

## PENGEMBANGAN MEDIA PATEGAKA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Occha Fattia Nilamanda<sup>1</sup>, Delviya Pransiska<sup>2</sup>, Made Sita<sup>3</sup>, Desti Anjani<sup>4</sup>, Murjainah<sup>5</sup>  
Universitas PGRI Palembang<sup>1</sup>, Universitas PGRI Palembang<sup>2</sup>, Universitas PGRI Palembang<sup>3</sup>,  
Universitas PGRI Palembang<sup>4</sup>, Universitas PGRI Palembang<sup>5</sup>  
Pos-el: occhafattianilamanda@gmail.com<sup>1</sup>, delviyapransiska1801@gmail.com<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *Papan Tebak Gambar & