

PENGEMBANGAN PAPAN KATA SEDERHANA (PATAS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SDN KEBOMLATI

Shelvi Fatmawati^{1*}, Iis Daniati Fatimah²

PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: shelvifatma16@gmail.com

² Email: iisdaniati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Papan Kata Sederhana (PATAS) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I;(2) mendeskripsikan kelayakan media Papan Kata Sederhana (PATAS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I. Melihat guru yang masih menggunakan modul dalam pembelajaran, membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang penggunaannya diharapkan dapat lebih efektif dan efisien. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas 5 (lima) tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang dikembangkan memiliki kriteria valid untuk digunakan dengan persentase untuk ahli materi 67,5%, ahli bahasa 80%, dan ahli media 96,6%. Hasil persentase yang diperoleh dari angket respon guru adalah 95,5% dan hasil persentase untuk angket respon siswa adalah 88,9% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan berdasarkan hasil tes siswa yang dilakukan pada uji coba menghasilkan persentase 76%. Dengan demikian media Papan Kata Sederhana (PATAS) ini dapat dikatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil tes siswa pada uji coba terdapat 7 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dan terdapat 24 siswa yang mendapat nilai di atas KKM.

Kata Kunci: Media Papan Kata Sederhana, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan sebuah kegiatan untuk membekali anak-anak melanjutkan ke jenjang selanjutnya, sebagai sarana untuk mengembangkan pola pikir mereka selama masa di sekolah [1]. Pendidikan mengasah daya pikir, rasa ingin tahu, dan rasa percaya diri siswa, serta memotivasi mereka untuk menjadi lebih baik dalam segala hal [2]. Proses belajar-mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan. Tujuan pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susunan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, dalam masyarakat, bangsa dan Negara [3]. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, membaca sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, karena proses belajar mengajar akan lebih lancar jika siswa sudah bisa membaca dengan benar. Belajar membaca tidak dilakukan dengan langsung memerintahkan siswa untuk membaca buku paket atau modul saja, akan tetapi siswa harus dikenalkan huruf abjad terlebih dahulu. Dalam hal ini, guru membutuhkan media yang tepat untuk mengajar siswa agar bisa memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran [4].

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. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan harus kreatif, inovatif dan mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan meriah. Dengan hal ini siswa

akan tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang umumnya digunakan guru adalah papan tulis dan buku paket saja, sedangkan dengan melihat karakteristik siswa sekolah dasar mereka cenderung menyukai gambar-gambar visual yang berwarna serta pembelajaran yang sesuai dengan konteks kehidupan di lingkungan mereka. Oleh karena itu, hal ini akan sangat mempengaruhi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran yang berkaitan dengan materi bacaan, secara otomatis hal ini akan berimbas pada rendahnya kemampuan membaca siswa terutama dalam hal hasil belajar siswa [5].

Hasil belajar merupakan kekuatan yang mendorong anak agar mereka tertarik, memperhatikan dan senang pada kegiatan membaca sehingga mereka mau melakukan kegiatan membaca atas kemauan sendiri [6]. Kegiatan belajar mengajar yang diikuti dengan pemakaian media pembelajaran sangat besar artinya bagi keberhasilan belajar siswa, karena akan membantu siswa memahami apa yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam melihat, meraba, mengungkapkan dengan pemikirannya secara langsung objek yang sedang mereka pelajari. Berbeda dengan hal di atas, media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran biasanya terkesan biasa-biasa saja, sehingga keadaan tersebut membuat siswa cepat merasa bosan dan akhirnya menjadi pasif ketika melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran Papan Kata Sederhana (PATAS) dikatakan sangat cocok sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media menjadi bermakna dan menyenangkan, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah [7].

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada guru kelas I Ibu Siti Suliswati S.Pd pada tanggal 15 Maret 2023 di SDN Kebomlati mengatakan bahwa hasil belajar siswa di kelas 1 masih rendah terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Dari jumlah total siswa 31 anak hanya 25,7% atau 8 anak saja yang mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan sisanya 74,2% atau 23 anak mendapatkan nilai di bawah KKM yang artinya siswa masih belum mampu menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan keterbatasan media yang digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Guru kelas 1 tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lancar membaca.

