
Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022

Moh Ridwan*, Muhammad Tahir, Siti Istiningsih

Program Studi PGDS, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: ridwanlfc12@gmail.com

Article History

Received : January 12th, 2022

Revised : January 20th, 2023

Accepted : January 29th, 2023

Abstrak: Siswa kelas II di SDN 1 Sambelia memiliki minat belajar yang kurang dan menyebabkan anak kurang lancar membaca dan menulis. Hal ini dikarenakan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan kata agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Media papan kata ini memiliki keunggulan dalam segi tampilan yang baru dan meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dengan desain model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah pengembangan tersebut meliputi tahapan *Analysis* (analisis) dilakukan dengan observasi yang menghasilkan siswa kurang aktif dan kesulitan dalam menulis dan membaca, *Design* (desain) yakni merancang bentuk media papan kata dalam bentuk kolom yang memiliki fungsi berbeda, *Development* (pengembangan) yakni Pengembangan media pembelajaran papan kata dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang materinya tentang membaca dan menulis, *Implementation* (implementasi) Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket bersekala 1-4 dengan penilaian aspek dari segi media dan materi pembelajaran, *Evaluation* (evaluasi) yakni dilakukannya revisi terakhir terhadap media pembelajaran papan kata sesuai kritik dan saran dari ahli media, ahli materi dan peserta didik. Setelah langkah-langkah penelitian itu, peneliti melakukan analisis kepada data-data yang diambil dari lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan kata layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, dikarenakan dari hasil validasi media memperoleh persentase 88%, validasi materi memperoleh persentase 83% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 88%.

Keywords: Media Pembelajaran, Papan Kata, Membaca dan Menulis

PENDAHULUAN

Peroses belajar-mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, tujuan pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susunan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Peroses belajar mengajar juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam memahami bahan yang disampaikan oleh guru. Guru merupakan salah satu unsur manusiawi yang menentukan keberhasilan Pendidikan Adler dalam Bafadal (2003). Salah satunya karena guru memiliki hubungan yang sangat dekat dengan anak didik dalam upaya pendidikan sehari-hari di sekolah. Oleh karena itu, guru perlu untuk memahami dan menggunakan media yang bisa menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam Undang-Undang guru Nomer 1 tahun 2005 pasal 8, Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kursi jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Proses pembelajaran yang baik akan terwujud jika antar komponen pendidikan berlaku sebagai sebuah sistem. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang mendukung keberhasilan terlaksananya proses belajar-mengajar. Media pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik dihadirkan sebagai alat yang bisa memberikan stimulus pada peserta didik mengenai materi yang diajarkan guru. Tujuan menghadirkan media pembelajaran juga untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna. Menurut Hamdani (2011: 244) Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Kelas II pada tanggal 24 Juli 2021 di SDN 1 Sambelia mengatakan “anak-anak di kelas rendah, terutama di kelas II Masih ada sebagian peserta didik yang belum lancar membaca dan menulis. Hal ini disebabkan keterbatasan media yang digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Media yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran adalah contoh media visual (modul tematik, buku cerita, dan poster), alat peraga, alat permainan edukatif, media audio, dan benda konkrit.. Tapi belum bisa mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, yang masih sering memiliki kendala ialah mengenai menulis dan membaca. Menulis dan membaca sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik, karna proses belajar mengajar akan lebih lancar jikalau peserta didik sudah bisa menulis dan membaca. Belajar menulis dan membaca tidak dilakukan dengan langsung memerintahkan peserta didik untuk membaca buku paket, namun peserta didik harus dikenalkan huruf abjad terlebih dahulu. Dalam hal ini, guru membutuhkan media yang tepat untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang tepat untuk mengajar anak menulis dan membaca ialah media papan kata.

Media papan kata di SDN 1 Sambelia masih terbatas dan masih kurang dalam pengembangannya. Sehingga kurangnya ketertarikan peserta didik untuk belajar. Seperti yang dikatakan oleh guru kelasnya, bahwa “Media papan kata ada, namun belum ada pengembangan dalam bentuk media yang bisa membuat ketertarikan peserta didik untuk belajar”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang penting. Media yang dikembangkan harus lebih menyenangkan, memberikan rangsangan dan membangkitkan keinginan, minat dan motivasi siswa. Serta melaksanakan instruksi dan mempromosikan prestasi siswa sesuai dengan tujuan atau sasaran instruksional. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu guru melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien.

Media yang akan dikembangkan, dimodifikasi Kembali ialah papan kata. Konsep awal pengembangan media pembelajaran berupa papan kata mengacu pada karakteristik peserta didik kelas II di SDN 1 Sambelia dan permasalahan pada menulis dan membaca di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik yang ada di sana lebih semangat belajar menggunakan media papan kata dibandingkan dengan modul ataupun buku. Karakteristik peserta didik kelas II di SDN 1 Sambelia masih senang bermain sambil belajar, sehingga melalui media ini anak-anak tidak cepet bosan dalam proses belajar.

Bedanya media papan kata yang sudah ada sebelumnya ialah, yang dulu desainnya kotak dan terdiri dari dua kolom saja, yakni kolom gambar dan kolom tempat penyusunan nama gambar. Media yang sudah ada memisahkan media dengan dengan penempatan gambar dan huruf-huruf abjadnya. Sedangkan media papan kata yang telah dikembangkan merupakan media yang desainnya tetap kotak namun memiliki lima kolom yang fungsinya berbeda. Selain itu juga, penempatan gambar tidak terpisah dari media tersebut, akan ada tempat khusus penaruhan gambar yang akan digunakan dalam media yang sudah dikembangkan.

Selain itu juga, media papan kata ini tidak menggunakan aliran listrik dalam penggunaannya. Sehingga ini aman untuk belajar dan bermain oleh peserta didik yang ada di SDN 1 Sambelia. Pengaplikasian media papan kata berperinsip “Belajar sambil bermain” bertujuan untuk menciptakan “belajar yang bermakna”, sehingga anak tidak merasa bosan saat belajar dengan gembira, dan lebih mudah mengingat apa yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan paparan diatas, dalam media papan kata ini dilakukan pengembangan beberapa item dan konsep dari biasanya yang dapat mempengaruhi minat anak dan

meningkatkan keinginan dalam belajar membaca dan menulis. Sehingga peneliti meneliti dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sambelia Tahun Ajaran 2021/2022”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Research and Development. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk sebagai penghasil produk. Model pengembangan yang diadopsi oleh Ziban Media adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

Tahap analisis ini diawali dengan menganalisis adanya masalah dasar yang dihadapi dalam proses pelajaran. Menganalisis peserta didik untuk mengetahui karakteristik, tingkat kemampuan yang beragam, pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik. Beberapa analisis perlu dilakukan untuk kelancaran proses pembelajaran. Tahap desain pengembangan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang dirancang untuk siswa di kelas II SD. Tahap ini untuk melengkapi perancangan media papan kata untuk peserta didik. Tahap pengembangan yaitu kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan. Media papan kata yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar bisa diterapkan. Pada tahap implementasi ini dilakukan setelah di revisi dari ahli media, ahli materi jika, agar layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menarik yang telah diterapkan di sekolah.

Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua jenis, secara umum menurut jenis datanya yaitu data kuantitatif yang dikumpulkan melalui formulir penilaian ahli media dan angket penilaian ahli materi yaitu guru kelas. Data kualitatif dapat berupa informasi yang diperoleh melalui wawancara guru dan siswa, tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan dokumen. Survei kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada

responden. Kuesioner adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Teknik angket digunakan untuk memperoleh data dan informasi tentang proses pembelajaran siswa kelas SDN 1 Sambelia II. Dokumentasi mengacu pada barang-barang tertulis, dan teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan proses belajar mengajar, profil sekolah, media pembelajaran yang digunakan dan kinerja siswa. Analisis data digunakan untuk mengetahui kelayakan media papan kata dengan menghitung persentase hasil yang diperoleh dari tes ahli media, ahli materi dan respon siswa yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor tertinggi

Untuk menentukan tingkat kelayakan dan kevalidan produk media pembelajaran, maka digunakan konversi skala tingkat kelayakan sebagai berikut.

Table 1. kriteria tingkat kelayakan

Tingkat pencapaian (skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran papan kata pada muatan pelajaran bahasa indonesia, lebih khusus dalam belajar dan membaca. Tahap penelitian media pembelajaran papan kata melalui tahap ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*):

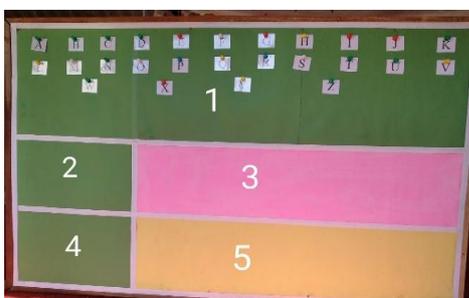
Analysis (analisis)

Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa kegiatan pembelajaran di kelas II SDN 1 Sambelia masih menggunakan media yang belum dikembangkan dan hasilnya belum memuaskan karena minat belajar anak kurang. Dari hasil analisis kebutuhan diketahui

bahwa siswa memerlukan media yang tepat untuk dipakai dalam pembelajaran. salah satu media yang cocok untuk dikembangkan adalah media papan *kata*.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media pembelajaran papan kata sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Proses perancangan awal menggunakan aplikasi canva, Adapun rancangan media pembelajaran papan kata berupa papan dengan lima kolom yang memiliki fungsi berbeda. Media papan kata ini di rancang untuk memudahkan proses pembelajaran yang ada di kelas II SDN 1 Sambelia.



Gambar 1. Media Papan Kta

Development (Pengembangan)

Semua bahan telah disiapkan untuk dikembangkan menjadi sebuah produk media pembelajaran yang akan digunakan. Produk yang sudah dikembangkan diuji validitas kepada ahli media dan ahli materi. Suatu instrumen dinyatakan baik ketika teruji kelayakannya.

- Validasi media
 Untuk mengetahui tingkat kelayakan serta mengetahui kekurangankekurangan media pembelajaran *papan kata* dilakukan validasi ke ahli media, dan validator disini yaitu bapak M. Okta Dwi Sastra F.M. Marijo, M.Pd.. Validasi media menggunakan angket berskala 1-4. Hasil analisis data validasi dilakukan dua kali. Tahap pertama memperoleh nilai persentasi 73,75% di kategorikan “layak” dan hasil validasi tahap II diperoleh nilai persentase 88% dengan kategori “sangat layak” .
- Validasi Materi
 Untuk mengetahui tingkat kelayakan serta mengetahui kekurangan media

pembelajaran *papan kata* dari segi materi. Ahli materi dalam penelitian ini adalah bapak Aminullah S.Pd.i selaku guru kelas II SDN 1 Sambelia. validasi media menggunakan angket berskala 1-4. Validasi dilakukan dengan dua tahap, tahap I mendapatkan nilai persentase 69% dengan kategori “layak” dengan revisi, dan h tahap II memperoleh nilai persentase 83% dengan kategori “sangat layak”.

Tabel 2. Persentase Penilaian Ahli

Validator	Skor	Presentase	Kriteria
Uji Ahli Media	70	88%	Sangat layak
Uji Ahli Materi	66	83%	Sangat layak

Implementation (Implementasi)

Media pembelajaran *papan kata* yang telah direvisi dan dinyatakan layak oleh ahli media maupun materi akan diimplementasikan atau diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas II SDN 1 Sambelia. Tahap ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang peserta didik.

Tahapan implementasi akan dilaksanakan uji coba kelompok kecil dengan 6 peserta didik sebagai subjek penelitian. Tahapan ini peneliti menunjuk dua peserta didik, satu mengambil gambar di kolom yang sudah ditentukan serta menyusun nama gambar di kolom yang sudah di sediakan. Peserta didik yang berikutnya menulis ulang dan membaca secara lantang nama ganbar yang sudah ditulis ulang. Media papan kata ini bias menarik minat peserta didik karna belajar sambil mengasah kemampuan dari mengenal hurup, menulis, dan membaca.

Hasil keseluruhan dari respon peserta didik memperoleh nila persentase sebesar 85%, di kate gorikan sangat layak. Hasil belajar yang diperoleh siswa terlihat sudah sangat baik karena siswa sudah mampu memahami cara penggunaan media papan kata. Hal tersebut berarti media pembelajaran *papan kata* sangat cocok digunakan untuk siswa kelas II di SDN 1 Sambelia

Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan hasil penelitian pada uji validasi ahli media tahap pertama memperoleh nilai persentase 73,75% demgan katagori “baik”. Kemudian pada hasil uji validasi ahli media tahap kedua meningkat menjadi 87,5% dengan kategori “sangat baik”. hasil uji validasi ahli

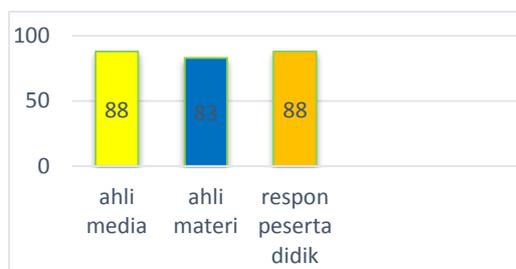
materi pada tahap pertama nilai presentase yang diperoleh sebesar 68,75% dengan kategori “sangat baik”. Nilai presentase meningkat pada hasil uji validasi materi tahap kedua dengan nilai sebesar 82,5% dengan kategori “sangat baik”

Table 3. Presentase uji coba lapangan

Validate	Skor	Presentase	Kriteria
Uji Lapangan	211	87,91%	Sangat layak

Hasil presentase angket respon peserta didik dari uji coba lapangan siswa kelas II SDN 1 Sambelia diperoleh nilai presentase sebesar 86,6% dengan kategori “sangat baik”.

Hasil presentase data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi serta angket taggapan siswa, ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil presentase angket

Pembahasan

Analysis (analisis)

Istiningasih dkk (2022:118) menyatakan bahwa, Langkah analisis terdiri dari dua tahap, analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap pertama yaitu analisis kinerja, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas di sekolah, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengakibatkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selama pembelajaran di sekolah terkait dengan media pembelajaran, tentu saja muncul beberapa pertanyaan mendasar. Proses pembelajaran di kelas yang hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana menyebabkan rendahnya antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran, rendahnya perhatian guru, dan siswa masih berceles saat menjelaskan, kurang antusiasnya siswa untuk mengikuti pembelajaran. Anggraeni (2018:41) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu mempermudah kegiatan

belajar, belajar dapat menyenangkan jika tidak ada tekanan dalam suasana kelas, belajar menyenangkan, aman dan dapat mengembangkan siswa yang berminat dan penuh perhatian dalam proses pembelajaran, oleh karena itu perlu adanya media Pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar anak dan memudahkan memahami pembelajaran.

Siswa menuntut media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Keunggulan media pembelajaran adalah dapat menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan siswa memahami pembelajaran, dan belajar lebih giat. Istingsih dkk (2021:171) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah menumbuhkan motivasi belajar, menjadikan pembelajaran lebih mudah dipahami, dan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tahir dkk (2021:19) mengemukakan bahwa penggunaan media pada saat pembelajaran merupakan salah satu cara agar siswa dapat termotivasi untuk belajar. Karena media merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran papan kata yang memungkinkan siswa lebih memahami pembelajaran, khususnya konten mata pelajaran Bahasa Indonesia, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti mengembangkan media pembelajaran papan kata yang akan membuat peserta didik lebih memahami pembelajaran khususnya di muatan pelajaran bahasa Indonesia untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Desigen (perancangan)

