

Development of PASAKA (Vocabulary Board) Media in Indonesian Language Learning to Improve Beginning Reading Skills of Grade 2 Elementary School Students

Dea Kartika¹, Robiatul Munajah²

Universitas Trilogi^{1,2}

*E-mail: hidayatullah.ismail@uin-suska.ac.id

Abstract

The lack of interest in reading and innovation in learning media at SDN Pancoran 03 has resulted in low student interest and understanding of Indonesian language subjects. This study aims to develop PASAKA (Vocabulary Board) learning media to develop early reading skills, to determine the results of its development, and to measure the effectiveness of its use in Indonesian language learning. The method used is Research and Development with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 24 2nd grade students of SDN Pancoran 03. The validation results from media experts obtained 94%, linguists 90%, and material experts 98% with each category "very feasible". The trial results showed an increase in student learning outcomes with a pre-test percentage of 65.41% while the post-test was 90.4%, with an N-Gain value of 0.71 which is included in the high improvement category. Based on the research results, it can be concluded that the development process for the PASAKA (Vocabulary Board) learning media was systematic and tailored to students' needs. Experts have declared this learning media highly suitable for use in the learning process. Furthermore, this learning media has proven effective in helping students understand Indonesian language learning in Chapter 1, the topic "Recognizing Feelings."

Keywords: Development, Vocabulary Board, Learning Media, Indonesian Language.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Keterampilan membaca permulaan merupakan fondasi utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Keterampilan ini menjadi prasyarat bagi penguasaan literasi lebih lanjut seperti memahami teks, mengeja kata, serta membangun keterampilan bahasa lainnya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual yang terstruktur dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa SD karena media tersebut memudahkan siswa mengenal huruf, kosakata, dan hubungan bunyi simbol secara bertahap dan kontekstual (Ningsih, Mahendra, & Sumarno, 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menggabungkan suku kata, serta memahami kosakata sederhana. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih bersifat konvensional, sehingga pembelajaran membaca menjadi kurang menarik dan tidak mampu mengakomodasi karakteristik belajar siswa usia dini yang cenderung visual, kinestetik, dan membutuhkan pengalaman belajar yang konkret (Piktoria Crestien et al., 2025; Masitoh, Amalia, & Nurasih, 2025).

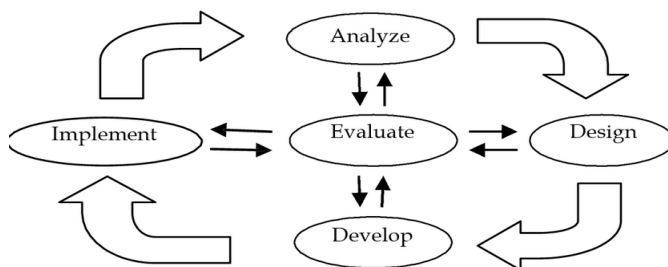
Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran berbasis kosakata visual seperti kartu kata, kartu huruf, atau papan susun kata memiliki peranan penting. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis membaca tetapi juga memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar membaca. Misalnya, penelitian yang menganalisis penggunaan word card media menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat dan kemampuan membaca siswa sekolah dasar karena media tersebut menyederhanakan proses pengenalan kata dan membangun keterampilan kosakata secara bertahap (Anggraini, Zahroh, Juwanda, & Juhji, 2024).

Mengingat pentingnya kosakata sebagai blok bangunan pertama membaca, pengembangan media yang lebih terstruktur dan kontekstual seperti papan kosakata menjadi sebuah kebutuhan dalam pembelajaran membaca permulaan. Media semacam ini diharapkan mampu menyediakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah mengaitkan simbol huruf dengan bunyi serta makna kata. Hal ini didukung oleh penelitian tentang media papan kata yang dirancang untuk membantu siswa mengatasi kesulitan membaca melalui penyajian huruf dan kosakata yang visual dan interaktif (Andini & Sapri, 2025).

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti, maka peneliti berupaya untuk melakukan suatu penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media PASAKA (Papan Kosakata) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”. Pengembangan media “PASAKA (Papan Kosakata)” ini diharapkan menjadi solusi yang potensial untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model *ADDIE* dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan produk pembelajaran (Prasetyo, 2021). Pada tahap analysis peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan masalah yang dihadapi, data pada tahap ini diperoleh melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Pada tahap design peneliti merancang struktur dan isi pembelajaran, termasuk media, materi, dan strategi yang akan digunakan, Pada tahap development peneliti membuat dan memproduksi media atau perangkat pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat, produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap implementation peneliti menerapkan produk yang telah dikembangkan dalam situasi nyata untuk diuji coba dan digunakan oleh siswa, sedangkan pada tahap evaluation peneliti menilai efektivitas produk melalui umpan balik dan hasil pembelajaran untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya.



Gambar 1. Model Tahapan *ADDIE*

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dipilih dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas II di SDN Pancoran 03 Pagi. Pertimbangan peneliti memilih subjek ini yakni karena sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka baik dari kelas I sampai kelas VI, serta kesediaan pihak sekolah untuk dapat dikembangkannya inovasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yakni: a) Data kualitatif: yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi; b) Data kuantitatif: yang diperoleh dari hasil angket validasi ahli, angket respon siswa, serta hasil *pre-test* dan *post-test*.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan meliputi: a) Observasi yang dilakukan untuk melihat kondisi dan kebutuhan pembelajaran; b) Wawancara yang dilakukan untuk menggali informasi dari guru dan siswa; c) Angket yang digunakan untuk validasi ahli (media, materi, dan bahasa) serta respon pengguna (siswa); d) Tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Teknik Analisis Data

Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan 2 teknik yakni: a) Kuantitatif, Data diperoleh dari penjumlahan skor rata-rata penilaian validasi para ahli, rata-rata skor *pre-test* & *post-test* serta angket (penilaian respon) siswa b) Kualitatif, Data diperoleh dari observasi di SDN Pancoran 03 Pagi dan wawancara serta komentar atau saran yang diberikan oleh guru

Kriteria Penilaian

Penilaian kelayakan media berdasarkan kriteria skala likert dan persentase, dengan kategori sebagai berikut:

- a. 81–100% : Sangat Layak
- b. 61–80% : Layak
- c. 41–60% : Cukup Layak
- d. 21–40% : Kurang Layak
- e. 0–20% : Tidak Layak

Efektivitas media diukur menggunakan rumus N-Gain, dengan kategori:

- a. 0,70 – 1,00 : Peningkatan Tinggi
- b. 0,50 – 0,69 : Peningkatan Sedang
- c. 0,30 – 0,49 : Peningkatan Rendah
- d. 0,00 – 0,29 : Sangat Rendah
- e. -1,00 – 0,00 : Penurunan

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran PASAKA (Papan Kosakata) ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yakni:

1. Analysis (Analisis)

Tahap pertama adalah tahap analisis yang bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait identifikasi masalah serta kebutuhan yang ada. Pada tahap analisis peneliti melaksanakan penggalan informasi tentang permasalahan yang ada di SDN Pancoran 03 Pagi melalui observasi dan wawancara. Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah menganalisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil observasi serta wawancara ialah bahwasanya peserta didik kurang memiliki minat pada materi pelajaran Bahasa Indonesia sehingga menjadikan nilai Bahasa Indonesia mereka cenderung rendah, hal ini terbukti dari keterangan guru kelas II SDN Pancoran 03 Pagi yang memaparkan bahwasanya nilai harian peserta didik lebih sering berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Maka dengan itu peserta didik

membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Rendahnya minat membaca juga menjadi bagian dari hal yang perlu diperhatikan, sehingga kolaborasi antara media pembelajaran dengan ketertarikan pada membaca dan juga pengenalan kosakata baru menjadi jawaban dari adanya analisis pertama yang dilakukan oleh peneliti.

Tahap kedua yakni menganalisis materi pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di kelas II. Kurikulum yang digunakan pada sekolah ini adalah kurikulum merdeka, Analisis materi yang didapatkan dari proses observasi dan juga wawancara adalah bahwasanya acuan materi yang digunakan guru ialah buku pedoman guru dan buku pedoman siswa yang dikeluarkan langsung oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pada pelajaran Bahasa Indonesia BAB 1 pada materi "Mengetahui Perasaan" memuat topik pembelajaran yang berfokus pada kosa kata dalam mengetahui kata sifat, memahami isi teks, memahami makna kata dan juga penggunaan kalimat tanya dan jawab, sehingga tujuan pembelajaran dari materi tersebut juga berfokus pada kemampuan siswa untuk mengekspresikan aktivitas sehari-hari dengan menggunakan kata kata sifat dan kalimat.