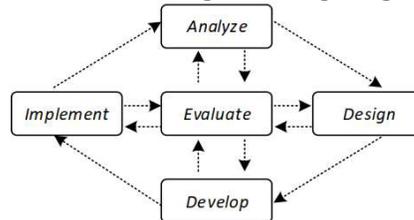
Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam pelajaran Bahasa Indonesia masih sering memiliki kendala mengenai membaca. Membaca sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, karena proses belajar mengajar akan lebih lancar jika siswa sudah bisa membaca. Belajar membaca tidak dilakukan dengan langsung memerintahkan siswa untuk membaca buku paket, modul tematik, namun siswa harus dikenalkan huruf abjad terlebih dahulu. Dalam hal ini, guru membutuhkan media yang tepat untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah Media Papan Kata Sederhana (PATAS). Konsep awal pengembangan media pembelajaran berupa Papan Kata Sederhana (PATAS) mengacu pada karakteristik siswa kelas I.

Berdasarkan paparan masalah diatas, maka peneliti mengembangkan media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang mempunyai beberapa item dan konsep dari biasanya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan meningkatkan keinginan dalam belajar membaca. Serta melaksanakan instruksi dan mempromosikan prestasi siswa sesuai dengan tujuan. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu guru melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Selanjutnya dalam artikel ini akan dibahas tentang bagaimana validasi produk, kepraktisan produk dan keefektifan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D). Penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yaitu Papan Kata Sederhana (PATAS)[8]. Dalam penelitian dan pengembangan menggunakan model *ADDIE* merupakan model pengembangan sektor tertentu yang melalui beberapa tahapan dan bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi standar tertentu, yaitu efektif, efisien dan berkualitas tinggi [9].

Model ADDIE terdiri dari lima langkah yang saling terkait dan tersusun secara sistematis, artinya langkah pertama hingga kelima harus dilakukan secara berurutan dan tidak boleh acak. Model ADDIE memiliki langkah-langkah yang sangat sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya, sehingga model ADDIE mudah dipahami dan diterapkan. Model ADDIE terdiri dari 5 (lima) langkah yang meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi) [10]. Untuk mengetahui langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



[Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk yang dikembangkan meliputi desain uji coba, subjek uji coba dan jenis data dapat dirinci penjelasan secara satu persatu diantaranya berikut ini. Sedangkan subjek penelitian pengembangan media Papan Kata Sederhana (PATAS) adalah siswa kelas I dengan jumlah 31 siswa, guru kelas I, dan 3 (tiga) validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli tersebut adalah dosen UNIROW Tuban.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media Papan Kata Sederhana (PATAS) ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data hasil observasi pada saat analisis lapangan, wawancara dengan guru, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi tim ahli media Papan Kata Sederhana (PATAS dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, angket respon guru dan siswa saat uji kepraktisan produk media Papan Kata Sederhana (PATAS).

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar respon siswa dan guru, dan lembar tes siswa sebagai berikut: Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan guna mengetahui apa saja permasalahan yang terjadi. Pada lembar wawancara ini, terdapat beberapa daftar pertanyaan yang diajukan peneliti terhadap guru kelas I. Lembar validasi para ahli ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Lembar validasi ahli media dilakukan dengan menilai aspek penyajian, desain tampilan, kemudahan penggunaan, dan konstruksi. Lembar validasi ahli bahasa dilakukan dengan menilai aspek penggunaan kebahasaan. Lembar validasi ahli materi dilakukan dengan menilai aspek kurikulum, penyajian, dan kualitas isi. Penilaian yang dilakukan oleh validator akan digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki Papan Kata Sederhana (PATAS) pembelajaran yang dikembangkan, sehingga menghasilkan Papan Kata Sederhana (PATAS) yang efektif. Lembar angket ini digunakan untuk memperoleh data kepraktisan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap bahan pembelajaran Bahasa Indonesia berupa Papan Kata Sederhana (PATAS) pada materi kartu kata berkaitan dengan suku kata lingkungan disekitar, kelas I Sekolah Dasar. Lembar tes siswa ini digunakan untuk memperoleh data keefektifan dari produk Papan Kata Sederhana (PATAS) yang akan diisi oleh siswa kelas I SDN Kebomlati yang berjumlah 31 siswa.

Data pengembangan media pembelajaran Papan Kata Sederhana (PATAS) berupa hasil validasi dari para ahli. Data validasi diperoleh dari penilaian instrumen penilaian. Media pembelajaran oleh para ahli dianalisis menggunakan rumus presentase sebagaimana berikut.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian validasi pengembangan media Papan Kata Sederhana sebagai berikut [11].

