

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KOSA KATA DI KELAS III SDN 308 RANTAU SULI

Eka Filahanasari¹, Lili Nopa Sari², Melisa Anggrayni³

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Padang, Indonesia

ekafilahanasari@undhari.ac.id¹, lilynovasary@gmail.com²,
melisaanggrayni81@gmail.com³

ABSTRACT

Education is the need of every individual and always changes according to the times, science, technology and culture of society. Education is very important in improving the quality of human resources. In study the authors are interested in developing vocabulary board learning media because there are still many students who find it difficult to read. The research method used author this research is (research and development) or what is known the ADDIE development model. This model consists of 5 stages, namely: Analyze, design, Developnet, implementation. Evaluation. The type of data taken this study is quantitative data and quantitative data. The instrument used in this study is validation questionnaire, practicality and effectiveness. Data collection techniques used interview techniques, questionnaires and documentation. Data analysis techniques used are media validation analysis techniques, media practicality analysis and media effectiveness analysis. The results obtained The validity of the vocabulary board learning media as assessed the validator totaled 3 people, indicating vocabulary board learning media obtained a percentage of 89.8% in a very valid category, the vocabulary board learning media is feasible to use and in accordance with the provisions of SDN 308 /VI Rantau Suli. The results of practicality assessed from the teacher response questionnaire and student response questionnaire to the vocabulary board learning media obtained the following percentages: 94% teacher response questionnaire in very practical category, 100% student response questionnaire in very practical category. For the results of the effectiveness assessed from the results of the test questions, it obtained a percentage of 85.2% in the very effective category.

Keyword: Learning media, Indonesian vocabulary board

ABSTRAK

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu dan selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya masyarakat. Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam penelitian penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran papan kosakata karena masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam membaca. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah (*research and development*) atau yang dikenal dengan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu: Analisis, desain, developnet, implementasi. Evaluasi. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi, kepraktisan dan keefektifan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah

teknik analisis validasi media, analisis kepraktisan media, dan analisis keefektifan media. Hasil yang diperoleh Validitas media pembelajaran papan kosakata yang dinilai oleh validator berjumlah 3 orang, menunjukkan media pembelajaran papan kosakata memperoleh persentase sebesar 89,8% dengan kategori sangat valid, media pembelajaran papan kosa kata layak digunakan dan sesuai dengan ketentuan. ketentuan SDN 308/VI Rantau Suli. Hasil penilaian kepraktisan dari angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran papan kosakata diperoleh persentase sebagai berikut: angket respon guru 94% dalam kategori sangat praktis, angket respon siswa 100% dalam kategori sangat praktis. Untuk hasil keefektifan yang dinilai dari hasil soal tes diperoleh persentase sebesar 85,2% dengan kategori sangat efektif.

Kata kunci: media pembelajaran papan kosa kata bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu dan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, ilmu pengetahuan teknologi dan budaya masyarakat. Pendidikan sangat penting dalam-meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas pendidikan menjadi dasar utama dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang akan membentuk karakter penerus bangsa yang siap menghadapi situasi apapun. Pemerintah perlu melakukan perbaikan secara berkesinambungan terhadap semua komponen yang ada pada pendidikan. Tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dengan disusunnya suatu strategi yang berkaitan dengan permasalahan permasalahan pendidikan di Indonesia meliputi permasalahan mutu pendidikan, pemerataan pendidikan dan manajemen pendidikan.

Pendidikan adalah upaya sadar terencana dalam menyiapkan peserta didik sesuai dengan tantangan zaman, juga perlu menjadi perhatian, bahwa proses pembelajaran kontekstual akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, karena selalu dikaitkan dengan kehidupan nyata dengan konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budaya dan ditingkatkan secara berencana dan berkala (Rahman 2022). Pendidikan juga memberikan

pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan suatu negara agar mampu bersaing menghadapi tantangan era globalisasi, maka diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas (Putri et al., 2022). Standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, melalui proses belajar mengajar, sebagai tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar, khususnya untuk penguasaan media pembelajaran sebagai prantara untuk menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran kompetensi dasar dan indikator yang akan di capai dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat di kelas untuk membantu peserta didik lebih mengembangkan tingkat berpikirnya supaya lebih aktif dan kreatif.

Hermawan (2020) Kurikulum di tinjau dari segi bahasa berasal dari kata *curir*, dari bahasa Yunani yang artinya tempat berpacu dalam sebuah perlombaan yang di lalui oleh para kompetitor. Konsekuensinya adalah setiap peserta wajib mematuhi aturan main dalam perlombaan. Selanjutnya Arviansyah (2022) menegaskan bahwa kurikulum dapat diartikan sebagai suatu komponen dalam perencanaan pendidikan yang disusun sesuai

dengan proses pembelajaran yang dipimpin langsung oleh sekolah yang di naungi oleh lembaga pendidikan. Ada salah satu tokoh berpendapat bahwa kurikulum ialah suatu proses pembelajaran yang di rencanakan oleh suatu sekolah dalam hal pembelajaran.

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang di pergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk di perlukan sehari-hari, misal belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa berfungsi sebagai alat intraksi sosial, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan. Pengajaran Bahasa Indonesia pada hakekatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa, bukan pengajaran tentang bahasa. Bahasa Indonesia memiliki pransentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran Nurul Hidayat, (2016).

Miftah (2013) Media Pembelajaran Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sejalan dengan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang terkait dengan pembelajaran. Peran guru sangat diperlukan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran akan

membuat suasana di dalam kelas akan lebih menyenangkan dan peserta didik pun juga merasa senang (Filahanasari et al., 2022).

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Wiryokusumo (2021) penerapan media pembelajaran papan kosa kata untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca dan bisa melatih peserta didik menyusun hurup menjadi sebuah kata dan menjadi salah satu alternative kegiatan pembelajaran supaya peserta didik lebih aktif di kelas.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 308 rantau suli yang terletak di kabupaten merangin. Dalam proses belajar mengajar selama obsevasi di kls III. Penulis menemukan suatu masalah yaitu ada beberapa peserta didik yang belum bisa membaca di kelas III. Berdasarkan hasil keterangan di atas terdapat peserta didik yang berjumlah 20 orang. Dari jumlah peserta didik tersebut ada beberapa orang yang belum bisa membaca sama sekali dan ada juga peserta didik masih mengeja hanya bebera peserta didik yang bisa membaca dengan lancar. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran papan kosa kata Adapun media pembelajaran papan kosa kata yang akan penulis kembangkan memiliki pembaharuan atau pembedaan dari media papan kosa kata pembelajaran yang sudah

ada sebelumnya karena pembuatanya lebih menarik bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini ialah (*research and development*) atau yang di kenal dengan model pengembangan ADDIE Model pengembangan terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analyze* (analisis), *design* (desain), *Developnet* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas media papan kosa kata oleh para pakar, sedangkan angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap media papan kosa kata dalam hal ini, angket respon pengguna yaitu diperoleh dari guru dan peserta didik. Sedangkan lembar penilaian hasil belajar siswa digunakan untuk melihat efektifitas media papan pintar terhadap hasil belajar peserta didik, instrumen efektifitas berupa soal tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data yang digunakan teknik analisis validasi media, analisis praktikalitas media dan analisis efektifitas media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian ini menyajikan data dan uji coba produk media pembelajaran papan kosa kata muatan bahasa indonesia kelas III SDN 308/VI rantau suli dengan melalui beberapa tahapan.

Hasil Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahapan analisis adalah tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini. Yang dilakukan pada tahap ini adalah

menganalisis materi dan kebutuhan siswa. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 mei 2023 peneliti menemukan fakta bahwa guru belum menggunakan media atau alat peraga untuk mengajarkan materi bahasa indonesia kepada peserta didik, dan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pserta didik peneliti juga menemukan bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran bahasa indonesia.