Tahap ketiga yakni menganalisis kebutuhan bahan ajar yang akan digunakan. Pemilihan bahan ajar dilakukan guna membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan juga mencapai tujuan pembelajaran, bahan ajar yang dipilih pada penelitian kali ini ialah PASAKA (Papan Kosakata) yang didalamnya terdapat kartu kata bergambar dan pin magnet kata yang dibuat sendiri oleh peneliti. Pengembangan media ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Design (Perancangan)

Kegiatan perancangan pada model pengembangan *ADDIE* merupakan proses sistematis yang dimulai dengan merancang konsep serta konten di dalam produk tersebut. Pada bagian perancangan ini peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran yakni media PASAKA (Papan Kosakata) yang sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis pada bagian sebelumnya. Pada bagian ini pula peneliti merancang mulai dari desain pembuatan media PASAKA (Papan Kosakata). Berikut adalah hasil dari perancangan yang telah dilakukan:



Gambar 1. Tampak Luar Papan Kosakata



Gambar 2. Tampak Dalam Papan Kosakata



Gambar 3. Tampak Depan Kartu Kata Bergambar Ukuran Kecil



Gambar 4. Tampak Belakang Kartu Kata Bergambar Ukuran Kecil



Gambar 5. Tampak Depan Kartu Kata Bergambar Ukuran Besar



Gambar 6. Tampak Belakang Kartu Kata Bergambar Ukuran Besar



Gambar 7. Tampilan Pin Magnet Kata



Gambar 8. Tampilan Keseluruhan Papan Kosakata beserta Kartu Kata Bergambar dan Pin Magnet Kata

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, produk yang telah dirancang dan disempurnakan serta telah dinilai oleh ahli validator. Kegiatan pengembangan meliputi: A) Validasi ahli, berikut adalah hasil dari validasi yang telah dilakukan: Hasil dari validasi dari ahli media mendapatkan presentase sebanyak 94% (sangat layak). Hasil dari validasi ahli bahasa mendapatkan presentase sebanyak 90% Hasil dari validasi ahli materi 98% (sangat layak). Revisi produk, perbaikan dilakukan berdasarkan saran dari validator seperti kualitas bahan bisa ditingkatkan tetapi prototype sudah ok.

4. Implementation (Penerapan)

Pada tahap implementasi media pembelajaran PASAKA (Papan Kosakata) ini peneliti melakukan uji coba produk dalam kelompok kecil dan juga kelompok besar pada peserta didik kelas II di SDN Pancoran 03 Pagi. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 12 peserta didik dengan nilai *pre-test* sebesar 70,5% dan *post-test* sebesar 89,41%, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan oleh 24 peserta didik dengan nilai rata rata *pre-test* sebesar 65,41% dan *post test* 90,04%. Untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran ini peneliti juga melakukan uji efektivitas dengan nilai efektivitas rata- rata 0,71 (peningkatan tinggi), dari adanya hasil ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran PASAKA (Papan Kosakata) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Pancoran 03 Pagi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan model *ADDIE* dilaksanakan guna memberikan umpan balik kepada pengguna produk sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut (Ridwan, 2020). Tahap evaluasi yaitu tahap untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran PASAKA (Papan Kosakata) yang telah diuji coba pada tahap sebelumnya. Hasil evaluasi ini didapatkan dari lembar angket respon yang sudah diisi oleh peserta didik dengan tujuan perbaikan yang akan dikembangkan.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: Proses pengembangan pada penelitian ini dilakukan menggunakan model *ADDIE* yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan angket. Hasil dari validasi dari ahli media memperoleh presentase sebanyak 94% (sangat layak). Hasil dari validasi ahli bahasa sebanyak 90% (sangat layak). Hasil dari validasi ahli materi sebanyak 98% (sangat layak). Hasil dari adanya uji coba media pembelajaran PASAKA (Papan Kosakata) ini terbagi menjadi 2 tahapan yang mana pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai rata rata *pre-test* sebesar 70,5% dan *post- test* sebesar 89,41%, sedangkan uji coba kelompok besar mendapatkan nilai rata rata *pre-test* 65,41% dan *post- test* 90,4%. Hasil dari uji coba produk kemudian dihitung menggunakan rumus *N- Gain* untuk mengetahui keefektivitasan media dengan hasil nilai rata- rata 0,71 (peningkatan tinggi), dari adanya hasil ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran PASAKA (Papan Kosakata) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Pancoran 03 Pagi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Daftar Rujukan

- Ningsih, U., Mahendra, Y., & Sumarno. (2024). *The use word card media to improve reading skills of elementary school students* Journal for Lesson and Learning Studies, 8(1). J. W. (2002). *Life Span Development*. Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Piktoria Crestien, A., Makmun, T. W., & Mustamiroh. (2025). *Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf dan papan susun kata pada siswa kelas IB SD Negeri 004 Samarinda Ilir*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(01).

- Anggraini, S. A., Zahroh, S. F., Juwanda, A., & Juhji, J. (2024). *Enhancing reading skills using word card media in elementary schools*. *Ebtida': Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), 379–387.
- Andini, F., & Sapri, S. (2025). *Development of word board learning media to overcome reading difficulties of third grade elementary school students*. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(2).
- Prasetyo, A. (2021). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 120–129.
- Ridwan. (2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta