



## Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 28 Mataram

Najwa Alifia Rahman<sup>1\*</sup>, Sukri<sup>1</sup>, Aisa Nikmah Rahmatih<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1744>

### Article Info:

Received : 10 Januari 2026  
Revised : 22 Januari 2026  
Accepted : 14 Februari 2026  
Published : 26 Februari 2026

### Correspondence:

Najwa Alifia Rahman

Phone:

**Abstract:** Language proficiency is a fundamental and essential skill for elementary school students, particularly in the lower grades. This study aimed to develop a word board learning media for Grade II Indonesian language subjects at SDN 28 Mataram. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were all Grade II students of SDN 28 Mataram, with the research object being the word board learning media in Indonesian language instruction. Data collection techniques included tests, interviews, and questionnaires. The media validation results obtained a score of 96.25% in the very valid category and could be used without revision. The material expert validation result achieved a score of 80% in the valid category and could be used with revision. The language expert validation result obtained a score of 68.75% in the valid category. The practicality test result of the word board media achieved a percentage score of 98% in the very practical category. The effectiveness test result obtained a significance value of 0.56 in the effective category. These findings indicate that the word board learning media in the Indonesian language subject for Grade II at SDN 28 Mataram is proven to be effective in improving students' understanding of hazardous objects material in the Grade II Indonesian language subject.

**Keywords:** Learning Media; Word Board; Indonesian Language; Elementary School; ADDIE Model

**Citation:** Rahman, N. A., Sukri, & Rahmatih, A. N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 28 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(1), 674–681. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1744>

### Pendahuluan

Proses belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya (Sardiman, 2018). pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar Anisa *et al.*, (2020). Pada dasarnya strategi pembelajaran bahasa dapat diuraikan dengan mengacu kepada keterampilan berbahasa yang dituju, Muho, *et al.*, (2011).

Keterampilan membaca dan menulis merupakan unsur pembelajaran BI yang diajarkan pada Fase A atau

dikelas rendah dalam pembelajaran di SD. Semakin terampil siswa dalam membaca dan menulis maka semakin besar peluang untuk memahami isi makna mata pelajaran di sekolah (Alawiyah, *et al.*, 2018). Pada saat merancang pembelajaran Bahasa Indonesia guru harus menyediakan media dan sumber belajar yang dibutuhkan untuk memastikan bahwa siswa belajar secara praktis, komperhensif, dan mendalam. Media pembelajaran memberikan kemudahan pemahaman dan penguasaan konsep pada peserta didik (Rahmatih *et al.*, 2024).).

Media pembelajaran adalah alat peraga yang memuat informasi atau pesan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pada saat pembelajaran merupakan salah satu cara agar

peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Karena media merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, Tahir (dalam Ridwan *et al.*, 2023).

Media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa, jika didalam proses pembelajaran seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu mengembangkan pengetahuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran BI sehingga siswa pun kurang aktif di dalam kelas saat proses belajar berlangsung. Salah satu media yang diduga dapat menarik siswa adalah media papan kata.

Hal ini di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Maulia *et al.*, 2024) dengan hasil bahwa penggunaan media papan kata dapat meningkatkan kemampuan atau motivasi peserta didik dalam kegiatan membaca dan menulis. Penggunaan media pembelajaran papan kata dapat meningkatkan ketertarikan serta meningkatkan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran BI (Zuhfa & Wardana, 2023).

## Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN 28 Mataram. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN 28 Mataram. Sedangkan objek penelitian ini berupa media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media papan kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 28 Mataram. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli Bahasa soal tes, angket respon peserta didik, hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas II SDN 28 Mataram. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara dan tes dengan model pretest-posttest serta dokumentasi.

Instrumen penelitian yang digunakan antara lain yaitu instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, instrumen validasi soal tes, lembar angket untuk peserta didik dan guru serta soal *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan menggunakan skala likert, Data kevalidan diperoleh dari hasil angket validasi ahli media dan ahli materi. analisis kepraktisan diperoleh dari angket respon peserta didik, Analisis data keefektifan produk menggunakan tes dengan soal pilihan ganda.

Data keefektifan produk diuji menggunakan uji normalitas. Menurut Sugiyono (2017) uji normalitas data dapat digunakan untuk mengetahui apakah data yang

diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Selain itu penelitian ini juga menggunakan uji-T dan uji N-gain.

## Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menghasilkan prototipe media pembelajaran papan kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 28 Mataram. Pengembangan media papan kata telah dilakukan berdasarkan aspek valid, praktis, dan efektif.

### Prototipe Media Papan Kata

Prototipe media pembelajaran papan kata terdiri dari tiga kolom yang memiliki fungsi masing-masing. Kolom pertama sebagai tempat menempel gambar, kolom kedua tempat menyusun huruf, dan kolom ketiga tempat menulis ulang kata yang telah disusun. Prototipe dibuat untuk mengetahui desain awal dari media pembelajaran papan kata. Setelah mengembangkan prototipe, selanjutnya media papan kata akan melalui beberapa tahapan dalam model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

### Analysis (Analisis)

Pada tahapan ini merupakan tahapan awal yang dilakukan untuk menentukan tujuan dan saran pembelajaran, mengidentifikasi faktor penghambat dalam pembelajaran serta menganalisis kebutuhan peserta didik. Mengidentifikasi faktor penghambat dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apa saja faktor penghambat yang menjadi kendala bagi guru maupun peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. diketahui bahwa faktor penghambat yaitu karena kurangnya penggunaan media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan belum adanya inovasi media pembelajaran dari guru yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama kegiatan membaca dan menulis. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan dan diketahui bahwa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru di kelas II adalah media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat membangun interaksi pada peserta didik serta dapat melatih kemampuan membaca dan menulis melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran seperti mengembangkan prototipe media pembelajaran papan kata untuk membelajarkan peserta didik terkait dengan membaca dan menulis.

### Design (Perancangan)

Prototipe media pembelajaran papan kata di desain untuk membelajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait menulis dan membaca. Desain awal prototipe media pembelajaran papan kata menggunakan bantuan aplikasi *canva* sebagai rancangan dalam mengembangkan produk berupa papan kata. Adapun desain dari prototipe media pembelajaran papan kata sebagai berikut.

1. Ukuran dari prototipe media pembelajaran papan kata yang dibuat yaitu 35cm x 50cm. Bahan utama papan kata adalah papan yang dilapisi oleh magnet, *background* papan kata dominan berwarna kuning dengan desain yang simpel. Prototipe media pembelajaran papan kata dilapisi oleh sticker sebagai gambar desainnya.
2. Prototipe media papan kata memiliki judul di atasnya berupa "PAPAN KATA". Tulisan papan kata menggunakan warna coklat yang senada dengan warna *background* dari papan sehingga memberikan kesan yang tenang dan ceria kepada peserta didik. Ukuran huruf yang digunakan sebesar 4cm. Pada bagian depan papan kata memiliki tiga kolom yang memiliki fungsi masing-masing. Kolom pertama yaitu tempat menempelkan gambar. Kolom kedua tempat menyusun huruf berdasarkan nama gambar pada kolom pertama. Dan kolom ketiga yaitu tempat menulis ulang nama benda menggunakan spidol.
3. Gambar benda dan huruf abjad prototipe media pembelajaran papan kata. Gambar benda yang digunakan disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Nama-nama benda yang digunakan yaitu gunting, meja, kursi, gelas, pensil, paku, dll huruf yang digunakan berawal dari huruf A-Z menggunakan dua huruf kapital dan menggunakan warna yang bervariasi untuk menambah ketertarikan peserta didik. Huruf vokal seperti /a/, /i/, /u/, /e/, /o/ dibuat sebanyak 6 buah terdiri dari dua huruf kapital dan dua huruf kecil untuk merangkai kata yang memiliki huruf vokal lebih dari satu.
4. Tempat untuk menyimpan gambar dan huruf yang masing-masing satu. Tempat menyimpan gambar memiliki bentuk kotak persegi dengan ukuran yang disesuaikan dengan gambar. Sedangkan tempat huruf memiliki kotak besar yang memiliki kolom masing-masing perhuruf sehingga memudahkan peserta didik untuk mengambil. Tempat tersebut menggunakan bahan plastik yang tahan lama dan ringan.



Gambar 1. Tempat Penyimpanan Huruf

### Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, media dibuat sesuai dengan hasil desain atau rancangan, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah media papan kata tersebut valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan validasi maka langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi (perbaikan) sesuai dengan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media. Selanjutnya pada tahap ini juga dilakukan uji kepraktisan media kepada kelas II untuk mengetahui kriteria kepraktisan media pembelajaran kotak pintar sebelum di implementasikan di kelas II. Tahap pengembangan media papan kata sebagai berikut.

### Pembuatan Produk

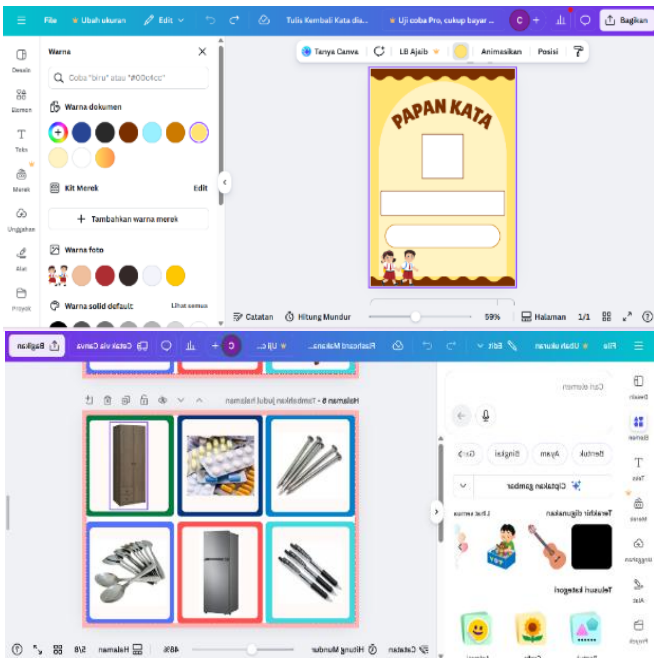
Tahapan pembuatan media dilakukan setelah tahap desain awal media. Pembuatan media disesuaikan dengan materi pembelajaran dikelas II yaitu materi benda berbahaya disekitar pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik. Media ini merupakan hasil dari desain awal yang kemudian akan divalidasi kembali oleh ahli media dan ahli materi. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media kotak pintar sebagai berikut.

1. Papan tulis magnet yang berukuran 35cm x 50cm disiapkan sebanyak 4 buah.



Gambar 2. Papan Tulis Magnet

2. Tahapan selanjutnya yaitu membuat desain menggunakan bantuan aplikasi canva. Desain akan dicetak menjadi *sticker vinyl* yang akan di tempel pada bagian papan kata.



Gambar 3. Pembuatan Desain Pada Aplikasi Canva

3. Kemudian bagian-bagian pelengkap seperti gambar dan huruf dibuat sesuai dengan bentuknya serta dilapisi oleh lembaran magnet.



Gambar 4. Huruf dan Kartu Gambar

4. Langkah terakhir yaitu menempelkan sticker vinyl pada media beserta bagian-bagian pelengkap lainnya.



Gambar 5. Bentuk Akhir Media Papan Kata

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal Keseluruhan	Persentase	Kategori
Isi	16	40	80%	Valid
Penyajian	16			

Validasi materi yang dilakukan memperoleh skor 80% dengan kategori valid namun dengan syarat revisi sesuai saran.