Hasil analisis siswa adalah tentang keadaan peserta didik atau yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik, berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada wawancara menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan belajar menggunakan media. Hal ini dapat dilihat pada lembar wawancara dimana siswa mengaku sangat senang jika belajar menggunakan media atau alat peraga.

Hasil analisis materi pelajaran yang dipilih pada penelitian ini, yaitu pelajaran bahasa Indonesia , berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya terdapat fakta bahwa pada pelajaran ini guru belum munggunakan media/alat peraga sehingga masih kurangnya pemahaman bagi peserta didik tentang materi ini, dan menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mutan bahasa indonesia.

Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran papan kosa kata untuk digunakan pada muatan bahasa indonesia kelas III sekolah dasar dengan rincian. Alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran papan papan kosa kata: 1) Pahat, 2) Gergaji, 3) Paku, 4) Meteran, 5) Palu, 6) Gergaji besi. bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran papan kosa kata yaitu: 1) Papan

triplek, 2) Kayu, 3) Paku, 4) Lem kayu, 5) Lidi sate, 6) Cat minyak.
 Adapun rancangan produk media papan pintar adalah sebagai berikut:

1). Tampilan awal 	Keterangan: -Papan kosong
2). 	Keterangan: -pertama guru menyiapkan hurup H di media papan kosa kata
3). 	Keterangan: -peserta didik menyusun kata seperti hujan dengan mencari tahu hurup selanjutya
4). 	Keterangan: -selanjutnya peserta didik menambahkan kata cuaca dan menyusun dari awa,dab mencari hurup apa saja
5). 	Keteangan: -selanjutnya peserta didik menyusun kata dari yang berawalan hurup G
6). 	Keterangan: -setelah hurup G peserta didik gentian mencari hurup E

7).		Keterangan: -setelah hurup E peserta didik mencari hurup R
8).		Keterangan: -lalu peserta didik mencari hurup I
9)		Keterangan: -lalu peserta didik menambahkan hurup M
10)		Keterangan: Peserta didik mencari hurup I
11)		Keterangan: Dan yang terakhir peserta didik menambahkan hurup S

Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)
Validasi media pembelajaran papan kosa kata

Tabel 1. data hasil validitas media papan kosa kata

NO	Validator	Aspek	Hasil V= $\frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1.	Rendi marlianda, M,pd	meterii	$V = \frac{39}{40} \times 100\%$ V= 97,5%	Sangat valid
2.	Dr, reimon effendi, M,kom	kegrapikan	$V = \frac{29}{30} \times 100\%$ V= 96,6%	Sangat valid
3.	Riady saputra M.pd	bahasa	$V = \frac{24}{30} \times 100\%$ V=80%	valid

	Jumlah		274,1%	
	Rata-rata		91,36%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 1. Dapat dilihat hasil uji validasi media pembelajaran papan kosa kata yang telah di validasi oleh satu validator dengan rincian sebagai berikut: validator 1 dengan hasil 96,9% maka dari itu media pembelajaran papan kosa kata dapat digunakan pada peserta didik sekolah dasar.

Hasil Tahap *Implementation* (Implementasi)

Data praktikalitas angket respon guru

Tabel 2. Data hasil praktikalitas respon guru

Nama	Keterangan	Penilaian	Kategori
Ratna dewi, Ama	Wali kelas III	94.%	Sangat praktis

Tabel 2. data hasil praktikalitas menggunakan angket respon guru, dengan dengan kategori sangat praktis persentasenya 94% berdasarkan kategori praktikalitas media pembelajaran papan pintar dinyatakan sangat praktis.

Angket respon siswa

Tabel 3. Lembar praktikalitas respon siswa

No	Nama siswa	Penilaian	Kategori
1	JM	100%	Sangat praktis
2	AL	100%	Sangat praktis
3	AP	100%	Sangat praktis
4	A	100%	Sangat praktis
5	AR	100%	Sangat praktis
	Jumlah	500%	
	Rata-rata	100%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 3. data hasil praktikalitas menggunakan angket respon siswa dengan kategori sangat praktis persentasenya 100%. Jadi berdasarkan kategori praktikalitas media pembelajaran papan kosa kata dinyatakan sangat praktis yaitu dari segi waktu sangat efektif dan dari segi penggunaan sangat mudah, dengan demikian maka media pembelajaran papan kosa kata yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilanjutkan ke tahap

efektivitas atau uji coba media terhadap siswa. Dengan demikian hasil rata-rata angket respon guru dan respon siswa adalah 97,75% dengan kategori sangat praktis, dari segi penggunaan mudah dan dari segi waktu sangat efisien.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada penelitian ini, yang dilakukan pada tahap ini yaitu uji efektifitas dan revisi produk.

Tabel 4. hasil soal tes efektivitas

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	17	$V = \frac{17}{20} \times 100$ V= 85%
2.	Tidak tuntas	3	$V = \frac{3}{20} \times 100$ V= 15%

Berdasarkan tabel 4. efektivitas, diketahui data hasil belajar siswa

memperoleh ketuntasan 85,2% dan siswa yang tidak tuntas 14,8% maka berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran papan kosa kata memenuhi kategori sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas III sekolah dasar muatan bahasa Indonesia

Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan media, maka didapatkan media pembelajaran papan kosa kata dengan kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

Adapun pembahasan hasil dari validasi media pembelajaran papan pintar ini diisi oleh empat validator, yaitu tiga dari dosen UNDHARI, validator adalah yang memvalidasi media pembelajaran papan kosa kata yang terdiri dari tiga aspek yang dinilai, yaitu aspek isi atau materi, aspek konstruksi, dan aspek bahasa, adapun komponen yang divalidasi adalah media pembelajaran papan kosa kata, RPP, lembar instrumen praktikalitas, dan soal tes hasil belajar siswa.

Menurut Azwar (1987) dalam (Zhang et al., 2014) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata validity yang memiliki arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur. Jadi dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan ketepatan penilaian terhadap suatu konsep yang dinilai sehingga akan mendekati skor atau

nilai yang murni. Berikut adalah penjelasan hasil validasi:

Validitas media pembelajaran papan kosa kata berdasarkan hasil validasi media pembelajaran papan kosa kata oleh satu validator terdiri dari tiga aspek yang dinilai, mencakup 6 pertanyaan, kemudian setelah dianalisis rata-rata keseluruhan dari penilaian aspek tersebut mempunyai skor 96,6% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan kosa kata layak untuk digunakan.

Validitas instrumen praktikalitas berdasarkan hasil validasi yang diisi oleh satu validator terdiri dari tiga aspek yang dinilai, mencakup 6 pertanyaan, kemudian setelah dianalisis rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut mempunyai skor 96,6% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan kosa kata layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa instrumen praktikalitas ini layak untuk digunakan.

Selanjutnya hasil dari praktikalitas media pembelajaran papan kosa kata ini diperoleh dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon siswa, guru wali kelas III. Berdasarkan hasil dari penilaian praktisi oleh wali kelas III (ibu ratna dewi), mendapat persentase 94% kategori sangat praktis. Sedangkan hasil dari penilaian praktisi dari siswa kelas III mendapat persentase 100% kategori sangat praktis, maka hasil rata-rata angket respon guru dan respon siswa 99,75% dengan kategori sangat praktis. Praktikalitas merupakan kemudahan penggunaan produk yang dihasilkan saat digunakan. Uji praktikalitas dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik pada suatu sekolah (Utama, 2022).

Dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon siswa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan kosa kata sangat praktis dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis.

Menurut Amirudin dalam (Filahanasari et al., 2022) Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dari tingkat pencapaian hasil belajar. Lembar efektifitas digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran papan kosa kata yang dikembangkan saat pembelajaran. Hasil dari efektifitas media pembelajaran papan kosa kata dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas III SDN 308/VI Rantau suli, dengan jumlah siswa 20 orang apakah nilai siswa mampu mencapai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan persentase nilai keefektifan yang dilihat dari hasil belajar siswa dengan persentase nilai 85,2% yang mana terdiri dari 17 orang siswa yang tuntas KKM dan 3 orang siswa yang tidak tuntas KKM maka media pembelajaran papan kosa kata ini dinyatakan sangat efektif.

efektivitas adalah suatu keadaan di mana terjadi kesesuaian antara tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya dengan hasil yang dicapai. Dengan demikian efektivitas lebih menekankan bagaimana hasil yang diinginkan itu tercapai sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Dengan kata lain pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapai suatu tujuan yang telah terlebih dahulu ditentukan (Erawati et al., 2017).

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran papan kosa kata pada

muatan bahasa Indonesia di kelas III SDN 308/VI rantau suli kabupaten merangin, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Validitas media pembelajaran papan kosa kata yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang , menunjukkan bahwa media pembelajaran papan kosa kata memperoleh persentase 89,8% dengan kategori sangat valid, media pembelajaran papan kosa kata layak untuk digunakan dan sesuai dengan ketentuan SDN 308/VI Rantau suli.
2. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran papan kosa kata memperoleh persentase sebagai berikut: angket respon guru 94% dengan kategori sangat praktis, angket respon siswa 100% dengan kategori sangat praktis, maka berdasarkan analisis dari angket respon guru dan angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan kosa kata sangat praktis untuk muatan bahasa Indonesia di kelas III SDN 308/VI Rantau suli.
3. Efektivitas yang dinilai dari hasil soal tes memperoleh persentase 85,2% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan menggunakan media pembelajaran papan pintar mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran papan kosa kata pada materi proses terjadinya hujan pada muatan bahasa Indonesia di kelas III SDN 308/VI Rantau suli , media papan kosa kata diciptakan untuk memecahkan masalah yang tertera pada latar belakang masalah, sehingga di harapkan media papan kosa kata ini dapat meningkatkan mutu pendidikan terutama pada muatan bahasa Indonesia di kelas III SDN 308/VI Rantau suli. Saran dalam

pengembangan media pembelajaran papan kosa kata adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya, semoga pengembangan media pembelajaran papan kosa kata ini bisa dikembangkan lebih sempurna lagi dengan menggunakan cara yang baru
2. Pengembangan media pembelajaran papan kosa kata selanjutnya diharapkan lebih lengkap dan mudah dipahami oleh siswa
3. Pengembangan media pembelajaran lebih menarik dan sederhana

DAFTAR PUSTAKA

- Arviansyah, M. R. (2022). Efektivitas dan Peran dari Guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Efektivitas Dan Peran Dari Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar*, 17(1), 40–50.
- Erawati, I., Darwis, M., & Nasrullah, M. (2017). Efektivitas Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Jurnal Office*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3450>
- Filahanasari, E., Fitriyani, N. H., & Putri, S. R. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Realistic Mathematics Education pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SDN 03 Tiung. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6, 133–142.
- Hermawan, Y. C. (2020). Konsep Kurikulum Dan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 34. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.4720>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- nurul hidayah. (2016). *Peningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode struktur analitik sintetik (SAS) mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II C semester II di MIN 6 Bandar Lampung T.A. 2015/2016* 85. 3, 85–102.
- Putri, S. R., Filahanasari, E., & Mulyani, D. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS QUANTUM TEACHING MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMPN 4 KOTO BARU. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07, 429–444.
- Rahman, A. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Utama, N. & Z. (2022). Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P). *JPB: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 9, 27–33.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wiryokusumo. (2021). Pengaruh Scrabble Versus Petualangan Maharaja Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.42169>

Zhang, H. M., Peh, L. S., & Wang, Y. H. (2014). Servo motor control system and method of auto-detection of types of servo motors. *Applied Mechanics and Materials*, 496–500(1), 1510–1515. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>