

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KOSAKATA (PAKOTA)
TERHADAP RESPON PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
SD MUHAMMADIYAH 21 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

PUTRI VIONA
NPM : 2102090125



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umso.ac.id> E-mail: fkip@umso.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 07 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa

Nama Lengkap : Putri Viona
NPM : 2102090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Terhadap Respon Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S Pd)

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Amin Basri, S.Pd I., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : PUTRI VIONA

NPM : 2102090125

Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan.

sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsu Yudianta, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : PUTRI VIONA
NPM : 2102090125
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan.

Nama Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
18/06/2025	Perbaikan Data	f	
25/06/2025	Revisi Tabel data Alur ADDIE.	f	
30/06/2025	Revisi Bayan/fakta	f	
8/07/2025	Revisi Babสรุป dan Karyanya.	f	
17/07/2025	Revisi Lampiran dil	f	
28/07/2025	ACC Skripsi	f	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2025
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : PUTRI VIONA
NPM : 2102090125
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Bullying Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI MIN 2
Medan .

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan."** Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2025
Yang menyatakan


METERAL TEMPER
00CD8AMX444572028

**PUTRI VIONA
NPM. 2002090225**

ABSTRAK

Putri Viona, NPM. 2102090125. Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Terhadap Respon Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan.

Tujuan Penelitian ini untuk : (1) Untuk mengetahui pengembangan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. (2) Untuk mengetahui tingkat kevalidan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. (3) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (penerapan), dan (5) *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menghasilkan media papan kosakata di kelas III SD Muhamamdiyah 21 Medan. Berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh 90%, hasil validasi ahli materi memperoleh 91% dan hasil validasi ahli desain memperoleh 87,5%. Hasil kepraktisan terhadap media papan kosakata untuk merespon guru 92% dan untuk respon siswa diperoleh sebanyak 93%, artinya media pembelajaran masuk kedalam kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan kosakata sudah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA), Model Pembelajaran ADDIE, Bahasa Indonesia.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan nama Allah Yang Maha Kuasa dan Maha Penyayang, puji bagi Allah Tuhan Alam Semesta. Pertama-tama, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah Ta'ala yang telah memberinya kesempatan untuk menyelesaikan studinya. Kedua, semoga berkah dan damai sejahtera bagi nabi kita tercinta Muhammad, nabi terakhir yang telah memberi kita dari kegelapan ke dalam terang. Ketiga, peneliti ingin menyampaikan rasa syukurnya terutama kepada orang tua tercinta saya **Kusno** dan **Ngatiyem** yang telah memberikan doa, cinta, dukungan, materi dan motivasi mereka selama proses pendidikannya.

Judul penelitian ini adalah "Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Terhadap Respon Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan" dengan tujuan untuk mengajukan pemenuhan sebagian persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam penulisan penelitian ini, tentu ada banyak masalah dan kendala yang pasti, dan tidak mungkin peneliti menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan dari banyak orang di sekitarnya. Kemudian, peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasihnya untuk:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan

kepada peneliti melaksanakan studi di Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, Dekan FKIP Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.** Selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan saran, komentar, gagasan, koreksi, dan bimbingan dalam penulisan penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, dukungan, saran, dan motivasi kepada peneliti selama di dalam maupun di luar pendidikan.

9. Ibu **Indriaty Yusnita Purba S.Ag.** Selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 21 Medan dan Ibu **Masrida S.Pd** selaku guru kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan yang telah menerima dengan baik dalam melaksanakan penelitian.
10. Kepada saudara laki-laki tercinta saya **Kustiawan, S.Pd, Alm. Nur Aji, Muhammad Imam Ramadhan, S.T** dan **Muhammad Alfahrizi** yang selalu percaya, berada disana melalui pasang surut, membantu dalam apa pun, dan memberikan dukungan tanpa akhir kepada peneliti.
11. Kepada sahabat tercinta saya **Tantri Ayu Wulandari, Fadillah Safitri, Riska Naiborhu, Siska Maharani, Anggia, Wafiq Azizah dan Adek Kesuma Ningrum** yang selalu memberikan dukungan cinta, bantuan, informasi, dan saran untuk peneliti.
12. Kepada sahabat tercinta **Henda Yani Kesuma S.Pd, Pramudya Dimas Ananta Amd.TEM, Tasriansyah Hutaauruk S.Pd dan Zidan Yudha Pratama** yang selalu memberikan kasih sayang dukungan dan bantuan kepada peneliti.
13. Seluruh teman- teman seperjuangan saya kelas **VII-C Pagi stambuk 21** Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
14. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri **Putri Viona**, karena telah mampu berusaha keras, berjuang sejauh ini dan semangat sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya, sehingga skripsi penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Juli 2025

Peneliti

Putri Viona
2102090125

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Spesifikasi Produk	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kerangka Teoritis	11
2.1.1 Media Pembelajaran	11
2.1.2 Media Pembelajaran Papan Kosakata	19
2.1.3 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	22
2.2 Kerangka Konseptual	26
2.3 Hipotesis Penelitian	28

BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Tahapan Penelitian	30
3.2.1 Lokasi Penelitian	30
3.2.2 Sumber Data Penelitian	30
3.2.3 Instrumen Penelitian	31
3.2.4 Analisis Data Penelitian	38
3.3 Rancangan Produk.....	42
3.3.1 Pengujian Internal	42
3.3.2 Pengujian Eksternal	43
3.4 Tahapan Pengembangan	43
3.4.1 Pembuatan Produk	47
3.4.2 Pengujian Lapangan	48
3.5 Jadwal Penelitian	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	50
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	50
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Desain).....	51
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	52
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	59
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	34
Tabel 3.4 Skala Likert Kevalidan.....	36
Tabel 3.5 Presetase Kevalidan	37
Tabel 3.6 Skala Likert Kepraktisan	38
Tabel 3.7 presentase Kepraktisan	30
Tabel 3.8 Skala Likert Kepraktisan	41
Tabel 3.9 Penilaian Kriteria Kepraktisan	42
Tabel 3.10 Jadwal Penelitian	49
Tabel 4.1 Tabel Validator Para Ahli	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	55
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desaian	58
Tabel 4.5 Interpretasi Tingkat Kevalidan.....	59
Tabel 4.6 Grafik Para Ahli Kevalidan Media Papan Kosakata.....	61
Tabel 4.7 Hasil Untuk Penilaian Respon Guru	62

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa.....	62
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Konseptual	27
Gambar 3.1 Bagan Desain Tahapan Pengembangan ADDIE	44
Gambar 4.6 Uji Coba Dikelas	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	74
Lampiran 2. Bahan Ajar	78
Lampiran 3. Buku Petunjuk Cara Bermain Media Papan Kosakata	81
Lampiran 4. Lembar Validasi Media	82
Lampiran 5. Lembar Validasi Materi.....	85
Lampiran 6. Lembar Validasi Desain.....	88
Lampiran 7. Respon Guru.....	91
Lampiran 8 Respon Peserta Didik.....	94
Lampiran 9. Lembar Hasil Wawancara	101
Lampiran 10. Dokumentasi	102
Lampiran 11. Form K1	104
Lampiran 12. Form K2	105
Lampiran 13. Form K3.....	106
Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan Proposal	107
Lampiran 15. Lembar Pengesahan Proposal	108
Lampiran 16. Berita Acara Seminar Proposal	109
Lampiran 17. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	110

Lampiran 18. Surat Pernyataan Tidak Plagiat	111
Lampiran 19. Surat Permohonan Izin Riset	112
Lampiran 20. Surat Balasan Izin Riset	113
Lampiran 21. Hasil Cek Turnitin	114

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan untuk perkembangan masyarakat. Kemajuan suatu masyarakat dapat dilihat dari perkembangan pendidiknya. Pendidikan hingga kini masih dipercaya sebagai media yang sangat ampuh dalam membangun kecerdasan sekaligus kepribadian anak manusia menjadi lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar dari proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan (Hasbullah, 2019).

Salah satu aspek perkembangan dasar pada anak sekolah dasar yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka (Yusuf S., 2020).

Bahasa merupakan sistem lambang yang bermakna, arbitrer, konvensional, dan produktif yang dipergunakan oleh setiap individu dan anggota sosial untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri. Secara umum, bahasa memiliki fungsi personal dan sosial. Secara khusus, bahasa memiliki fungsi instrumental, personal, regulator, heuristik, imajinatif, interaksional, dan informatif (Mohamad Yunus, 2019).

keterampilan berbahasa merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran karena, dengan berbahasa peserta didik dapat memperoleh informasi. Keterampilan berbahasa yang paling dasar adalah membaca, menulis, menyimak dan berkomunikasi. Peran bahasa dalam kehidupan manusia sangat penting, yang memiliki fungsi beraneka ragam (Mursalim, 2021).

Keterampilan berbahasa peserta didik banyak ditentukan kepada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan peserta didik terampil dalam berbahasa. Kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa. Kemampuan berbahasa peserta didik perlu didukung oleh penguasaan kosakata. Hal ini disebabkan karena bahasa terdiri dari beberapa unsur yang disusun secara beraturan agar membentuk suatu pola untuk dapat menjadi bermakna. Banyaknya kosakata yang dikuasai seseorang sangat berpengaruh terhadap kelancaran komunikasi orang tersebut. Melalui kosakata, seseorang dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa alasan mendasar mengapa peningkatan kosakata penting dimasukkan di dalam pembelajaran bahasa. Pertama ialah bahwa perkembangan dan peningkatan kosakata setiap orang berlangsung secara terus menerus. Kedua, pengetahuan seseorang tentang makna sebuah kata berkaitan dengan kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, kata juga bisa mempunyai hubungan dengan kata-kata lainnya. Keempat, pengetahuan tentang kosakata juga berkaitan erat dengan pengajaran struktur kalimat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata kosakata diberi makna perbendaharaan kata.

Kata baku atau kata dasar adalah kata-kata yang lazim digunakan dalam situasi formal atau resmi yang penulisannya sesuai dengan kaidah-kaidah yang dibakukan. Baku tidaknya sebuah kata dapat dilihat dari segi lafal, ejaan, gramatika, dan kenasionalan-nya (Setiawati, 2020).

Kosakata dasar merupakan kata-kata yang tidak berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain (Tarigan, 2019).

Kosakata sebagai salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dengan menempati peran yang sangat penting sebagai dasar penguasaan siswa terhadap penguasaan materi pelajaran Bahasa Indonesia dan penguasaan mata pelajaran lainnya (Kasno, 2019).

Penguasaan kosakata kini semakin meningkat dengan berkembangnya zaman. Hal ini dapat penulis lihat dari tingkat pendidikan sekarang yang harus menguasai kosakata dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Bahasa tentunya merupakan salah satu ungkapan perasaan antara satu orang dengan orang lainnya baik secara lisan maupun tulisan. Dalam proses pembelajaran tentu harus menguasai kosakata terlebih dahulu agar bisa terbentuk menjadi sebuah kalimat atau paragraf. Pembelajaran kosakata sangat penting untuk dipelajari, karena kosakata merupakan modal utama yang harus siswa pelajari dimulai dari penyusunan kalimat serta kemampuan lain dalam berbahasa. Diharapkan dengan menguasai banyak kosakata akan mempermudah siswa untuk pandai membaca, menulis, mendengar dan berbicara dalam berbahasa (Nurjannah, 2021).

Tanpa penguasaan kosakata yang memadai seseorang tidak akan pernah memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Dengan kata lain, penguasaan kosakata perlu dimiliki setiap orang untuk menguasai keterampilan berbahasa, didalam pengetahuan kosakata dapat mengukur tingkat seseorang dalam mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan menerjemahkan semuanya (Hardian, 2020).

Jadi dapat kita simpulkan bahwa kosakata sangatlah penting bagi anak-anak karena, mereka belajar berbahasa yang lancar dan benar diawali dengan penggunaan kosakata. Penguasaan kosakata merupakan kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata– kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan.

Dari hasil obeservasi pra-survey yang dilakukan di SD Muhammadiyah 21 Medan diperoleh bahwa kemampuan Bahasa khususnya kemampuan menyambungkan huruf belum berkembang secara optimal. Dalam mengembangkan kemampuan pengenalan kosakata belum adanya media khusus untuk membantu guru dalam pembelajaran dikelas guru masih menggunakan metode pemberian tugas yang ada di buku dan pembelajaran yang masih monoton dan di sekolah juga belum memilki media papan kosakata. Proses dari belajar dan pembelajaran diharapkan memperoleh hasil yang optimal terutama pada hasil belajar siswa. Jika hasil belajar tidak optimal atau bahkan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), berarti ada masalah di dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut dapat berasal dari guru, siswa, dan sarana prasarana yang tersedia di sekolah yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Muhammadiyah 21 Medan mengenai hasil belajar siswa kelas III belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas III di semester 1, sekarang ini masih banyak siswa yang belum mencapai batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 70. Adapun faktor siswa yang mengalami nilai dibawah KKM yaitu dikarenakan siswa mengalami kesulitan dalam menyambungkan huruf. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas III yang diperoleh hanya ada 7 siswa yang tuntas KKM dan ada 11 siswa yang tidak tuntas KKM dari 18 siswa.

Melihat dari permasalahan tersebut, maka seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat menanggulangi dari masalah salah satu cara yang didapat tempuh yaitu dengan menambah media pembelajaran, menurut peneliti media pembelajaran yang cocok digunakan adalah papan kosakata. Inovasi dalam pembelajaran sangatlah diperlukan, salah satu media yang dapat memberikan inovasi dalam pemerolehan ialah media papan kosakata. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru untuk merencanakan teknologi berkembang pesat dan maju saat ini.

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar

yang lebih menyenangkan. Dalam proses mengajar, media merupakan salah satu komponen pendukung yang penggunaannya penting untuk memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran (Hidayah, 2019).

Media papan kosakata merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki nilai inovasi yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar yang di mana untuk kemampuan membaca siswa. Media papan kosakata merupakan alat atau media pembelajaran yang digunakan untuk memperkenalkan, mengajarkan, atau memperluas pemahaman tentang kata-kata tertentu dalam sebuah bahasa. Media ini sering berupa papan fisik atau digital yang memuat daftar kata-kata (kosakata) (Dini Sulastri, 2023).

Media juga dapat membantu memberikan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar. Selain itu media juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak agar lebih fokus terhadap kegiatan belajar. Keunggulan dari papan kosakata ini anak lebih mudah mengenal huruf atau mengeja huruf yang ada pada papan tersebut .

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki keunggulan yaitu dalam media papan kosakata disajikan secara kompleks karena terdapat huruf abjad yang dimana siswa akan menyusun menjadi sebuah kata baik menurun ataupun mendatar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Papan Kosakata (PAKOTA) Terhadap Respon Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraian diatas, maka identifikasi masalahnya yaitu, sebagai berikut:

1. Belum adanya media khusus yang digunakan guru dalam pembelajaran pengenalan kosakata.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional pada saat proses pembelajaran.
3. Masih terdapat anak yang belum mengenal atau memahami huruf dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah agar dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang ingin dicapai. Batasan masalah pada penelitian ini adalah “pengembangan media pembelajaran Papan Kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, adapun perumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan?

1.5 Tujuan Peneliti

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan tujuan penelitian ini adalah:

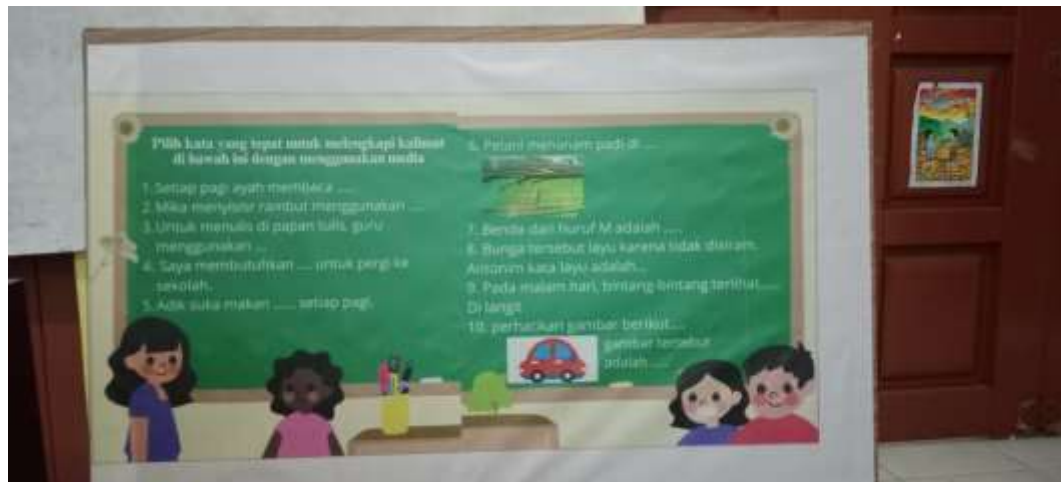
1. Untuk mengetahui pengembangan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan.
3. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang diharapkan pada penelitian ini adalah pengembangan media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Spesifikasi produk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Papan Kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbentuk seperti puzzle.
2. Media Papan Kosakata yang dikembangkan khususkan untuk materi kosakata, media ini digunakan untuk membantu peserta didik agar lebih menambah suku kata dan semangat pada kegiatan belajar.

3. Media Papan Kosakata ini dibuat menggunakan triplek (kayu), yang memiliki lebar 90 cm dan tinggi 80 cm. Kemudian dibagian bagian depan diberi batas sebanyak 7 kolom dan kolom sisanya untuk meletakkan ejaan dari kolom sebelumnya.
4. Pada bagian atas media terdapat soal yang akan disusun didalam setiap kolomnya.
5. Media Papan Kosakata dilengkapi dengan huruf dan pertanyaan diatas papan.
6. Keunikan dari media Papan Kosakata yang telah dibuat oleh peneliti yaitu setiap kolom siswa menyusun masing-masing huruf menjadi satu suku kata.



BAB II

LANDASAN TEORI

1.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium” secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dan kata media juga berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti : tengah, perantara atau pengantar. Media adalah suatu perantara yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi dari penyampaian informasi yang akan di terima oleh penerima informasi. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai teknologi yang dapat membawa informasi yang digunakan untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang akan disampaikan akan mempermudah dalam menerima materi belajar (Ating, 2019).

Media pembelajaran berperan sebagai pengirim informasi dan penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai jembatan antara mediasi dan proses informasi. Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran di kelas karena media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana komunikasi yang digunakan dalam

proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, emosi dan kemampuan siswa, serta memfasilitasi rancangan proses belajar siswa (Fitriyah, 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang dirancang oleh guru, maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan, sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di sekolah (Nurrita, 2020).

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang diberikan guru kepada siswa sesuai dengan bahan pelajaran untuk digunakan sebagai sumber belajar dan untuk memudahkan terciptanya proses belajar untuk mencapai pendidikan. media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dikelas.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran (Hasan, 2021).

Fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi Pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan. Kedua, membantu para pembelajar (Ramli, 2021).

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Media pembelajaran sebagai perantara informasi menyampaikan pesan-pesan yang disajikan sehingga efisien dalam penggunaan waktu, meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efisien, dan menyenangkan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis fitur spesifik yang digunakan untuk keperluan yang spesifik pula, hal ini yang menjadi daya tarik tersendiri dari setiap masing-masing media pembelajaran. Menurut (Riyan, 2019).

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya yakni sebagai berikut:

1. Media grafis
2. Media slide
3. Media audio
4. Film (motion picture)
5. Media televisi
6. Multimedia.

Jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut (Manurung, 2019).

1. Media grafik, sering juga disebut dengan sebutan grafika ataupun grafis media ini termasuk diagram, bagan (chart), grafik, poster, kartun dan komik.
2. Media Audio, meliputi pembacaan sajak, pengajaran musik, bahasa dan pengajaran melalui radio dan dokumentasi .

3. Media proyeksi, meliputi slide atau film strip yang dapat menayangkan, mentransmisikan ataupun mentransparankan satu bentuk kepada bentuk lain.
4. Media audiovisual, adalah media yang dapat didengar, diamati, dipandang, diperhatikan dan dapat mempresentasikan nada-nada suara tertentu dan gerakan untuk keperluan belajar.
5. Media visual, adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan gagasan dan fakta-fakta secara jelas dan kuat melalui perpaduan berbagai ungkapan kata-kata, gambar, angka, grafik, poster dan komik.
6. Media tiga dimensi, yang sering digunakan adalah boneka atau model tiruan berbentuk padat, penampang, mock-up dan diorama yang mempunyai ukuran yang sama atau lebih besar, maupun lebih kecil dengan benda sesungguhnya.

Salah satu ciri dari media pembelajaran yaitu media mengandung pesan dan informasi untuk penerima. Ada beberapa Macam-macam media pembelajaran (Yulisa, 2020).

1. Media Visual

visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah : film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

2. Media Audit

Media audit adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan perekam suara. Media ini tidak cocok untuk orang tuna rungu atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual. Karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian yaitu audiovisual diam dan audiovisual gerak.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran secara umum terbagi atas, media visual, media audio dan media audio-visual, media yang peneliti gunakan adalah media visual. Dimana setiap jenis-jenis media pembelajaran akan gunakan sesuai kebutuhan peserta didik.

d. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang bersangkutan (Nugroho, 2019).

Kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, menurut (Fadjarajani, 2020).

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, artinya media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga terjadinya kesinambungan antar keduanya.
2. Daya dukung terhadap isi dan bahan pembelajaran, untuk menjadikan media pembelajaran sesuai dengan kriteria maka dukungan terhadap isi materi dan bahan pembelajaran harus terpenuhi.
3. Kemudahan dalam penggunaan dan perolehannya, pentingnya mengingat bagaimana kemudahan dalam pemerolehan media tentunya jika kemudian terjadi kerusakan dan penggantian maka akan dapat lebih mudah memperoleh media pengantinya.
4. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, media pembelajaran haruslah memiliki kesesuaian dengan cara berpikir 16 peserta didik karena dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Kesesuaian dengan kemampuan pendidik, secanggih apapun media pembelajaran yang digunakan jika guru tak mampu menggunakannya maka manfaat yang seharusnya diperoleh tidak akan bisa didapatkan secara optimal.

6. Efektivitas penggunaan media, penggunaan media yang efektif dalam proses pembelajaran akan bisa memaksimalkan hasil pembelajaran.

Ada empat kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh (Yulisa, 2020) :

1. Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
2. Apakah untuk membeli sendiri atau di produksi sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitas.
3. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama.
4. Efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun lebih murah dibanding media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih kriteria media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, serta kemudahan dalam menguasai penggunaan media bertujuan agar pembelajaran juga mudah dicapai, oleh karena itu sangat perlu memahami kriteria media pembelajaran agar bisa

memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran Papan Kosakata

a. Pengertian Media Pembelajaran Papan Kosakata

Media papan kosakata merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki nilai inovasi yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar yang di mana untuk kemampuan membaca siswa (Dini Sulastri, 2023).

Media papan kosakata termasuk ke dalam jenis media visual, di mana siswa diminta untuk menyusun konsep kata menjadi sebuah kalimat. Ada beberapa keunggulan penggunaan papan kosakata ini, antara lain penggunaan media yang dapat membantu mengembangkan otak kanan, meningkatkan konsentrasi, dan membantu siswa mempelajari kata-kata yang tepat. Melalui penggunaan media papan kosakata bertujuan supaya peserta didik yang belum lancar membaca bisa terbantu melatih menyusun huruf menjadi sebuah suku kata (Siti Istiningsih, 2021).

Media pembelajaran papan kosa kata untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca dan bisa melatih peserta didik menyusun huruf menjadi sebuah kata dan menjadi salah satu alternative kegiatan pembelajaran supaya peserta didik lebih aktif di kelas (Insiyah, 2021)

Dari pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa papan kosakata merupakan media pembelajaran yang memperdalam siswa dalam mengenal dan mengetahui huruf kosakata

b. Manfaat Media Papan Kosakata

Adapun manfaat media pembelajaran papan kosakata sebagai berikut: (Fitriani, 2023).

1. Meningkatkan Kemampuan Membaca
2. Meningkatkan Penguasaan Kosakata
3. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif
4. Meningkatkan Kemampuan Menulis
5. Meningkatkan Motivasi Belajar
6. Mempermudah Proses Pengulangan
7. Mendorong Pembelajaran Kolaboratif

Manfaat media papan kosakata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak yaitu kemampuan membaca dengan mudah, membantu anak dalam mengenal huruf, mengembangkan memori otak kanan, dan memperluas perbendaharaan kata pada anak.

Manfaat media papan kosakata sebagai berikut (Hayani, 2022).

1. Memperkuat daya ingat
2. Meningkatkan keterampilan membaca dan menulis
3. Membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif
4. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis

Media papan kosakata juga memiliki manfaat sebagai berikut (Andriantoni, 2020).

1. Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Pemahaman Konteks
2. Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Aktif Siswa
3. Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Penalaran
4. Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media kosakata yaitu dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru secara lebih efektif. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, Menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, serta Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan penalaran siswa.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Media Papan Kosakata

1. Kelebihan media papan kosakata
 - a. Didesaian yang unik dan menarik, memuat inti sari materi sesuai dengan hasil penelitian dan sumber lainnya, visualisasi yang lebih dominan dengan huruf abjad.
 - b. Papan kosakata memiliki visualisasi yang menarik, karena menggunakan elemen yang visual (nyata) yang didesain dengan semenarik mungkin.
 - c. Proses papan kosakata agar sampai kepada obyek bisa dilakukan sewaktu-waktu.

- d. Papan kosakata mudah diterapkan, karena didesaian yang berdominan pada huruf abjad.
- 2. Kekurangan media papan kosakata
 - a. Memerlukan tenaga ahli untuk membuatnya
 - b. Papan kosakata memiliki ruang yang terbatas, sehingahnya dapat memuat sejumlah kata tertentu dalam satu waktu.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia kemampuan meningkatkan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, dan memanfaatkan karya sastra meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, dan memanfaatkan karya sastra (Ummul, 2019).

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa nasional dan Bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah Bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan secara non resmi, santai dan bebas. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan

salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Untuk itu, kemahiran berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan dalam pembelajaran (Rafika Elsa Oktaviani, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat dikatakan sedikit sulit, sebab pengalaman atau kemampuan berbahasa Indonesia bagi anak-anak yang mulai memasuki sekolah di setiap daerah tidak sama. Perbedaan itu disebabkan oleh kenyataan bahwa setiap anak memiliki Bahasa ibu atau Bahasa pertama yang berbeda-beda. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013 dan dipadukan dengan kreativitas, sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan keterampilan berbahasa dan bersastra sebagai suatu hal yang menyenangkan bagi siswa (Halimatussakdiah, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Secara teknis bahasa adalah seperangkat ujaran yang memiliki arti atau makna yang dihasilkan dari alat ucap. Bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi yang berupa makna. Sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa memiliki dua sapek yaitu sistem (lambang) bunyi dan makna. Pembelajaran adalah proses, cara menjadikan manusia atau orang belajar, sedangkan belajar adalah usaha memperoleh

kepandaian atau ilmu, usaha tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut (Safni, 2021).

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum, meliputi (Ali, 2020).

1. Siswa menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan (nasional) dan Bahasa Negara.

2. Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
3. Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
4. Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
5. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

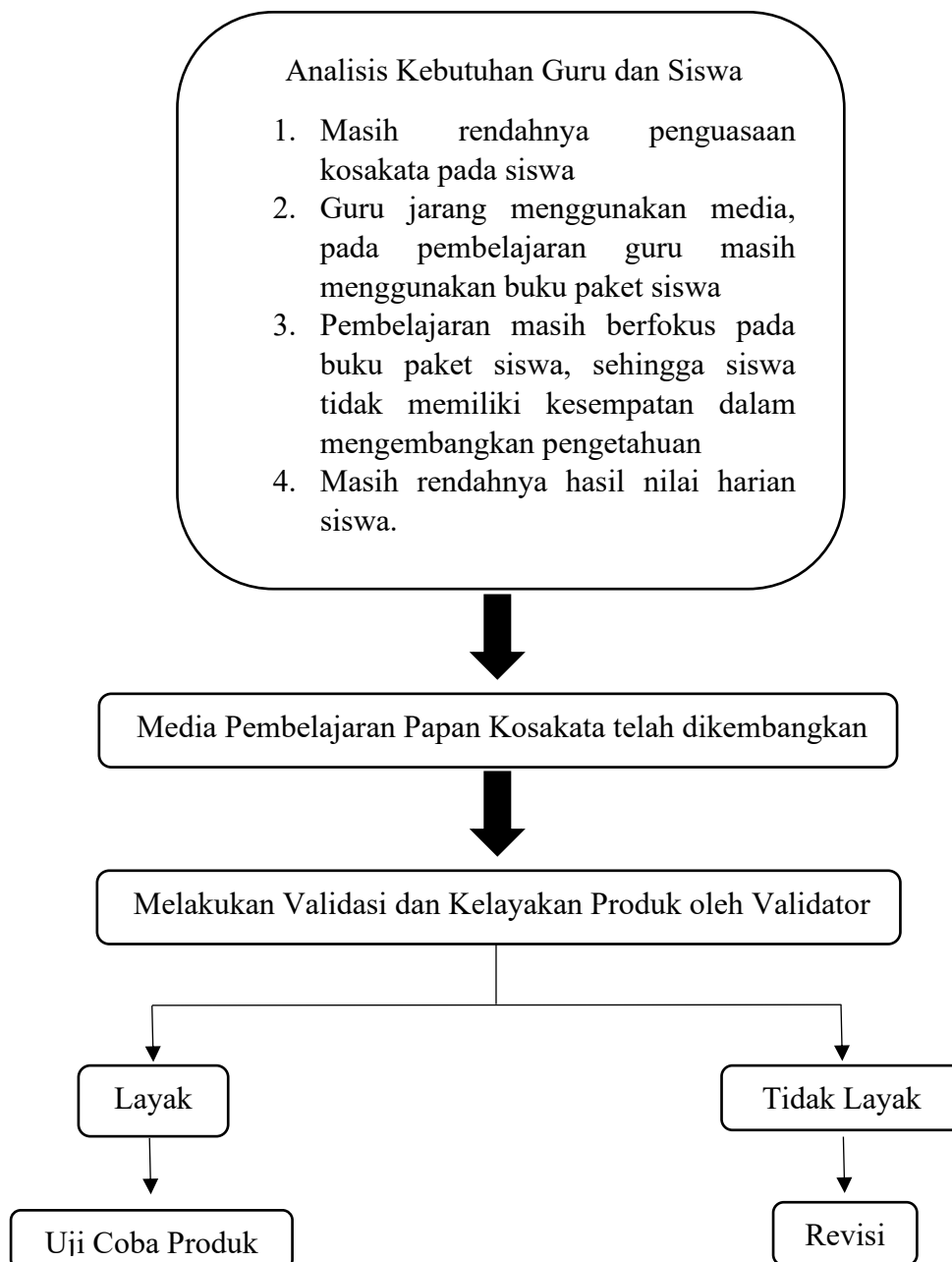
Untuk menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang harus diperhatikan, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut adalah sebagai berikut (Resmini, 2020).

1. Bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan hanya sekedar kumpulan kata.
2. Penggunaan bahasa adalah proses untuk memilih bentuk bahasa megungkapan makna tertentu.
3. Bahasa bersifat fungsional yang berarti penggunaan bahasa tidak bisa dipisahkan dari konteks tertentu karena bahasa untuk mencerminkan ide atau sikap.
4. Bahasa menjadi sarana dalam proses berpikir setiap manusia.

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

2.2 Kerangka Konseptual

Pengembangan diawali pada saat peneliti melakukan kegiatan observasi di SD Muhammadiyah 21 Medan, selama proses pembelajaran berlangsung masih terdapat rendahnya minat membaca siswa dan rendahnya pengetahuan siswa dalam penguasaan kosakata dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran hanya terpaku pada buku paket sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan. Dengan hal ini dapat membuat siswa menambahkan pengetahuan yang luas, Agar siswa dapat fokus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran, tujuannya adalah untuk tercapainya pembelajaran yang baik. Untuk itu Pengembangan Media pembelajaran yang akan digunakan oleh penelitian ini adalah Media Papan Kosakata, untuk melakukan proses pengembangan ini dilakukan uji coba dan validasi dari ahli untuk mendapatkan media pembelajaran yang baik. Untuk lebih jelasnya kegiatan konseptual dapat terlihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata

Bagan diatas menggambarkan bentuk dari kegiatan pertama, menganalisis kebutuhan siswa yang mengarah pada tuntutan akan penggunaan media pembelajaran yang dibutuhkan guru dan siswa dengan

menggunakan media pembelajaran yang unik dan semenarik mungkin terhadap minat belajar siswa. Maka dari itu, dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa pengembangan media pembelajaran Papan Kosakata. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran Papan Kosakata dengan semenarik mungkin yang kemudian akan diuji validasi dan kelayakan oleh validator. Kemudian apabila media pembelajaran Papan Kosakata dinyatakan sudah layak atau valid maka media pembelajaran Papan Kosakata tersebut akan digunakan dalam penelitian. Akan tetapi, jika media pembelajaran Papan Kosakata dinyatakan belum layak oleh validator maka media pembelajaran Papan Kosakata akan direvisi sehingga menjadi media pembelajaran yang layak digunakan oleh peneliti.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian diatas, maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran Papan Kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Kualitas kevalidan media pembelajaran Papan Kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Kualitas kepraktisan media pembelajaran Papan Kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut pendapat sugiyono metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019).

Adapun penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk yang akan digunakan untuk suatu proses pembelajaran didalam kelas. Penulis akan mengembangkan media pembelajaran berbasis Papan Kosakata adapun kegiatan pengumpulan informasi untuk kebutuhan penggunaan yaitu dengan Research, sedangkan menghasilkan produk media Papan Kosakata yaitu dengan Development. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE . pengembangan model ADDIE digunakan untuk pengembangan system pembelajaran dengan proses pengembangan yang berurutan dan interaktif. Model ADDIE merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Pengembangan model ADDIE digunakan untuk pengembangan system pembelajaran dengan proses pengembangan yang berurutan dan interaktif. Model ADDIE merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau

memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hamzah, 2019).

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 21 Medan, Jl. Masjid Taufik Gg. Madrasah No. 5. Penelitian mengenai metode pengembangan (*research and development*) ini dilakukan pada bulan januari – februari 2024/2025.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Penelitian mengumpulkan dua data melalui sumber data primer dan data sekunder, Adapun data primer dan data sekunder yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama atau asli tanpa melalui perantara. Data ini biasanya dikumpulkan secara khusus untuk tujuan penelitian atau analisis tertentu dan belum diolah oleh pihak lain. Secara khusus data primer dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan dari sebuah penelitian. Hasil pengumpulan data pengelolaan menggunakan angket.

Angket merupakan Teknik pengumpulan yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan sebuah produk yang akan dikembangkan.

b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan dan diolah oleh pihak lain sebelum digunakan oleh peneliti untuk keperluan tertentu. Sumber data yang diterima secara tidak langsung yaitu melalui media perantara. Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Papan Kosakata ini yaitu berupa angket (kuesioner). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2019).

Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tersebut ada yang bersifat tertutup dan terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung. Untuk memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan alat yang disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan Papan Kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan yaitu angket. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu:

1. Instrumen Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran

Instrumen validasi media pembelajaran untuk penelitian ini berupa angket. Angket untuk mengukur terkait media pembelajaran yang dikembangkan apakah valid atau tidak. Adapun instrument validasi media yaitu:

a. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media yang digunakan dalam pengukuran kelayakan dari segi *design* media papan kosakata yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan kisi-kisi dari instrumen validasi ahli media.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Butiran Angket No.
Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	1
	Ketepatan tata letak media	2
	Ketepatan fungsi media	3
Tulisan	Ketepatan jenis huruf	4
	Ketepatan ukuran huruf	5
	Ketepatan warna huruf	6
	Keterbacaan tulisan	7
Bahasa	Ketepatan penggunaan Bahasa	8

	Ketepatan penggunaan bahasa	9
Tampilan	Kesesuaian pemilihan warna	10
	Ketepatan penggunaan gambar	11

Sumber (Simanjuntak, 2022)

Dari table diatas terdapat empat aspek, diantaranya aspek penggunaan media, aspek tulisan, aspek bahasa, dan aspek tampilan. Dan dari aspek dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian dikembangkan menjadi sebuah angket yang diberikan kepada para ahli media.

b. Instrument Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen penelitian para ahli yang digunakan yaitu berupa lembar validator untuk ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui validitas dan kelayakan dari isi materi dari papan kosakata. Berikut ini kisi-kisi dari instrument validasi ahli materi.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butiran Angket No.
Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
	Keluasan cakupan isi materi	3
	Kesesuaian isi penjelasan materi	4

Tampilan	Kemudahan materi untuk dipahami	5
	Kesesuaian contoh yang disertakan	6
	Kesesuaian penyajian urutan materi	7
	Kesesuaian penyajian urutan soal evaluasi	8

Sumber (Simanjuntak, 2022)

Dari table diatas terdapat dua aspek, diantaranya aspek isi dan aspek tampilan. Dan dari aspek diatas dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada ahli validasi Ahli materi.

c. Instrument Lembar Angket Validasi Ahli Desain

Instrumen penelitian para ahli yang digunakan yaitu berupa lembar validator untuk ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui validitas dan kelayakan dari isi materi dari papan kosakata. Berikut ini kisi-kisi dari instrument validasi ahli materi.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain

Aspek	Indikator	Butiran Angket No.
Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
	Keluasan cakupan isi materi	3

	Kesesuaian isi penjelasan materi	4
	Kemudahan materi untuk dipahami	5
	Kesesuaian contoh yang disertakan	6
Tampilan	Kesesuaian penyajian urutan materi	7
	Kesesuaian penyajian urutan soal evaluasi	8

Sumber (Simanjuntak, 2022)

Dari table diatas terdapat dua aspek, diantaranya aspek isi dan aspek tampilan. Dan dari aspek diatas dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada ahli validasi Ahli materi.

2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran

Instrumen kepraktisan media pembelajaran yaitu angket. Angket disebarkan untuk mengukur media papan kosakata yang dikembangkan mempunyai nilai kepraktisan sebagai media pembelajaran. Adapun instrumen kepraktisan dalam penelitian ada 2 jenis, yaitu :

a. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Untuk Respon Guru

Instrumen angket ini akan disebarkan setelah uji coba media. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media papan kosakata. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan respon guru sebagai berikut

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kepraktisan Respon Guru

Aspek	Indikator	Butiran Angket No.
Komponen Penyajian	Ketepatan KI dan KD	1
	Kelengkapan materi	2
	Kejelasan materi	3
	Penggunaan media membantu proses pembelajaran	4
Bahasa	Bahasa sederhana	5
	Tidak mengandung makna ganda	6
Tampilan Media	Kesesuaian gambar dan Background	7
	Kemenarikan tampilan media	8
	Penggunaan jenis font jelas	9

Sumber (Simanjuntak, 2022)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek komponen penyajian, aspek bahasa, dan aspek penampilan media. Dari aspek tersebut dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian indikator dibagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada guru.

b. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Untuk Respon Peserta Didik

Instrumen akan diserahkan kepada peserta didik, setelah dilakukan uji coba kepraktisan media. Instrumen ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media papan kosakata yang sudah dikembangkan. Adapun kisi-kisi dari instrumen kepraktisan sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kisi-kisi Kepraktisan Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Butiran Angket No.
Tampilan	Kemenarikan desain	1
	Kemenarikan isi	2
Penyajian	Mudah digunakan	3
Materi	Bagian materi mudah dipahami	4
Manfaat	Kemudahan belajar	5,6
	Ketertarikan menggunakan media	7,8

Sumber (Simanjuntak, 2022)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat. Dari aspek tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator. Kemudian dari indikator dapat dibagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada peserta didik.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media papan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis menggunakan rumus berikut :

1. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan media pembelajaran papan kosakata yang telah dikembangkan, sebagai tolak ukur maka dipergunakan pada instrumen validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang digunakan skala likert berupa ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.6 Skala Likert Kevalidan

Skor	Kriteria
4	Sangat Valid
3	Valid
2	Tidak Valid
1	Sangat Tidak Valid

Media papan kosakata dikatakan valid, jika validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menyatakan bahwa media roda pintar sudah

memenuhi kriteria baik untuk dapat mencapai nilai hasil analisis kevalidan yang sesuai dengan mencapai skor ideal.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = angka presentase dari angket

F = jumlah angket yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Untuk menghitung nilai akhir dari validitas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

x = angka persentase dari angket

Xi = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah validator

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan kriteria tingkat kevalidan, yaitu:

Tabel 3.7 Penilaian Kriteria Kevalidan

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

(Yusuf S. &, 2022)

Dari tabel kriteria kevalidan media diatas, jika hasil validasi media para ahli mencapai persentase nilai minimal 60% - 80% maka media dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Jika hasil validasi hanya mencapai 40% - 60% maka dinyatakan cukup valid tapi melakukan revisi besar.

2. Analisis Uji Kepraktisan

Analisis respon guru dan siswa berdasarkan instrumen kepraktisan untuk respon guru dan respon siswa yang diberikan kepada guru dan siswa, kemudian skor dari respon guru dan siswa diklasifikasi sesuai dengan kategori skornya adapun pengukuran yang digunakan pada instrumen kepraktisan respon guru dan siswa adalah skala likert, sebagai berikut:

Tabel 3.8Skala Likert Kepraktisan

Skor	Kriteria
4	Sangat Praktis
3	Praktis
2	Tidak Praktik
1	Sangat Tidak Praktis

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai pada skor 4 stiap indikator yang diberikan kepada guru dan siswa, agar media papan kosakata dapat hasil dari kepraktisan bisa mencapai nilai yang sesuai. Menghitung presentasi jumlah nilai respon siswa dan guru untuk semua pernyataan, dengan menggunakan rumus berikut :

$$X = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

x = angka persentase dari angket

Xi = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah validator

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan kriteri tingkat kepraktisan, yaitu

Tabel 3.9 Penilaian Kriteria Kepraktisan

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

(Yusuf S. &, 2022)

Dari tabel diatas, jika angket respon guru dan siswa mencapai 60% - 80% maka papan kosakata dinyatakan praktis. Jika hasil respon guru dan siswa hanya mencapai 20% - 40% maka media papan kosakata hanya dinyatakan tidak praktis.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Dalam pengembangan produk media, sebuah desain media pembelajaran membutuhkan tindakan uji coba dengan cara bertahap dan berlanjut. Dalam hal ini tahap pengembangan dilakukan uji internal atau kelayakan produk. Pada produk ini uji internal dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Uji kelayakan produk dilakukan melalui pedoman yang ada pada instrument uji yang telah dibuat. Uji kelayakan produk ini meliputi:

- a. Menyusun instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan.

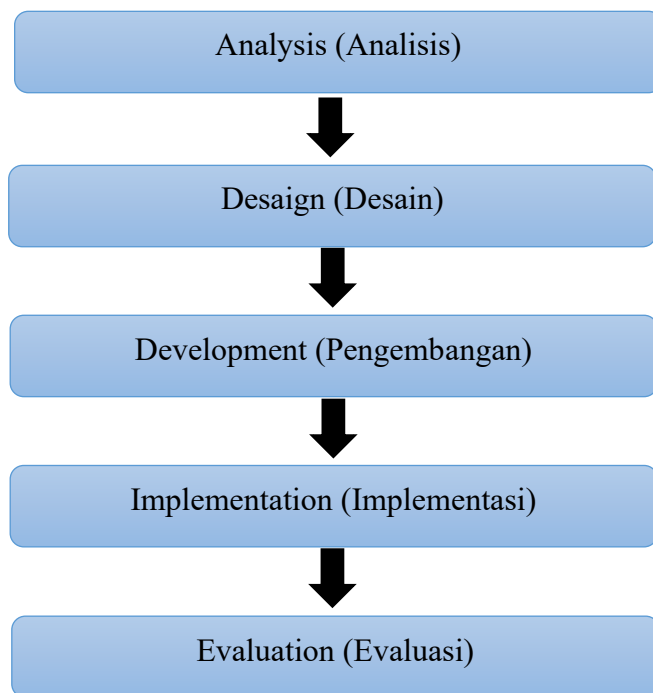
- b. Melakukan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.
- c. Pada pelaksanaan uji kelayakan produk peneliti, uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli bahasa dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

3.3.2 Pengujian Eksternal

Setelah melakukan pengujian internal selanjutnya peneliti melaksanakan uji eksternal. Uji eksternal ini melibatkan guru dan peserta didik. Produk yang sudah di validasi dan dinyatakan layak oleh validator akan di uji coba kepada peserta didik, selanjutnya akan dinilai melalui instrumen angket oleh peserta didik dan guru terkait media tersebut, meliputi kemenarikan, kelayakan, kemudahan, dan manfaatnya dalam membantu guru dan peserta didik pada proses belajar. Melalui uji coba eksternal ini akan ditemukan kekurangan dan kelebihan media ini dalam belajar dan menemukan saran untuk perbaikan produk selanjutnya.

3.4 Tahapan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. Desain ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Adapun tahapan model desain ADDIE dapat dilihat pada Gambar 3.1. berikut:



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Berdasarkan gambar diatas, adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media pembelajaran ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analsis (*Analysis*)

Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja atau performance analysis dan analisis kebutuhan atau need analysis. Adapun tahapan ini dijelaskan secara rinci yaitu:

a. Analisis kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk menjelaskan masalah kinerja yang didapat apakah memerlukan pemecahan berupa pengelolaan program pembelajaran atau pembenahan dalam

pembelajaran. Dalam penelitian, analisis kinerja ini bertujuan untuk menguraikan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu masih terdapat rendahnya minat membaca siswa yang kurang menguasai materi dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dari masalah tersebut diperlukan sebuah penyelesaian berupa penyempurnaan proses pembelajaran, penyelesaian yang dapat dilakukan yaitu melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran dengan membangkitkan belajar siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi lebih aktif menggunakan media Papan Kosakata.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan Tindakan yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa. Analisis ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi pada guru dan siswa kelas III yang akan menggunakan media pembelajaran Papan Kosakata.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini adalah tahapan yang merancang desain huruf abjad dan prototype materi pembelajaran. Tahap ini dapat dimulai setelah kumpulan tujuan materi pembelajaran telah ditetapkan. yang meliputi dua tahap sebagai berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai membuat rancangan desain media Papan Kosakata dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Tahap perancangan ini juga dilakukan untuk merancang desain media yang cocok untuk siswa sekolah dasar dan kompetensi yang digunakan. Pemilihan jenis huruf dan warna dasar yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan nantinya.

b. Menyusun Instrumen Penilaian

Produk Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan dengan mulai mempersiapkan instrumen penilaian media pembelajaran. Instrumen penilaian pada penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media Papan Kosakata yang dikembangkan berupa angket yang ditujukan kepada para validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli desain dan angket yang diberikan kepada pengguna media yaitu guru dan siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Deveploment*)

Adapun tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan yaitu :

- a. Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b. Memilih bahan ajar yang baik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Implementasi (*implementation*)

Tahapan ini dilakukan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi nyata di dalam kelas. Tujuan implementasi yaitu:

1. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dhadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.
3. Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran kemampuan siswa meningkat.

3.4.1 Pembuatan Produk

Bahan

1. Tripklek ketebalan 12 mili
2. Hpl
3. Lem
4. Paku
5. Hekter

Alat

1. Gergaji
2. Hekter Kayu
3. Palu

Cara pembuatan media papan kosakata:

1. Ukur triplek dengan lebar 90 cm dan tinggi 84 cm
2. Kemudian buat kotak-kotak sebanyak 7 dan selebihnya dibuat lebar
3. Kemudian disetiap kotak diberi perekat agar menempel setiap huruf yang diletakkan
4. Lalu diatas papan tersebut terdapat tempat untuk meletakkan soal yang akan di susun oleh peserta didik.
5. Kemudian huruf abjad yang sudah di bentuk dicat dengan warna-warni dan papannya dicat dengan warna kayu *furniture*.
6. Lalu di keringkan agar menghasilkan hasil yang maksimal.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan yang dimaksud ialah untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan pada media papan kosakata. Dalam penelitian ini digunakan uji skala kelas kecil sebanyak 18 orang untuk menguji cobakan media yang dikembangkan dengan menggunakan angket respon peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D) yang difokuskan pada penelitian dan pengembangan produk berupa pengembangan media pembelajaran papan kosakata (PAKOTA) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Hasil produk papan kosakata ini telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Setelah produk dinyatakan valid maka dilakukan uji kepraktisan di kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Pengembangan media pembelajaran papan kosakata ini menggunakan model ADDIE yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

4.1.1 Analysis (analisis)

Pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan, menetapkan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

a. Analisis Kerja

Pada tahap analisis kerja, peneliti melakukan studi pustaka, yaitu mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi. Setelahnya mengklarifikasi apakah solusi yang diambil sudah tepat dalam mengatasi masalah yang sedang terjadi. pengumpulan

data ini dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran papan kosakata. Untuk mendapatkan data tersebut, peserta didik akan diberikan angket yang berisi tentang pernyataan-pernyataan mengenai penggunaan media pembelajaran papan kosakata. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan kosakata.

4.1.2 Design (perencanaan)

Pada tahap ini setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media papan kosakata sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam tahap ini peneliti akan menuliskan secara runtut segala yang diperlukan untuk mengembangkan media papan kosakata. Rancangan yang dibuat oleh peneliti akan berupa desain produk materi dan juga desain produk media. Peneliti akan memilih materi yang sesuai dengan media dan dikembangkan kedalam rancangan desain produk yang akan dimasukkan kedalam desain produk. Materi dari buku di pilih oleh peneliti untuk menyusun desain produk dan desain materi yang selanjutnya akan dimasukkan kedalam media papan kosakata. Dalam tahap ini, peneliti menyusun lembar validasi media, media dan desain dan akan diberikan kepada ahli untuk diujikan kevalidannya.

- a. Bahan yang digunakan untuk pembuatan media papan kosakata adalah:
 - 6. Tripklek ketebalan 12 mili
 - 7. Hpl
 - 8. Lem
 - 9. Paku
 - 10. Hekter
- b. Alat yang digunakan untuk pembuatan media papan kosakata adalah:
 - 1. Gergaji
 - 2. Hekter
 - 3. Palu

4.1.3 Development (Pengembangan)

Adapun tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu: memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh peneliti, dan memilih bahan ajar yang baik, yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Adapun langkah dalam pengembangan media papan kosakata sebagai berikut:

a. Uji kelayakan / validasi ahli

Pada tahap ini media papan kosakata akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari 3 ahli meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Validasi produk berupa media papan kosakata pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas III SD Muhammadiyah 21

Medan yang ditujukan kepada dosen. Adapun sasaran validator ahli mengacu pada :

Tahap ini rancangan media sudah memasuki tahap validasi media kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Tujuan implementasi, yaitu:

- a. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

Tabel 4.1 Validator Para Ahli

No	Nama validator	Validator
1	Dr. Muhammad Arifin M.Pd	Ahli Media
2	Masrida S.Pd	Ahli Materi
3	Raysyah Putri Sitanggang S.Pd., M.pd	Ahli Desain

a. Ahli media

Validasi ahli media ialah menilai kelayakan dari desain yang dikembangkan dalam pengembangan media papan kosakata. Validasi yang dilakukan oleh ahli media memiliki tujuan agar dapat

diketahui apakah desain media yang digunakan pada pengembangan media papan kosakata sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti atau tidak, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam mengembangkan media papan kosakata. Untuk validasi media dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Dr. Muhammad Arifin M.Pd yang dilakukan pada tanggal 20 juni 2025. Proses penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk berupa media papan kosakata beserta angket penilaian untuk diisi oleh ahli media. Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli media terdapat pada lampiran 04. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 90% dengan kriteria “layak”. Sehingga persentase hasil penilaian pengembangan media papan kosakata dari ahli media sebagai berikut.

$$P = \frac{54}{60} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media papan kosakata memiliki hasil. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

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

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi ialah penilaian yang dilakukan untuk melihat kelayakan materi yang digunakan untuk mengembangkan media papan kosakata. Validasi ahli materi memiliki tujuan agar diketahui apakah materi yang digunakan pada pengembangan media papan kosakata sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam materi pembelajaran pada media papan kosakata. Validasi ahli materi media papan kosakata divalidasi oleh wali kelas Ibu Masrida, S.Pd dilakukan pada tanggal 16 Juli 2025. Proses validasi pada ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Validasi materi oleh validator dilakukan dengan menjumpai dan memperlihatkan materi yang telah dibuat kemudian memberikan angket lembar penilaian kepada ahli materi. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli materi dapat dilihat dari lampiran 05. Berdasarkan hasil

rekapitulasi validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 91% dengan kriteria “layak”. Sehingga persentase hasil penilaian media papan kosakata dari ahli materi sebagai berikut:

$$P = \frac{29}{32} \times 100 \%$$

$$P = 91 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desain materi terhadap media roda pintar membaca hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

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

c. Ahli Desaian

Validasi ahli media ialah menilai kelayakan dari desain yang dikembangkan dalam pengembangan media papan kosakata. Validasi yang dilakukan oleh ahli desain memiliki tujuan agar dapat diketahui apakah desain media yang digunakan pada pengembangan media papan kosakata sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti atau tidak, serta untuk

mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam mengembangkan media papan kosakata. Untuk validasi ahli desaian dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Ibu Raysyah Putri Sitanggang S.Pd., M.Pd yang dilakukan pada tanggal 20 juni 2025. Proses penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk berupa media papan kosakata beserta angket penilaian untuk diisi oleh ahli desaian. Proses validasi dilakukan sebanyak satu kali. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli desaian terdapat pada lampiran 06. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli desaian dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 87,5% dengan kriteria “layak”. Sehingga persentase hasil penilaian pengembangan media papan kosakata dari ahli media sebagai berikut.

$$P = \frac{28}{32} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desaian terhadap media papan kosakata memiliki hasil. Hasil validasi ahli desaian dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desaian

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

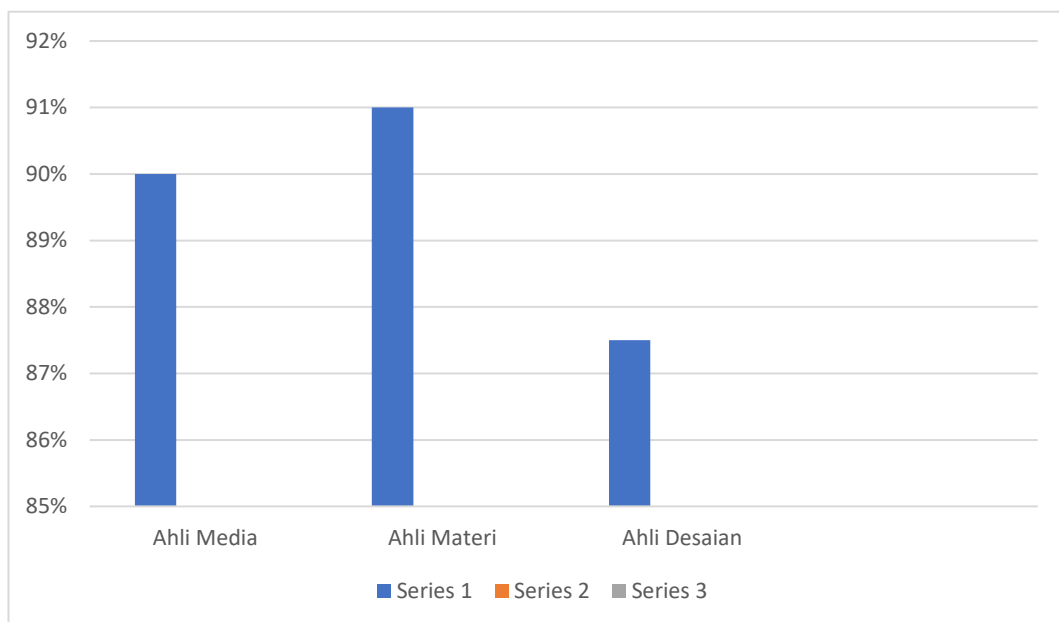
Apabila disesuaikan dengan kriteria kelayakan berdasarkan tabel 4.3, maka hasil validasi pengembangan media papan kosakata yang dilakukan oleh wali kelas yaitu Ibu Masrida S.Pd di peroleh skor 29 dengan persentase 91% termasuk dalam kriteria “sangat layak” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun angket hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada lampiran 6.

Tabel 4.5 Interpretasi Tingkat Kevalidan

Aspek Validasi	Persentase yang Diperoleh	Interpretasi
Media	90%	Layak
Materi	91%	Sangat Layak
Desaian	87,5%	Layak

Media yang telah divalidasi sebanyak tiga kali yaitu validasi materi, media, dan desain. Ada saran perbaikan pada validasi media yaitu dilengkapi perangkat sehingga huruf tidak jatuh, dilengkapi dengan buku panduan. Peneliti sudah melengkapi dan memperbaiki saran yang diberikan oleh validator pada media papan kosakata. Dari aspek validasi media persentase yang diperoleh 90% dengan interpretasi layak, kemudian aspek materi persentase yang diperoleh 91% dengan interpretasi sangat layak, kemudian aspek validasi desain persentase diperoleh yaitu 87,5% dengan interpretasi layak.

Tabel 4.6 Grafik Para Ahli Kevalidan Media Papan Kosakata



4.1.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media papan kosakata dilakukan pada hari rabu tanggal 16 Juli 2025. Pelaksanaan ini dimulai

pada pertemuan kedua dengan alokasi waktu 2 jam mata pelajaran (2x35 menit) yaitu dari pukul 10.00-12.00 WIB. Materi yang dibahas adalah kosakata dengan menggunakan media papan kosakata.



Gambar 4.6 Uji Coba dikelas

Pada tahap ini pengembangan media papan kosakata di uji kepraktisan dan respon guru, media yang akan diimplementasikan harus sudah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk di uji cobakan. Implementasi dilakukan untuk mendapat data kepraktisan pengembangan media papan kosakata. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut: (1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan guru dengan mengambil 1 responden guru kelas. (2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 18 siswa yang diambil dari kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut .

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan modul pembelajaran ini dilakukan oleh 1 (satu) guru, yaitu wali kelas III. Hasil uji coba kepraktisan guru terhadap pengembangan media papan kosakata ini menggunakan instrumen berupa angket. Guru juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan dalam pembelajaran, sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Respon Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Masrida S.Pd	33	36	92%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas dapat diberikan persentase nilai 92% kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, kepraktisan pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Rekapitulasi penilaian guru terhadap pengembangan media papan kosakata dapat dilihat pada lampiran 07.

b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba dengan jumlah responden sebanyak 18 peserta didik, pemakaian dilakukan dikelas II SD Muhammadiyah 21 Medan. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan sebagai

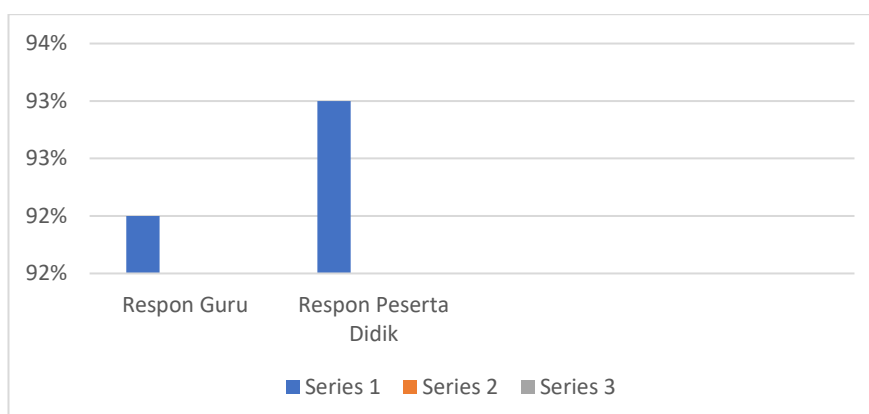
media ajar yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan di modul ajar, lalu materi tersebut dipaparkan dengan bantuan media papan kosakata. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

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

Dengan demikian, kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 92% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa terhadap media rata-rata 93% dikategorikan sangat menarik dan sangat praktis untuk digunakan. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran 08. Hasil dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

Tabel 4.9 Hasil Rekap Kepraktisan



4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media papan kosakata. Dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan. Media papan kosakata yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis.

Media pembelajaran Papan Kosakata berisi materi tentang kosakata sederhana yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media ini diharapkan dapat bertujuan untuk memberikan kesan dan motivasi belajar yang lebih baik terhadap peserta didik, oleh karena itu, di *desain* yang menarik.

Validasi sendiri dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi melihat kevalidan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media papan kosakata yang telah di *desain*. Hasil dari validator ahli media 90% “sangat valid”, ahli materi 91% “sangat valid”, dan ahli desain 87,5% “sangat valid”. Dengan hasil dari penilaian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan kosakata layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melewati kelayakan oleh para ahli, media akan diuji cobakan kepada siswa kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan yang berjumlah 18 peserta didik.

Uji coba sendiri dilakukan pada hari Rabu, 16 Juli 2025. Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik / guru mendapatkan persentasi sebesar 92% “sangat praktis” dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 93% “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran papan kosakata di kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan.

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media papan kosakata layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Begitu juga dengan nilai kepraktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan siswa. Media papan kosakata pun membuat siswa tertarik dan antusias dengan media papan kosakata yang ditampilkan. Para siswa diperlihatkan hal baru dalam proses pembelajarannya, siswa terlihat penasaran dengan media yang ditampilkan. Papan kosakata membuat siswa fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini mempengaruhi situasi dalam proses pembelajaran yang biasa hanya berupa membaca buku dan mengerjakan soal saja.

Terdapat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa para ahli, yaitu:

1. (Dini Sulastri, 2023) Pada penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) pada Kemampuan Membaca Siswa” hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan

Kosakata “PAKOTA” yang dikembangkan dinyatakan sangat layak. Berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 92%, penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 90%. Respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata dan perubahan rata-rata nilai seluruh peserta didik dari 66 menjadi 91.

2. (Eka Filahanasari, 2023) Pada penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosa Kata diKelas III SD N 308 Rantau Suli” 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.
3. (Aqidatul Izza TPP, 2022) Pada Penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media “PAKOTA” (Papan Kosa Kata) Tema 2 Subtema 1 Materi Keragaman Benda Kelas 2 SD N Tanjung rejo 1” pada penelitian ini memiliki hasil validitas media pembelajaran PAKOTA dinyatakan valid

setelah dilakukan review oleh ahli media dan materi dengan presentase tingkat pencapaian sebesar 80% dengan kategori layak. Dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat keterterapan dan kemenarikan media pembelajaran, dengan hasil presentase tingkat pencapaian sebesar 92% dengan kategori sangat baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran papan kosakata pada materi kosakata diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media papan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan penguasaan kosakata siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memudahkan siswa dalam mengenali serta mengingat kosakata baru. Papan kosakata juga mendukung pembelajaran kontekstual dan memperkuat keterampilan literasi siswa melalui pendekatan visual dan kinestetik. Dengan demikian, penggunaan media papan kosakata efektif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Pada tahap pengembangan, peneliti memvalidasi media papan kosakata melalui 3 para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli desain serta peneliti mendapatkan hasil validasinya. Hasil validasi media papan kosakata ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi kosakata kelas III sekolah dasar. Hingga selanjutnya tahap implementasi atau tahap ujicoba yang akan diberi nilai kepraktisan dari guru dan peserta didik.

2. Kelayakan media papan kosakata dapat dilihat dari hasil validasi media yang memperoleh nilai sebanyak 90% dengan kriteria “valid”, kemudian validasi ahli materi yang memperoleh nilai sebanyak 91% dengan kriteria “valid”, kemudian validasi ahli desain yang memperoleh nilai sebanyak 87,5% dengan kriteria “valid”. Setelah melakukan validasi dan berdasarkan hasil validasi dinyatakan oleh validator dapat disimpulkan bahwa media roda pintar membaca layak dan valid untuk digunakan.
3. Hasil kepraktisan media papan kosakata untuk respon guru memperoleh nilai sebanyak 92% dengan kriteria “sangat praktis” dan untuk respon peserta didik memperoleh nilai sebanyak 93% dengan kriteria “sangat praktis”. Maka dapat dinyatakan bahwa media papan kosakata dalam kriteria “sangat praktis” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka saran dari peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan media papan kosakata pada materi kosakata di SD Muhammadiyah 21 Medan dapat digunakan saat proses pembelajaran serta peserta didik dapat belajar secara mandiri dan media papan kosakata menjadi bermanfaat dalam proses pembelajaran.
2. Peneliti menyarankan agar proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran ini yang dikembangkan para guru untuk dapat

digunakan saat pembelajaran.

3. Peneliti berharap untuk kedepannya media pembelajaran papan kosakata yang digunakan saat pembelajaran tidak hanya digunakan untuk materi huruf dan suku kata sederhana, melainkan diseluruh materi menggunakan dan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar . *Jurnal PAUD*, 35-44.
- Andriantoni, S. N. (2020). Kurikulum Dan Pembelajaran. *Pendidikan*.
- Aqidatul Izza TPP, I. M. (2022). Pengembangan Media “PAKOTA” (Papan Kosa Kata) Tema 2 Sub Tema 1 Materi Keragaman Benda Kelas 2 SD N Tanjung Rejo 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* .
- Ating, d. (2019). Permainan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas Rendah SD Kupang Bondowoso. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JFKDIP)*, Hal 74-83.
- Dini Sulastri, S. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) pada . *Journal of Classroom Action Research*, 125-130.
- Eka Filahanasari, L. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosa Kata di Kelas III SD N 308 Rantau Suli . *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , 2525-2527.
- Fadjarajani, S. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing. .
- Fitriani, S. (2023). Pengaruh Media Papan Kosakata terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV. . *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Fitriyah, I. (2022). Pengembangan Media PUKODA (Puzzle Kosakata Benda) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 Kelas 1 di MI Miftahul Huda Jabung . 43-55.
- Halawa, S. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas III SD RK Budi Luhur Medan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*.
- Halawa, S. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas III SD RK Budi Luhur Medan. . *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*.
- Halawa, S. S. (n.d.). pengaruh model pembelajaran thnink pair sharr berbantuan media atraktif roda pintar terhadap hasil belajar siswa di kelas III SD budi Luhur medan . *seminar nasional, sosial sains, pendidikan* .

- Halimatussakdiah, d. (2019). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Kelas Rendah*. Yogyakarta .
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hardian, M. &. (2020). Pengaruh Kemampuan Kosakata dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf. . *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 78-87.
- Hasan, d. (2021). *Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group*.
- Hasbullah. (2019). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Edisi Revisi* . 307-319.
- Hayani, I. D. (2022). Validitas Media Pakota (Papan Kosakata) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pgsd*, 685-694.
- Hidayah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 34-46.
- Insiyah, I. W. (2021). Pengaruh Scrabble Versus Petualangan Maharaja dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia . *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* , 117-126.
- Kasno. (2019). *Kamus Sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata* . 29-45.
- Manurung. (2019). *Media Pembelajaran dan Pelayanan BK*. Medan: Perdana Publishing.
- 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.
- Nugroho. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skrpsi Universitas Negeri Yogyakarta, PGSD, Yogyakarta*.
- Nurjannah. (2021). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 299.

- Nurrita, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah*, Hal. 171-187.
- Rafika Elsa Oktaviani, N. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* .
- Ramli, M. (2021). Media dan Teknologi pembelajaran.
- Resmini. (2020). Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra . *Pendidikan*.
- Riyan, S. d. (2019). Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. . *Jurnal Pendidikan*.
- Safni, F. A. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Bina Gogik*, 56-57.
- 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.
- Simanjuntak, M. B. (2022). Pembelajaran Berbasis Telegram Group dan Microsoft Team di Kelas Bahasa Inggris (Penilaian berbasis Persepsi Siswa). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 11114–11119. .
- Siti Istiningsih, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal . *Journal of Elementary Education*, 911-917.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- Tarigan, H. G. (2019). Pengajaran Kosakata . 3.
- Ummul, K. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 81-98.
- Yulisa, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil.
- Yusuf, S. &. (2022). the effects of problem based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students problem solving skills and care. . *international journal of innovation, creativity and change* .
- Yusuf, S. (2020). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. 118.

LAMPIRAN

Lampiran 01.

MODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENGELOMPOKAN KOSAKATA

A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: Putri Viona
Identitas Sekolah	: SD Muhammadiyah 21 Medan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase / Kelas	: B/3
Semester	: 1 (Ganjil)
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
Tahun Pelajaran	: 2025-2026
Model Pembelajaran	: <i>Konvensional</i>
Moda pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi dan Penugasan
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler
Karakteristik PD	: Tipikal umum, memiliki kemampuan mencerna rata-rata sedang
Jumlah Peserta Didik	: 18 orang
Profil Pelajar Pancasila	: 1. Gotong Royong 2. Mandiri 3. Bernalar Kritis
Sarana dan Prasarana	: 1. Buku Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 2. Media papan kosakata 3. Lembar pernyataan
B. Komponen Inti	
1. Capaian Pembelajaran	
Fase B Berdasarkan Elemen: Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang dikenali dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan kosakata Bahasa Indonesia serapan dari Bahasa daerah dari teks yang dibaca atau ditayangkan yang dipirsa mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi	

dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan teks narasi.
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
1. Setelah melihat tayangan video peserta didik mampu menegetahui kosakata. 2. Setelah selesai berdiskusi peserta didik mampu mengelompokkan kosakata dengan benar.
3. Tujuan Pembelajaran
Dengan berdiskusi peserta didik dapat memahami kosakata melalui media papan kosakata dengan benar.
4. Pemahaman Bermakna
1. Kosakata merupakan himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. 2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata
5. Pertanyaan Pemantik
1. Taukah kamu apa itu kosakata? 2. Pernahkah kamu melihat kosakata?
6. Materi Pokok
1. Kosakata baru
7. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan 1
A. Kegiatan Pendahuluan
1. Guru memberikan salam dan do'a sebelum memulai kegiatan pembelajaran 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik 3. Guru memberikan apersepsi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran 4. Peserta didik mendengarkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran

5. Guru memberikan pertanyaan pemantik mengenai kosakata

B. Kegiatan Inti

➤ **Orientasi Masalah**

1. Guru menyajikan gambar terkait huruf abjad melalui video pembelajaran.
2. Guru memberikan contoh terkait huruf abjad melalui media papan kosakata.

➤ **Mengorganisasi Siswa**

1. Guru membagi siswa dalam 2 beberapa kelompok, terdiri atas 9 siswa dalam satu kelompok.
2. Guru mengajak siswa untuk mengelompokkan huruf abjad menjadi sebuah kata melalui papan kosakata.
3. Jika ada siswa yang kesulitan, guru ikut membantu siswa dalam mengelompokkan huruf abjad tersebut.

➤ **Membimbing Penyelidikan**

1. Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang ada media papan kosakata.
2. Guru melihat perkembangan pengerjaan siswa dalam kelompok.

➤ **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya**

1. Guru meminta siswa bekerja sama dalam kelompok dan menyajikan hasil kerja dalam mengelompokkan huruf abjad tersebut.
2. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompoknya.

➤ **Menganalisis dan Mengevaluasi Masalah**

1. Guru mengevaluasi hasil kerja siswa dalam kelompok.
2. Guru memberikan lembar pernyataan terkait materi yang dipelajari.

C. Kegiatan Penutup	
1. Guru mengajak siswa untuk melakukan review ulang terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilalui. 2. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini 3. Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam	
C. Asesment	
a. Assessment Diagnostik	1. Penilaian Sikap menggunakan lembar observasi 2. Penilaian Pengetahuan menggunakan tes essay 3. Penilaian Keterampilan dengan memberikan tugas dan presentasi didepan kelas.
b. Assesmen Formatif	1. Penilaian Sikap menggunakan lembar observasi 2. Penilaian Pengetahuan menggunakan tes essay 3. Penilaian Keterampilan dengan memberikan tugas dan presentasi didepan kelas.

c. Assesmen Sumatif	Pemberian tugas mandiri dalam bentuk tertulis (essay)
D. Pengayaan dan Remedial	
1. Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah melampaui target atau KKM setelah dilakukan analisis hasil ujian sumatif. 2. Remedial diberikan kepada siswa yang belum melampaui target atau KKM setelah dilakukan analisis hasil ujian sumatif	
E. Refleksi Peserta Didik dan Guru	
1. Guru bertanya kepada peserta didik tentang perasaan mereka saat belajar hari ini. 2. Guru bertanya apa yang sudah dan belum dipahami peserta didik. 3. Guru bertanya kepada peserta didik apa yang harus diperbaiki dan ditingkatkan untuk hari berikutnya.	

Mengetahui,

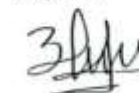
Kepala Sekolah,

SD Muhammadiyah 21 Medan

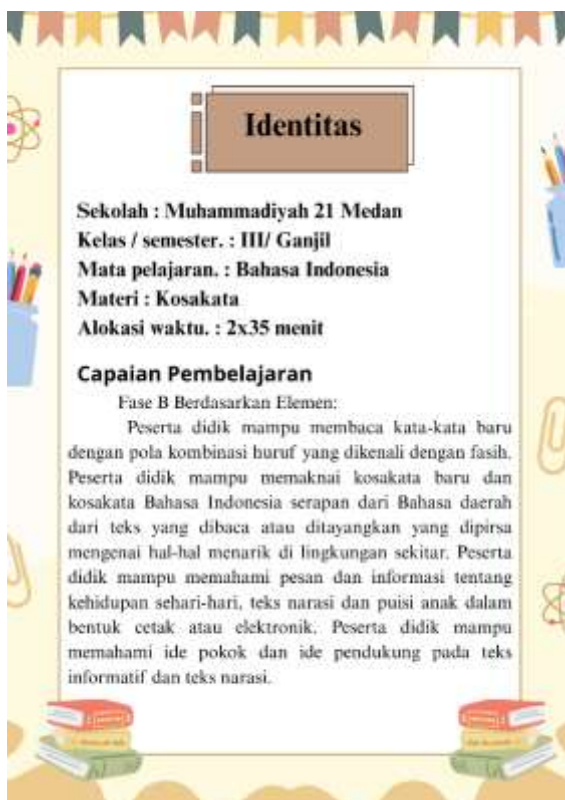
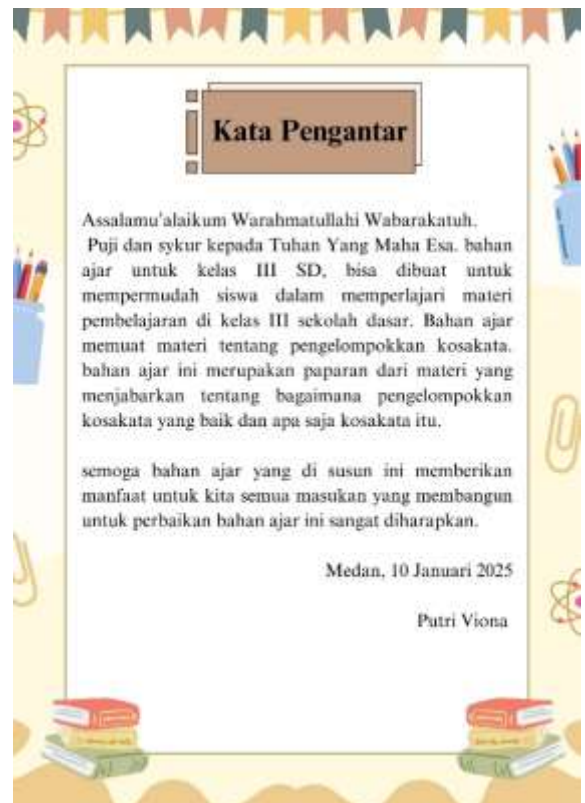

 Indriy Yushia Purba, S.Ag
 NIP.

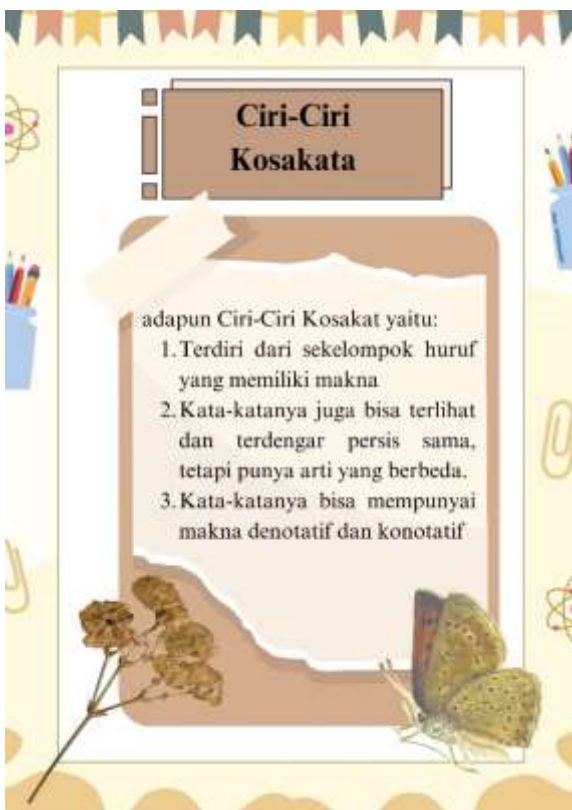
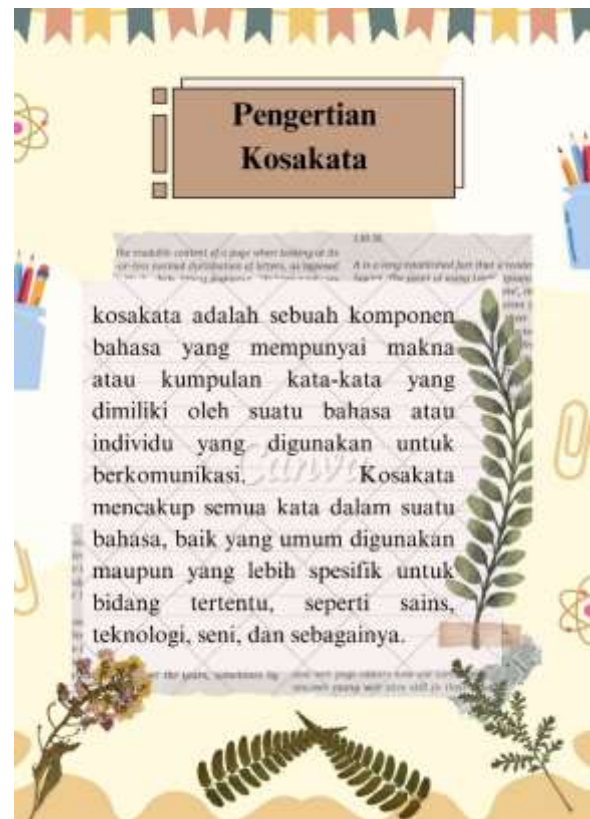
Medan, Juli 2025

Penyusun


Putri Viona
Npm. 2102090125

Lampiran 02. Bahan Ajar





Ayo Berlatih

Lengkapilah titik-titik dibawah ini dengan benar

1. Pada malam hari, bintang-bintang terlihat di langit.
2. Pada saat panas lebih baik kita menggunakan
3. Rani menulis surat menggunakan....
4. Saya membutuhkan untuk pergi kesekolah.
5. Kita harus menjaga agar terhindar dari penyakit.

Rangkuman

kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa atau individu untuk berkomunikasi

Daftar Pustaka

1. Buku Pedoman Guru Tema : Benda Di Sekitarku Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2018).
2. Buku Siswa Tema : Benda Di Sekitarku Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2018).

Lampiran 03

Buku Petunjuk Cara Bermain

Media Papan Kosakata



Lampiran 04

Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen Penilaian Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Nama Mahasiswa : Putri Viona
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 21 Medan
 Materi pokok : Aneka Benda Disekitarku
 Nama validator : Dr. Muhammad Arifin M.Pd
 Hari/ tanggal : 20 Juni 2025

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 : sangat baik
 3 : Baik
 2 : cukup Baik
 1 : kurang Baik
2. Apabila ada saran/masukan bapak/ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	KB
1	Media mudah digunakan dalam pembelajaran membaca		✓		
2	Letak media tepat dan sesuai dengan tampilan media	✓			
3	Fungsi media tepat dengan halaman yang dituju		✓		
4	Jenis huruf sesuai dengan tampilan		✓		
5	Ukuran huruf sesuai dengan tampilan media	✓			

6	Warna huruf sesuai dengan tampilan media	✓			
7	Huruf mudah dibaca	✓			
8	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik		✓		
9	Bahasa mudah dipahami		✓		
10	Pemilihan warna yang sesuai	✓			
11	Background yang digunakan sesuai dengan tampilan media	✓			
12	Desain media tersusun secara runtun		✓		
13	Media mudah digunakan	✓			
14	Penggunaan media dapat menambah pengetahuan	✓			
15	Media dapat mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓			

C. Komentar / Saran Perbaikan :

Kesimpulan dilengkapi paragraf sehingga
 Foto (hump) tidak jitu.
 * Dilengkapi dengan Buku Panduan Penggunaan.
 20 Dilengkapi dengan Video Penggunaan.

D. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Medan, 20 Juni 2025

Validator Media


 (Dr. Muhammad Arifin M.Pd)

Hasil Data Validasi Ahli Media

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Media	1. Media mudah digunakan dalam pembelajaran membaca	4	3
	2. Letak media tepat dan sesuai dengan tampilan media	4	4
	3. Fungsi media tepat dengan halaman yang dituju	4	3
Tulisan	4. Jenis huruf sesuai dengan tampilan	4	3
	5. Ukuran huruf sesuai dengan tampilan media	4	4
	6. Warna huruf sesuai dengan tampilan media	4	4
Bahasa	7. Huruf mudah dibaca	4	4
	8. Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik	4	3
	9. Bahasa mudah dipahami	4	3
Tampilan	10. Pemilihan warna yang sesuai	4	4
	11. Background yang digunakan sesuai dengan tampilan media	4	4
	12. Desain media tersusun secara runtun	4	3
	13. Media mudah digunakan	4	4
	14. Penggunaan media dapat menambah pengetahuan	4	4
	15. Media dapat mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri	4	4
Jumlah		60	54

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{54}{60} \times 100$$

$$P = 90 \%$$

Lampiran 05

Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen Penilaian Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Nama Mahasiswa : Putri Viona
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 21 Medan
 Materi Pokok : Aneka Benda Disekitarku
 Nama validator : Masrida S Pd
 Hari/ tanggal : Rabu / 16 Juli 2025

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 : sangat baik
 3 : Baik
 2 : cukup Baik
 1 : kurang Baik
2. Apabila ada saran/masukan bapak/ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4 SB	3 B	2 CB	1 TB
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	✓			
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
3	Keluasan cakupan materi yang disajikan		✓		
4	Materi mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
5	Contoh yang sertakan sudah sesuai dengan materi		✓		
6	Butir Latihan soal sesuai dengan isi materi	✓			
7	Materi tersusun secara runtun	✓			
8	Soal Latihan tersusun tercara runtun dan sesuai dengan tingkat kesukaran		✓		

C. Komentar / Saran Perbaiki :

--

D. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi ini dinyatakan:

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Validator Materi



(Masrida, S,Pd)

Hasil Data Validasi Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Materi	1. Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	4	4
	2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
	3. Keluasan cakupan materi sesuai yang disajikan	4	3
	4. Materi mudah dipahami oleh peserta didik	4	4
	5. Contoh yang sertakan sudah sesuai dengan materi	4	3
	6. Butir Latihan soal sesuai dengan isi materi	4	4
Tampilan	7. Materi tersusun secara runtun	4	4
	8. Soal Latihan tersusun secara runtun dan sesuai dengan tingkat kesukaran	4	3
Jumlah		32	29

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{29}{32} \times 100$$

$$P = 91 \%$$

Lampiran 06

Lembar Validasi Ahli Desaian

Lembar Validasi Ahli Desain
Instrumen Penilaian Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Nama Mahasiswa : Putri Viona
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 21 Medan
 Materi Pokok : Aneka Benda Disekitarku
 Nama validator : Raysyah Putri Sitanggang S.Pd., M.Pd
 Hari/ tanggal : 20 Juni 2025

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 : sangat baik
 3 : Baik
 2 : cukup Baik
 1 : kurang Baik
2. Apabila ada saran/masukan bapak/ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4 SB	3 B	2 CB	1 TB
1	Kesesuaian ukuran huruf dengan media pembelajaran	✓			
2	Tampilan bentuk media yang menarik	✓			
3	Kesesuaian tata letak media pembelajaran		✓		
4	Tampilan tata letak media yang menarik		✓		
5	Kesesuaian media pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran	✓			
6	Penyajian media yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			
7	Kesesuaian waktu dengan metode pembelajaran		✓		
8	Media mudah digunakan dalam pembelajaran membaca		✓		

C. Komentor / Saran Perbaikan :

--

D. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi ini dinyatakan

☐	Layak digunakan tanpa revisi
☒	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐	Tidak layak

Validator Desaian



(Raysyah Putki Sitanggang, M.Pd)

Hasil Data Validasi Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Isi	1. Kesesuaian ukuran huruf dengan media pembelajaran	4	4
	2. Tampilan bentuk media yang menarik	4	4
	3. Kesesuaian tata letak media pembelajaran	4	3
	4. Tampilan tata letak media yang menarik	4	3
	5. Kesesuaian media pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran	4	4
	6. Penyajian media yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran	4	4
Tampilan	7. Kesesuaian waktu dengan metode pembelajaran	4	3
	8. Media mudah digunakan dalam pembelajaran membaca	4	3
Jumlah		32	28

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{28}{32} \times 100$$

$$P = 87,5 \%$$

Lampiran 07

Respon guru

Respon Guru

Instrument Penilaian Kepraktisan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Nama Mahasiswa : Putri Viona
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 21 Medan
 Tema : Benda Disekitarku
 Sub Tema : Aneka Benda Disekitarku
 Hari/ tanggal :

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 : sangat baik
 3 : Baik
 2 : cukup Baik
 1 : kurang Baik
2. Apabila ada saran/masukan bapak/ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	TB
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan capaian pembelajaran		✓		
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media sesuai dengan bahan ajar	✓			
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa	✓			
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa		✓		
5	Kemudahan dalam memahami konsep		✓		
6	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Tampilan media yang menarik	✓			
8	Baground yang digunakan sesuai dengan tampilan media	✓			
9	Penggunaan jenis font jelas	✓			

C. Komentar / Saran Perbaikan :

--

D. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi ini dinyatakan:

☒	Layak digunakan tanpa revisi
☐	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐	Tidak layak

Validator Guru



(Masrida S.Pd)

Hasil Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan capaian pembelajaran	4	3
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media sesuai dengan bahan ajar	4	4
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa	4	4
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa	4	3
5.	Kemudahan dalam memahami konsep	4	3
6.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	4	4
7.	Tampilan media yang menarik	4	4
8.	Background yang digunakan sesuai dengan tampilan media	4	4
9.	Penggunaan jenis font jelas	4	4
Jumlah		36	33

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{33}{36} \times 100$$

$$P = 92\%$$

Lampiran 08

Respon Peserta Didik

Respon Peserta Didik

instrument penilaian Kepraktisan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Nama : pandega rayyan
Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 21 Medan
Kelas : III - 3
Tema : Benda Disekitarku
Sub Tema : Aneka Benda Disekitarku
Hari/ tanggal : Rabu 16 07

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
4 : sangat baik
3 : Baik
2 : cukup Baik
1 : kurang Baik
2. Apabila ada saran/masukan bapak/ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	TB
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		
3	Media pembelajaran papan kosakata mudah digunakan	✓			
4	Materi yang digunakan mudah dipahami			✓	

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dalam waktu lama			✓	1
6	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			1
7	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		1
8	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media papan kosakata	✓			

Respon Peserta Didik

Instrument Penilaian Kepraktisan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Nama : AISHAH
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 21 Medan
 Kelas : III - A
 Tema : Benda Disekitarku
 Sub Tema : Aneka Benda Disekitarku
 Hari/ tanggal : Rabu - 16 - 07 - 2024