Tahap *design* yaitu perancangan mengenai media pembelajaran yang telah dianalisis dan diperlukan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berupa media papan kata dan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan melengkapi dari media papan kata yang sudah ada. Media papan kata yang sudah dikembangkan memiliki 5 kolom yang memiliki fungsi berbeda dan menggunakan gambar yang menarik serta dilengkapi dengan keritik dan saran dari para ahli. Media papan kata ini juga dirancang menggunakan aplikasi *canva*. Tanjung & Faiza (2019:79) mengatakan bahwa *canva* adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume,

poster, pamphlet, brosur, grafik, info grafis, logo, label, penanda buku dan lain sebagainya. Perancangan media papan kata dengan *canva* dapat dengan mudah mendesain media sesuai yang diinginkan. Dengan aplikasi ini dapat merancang bagian kolom-kolom dan komponen pembelajaran seperti huruf-huruf serta gambar-gambar yang sesuai keinginan dan kebutuhan. Media pembelajaran papan kata ini dirancang untuk anak kelas II SD untuk memudahkan membaca dan menulis pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Development (pengembangan)

Walid (2017:29) mengatakan bahwa tahap pengembangan yaitu proses mewujudkan *blue-print* atau tahap desain menjadi kenyataan. Dalam tahap pengembangan adalah uji coba pengimplementasian. Suhendrianto (2017:79) menjelaskan bahwa uji coba peroduk sebelum diimplementasikan bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kevalidan dan kelayakan media papan kata. Validasi data dilakukan oleh ahli media dan materi.

Berdasarkan dari ahli media secara keseluruhan di peroleh nilai sebesar 88% dinyatakan “sangat layak” dan penilaian dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 83% dinyatakan bahwa “sangat layak”. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif penilaian dari angket dan kualitatif berupa saran dan keritik untuk merevisi media papan kata.

Kritik dan saran dari para ahli, yaitu ahli media menyarankan untuk menambahkan huruf sbjad tegak bersambung, susunan abjad lebih dirapikan, perjelas pungsi setiap kolom dan buku panduan agar lebih dimengerti. Ahli materi yaitu guru kelas menyarankan untuk menambah gambar yang lebih sesuai dengan materi supaya lebih mudah dimengerti. Menurut Tahir dkk (2018:34) memasukan hal abstrak ke dalam bentuk konkret yang sederhana adalah dengan menggunakan gambar. Jadi menggunakan media gambar untuk pembelajaran terutama di sekolah dasar merupakan hal yang tepat.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan dari pengembangan. Walid (2007:80) menjelaskan bahwa pada tahap ini semua desain

media yang telah dikembangkan diimplementasikan setelah dilakukan modifikasi. Media pembelajaran yang telah dikembangkan diujicobakan dalam setting kelas nyata. Uji coba produk media pembelajaran papan kata untuk siswa dalam kelompok yang terdiri dari 6 siswa. Media pembelajaran juga menuntut siswa untuk merespon setelah ujian. Hasil uji coba kelompok persentase respon siswa pada tahap pertama yaitu 77,91% dinyatakan layak. Siswa menanggapi media pembelajaran dengan menambahkan gambar dan memperbesar ukuran huruf. Tahir dkk (dalam sadiman, 2013:29) mengatakan bahwa media gambar merupakan media yang paling banyak digunakan dan gambar merupakan bahasa universal yang dapat dipahami dan dinikmati dimana saja. Oleh karena itu, pepatah Cina mengatakan bahwa sebuah gambar bernilai ribuan kata.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap akhir dari model ADDIE. Walid (2017:85) Mengatakan tahap penilaian dilakukan dengan melihat tanggapan siswa setelah menggunakan papan kata untuk belajar tentang media. Setelah dilakukan evaluasi terhadap hasil tes respon siswa, dapat diketahui bahwa media pembelajaran papan kata yang dikembangkan layak untuk dipelajari dan digunakan. Hasil uji coba media pembelajaran word board tahap kedua sebesar 87,91% yang dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran papankata dikatakan sangat cocok sebagai media pembelajaran, karena dari hasil evaluasi akhir yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi terlihat respon siswa sangat baik, media sangat menarik, kolom berwarna-warni, ada gambar-gambar menarik, dan penggunaan papankata bias dimana-mana. Proses pembelajaran dengan menggunakan media menjadi bermakna dan menyenangkan, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Istiningsih dkk (2018:40) menyatakan bahwa “media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar”. Maka penggunaan media grafis untuk pembelajaran khususnya di sekolah dasar sudah tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran

papan kata kelas II SDN 1 Sambelia, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Pengembangan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini, mengacu pada model ADDIE. Media yang dikembangkan menghasilkan media papan kata yang berfokus pada belajar membaca dan menulis anak pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas II. Secara umum media terbuat dari terplek yang di lapis dengan stempom dan kertas manila, dilengkapi dengan penjanggal yang bias membuat papan kata berdiri, ditambahkan beberapa kolom yang memiliki fungsi berbeda dan gambar yang menarik serta huruf abjad yang berbeda. (2) Media pembelajaran papan kata yang telah dikembangkan telah memulai beberapa tahap mulai dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran papan kata juga sudah melalui tahap validasi dari ahli media dan ahli materi serta telah direvisi sesuai saran para ahli. Hasil akhir validasi dari pada ahli termasuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran papan kata berada pada tingkat kualifikasi valid atau layak. Dari ahli media mendapat 88%, ahli materi mendapat skor 83% dan juga seluruh respon peserta didik dalam kelompok kecil mendapat skor 88%. Secara keseluruhan hasil penilaian terhadap media pembelajaran papan kata yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk media pembelajaran karena berada pada tingkat kualifikasi valid. (3) Pembelajaran menggunakan media papan kata terbukti cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran word board yang dikembangkan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi lebih aktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat dan karunia. Selain itu, kepada orang tersayang yaitu kedua orang tua yang selalu mendoa dan semangat, dosen pembimbing yang selalu sabra membimbing, mengarahkan, dan membantu dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian ini, serta peneliti bertrimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

- Anggraeni, P & Akbar, A. (2018). *Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran*. *Jurnal Pesona Dasar*. 6(2), Oktober 2018.
- Arikunto, Suharismi (2010). *Prosedur Pendidikan*. Yogyakarta: PT RIENIKA CIPTA.
- Arsyad, Azhar (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: rajagrafindo perseda.
- Asyhar, Rayanda (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Dick and Carey (1996). *The Systematic Dessign of Instuction*, New York :Harper Collins Publishers.
- Enha, H. F. M. A. (2019). *Pengembangan media tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berfikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fahmi, S., & Marsigit (2014). *Pengembangan multimedia macromedia flash dengan pendekatan kontekstual dan keefektifannya terhadap sikap siswa pada matematika*. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan matematika*, 9(1), Juni 2014, (90-98)
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Indriana, Dina (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Muhammad Tahir, dkk. (2018). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 Sdn 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Jurnal kesejahteraan keluarga dan pendidikan (JKKP)*, 05(01)
- Muhammad Tahir, dkk. (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
- Nurrita, Teni (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Misykat*. 3 (1). 171-187.
- Satrianawati, M. P. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

- Setyosari, P. (2013). *Metode penelitian Pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siti Istiningsih, dkk. (2018). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 SDN Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018*. Jurnal kesejahteraan keluarga dan pendidikan (JKKP), 05(01).
- Siti Istiningsih, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD*. J. Pijar MIPA, 16(2).
- Siti Istiningsih, dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7 (1):116 –122.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiono (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suhendrianto, A. (2017). *Desan Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*.
- Sutirman (2013). *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta :GERAHA ILMU.
- Walid, M. I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis GEOGEBRA dengan Model Pengembangan ADDIE (analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar.