



Judul Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas II SDN 18 Ampenan

Magfirah^{1*}

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia, Email: magfirahfira020@gmail.com

Siti Istiningsih²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia, Email: istiningsih_fkip@unram.ac.id

Hasnawati³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia, Email: hasnawati@unram.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media papan kosakata pada kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 18 Ampenan. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Alat pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan kosakata yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria valid dengan presentase 82%, penilaian dari ahli media mendapatkan kriteria sangat valid dengan presentase 88%. Respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat praktis dengan presentase 92,13%.

Kata Kunci: kemampuan membaca, media pembelajaran, papan kosakata

Abstract. This study aims to produce vocabulary board media for the early reading skills of second-grade students at SDN 18Ampenan. This research is a type of Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. This research uses 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection tool used a questionnaire. The results showed that the vocabulary board media developed was highly valid. Based on the assessment by subject matter experts, the criteria for validity were obtained with a percentage of 82%. The assessment by media experts obtained the criteria for high validity with a percentage of 88%. The student response obtained the criteria for high practicality with a percentage of 92.13%.

Keywords: reading skills, learning media, vocabulary board

Article History

Submitted: 51th January 2026

Accepted: 16th April 2026

Published: 29th April 2026

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah salah satu kegiatan utama dalam pendidikan yang harus diikuti oleh peserta didik, dikarenakan pembelajaran

memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain dan memperoleh pengetahuan yang akan mereka butuhkan untuk masa depan. Pembelajaran memiliki banyak konsep, seperti tanya jawab dengan guru dan sebagainya. Interaksi yang baik akan mendorong capainya tujuan belajar atau pembelajaran itu sendiri (Huljannah, 2021). Menurut Putri *et al.*, (2021) pembelajaran yang menarik dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan efektif setiap saat. Suasana pembelajaran yang menarik akan membantu dalam proses belajar dengan baik. Dalam proses pembelajaran kemampuan untuk memilih pendekatan atau strategi pembelajaran merupakan hal penting, yang dimana strategi pembelajaran meliputi, dengan memilih model-model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah bagian dari sistem pembelajaran. Media harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan dan merupakan komponen penting. Pada akhirnya, pemilihan media digunakan dalam kegiatan belajar agar peserta didik dapat berinteraksi dengan media tersebut (Sugiantara *et al.*, 2024). Menurut pendapat Ikhsan, (2022) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Salah satu bentuk media pembelajaran yaitu media papan kosakata.

Papan kosakata merupakan media pembelajaran yang menampilkan kosakata visual yang menarik dan interaktif, yang membuat pemahaman dan penguatan kata-kata baru lebih mudah. Ini membuat papan kosakata menjadi alat ajar yang dapat digunakan. Papan kosakata juga dapat membantu peserta didik memahami bagaimana kata-kata digunakan dalam kalimat sederhana (Nahak *et al.*, 2024). Kelebihan media papan kosakata yaitu, dapat membantu meningkatkan konsentrasi, dan mengajarkan peserta didik kata-kata yang tepat (Sulastris *et al.*, 2023). Kekurangan media papan kosakata, menurut pendapat Aprilia *et al.*, (2018) kelemahan media papan kosakata yaitu jika bahan yang ditempel pada papan terlalu berat, mudah

lepas, dan bahan yang ditempel tidak terlalu kuat pada papan akan jatuh jika terkena angin sedikit saja.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa papan kosakata dapat digunakan untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dan tentunya dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam proses belajar membaca permulaan, menunjukkan bahwa peserta didik aktif dan penuh semangat saat menggunakan media papan kosakata sehingga hasil belajar peserta didik meningkat (Aqidatul & Mukhlisina, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti papan kosakata dapat membantu proses belajar membaca permulaan lebih menarik dengan adanya papan kosakata. Berdasarkan paparan di atas, pengembangan yang dilaksanakan bertujuan untuk melatih peserta didik dalam kemampuan membaca permulaan dengan melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sehingga peserta didik yang belum lancar membaca menjadi mampu dalam membaca. Oleh karena itu peneliti meneliti dengan judul penelitian Pengembangan media pembelajaran papan kosakata untuk melatih kemampuan membaca permulaan kelas II SDN 18 Ampenan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (R&D) adalah sebuah proses untuk membuat produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Syelviana & Sri, 2019). Menurut Pramono, (2022) menjelaskan penelitian pendidikan biasanya menggunakan jenis Research & Development (R&D), penelitian pengembangan biasanya didefinisikan sebagai proses yang dapat digunakan untuk menghasilkan, mengembangkan, dan memvalidasi produk. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap: 1) Analisis (Analyze), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Development), 4) Pelaksanaana (Implementation), dan 5) Evaluasi (Evaluation) (Soesilo & Munthe, 2020). Subjek penelitian ini meliputi seorang guru kelas yang mengajar di kelas II serta 15 peserta didik dari kelas II di SDN 18 Ampenan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Lembar angket digunakan untuk memperoleh saran atau masukan dari ahli media, ahli materi, guru,

