

Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Terhadap Respon Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Putri Viona¹, Amin Basri²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Putri Viona

putri.viona098@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses pengembangan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan; (2) mengetahui tingkat kevalidan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan; dan (3) mengetahui tingkat kelayakan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan kosakata berhasil dikembangkan dan diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Berdasarkan hasil penilaian para ahli, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90%, validasi ahli materi sebesar 91%, dan validasi ahli desain sebesar 87,5%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan respons guru sebesar 92% dan respons siswa sebesar 93%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media papan kosakata yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *media pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA), model pembelajaran ADDIE, bahasa Indonesia*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses fundamental yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan masyarakat. Tingkat kemajuan suatu masyarakat dapat ditinjau dari kualitas perkembangan pendidikannya. Hingga saat ini, pendidikan masih diyakini sebagai sarana yang efektif dalam membentuk kecerdasan serta kepribadian peserta didik ke arah yang lebih baik. Oleh sebab itu, pendidikan perlu terus dibina dan dikembangkan secara berkelanjutan agar pelaksanaannya mampu menghasilkan generasi yang sesuai dengan harapan (Hasbullah, 2019).

Salah satu aspek perkembangan dasar pada peserta didik sekolah dasar adalah perkembangan bahasa. Bahasa merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, komunikasi mencakup berbagai cara penyampaian pikiran dan perasaan melalui lambang atau simbol tertentu, baik secara lisan, tulisan, isyarat, bilangan, gambar, maupun ekspresi wajah (Yusuf S., 2020). Bahasa juga dipahami sebagai sistem lambang yang bermakna, bersifat arbitrer, konvensional, dan produktif, yang digunakan oleh individu maupun kelompok sosial untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta membentuk identitas diri. Secara umum, bahasa memiliki fungsi personal dan sosial, sedangkan secara

khusus bahasa berfungsi sebagai alat instrumental, personal, regulator, heuristik, imajinatif, interaksional, dan informatif (Mohamad Yunus, 2019).

Keterampilan berbahasa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena melalui bahasa peserta didik dapat memperoleh dan mengolah informasi. Keterampilan berbahasa dasar meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Oleh sebab itu, bahasa memiliki peran yang sangat vital dalam kehidupan manusia dengan berbagai fungsi yang mendukung aktivitas belajar dan komunikasi (Mursalim, 2021).

Kata baku atau kata dasar merupakan kata yang lazim digunakan dalam situasi formal atau resmi serta penulisannya sesuai dengan kaidah yang telah dibakukan. Kebakuan suatu kata dapat ditinjau dari aspek lafal, ejaan, gramatika, dan kenasionalannya (Setiawati, 2020). Kosakata dasar adalah kata-kata yang relatif tetap dan memiliki kemungkinan sangat kecil untuk dipengaruhi atau dipungut dari bahasa lain (Tarigan, 2019). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, kosakata menempati peran yang sangat penting sebagai dasar penguasaan materi Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya (Kasno, 2019).

Dalam proses pembelajaran, penguasaan kosakata menjadi hal yang fundamental karena kosakata merupakan unsur pembentuk kalimat dan paragraf. Pembelajaran kosakata sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik karena menjadi modal utama dalam mengembangkan kemampuan berbahasa. Dengan penguasaan kosakata yang memadai, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara secara optimal (Nurjannah, 2021).

Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau **Research and Development** (R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE digunakan dalam pengembangan sistem pembelajaran melalui tahapan yang tersusun secara sistematis dan bersifat interaktif. Model ini juga berfungsi sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dimanfaatkan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2025 di SD Muhammadiyah 21 Medan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan, dengan subjek uji coba produk pada skala pengguna sebanyak 18 peserta didik kelas III. Objek penelitian ini adalah media Papan Kosakata (PAKOTA) terhadap respons peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan para validator pada tahap validasi, yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli desain, sebagai bahan pertimbangan dalam proses penyempurnaan produk. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli desain, respons guru, serta hasil tes peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik dengan kriteria penilaian berdasarkan skala Likert dengan rentang skor 1–4.

Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) yang digunakan untuk mengetahui respons peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Pengembangan media

pembelajaran tersebut menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

1. *Analysis (analisis)*

Tahap ini terdiri atas dua kegiatan, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Kedua kegiatan tersebut dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran serta mengidentifikasi kebutuhan sekolah dan peserta didik. Pada tahap analisis kinerja, peneliti melakukan studi pustaka dengan mengkaji berbagai permasalahan yang terjadi dalam lingkungan pendidikan melalui sumber-sumber kepustakaan, kemudian merumuskan solusi yang relevan terhadap permasalahan tersebut. Selanjutnya, peneliti mengkaji kembali kesesuaian solusi yang dipilih dalam upaya mengatasi permasalahan yang ditemukan. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi.

Tahap berikutnya adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan serta uji coba media pembelajaran papan kosakata. Data kebutuhan diperoleh melalui penyebaran angket kepada peserta didik yang berisi pernyataan-pernyataan terkait penggunaan media pembelajaran papan kosakata. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran papan kosakata.

2. *Desaian (perencanaa)*

Pada tahap perancangan (design), peneliti menentukan bentuk, isi, dan komponen media papan kosakata yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti menyusun secara sistematis seluruh aspek yang diperlukan dalam pengembangan media papan kosakata. Rancangan yang disusun meliputi desain produk materi dan desain produk media. Peneliti memilih materi yang relevan dengan media pembelajaran, kemudian mengembangkannya ke dalam rancangan desain produk yang akan dimasukkan ke dalam media papan kosakata. Materi pembelajaran yang bersumber dari buku dipilih dan disusun oleh peneliti untuk menghasilkan desain produk dan desain materi yang selanjutnya diimplementasikan dalam media papan kosakata. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen berupa lembar validasi media, materi, dan desain yang selanjutnya diberikan kepada para ahli untuk menguji tingkat kevalidan produk.



3. *Development (Pengembangan)*

Tahap ini menghasilkan bentuk awal produk hasil pengembangan. Pada tahap pengembangan (development), peneliti menyusun kerangka konseptual

serta menerjemahkan spesifikasi desain media pembelajaran ke dalam bentuk fisik atau produk nyata. Pada tahap ini, media papan kosakata yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli media. Penilaian dari ahli media digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media papan kosakata. Adapun hasil uji validasi oleh ahli media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Ahli Media

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Dr. Muhammad Arifin M.Pd	54	90%	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh persentase skor sebesar 90% dengan kriteria “layak”. Selanjutnya, media papan kosakata juga dinilai oleh ahli materi. Hasil penilaian atau uji validasi oleh ahli materi tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Ahli Materi

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Masrida S.Pd	29	91%	Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh persentase skor sebesar 91% dengan kriteria “layak”. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan dapat digunakan pada tahap uji coba produk. Adapun hasil uji validasi oleh ahli materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Ahli Desain

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Raysyah Putri Sitanggang S.Pd., M.Pd	28	87,5%	Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan hasil validasi, aspek media memperoleh persentase sebesar 90% dengan interpretasi “layak”. Aspek materi memperoleh persentase sebesar 91% dengan interpretasi “sangat layak”, sedangkan aspek validasi desain memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan interpretasi “layak”.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini juga dilakukan uji coba yang melibatkan respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran papan kosakata. Uji coba bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap respons peserta didik setelah menggunakan media papan kosakata. Pelaksanaan uji coba dilakukan melalui pengisian angket dengan skala penilaian 1–4 yang mencakup beberapa aspek penilaian, yaitu aspek isi dan tampilan. Hasil uji coba tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Angket Respon Peserta Didik

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa Kelas III	448	480	93%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa persentase total respons peserta didik mencapai 93% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media Papan Kosakata (PAKOTA) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pada bagian ini disajikan pembahasan mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media papan kosakata yang disusun berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Media Papan Kosakata memuat materi kosakata sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media ini bertujuan untuk memberikan kesan pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga media dirancang dengan tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Sebelum dilakukan uji coba, media papan kosakata terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat valid”, penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori “sangat valid”, dan penilaian dari ahli desain memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil penilaian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media papan kosakata layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, media papan kosakata selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan yang berjumlah 18 orang. Uji coba media dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Juli 2025. Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*), diperoleh hasil uji coba yang menunjukkan respons positif dari peserta didik terhadap penggunaan media papan kosakata dalam pembelajaran.

Penggunaan media papan kosakata juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah, serta keterlibatan langsung peserta didik dalam aktivitas pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif saat mengikuti pembelajaran, sehingga interaksi antara guru dan peserta didik dapat terjalin dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran di sekolah dasar yang menekankan pada pembelajaran konkret dan berbasis pengalaman langsung.

Selain meningkatkan motivasi belajar, media papan kosakata juga berperan dalam membantu peserta didik memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari. Melalui aktivitas pengamatan, pencocokan, dan pengulangan kosakata, peserta didik dapat lebih mudah mengenali serta mengingat kata-kata baru. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan literasi awal peserta didik secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) yang dikembangkan melalui model ADDIE memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik. Media ini efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kosakata di kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, media papan kosakata dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan direkomendasikan untuk digunakan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran papan kosakata pada materi kosakata, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media papan kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan penguasaan kosakata peserta didik. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu peserta didik dalam mengenali dan mengingat kosakata baru. Selain itu, media papan kosakata mendukung pembelajaran kontekstual dan memperkuat keterampilan literasi peserta didik melalui pendekatan visual dan kinestetik. Dengan demikian, media papan kosakata efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
2. Kelayakan media papan kosakata ditinjau dari hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria "valid", validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91% dengan kriteria "valid", dan validasi ahli desain memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kriteria "valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media papan kosakata layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Tingkat kepraktisan media papan kosakata berdasarkan respons guru memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria "sangat praktis", sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria "sangat praktis". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media papan kosakata termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Referensi

- Hardian, M. &. (2020). Pengaruh Kemampuan Kosakata dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 78-87.
- Hasbullah. (2019). Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Edisi Revisi. 307-319.
- Kasno. (2019). Kamus Sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata. 29-45.
- Mohamad Yunus, S. M. (2019). Hakikat Bahasa dan Pembelajaran Bahasa. 50-72.
- Mursalim, N. B. (2021). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Jerman. *Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 65.
- Nurjannah. (2021). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 299.
- Setiawati, S. (2020). Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) Dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Gramatika*, 44-51.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- Tarigan, H. G. (2019). Pengajaran Kosakata. 3.
- Yusuf, S. (2020). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. 118.