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

interval skor	Kriteria kevalidan
$85 < NV \leq 100$	Sangat valid
$75 < NV \leq 85$	Valid
$55 < NV \leq 75$	Cukup valid
$0 < NV \leq 55$	Tidak valid

Data kepraktisan pengembangan Media Papan Kata Sederhana (PATAS) diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Analisis presentase angket respon guru dan siswa dilakukan melalui perhitungan dengan rumus:

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian instrument angket respon guru dan siswa untuk media Papan Kata Sederhana (PATAS) sebagai berikut [12].

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0 - 20%	Tidak Praktis

Analisis kepraktisan akan dapat diperoleh dari hasil pencapaian siswa dalam menyelesaikan soal evaluasi. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75, sedangkan nilai maksimal pada tes hasil belajar adalah 100. Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan tertentu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik [13]. Hasil belajar mengacu pada perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku seseorang sebagai hasil belajar. Perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak termasuk dalam hasil belajar [14]. Untuk mengetahui presentase hasil keefektifan media Papan Kata Sederhana (PATAS), maka perlu dihitung menggunakan rumus berikut ini [15].

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0 - 20%	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan Produk

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media Papan Kata Sederhana (PATAS). Ahli materi yang menilai media Papan Kata Sederhana (PATAS) adalah dosen UNIROW Tuban yang bernama M. Lukman Haris Firmansyah, M.Pd. Hasil rata-rata penilaian dari ahli materi disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Materi yang digunakan relevan dengan kurikulum Merdeka	3
2	Materi yang disajikan relevan dengan Kompetensi inti dan kompetensi dasar	3
3	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ada	4
4	Kecakupan materi relevan dengan Bab 8	3
5	Penyampaian materi yang menarik	3
6	Pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik	4
7	Penyampaian materi dapat digunakan dengan bantuan media Papan Kata Sederhana (PATAS)	4
8	Penyampaian materi mudah diterima oleh peserta didik	3
Jumlah skor		27
Persentase		67,5%
Kriteria		Cukup Valid

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria Cukup Valid untuk digunakan. Saran dan masukan yang perlu diperbaiki pada media Papan Kata Sederhana (PATAS) ini yaitu gambar harus memiliki corak khusus atau ciri khusus agar peserta didik dapat mengeja kata.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang telah dibuat kemudian dinilai oleh ahli bahasa. Ahli bahasa adalah dosen UNIROW Tuban yang bernama Arik Umi Pujiastuti, M.Pd. Hasil rata-rata penilaian dari ahli media disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator penilaian	Skor
1	Kejelasan bahasa dalam media Papan Kata Sederhana (PATAS)	4
2	Kejelasan abjad pada media Papan Kata Sederhana (PATAS)	4
3	Ukuran fisik media	4
4	Kesesuaian ukuran media Papan Kata Sederhana (PATAS)	4
Jumlah skor		16
Persentase		80%
Kriteria		Valid

Berdasarkan pada tabel 5 diperoleh hasil penilaian dari ahli media yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan. Saran dan masukan yang diberikan validator untuk media ini adalah media Papan Kata Sederhana (PATAS) sudah cukup bagus.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi media yang digunakan dalam media Papan Kata Sederhana (PATAS) ini dilakukan oleh ahli media yaitu dosen UNIROW Tuban yang bernama Dr. Sumadi, M.Pd. Hasil rata-rata penilaian dari ahli bahasa disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli media

No	Indikator penilaian	Skor
1	Kesesuain warna pada media menarik	5
2	Kesesuain ukuran media	5
3	Media Papan Kata Sederhana (PATAS) dapat menumbuhkan hasil belajar peserta didik	5

4	Media Papan Kata Sederhana (PATAS) dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	5
5	Media Papan Kata Sederhana (PATAS) mudah digunakan	5
6	Media Papan Kata Sederhana (PATAS) sesuai dengan konsep yang dipelajari	4
7	Media Papan Kata Sederhana (PATAS) aman digunakan untuk peserta didik	5
8	Keawetan bahan yang digunakan dalam media Papan Kata Sederhana (PATAS)	4
9	Kejelasan judul pada media Papan Kata Sederhana (PATAS)	5
10	Kejelasan abjad pada media Papan Kata Sederhana (PATAS)	5
11	Kejelasan gambar lingkungan di sekitar pada media	4
12	Ketepatan dalam pemilihan warna background dalam media Papan Kata Sederhana (PATAS)	5
Jumlah skor		58
Persentase		96,6%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan pada tabel 6 diperoleh hasil penilaian dari ahli media dapat disimpulkan bahwa media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang dikembangkan dinyatakan Sangat Valid untuk digunakan. Saran dan masukan yang diberikan validator untuk media ini adalah media Papan Kata Sederhana (PATAS) seharusnya tulisan di Papan Kata Sederhana (PATAS) diganti dengan gambar dan suku kata berkaitan dengan lingkungan disekitar yang sesuai dengan pembelajaran.