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal Keseluruhan	Persentase	Kategori
Kesesuaian Media	8	80	96,25%	Sangat Valid
Kualitas Fisik Media	48			
Kualitas Teknis	7			
Kemenarikan Media	14			

Validasi media yang dilakukan memperoleh skor 96,25% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal Keseluruhan	Persentase	Kategori
Bahasa	22	32	68,75%	Valid

Pada tahap validasi ahli bahasa pada soal tes memperoleh tingkat persentase 68,75% dengan kategori valid namun dengan syarat revisi sesuai dengan saran.

**Tabel 4.** Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal Keseluruhan	Persentase	Kategori
Isi Materi	477	1600	98%	Sangat Praktis
Media Pembelajaran	792	314		

Berdasarkan hasil persentase nilai kepraktisan media papan kata dari uji coba ke 40 orang peserta didik, maka dapat dinyatakan bahwa media papan kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi benda-benda berbahaya sangat praktis untuk digunakan dengan persentase 98%. Berdasarkan respon peserta didik penggunaan media papan kata membantu dalam kegiatan pembelajaran terutama peserta didik yang masih kesulitan dalam kegiatan menulis dan membaca.

**Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan media papan kata pada kegiatan pembelajaran dikelas II SDN 28 Mataram. Implementasi media papan kata dilakukan pada seluruh peserta didik kelas II untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran papan kata. Keefektifan media diketahui dengan membandingkan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Adapun tahapan dalam implementasi media pembelajaran papan kata melalui tiga tahapan yaitu pembagian soal *pre-test*, pembelajaran menggunakan media papan kata, dan terakhir pembagian soal *post-test*. Pada pertemuan pertama peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal *pre-test* pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan (sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media papan kata). Kemudian pada pertemuan kedua, peserta didik dibagi kedalam empat kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas sepuluh orang peserta didik.

Kemudian peserta didik diarahkan untuk memperhatikan penjelasan materi benda-benda berbahaya seperti, apa saja contoh benda berbahaya, membedakan benda berbahaya dan tidak berbahaya, resiko dari benda berbahaya, dan cara menghindari benda berbahaya. Kemudian peserta didik diarahkan untuk berdiskusi agar dapat menentukan benda berbahaya dan tidak berbahaya. Selanjutnya pada pertemuan ketiga peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal *post-test* yang diberikan setelah peserta didik belajar menggunakan media papan kata

untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Adapun soal yang dikerjakan oleh peserta didik berupa soal pilihan ganda 20 nomor.



**Gambar 5.** Pertemuan di Sekolah

**Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap ini dilakukan analisis hasil evaluasi pembelajaran dan menentukan hasil capaian peserta didik yang melakukan pembelajaran menggunakan media papan kata dikelas II untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran papan kata yang diketahui dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada tahapan awal dilakukan uji normalitas data pada hasil *pre-test* dan *post-test* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

Sumber Data	Sig	Ket
<i>Pre-test</i>	0,229	Normal
<i>Post-test</i>	0,131	Normal

Dari hasil tersebut diketahui bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan sample 40 orang peserta didik atau  $H_0$  diterima dengan signifikansi  $\geq 0,05$ .

**Tabel 6.** Hasil Uji T

Uraian	Std Dev	t	Sig	Ket
<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	13.95	-13.707	0.000	$H_0$ ditolak

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* yang dapat dilihat dari probabilitas 0,000 ( $p\text{-value} < 0,05$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat dikatakan  $H_1$  diterima atau terdapat perbedaan signifikan antara *pre-test* (sebelum menggunakan media papan kata) dengan *post-test* (sesudah menggunakan media papan kata).

**Tabel 7.** Hasil Uji N-Gain

Data	N	N-Gain	Kategori
<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	40	0,56	Sedang

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui besaran peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran menggunakan media pembelajaran papan kata. Hasil perhitungan

memperoleh hasil 0,56 yang berarti efektivitas media pembelajaran papan kata berada pada kategori sedang. Prototipe media pembelajaran papan kata dirancang atau dibuat gambaran awal yang disebut sebagai prototipe media pembelajaran papan kata. Prototipe media pembelajaran papan kata terdiri dari beberapa bagian diantaranya kolom gambar, kolom menempel huruf dan kolom menulis ulang kata. Prototipe ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2018) melalui tahap yang dikenal dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

### **Analysis (Analisis)**

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 28 Mataram, bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media berupa buku paket tanpa menggunakan media tambahan yang lebih konkrit. Penggunaan media dalam sebuah kegiatan pembelajaran merupakan suatu hal yang penting, terutama pada muatan pelajaran atau materi yang bersifat abstrak.

Turrahmi, dkk (2018) menjelaskan bahwa media pengajaran tidak hanya sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat menarik minat peserta didik serta penyaluran pesan-pesan pendidikan. Sejalan dengan Kiswandari (2016) mengatakan bahwa media merupakan sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, pendapat maupun gagasan. Media pembelajaran berperan penting untuk menunjang kualitas proses belajar mengajar (Lenggono, 2019). Oleh karena itu, setelah dilakukan analisis masalah adapun analisis kebutuhan peserta didik, sehingga diketahui bahwa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru di kelas II di SD Negeri 28 Mataram adalah media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat membangun interaksi pada peserta didik.

### **Design (Desain)**

Pada tahapan desain dilakukan perancangan sketsa untuk media papan kata pada buku gambar mengenai ukuran dan desain awal media papan kata. Kemudian mempersiapkan alat serta bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan media papan kata seperti papan tulis magnet, gambar-gambar, lembaran magnet, huruf magnet, sticker vinyl. Karo-karo dan Rohani (2018) menyatakan bahwa media yang diterapkan dalam proses pembelajaran mampu memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Zuhfa dkk, (2023) media papan kata merupakan media visual untuk menyajikan

huruf dengan bentuk yang besar, berwarna, dan juga menarik dalam melaksanakan pembelajaran.

### **Development (Pengembangan)**

Media yang dibuat merupakan pengembangan dari media yang dibuat oleh peneliti sebelumnya, yaitu Maulia *et al.*, (2024), pada penelitian sebelumnya menggunakan media papan kata yang berbahan dasar papan kayu, gambar dan huruf cetak dan laminating. Namun pengembangan media pada penelitian ini menggunakan bahan dasar magnet, sehingga menambah kesan modern dan nyata pada media tersebut. Setelah dibuat atau dikembangkan maka langkah selanjutnya yaitu validasi oleh ahli media. Menurut Surrahman & Surjono, (2017) tujuan validasi ahli media yaitu untuk mengukur tingkat kelayakan dan sebuah media yang dikembangkan sebelum digunakan dilapangan pada tahap selanjutnya.

### **Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi merupakan tahap menerapkan prototipe media pembelajaran papan kata kepada peserta didik dengan cara menguji coba produk. Menurut Ulandari dkk, (2022) tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk memulai menggunakan produk baru yang dikembangkan pada proses pembelajaran, melihat lagi tujuan-tujuan pengembangan produk dan interaksi peserta didik ketika menggunakan produk pembelajaran.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran papan kata Enha (2019). Penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada peningkatan minat, rasa ingin tahu dan motivasi belajar peserta didik yang didapat dari stimulasi media pembelajaran dan diterapkan oleh guru di dalam kelas sehingga memberikan dampak psikologi perkembangan belajar peserta didik (Satria & Egok, 2020). Hasil perhitungan N-Gain memperoleh signifikansi 0,56 yang berarti efektifitas media pembelajaran papan kata berada pada kategori sedang atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran papan kata terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi benda-benda berbahaya. Hal ini sesuai dengan pendapat Filahanasari *et al*, (2023) yang mengatakan bahwa penggunaan media papan kata secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

### **Kesimpulan**

Prototipe dari media papan kata ini yaitu secara garis besar media ini terbuat dari bahan papan kayu

yang dilapisi oleh magnet dan sticker vinyl, bagian belakang media papan kata dilengkapi dengan panduan penggunaan, selain itu media papan kata memiliki beberapa kolom yang memiliki fungsi berbeda-beda. Media papan kata terdiri atas satu kolom berbentuk kotak tempat menempel gambar, satu kolom tempat menyusun huruf, dan satu kolom untuk menulis ulang kata. Kelayakan media papan kata dapat diketahui berdasarkan aspek valid, praktis, dan efektif. Hasil uji validasi ahli media memperoleh tingkat persentase 96,25% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi memperoleh persentase 80% dengan kategori valid. Selanjutnya hasil uji kepraktisan media papan kata memperoleh tingkat persentase 98% dengan kategori sangat praktis. Pada keefektifan media papan kata memperoleh perbedaan signifikan antara hasil pre-test dengan hasil post-test yang dapat dilihat dari probabilitas 0,000 ( $\infty < 0,05$ ) dan hasil perhitungan N-Gain memperoleh signifikansi 0,56 yang berarti efektifitas media pembelajaran papan kata berada pada kategori sedang atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran papan kata terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi benda-benda berbahaya.

### Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan penelitian ini, baik melalui dukungan profesional, teknis, maupun pendanaan. Apresiasi juga diberikan kepada lembaga/instansi atau pihak terkait atas dukungan data, sarana, serta masukan yang berharga. Tanpa bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak tersebut, penelitian ini tidak akan terlaksana dengan baik.

### Referensi

- Alawiyah, A. R., Mulyana, E. H., & Apriliya, S. (2018). Model Inkaber Sebagai Motivasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 141-151
- Anisa, F. W., Fusilat, L. A., & Anggraini, I. T. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158-163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Dimiyati & Mudjiono (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan 5. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enha, H. F. M. A. (2019). Pengembangan Media Tematik Tema Cita-citaku Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodado Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Kiswandari, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Basic Education*, Vol 5(10), 970-975.
- Lenggono, W. (2019). Peran Media ICT pada Pembelajaran AI Islam dan Kemuhammadiyah dan Penggunaannya di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. *At-Ta'lim. Media Informasi Pendidikan Islam*, 157-178.
- Maulia, B. Z. P., Mussadat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 2024, 6.1: 198-207.
- Muho, Anita dan Aida Kurani. (2011). "Learning Strategies in Second Language Learning and Teaching". *Mediterranean Journal of Social Sciences* Vol. 2, No. 3, September 2011; ISSN 2039-2117. Halaman 174-178. <http://www.mcser.org/images/sto>
- Rahmatih, A. N., Fauzi, A., Ermiana, I., Handika, I., & Rosyidah, A. N. K. (2024). Media Manipulatif Papan Peredaran Darah Manusia: Pengaruhnya Terhadap Penguasaan Konsep SAINS Peserta Didik Sekolah Dasar. *Biochephy: Journal of Science Education*, 4(1), 392-399. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1134>
- 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>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cetakan 24. Halaman 246.
- Surahman, E. & Surjono, H, D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 188-191.
- Turrahmi, N., Yahya, F., Erfan, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis Microsoft Office Power Point Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya Untuk SMP Kelas VII. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika Dan Teknologi*. Vol 1 Hal 1-10 2622-5034.
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan Alat Praga Jri Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) Berbasis Inkuiri Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SDN 02 Pejanggih Praya Tnegah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216-222.
- Zuhfa, A., & Wardana, M. Y. S. (2023). Pengembangan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta

didik Kelas 1 SD Negeri Prampelan 1 Sayung  
Semester Genap Tahun 2022/2023. Didaktik:  
Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 5434-  
5441.