dan respon peserta didik kelas II. Lembar angket yang digunakan masing-masing terdiri dari 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh ahli media, ahli materi guru dan peserta didik mengenai kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif data pengirian dari angket dikonversi menjadi presentasi menggunakan rumus yang telah ditetapkan (Ridwan et al., 2023) sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P = Presentase kevalidan
- $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
- $\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan penelitian kemudian diklasifikasi dalam bentuk presentase sesuai dengan kriteria penilaian.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Penilaian

Tingkat pencapaian (Skor)	Keterangan
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang di hasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran papan kosakata pada kemampuan membaca permulaan pada peserta didik Kelas II SDN 18 Ampenan. Model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan penelitian, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi).

1. Analysis (analisis)

Pada tahap analisis ini, dibagi menjadi tiga yaitu analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik (Kurnia et al., 2019). Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan peserta didik, dimana

ini berkaitan dengan kemampuan belajar yang diharapkan peserta didik capai setelah menggunakan produk pengembangan dalam pembelajaran, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Fayrus & Slamet, 2022). Tahap kedua yaitu analisis materi, dimana mengacu pada proses uraian materi yang akan diajarkan (Kurnia et al., 2019). Tahap terakhir yaitu analisis karakteristik peserta didik, berfokus pada keadaan peserta didik (pengetahuan awal, minat, gaya belajar) yang akan menjadi sasaran penggunaan produk yang akan dikembangkan (Fayrus & Slamet, 2022).

Pada tahap analisis yang dilaksanakan dengan wawancara dan observasi di peroleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media yang kurang bervariasi dimana guru hanya menggunakan media buku SB3 yang dengan jumlah terbatas dan papan tulis di mana hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam belajar.

2. Design (desain)

Pada tahap ini mendesain dasar media pembelajaran yang akan dibuat dengan pemilihan gambar dalam media papan kosakata disesuaikan dengan materi pembelajaran yang di mana gambar yang akan dibuat melalui canva. Gambar yang telah dibuat, dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan kemudian dicetak dengan ukuran kertas A4. Produk akhir akan menjadi media pembelajaran dengan berukuran 81cm x 63cm dibuat dari bahan tripleks, kertas karton dan kardus bekas. Berikut gambaran desain dari media pembelajaran papan kosakata disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Media Papan Kosakata

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, pengembangan produk yang siap digunakan atau diujicobakan (Waruwu, 2024). Pada tahap ini, rancangan yang telah disusun

diubah menjadi produk yang siap untuk digunakan. Ahli media dan ahli materi memberikan penilaian terhadap media papan kosakata yaitu adalah sebagai berikut. Hasil uji ahli media dan materi disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Tulisan	18	20	90%	Sangat Valid
2.	Desain	13	15	86%	Sangat Valid
3.	Penyajian media	13	15	86%	Sangat Valid
4.	Keseluruhan	44	50	88%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil persentase tingkat keseuruhan aspek sebesar 88% dengan kategori sangat valid dalam pengembangan media pembelajaran papan kosakata. Ahli materi memberikan penilaian terhadap media papan kosakata yaitu adalah sebagai berikut. Hasil uji ahli materi disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Isi	12	15	80%	Valid
2.	Akurasi materi	9	10	90%	Sangat Valid
3.	Kedalaman materi	12	15	80%	Valid
4.	Keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran	9	10	90%	Sangat Valid
5.	Keseluruhan	42	50	82%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil persentase tingkat keseuruhan aspek sebesar 82% dengan kategori sangat valid yang artinya bahwa materi dapat digunakan pada saat uji coba produk.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap berikutnya adalah implementasi setelah produk pengembangan media pembelajaran sudah siap dan telah melakukan uji validasi, media siap untuk di implementasikan di kelas (Anafi et al., 2021). Pada tahap ini dilakukan uji coba yang di mana melibatkan respon peserta didik terkait uji coba media pembelajaran papan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan. Uji coba dilakukan dengan pengisian angket yang di mana memiliki skala 1-5 dengan beberapa aspek penilaian yaitu materi dan tampilan. Berikut ini hasil uji coba disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Coba Produk

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Materi	327	375	87,20%	Sangat praktis
2.	Tampilan media papan kosakata	364	375	97,06%	Sangat praktis
3.	Keseluruhan	691	750	92,13%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui perolehan persentase dari repon peserta didik sebesar 92,13% dengan kategori “sangat praktis” yang artinya media Papan Kosakata sangat praktis untuk digunakan sebagai media untuk melatih belajar membaca permulaan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan perubahan terakhir terhadap temuan produk yang telah dikembangkan berdasarkan umpan balik dari para ahli dan Uji coba kelompok yang telah menanggapi angket (Kurnia et al., 2019). Dengan mempertimbangkan semua aspek, mulai dari validasi ahli media, validasi ahli materi, respons siswa selama proses pembelajaran setelah penggunaan media papan kosakata, dapat disimpulkan bahwa media papan kosakata sudah sangat valid dan praktis digunakan.

Sebelum pengaplikasian media pembelajaran papan kosakata pada peserta didik mengalami hambatan terutama pada kemampuan membaca peserta didik yang banyak terhambat yang dilihat dari tes menggunakan sebuah buku sebelum menggunakan media papan kosakata. Di mana hambatan tersebut berdampak pada motivasi peserta didik. Setelah mengaplikasikan media papan kosakata oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas II SDN 18 Ampenan terjadi peningkatan dalam proses motivasi peserta didik pada belajar kemampuan membaca, peserta didik tertarik untuk mencoba menyusun huruf menjadi kata, lebih semangat untuk menebak gambar serta huruf karena konkret dapat dilihat diraba oleh peserta didik secara langsung. Hal tersebut selaras dengan pendapat Anafi et al., (2021) menggunakan papan kosakata dapat sebagai alat pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan peserta didik dan mengajarkan mereka cara menyusun huruf menjadi kata-

kata. Papan kosakata juga dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran tambahan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik di kelas.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media papan kosakata yang dilakukan di kelas II SDN 18 Ampenan prototipe dari media papan kosakata ini yaitu secara garis besar media ini terbuat dari bahan yang sederhana dan mudah ditemukan, selain itu media ini dirancang menjadi media visual, yang menampilkan gambar dan huruf yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung. Pengembangan dan penelitian media papan kosakata ini menggunakan model ADDIE. Setelah adanya prototipe media papan kosakata selanjutnya dilakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan hasil angket respon peserta didik dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Penilaian yang diperoleh dari tingkat kevalidan media papan kosakata untuk melatih kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 18 Ampenan dapat dikatakan sangat valid berdasarkan persentase skor akhir yang diperoleh sebesar 82% dari validator ahli materi, dan 88% dari validator ahli media.
- b) Penilaian yang diperoleh dari tingkat kepraktisan media pembelajaran papan kosakata untuk melatih kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 18 Ampenan dapat dikatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru. Dari hasil uji coba produk memperoleh persentase keseluruhan sebesar 92,13%, dan memperoleh persentase skor sebesar 100 % dari respon I orang guru wali kelas II SDN 18 Ampenan.

Tempatkan ucapan terima kasih, termasuk informasi tentang hibah yang diterima, sebelum referensi, di bagian terpisah, dan bukan sebagai catatan kaki di halaman judul.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal*

- Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Aprila, Sitio, E. F. S., & Fitriani, I. I. (2018). Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Menggunakan Media Papan Flanel. *Jurnal Pendidikan*, 19, 109–115.
- Azzahrah Putri, R., Magdalena, I., Fauziah, A., & Nur Azizah, F. (2021). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2), 157–163. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.26>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. https://www.academia.edu/86364332/Model_Addie_Untuk_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Berbantuan_3D_Pageflip
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Muhammadiyah Malang, U., & Raya Tlogomas No, J. (2022). Pengembangan Media “PAKOTA” (Papan Kosa Kata) Tema 2 Subtema 1 Materi Keragaman Benda Kelas 2 SD N Tanjungrejo 1 Aqidatul Izza TPP, Innany Mukhlisina. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 171–181. <http://dx.doi.org/10.33603/.v5i2.7259>
- Nahak, E. N., Naitili, C. A., Ceunfin, M. L. M., & Ndolu, R. M. C. (2024). *MERANCANG MEDIA PAPAN KOSA KATA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SD INPRES FATUFETO 2*. 4(1), 2–5.
- Pramono, K. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 9–16. <https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6949>
- Ridwan, M., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 184–191. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1095>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sulastri, D., Rohana, S., Intiana, H., & Erfan, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) pada Kemampuan Membaca Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5130>
- Syelviana, N., & Sri, H. (2019). Pengembangan Media Big-Book Dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2559–2569.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>