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 : sangat baik
 3 : Baik
 2 : cukup Baik
 1 : kurang Baik
2. Apabila ada saran/masukan bapak/ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	TB
1	Saya tertarik dengan media ini		✓	✓	
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran papan kosakata mudah digunakan		✓		
4	Materi yang digunakan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dalam waktu lam		✓		
6	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
7	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		
8	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media papan kosakata	✓			

Respon Peserta Didik

Instrument Penilaian Kepraktisan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Nama : *Ghi BR*
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 21 Medan
 Kelas : III - *A*
 Tema : Benda Disekitarku
 Sub Tema : Aneka Benda Disekitarku
 Hari/ tanggal :

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 : sangat baik ✓
 3 : Baik
 2 : cukup Baik
 1 : kurang Baik
2. Apabila ada saran/masukan bapak/ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	TB
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		
3	Media pembelajaran papan kosakata mudah digunakan		✓		
4	Materi yang digunakan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dalam waktu lama	✓			
6	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini		✓		
7	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		
8	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media papan kosakata		✓		

Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Siswa	Penilaian								Nilai	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AR	4	3	2	4	3	2	4	3	25	78%
2	L	4	2	3	3	4	2	3	3	24	75%
3	PA	2	3	2	4	3	4	2	3	23	72%
4	RA	4	3	2	3	2	4	3	3	24	75%
5	FA	4	3	4	3	2	4	4	3	27	84%
6	AR	3	2	2	4	3	3	4	2	23	72%
7	ZY	4	3	4	2	3	4	3	4	27	84%
8	GH	4	3	3	4	4	3	3	2	26	81%
9	N	3	4	3	4	3	2	3	4	26	81%
10	AS	3	4	3	2	3	4	3	4	26	81%
11	PR	4	3	4	2	2	4	3	4	26	81%
12	A	2	3	4	3	3	2	3	3	23	72%
13	BU	2	2	3	3	3	2	3	3	21	66%
14	AY	4	4	3	2	4	3	3	2	25	78%
15	AM	3	4	3	4	3	3	3	2	25	78%
16	DF	4	4	4	3	3	3	3	4	28	88%
17	BI	4	4	4	3	3	3	3	3	27	84%
18	RY	2	4	3	3	3	2	3	2	22	69%
Jumlah										448	93%

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{448}{480} \times 100$$

$$P = 93\%$$

Lampiran 09

Lembar Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah selama pembelajaran bahasa Indonesia ada menggunakan media pembelajaran bu?	Ada, tetapi untuk saat ini masih menggunakan media audio visual yang menggunakan proyektor terkait materi yang akan dipelajari pada hari ini.
2	Saat ini sekolah menggunakan kurikulum apa yah bu?	Saat ini sekolah menggunakan 2 kurikulum, kelas 1,2,4&6 menggunakan kurikulum merdeka dan kelas 3 & 5 menggunakan kurikulum k13.
3	Apakah media papan kosakata pernah diterapkan pada kelas 3 bu?	Pada saat ini media papan kosakata belum pernah diterapkan di kelas 3
4	Berapa jumlah siswa kelas 3 bu?	Jumlah kelas 3 dalam 1 kelas ada 18 orang siswa yang dimana terdiri 7 laki-laki dan 11 perempuan.
5	Bagaimana kemampuan atau keterampilan membaca kelas 3 bu?	Kemampuan atau keterampilan membaca kelas 3 belum meningkat dari 18 orang siswa masih banyak yang belum memiliki keterampilan membaca dan ada yang membacanya belum lancar dan ada yang belum mengerti kosakata.
6	Bagaimana nilai keseharian kelas 3 pada mata pelajaran bahasa Indonesia, apakah meningkat atau menurun bu?	Kalau untuk nilai keseharian kelas 3 masih menurun, dikarenakan masih banyak siswa yang belum pandai membaca.

Lampiran 10

Dokumentasi





Lampiran 11

Form K1

FORM K 1



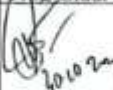
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail fkip@umsu.ac.id

Yth Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa	Putri Viona
N P M	2102090125
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif	120
IPK	3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Dekan
 2010 22	Pengembangan Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah Medan	
	Pengaruh Metode Quantum Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas 2 Sd Muhammadiyah 21 Medan	
	Pengaruh Metode SAS Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd Muhammadiyah 21 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih

Medan, 30 Oktober 2024

Hormat Pemohon,


 Putri Viona

Dibuat Rangkap 3

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12
Form K2

 UMSU Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id	FORM K 2						
Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini : <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Putri Viona</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 2102090125</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> </table> Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut : "Pengembangan Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan" Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai Dosen Pembimbing : Amin Basri S Pd, I., M Pd Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih. Medan, 30 Oktober 2024 Hormat Pemohon,  Putri Viona			Nama	: Putri Viona	NPM	: 2102090125	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama	: Putri Viona							
NPM	: 2102090125							
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar							
Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan								

Lampiran 13

Form K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3292/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024

Lamp : ---

Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Putri Viona**
 N P M : **2102090125**
 Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Judul Penelitian : **Pengembangan Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd,I.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **30 Oktober 2025**

Medan, 27 Rabi'ul Akhir 1446 H
30 Oktober 2024 M



Wassalam

Dr. H. Syamsu Yusuf, M.Pd
 NIDN : 0008046701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 14

Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umh.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama: Putri Viona
 NPM: 2102090125
 Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal: Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
7/11/2024	ACC Sudul	[Signature]
8/11/2024	Bab I : - latar belakang - Pemas - manfaat - tujuan	[Signature]
3/12/2024	Revisi bab III -> Kerangka	[Signature]
19/12/2024	Revisi Analisis Data	[Signature]
2/1/2025	Revisi Lampiran	[Signature]
24/1/2025	ACC Proposal	[Signature]

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

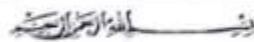
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Januari 2025
 Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran 15

Lembar Pengesahan Proposal



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Pamita Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama: Putri Yiona
NPM: 2102090125
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal: Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.L., M.Pd.

Lampiran 16

Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Rabu, Tanggal 19 Februari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Putri Viona
NPM : 2102090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

[] Disetujui
[✓] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
[] Ditolak

Disetujui Oleh

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17

Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Putri Viona
NPM : 2102090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Pada hari Rabu, 19 Februari 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Maret 2025

Disetujui Oleh

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 18

Surat Pernyataan Tidak Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Putri Viona
NPM : 2102090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 diatas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang seminar kembali.

Demikian Surat Pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2025

Hormat

Yang membuat pernyataan

Putri Viona

Lampiran 19

Surat Permohonan Izin Riset

Medan, Juni 2025

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalmualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/Riset di Program Studi yang Ibu Pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Putri Viona
NPM : 2102090125
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

****Penting!!****

Lampiran 20
Surat Balasan Izin Riset



SD MUHAMMADIYAH – 21

CABANG TEGAL REJO

KEC. MEDAN PERJUANGAN KOTA MEDAN
 IZIN OPERASIONAL No. 420/11483.DIKDAS/2018
 NSS : 103076002076 NDS : 10.07.12.06.32 NPSN : 10257988
 Jl. Mesjid Taufiq Gg. Madrasah No. 5 Medan 20237

Nomor : 82/IV.4/D/III/2025
Hal : Balasan Izin Riset

Medan, 19 Juli 2025
 Kepada Yth :
 Dekan
 FKIP – UMSU
 Di Tempat

Berdasarkan surat masuk No. 1389/II.AU/UMSU-02/F/2025 tanggal 16 Juli 2025 mengenai Permohonan Izin Riset, maka dengan ini saya memberikan izin untuk melakukan Penelitian di SD Muhammadiyah 21 Medan kepada :

Nama : Putri Viona
 N P M : 2102090125
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Kosakata (PAKOTA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 21 Medan

Demikian ini saya sampaikan atas kerjasamanya saya ucapkan terma kasih.

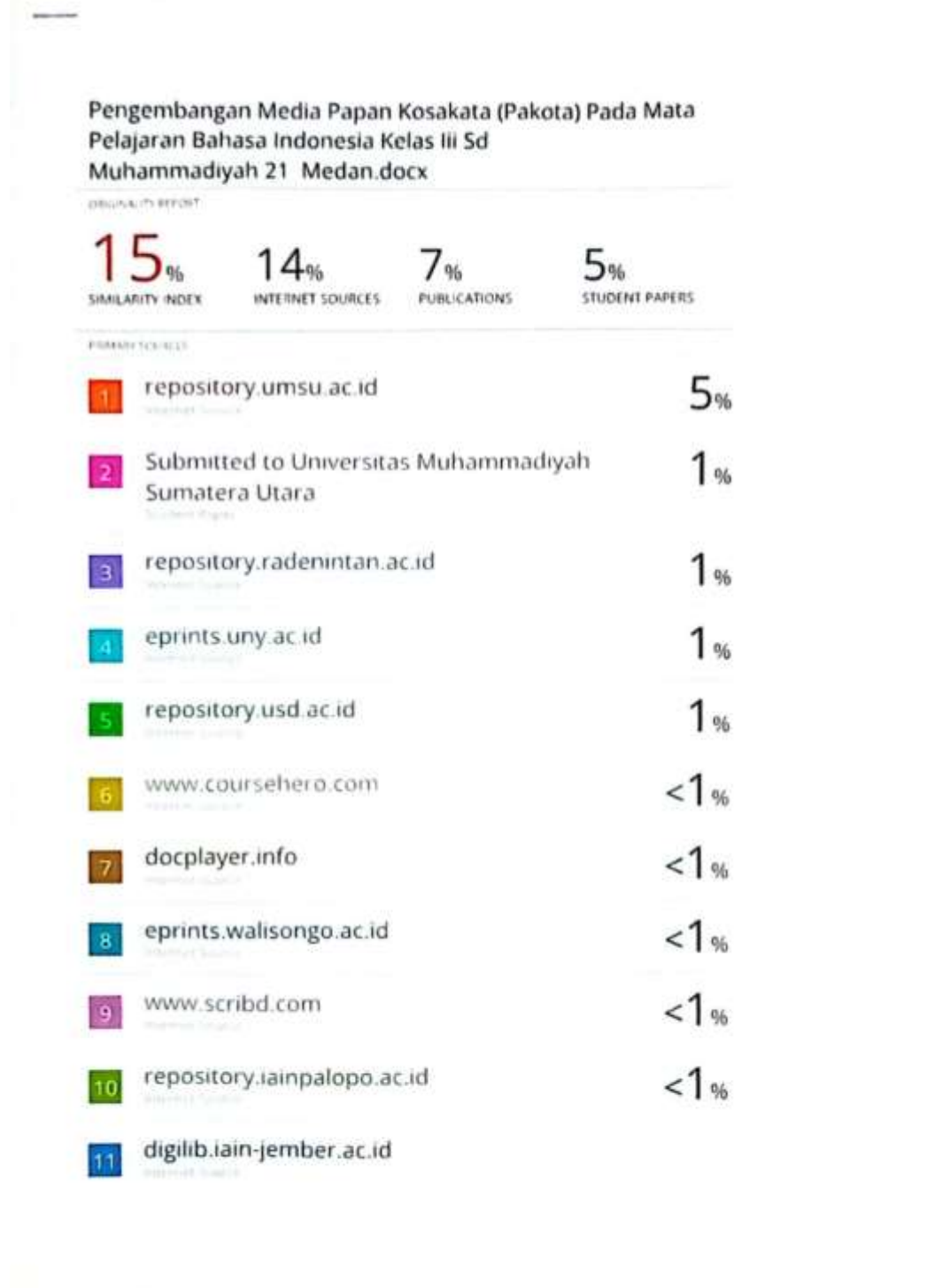
Medan, 19 Juli 2025

Kepala Sekolah
 SD Muhammadiyah 21


 INDRIATY YUSNITA PURBA, S.Ag

Lampiran 21

Hasil Cek Turnitin



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Data Pribadi

Nama	: Putri Viona
NPM	: 2102090125
Tempat, Tanggal lahir	: Medan, 13 Februari 2003
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Alamat	: Jln. Marelan IX Pasar 1 rel Gg. Pendidikan, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara
Anak ke	: 4 dari 5 bersaudara

2. Data Orang Tua

Ayah	: Kusno
Ibu	: Ngatiyem
Alamat	: Jln. Marelan IX Pasar 1 rel Gg. Pendidikan, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara

3. Jenjang Pendidikan

Tahun 2008 – 2009	: TK Al – Istiqomah
Tahun 2009 – 2015	: SD Negeri 066435
Tahun 2015 – 2018	: SMP Negeri 38 Medan
Tahun 2018 – 2021	: SMA Swasta Budi Agung Medan
Tahun 2021 – 2025	:Tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.