudah cukup relevan, penggunaan bahasa dalam media jelas dan materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Saputra dkk (2022) bahwa media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik. Namun, walaupun media

tersebut dinyatakan sangat praktis oleh guru, produk prototipe media pembelajaran papan kata mendapatkan masukan oleh guru berupa pemilihan kalimat saat menyampaikan materi harus disederhanakan lagi agar peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran yang diberikan.

Evaluation (evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran papan kata, Enha (2019). Hasil yang didapatkan setelah media papan kata diujicobakan tahap

I kepada peserta didik yaitu dikategorikan praktis dan hasil respon dari guru terkait dengan media papan kata yaitu sangat praktis digunakan. Hasil uji coba tahap II terhadap prototipe media pembelajaran papan kata kepada peserta didik sebesar 97,08% dinyatakan (sangat praktis) digunakan. Presentase tersebut didapatkan dari hasil uji coba tahap II yang dilakukan oleh peneliti. Penilaian terkait dengan aspek materi diketahui bahwa peserta didik telah mudah memahami materi karena peneliti menyederhanakan kalimat yang digunakan dalam menyampaikan materi menggunakan media, hal tersebut didasari oleh saran dari guru. Sedangkan penilaian peserta didik dalam aspek media diketahui bahwa peserta didik mampu menggunakan media dengan aman, mudah, dan menambah motivasi belajar peserta didik karena menggunakan warna dan ukuran yang sesuai dengan karakter peserta didik. Sedangkan hasil dari respon guru terhadap media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 100% dan dinyatakan (sangat praktis) digunakan. Presentase tersebut didapatkan dari menerapkan masukan yang diberikan oleh guru sehingga aspek materi dan aspek media yang digunakan dalam penggunaan prototipe media pembelajaran papan kata menjadi lebih sempurna.

Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media papan kata dikatakan sangat praktis digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Istiningsih dkk (2018) mengatakan bahwa media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar. Jadi dengan menggunakan media pembelajaran papan kata merupakan langkah yang tepat dalam membelajarkan peserta didik terkait dengan menulis dan membaca.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran papan kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 36 Cakranegara maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prototipe dari media papan kata ini yaitu secara garis besar media ini terbuat dari bahan kayu yang dilapisi oleh stiker vynil, bagian belakang media papan kata dirangkaikan dengan penjanggal untuk menopang media agar dapat berdiri, selain itu, media papan kata memiliki beberapa kolom yang mempunyai fungsinya masing-masing. Media papan kata terdiri atas satu kolom berbentuk kotak tempat menempel gambar, dua kolom tempat menyusun huruf yang terdiri dari empat dan 5 huruf, satu kolom untuk menulis ulang kata. Pengembangan dan penelitian media papan kata ini menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan menghasilkan media pembelajaran papan kata untuk kelas II sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang difokuskan untuk mengajarkan menulis dan membaca.
2. Tingkat validitas dari media pembelajaran papan kata dapat dikatakan sangat valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh ahli media sebesar 98,75% dan ahli materi sebesar 81,25%.
3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran papan kata dapat dikatakan sangat praktis berdasarkan nilai dari respon guru dan pesera didik. Nilai yang diperoleh dari respon peserta didik sebesar 97,08% dan nilai yang diperoleh dari respon guru yaitu 100%.

Referensi

- Ananda, A., Musaddat, S., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).
- Anggraeni, P & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol.6, No.2, Oktober 2018.
- Ani, N. I., & Lazulva, L. (2020). Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161>.
- Ardhani, A.D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi

- covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Harly, M. A. ., Nurhasanah, Astawa, I. M. S. ., & Fahrudin. (2023). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 137-142.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3219>.
- Indrawati, A., Arjudin, & Fauzi, A. . (2023). Pengembangan Media Puzzle Pada Materi Pecahan Matematika Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar . *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 153-161.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5194>
- Istiningsih, S., Fauzy, M., & Nisa, K. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 5(1), 31-41.
- 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.
- Komariah, Y. (2018). Pengembangan bahan ajar cerita rakyat kuningan terintegrasi nilai karakter dalam pembelajaran apresiasi sastra di smp. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 100-109.
- Kurnia, Dewi, N. K. ., & Nurhasanah. (2023). Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 131-136.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3138>.
- Madasari, K. A., & Mulyani, M. (2016). Keefektifan Metode Eja dan Metode SAS Berdasarkan Minat Belajar dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 177-183.
- Sari, D. P., Karma, I. N., & Tahir, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Manipulatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SDN 3 Gunungsari Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 19-24.
- ND Safitri, R Darmayanti, U Usmiyatun, & D Nurmalitasari. (2023). 21st Century Mathematics Learning Challenges: Bibliometric Analysis of Trends and Best Practices in Shinta Indexed Scientific Publications. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 136-152.
- Nurlaeni, N., & Juniarti, Y. (2017). Peran orang tua dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(1), 51-62.
- Peraturan Pemerintahan No.19 Tahun 2005 Bab I Pasal 1 Ayat 6 tentang Setandar Pendidikan.
- Saputra, D., Makki, M., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book berbasis Dongeng Monyet Dan Kura-Kura Mata Pelajaran PPKN. *Journal of classroom action research*, 4(2), 75-80.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121.
<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>.
- Sugiyono, 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendrianto, A. (2017). *Desan Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Vote Teknika: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan alat peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) berbasis inkuiri pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI SDN 02 Pejanggik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216-222.
- Yuniarti, I., Karma, I., N & Istiningsih (2021). Pengembangan modul pembelajaran berbasis kearifan lokal tema cita-citaku kelas IV. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 6(4), 691-697.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.