Kepraktisan Produk

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media Papan Kata Sederhana (PATAS) adalah dengan mengisi angket respon guru dan siswa. Penilaian angket respon ini diharapkan minimal mendapat kategori cukup praktis. Hasil rata-rata penilaian angket respon guru dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator penilaian	Skor
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5
2	Keruntutan penyajian	5
3	Kesesuaian materi dengan model berbasis numerasi	4
4	Penyajian mendorong siswa berpikir kreatif, aktif, dan imajinatif	5
5	Kesesuaian komposisi warna, gambar, dan ilustrasi	5
6	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami siswa	5
7	Kesesuaian ukuran bahan ajar	4
8	Berpusat pada siswa	5
9	Penyajian contoh dan ilustrasi memperoleh pemahaman siswa	5
Jumlah skor		43
Persentase		95,5%
Kriteria		Sangat Praktis

Berdasarkan dari tabel 7 hasil angket repon didapatkan bahwa media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang dikembangkan berada pada kriteria sangat praktis digunakan.

Selain guru, peserta didik juga memberikan respon terhadap media pengembangan yang peneliti kembangkan. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba

No	Nama	Poin ke-	Nilai
.	.	.	.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	ARA	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	46
2.	ABPK	5	3	5	5	5	3	5	3	3	5	42
3.	ADAP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4.	AHK	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46
5.	AHH	5	3	3	5	3	4	3	5	3	5	39
6.	ANO	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48
7.	AA	4	5	5	4	5	5	4	5	3	5	45
8.	AHA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
9.	DBKZ	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	45
10	EDC	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	44
11	EGBKZ	3	5	5	3	5	3	5	3	3	4	39
12	EBB	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	46
13	FDM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
14	FA	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	46
15	FNR	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48
16	JAA	3	5	5	3	4	4	5	3	5	3	40
17	KCS	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48
18	KM	3	5	5	5	3	5	5	3	3	5	42
19	MAHA	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	46
20	MFS	4	4	4	3	4	3	4	5	4	5	40
21	MIP	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
22	MIF	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	45
23	MMHP	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47
24	MPN	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45
25	NQR	5	3	5	4	4	5	3	3	3	3	38
26	NHS	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5	44
27	RIS	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	46
28	RNM	5	3	3	4	5	3	3	5	3	4	38
29	SFI	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	46
30	SJ	3	5	4	3	5	3	5	3	5	3	39
31	VBT A	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	46
Jumlah Skor											1.379	
Persentase skor											88,9%	
											Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel 8 hasil angket respon siswa yang diisi oleh 31 siswa dapat disimpulkan bahwa media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang dikembangkan terdapat pada kriteria sangat praktis untuk digunakan.

Keefektifan Produk

Uji keefektifan ini dilakukan guna untuk mengetahui apakah media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang digunakan efektif untuk digunakan. Pada uji keefektifan ini di uji cobakan dengan

subjek uji coba skala terbatas. Siswa yang menjadi subjek uji coba ini adalah 31 siswa kelas I. Skor tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan ketuntasan klasikal. Keuntasan dapat tercapai apabila hasil belajar siswa ≥ 75 dari skor maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 75 .

Tabel Hasil Tes Siswa Pada Uji Coba Skala Terbatas

No.	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	Achmad Robbi Aldiansyah	75	85	Tuntas
2	Adzkiya Bening Putri Khusnul	75	75	Tuntas
3	Ahmad Delvin Aditya Pratama	75	75	Tuntas
4	Alfiya Hasna Kamila	75	50	Tidak Tuntas
5	Amira Hasna Huwaida	75	95	Tuntas
6	Anindya Najma Orlyn	75	95	Tuntas
7	Audilla Aprillya	75	80	Tuntas
8	Aurelia Hilna Amala	75	95	Tuntas
9	Evriyani Bella Keizha Ahra	75	90	Tuntas
10	Edgar Dirgayasa Cipta	75	95	Tuntas
11	El Gibran Banyu Biru	75	80	Tuntas
12	Fathan Diaz Mahardika	75	50	Tidak Tuntas
13	Fatimatu Ahzahrah	75	55	Tidak Tuntas
14	Fikri Nakhila Rafie	75	75	Tuntas
15	Gibran Ali Waskito	75	75	Tuntas
16	Juliandra Andien Anjani	75	75	Tuntas
17	Keisya Cahyana Salsabila	75	75	Tuntas
18	Khoirul Ma'rifah	75	95	Tuntas
19	Muhammad Arfan Hafidz Ar Rofif	75	80	Tuntas
20	Muhammad Fakhri Setiyawan	75	75	Tuntas
21	Muhammad Ibrahim Passa	75	50	Tidak Tuntas
22	Muhammad Ihsan Fadillah	75	75	Tuntas
23	Muhammad Maheza Hydar Praneda	75	45	Tidak Tuntas
24	Mutiara Putri Nirmala	75	95	Tuntas
25	Najla Qurbah Rafifah	75	95	Tuntas
26	Naura Hana Salsabila	75	95	Tuntas
27	Rizky Isnand Subastyan	75	40	Tidak Tuntas
28	Rizwana Nur Mahya	75	75	Tuntas
29	Savira Febian Isnaini	75	85	Tuntas
30	Syakira Janntin 'Aaliya	75	75	Tuntas
31	Varrel Bayu Tri Anggara	75	50	Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas				2.350
Jumlah siswa yang tidak tuntas				76%
Hasil ketuntasan klasikal				Efektif
Kriteria				2.350

Berdasarkan tabel hasil tes siswa pada uji coba skala luas yang diikuti oleh 31 siswa setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal sehingga dapat disimpulkan bahwa media Papan Kata Sederhana (PATAS) yang digunakan efektif.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran untuk kelas I Sekolah Dasar berupa Papan Kata Sederhana (PATAS). Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 67,5% yang berarti media Papan Kata Sederhana (PATAS) cukup valid digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ahli media mendapatkan persentase 96,6% yang berarti media Papan Kata Sederhana (PATAS) sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 80% yang berarti valid digunakan dalam

pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa Media Papan Kata Sederhana (PATAS Valid digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan uji coba pada hasil tes siswa, menghasilkan persentase 76% dengan kriteria efektif digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa media Papan Kata Sederhana (PATAS efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket respon guru mendapatkan persentase 95,5% dengan kriteria sangat praktis. Pada uji coba mendapatkan hasil angket respon siswa dengan persentase 88,9% dengan kriteria sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih memvariasikan media pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Febrianti, F., Nurhasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Wadukopa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 152-157.
- [2] Suhaimi. (2017: 1). *Improving Students' Reading Interest And Participation Through Metacognitive Strategy*. 13(01), 65–82.
- [3] Nurhayati, Raden. "Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam." *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies* (2020): 57-87.
- [4] LT, Gedung D.; FATMAWATI, Mandikdasmen JI RS. Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006
- [5] Hamdani (2011: 244). Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- [6] Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, and Meidawati Suswandari. "Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1.3 (2020): 265-276.
- [7] 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 Negri Alauddin Makasar.
- [8] Sugiono (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- [9] Saputri, E. R. (2022, November). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK LATIHAN LISTENING PADA SISWA KELAS VIII SMP SEORJO ALAM NGAJUM. In Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga) (Vol. 2, No. 1).
- [10] 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 Negri Alauddin Makasar.
- [11] Wulandari, Y., & Purwanto, W. E. (2017). Kelayakan aspek materi dan media dalam pengembangan buku ajar sastra lama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 162-172.
- [12] Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan lks berbasis rme dengan pendekatan problem solving untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51-63.
- [13] Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis youtube terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779-3785.
- [14] Lestari, W. A. U., Akhdinirwanto, R. W., & Maftukhin, A. (2012). Penggunaan Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa MTs Negeri Purworejo. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 76-79.
- [15] Sulistiyono, N., Perdana, F. W., Irwan, I., Tungkup, D. L., & Miran, M. (2022). Implementasi Barang Bukti Petunjuk Oleh Hakim dalam Menjatuhkan Putusan Tindak Pidana Pembunuhan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(10), 1424-1432.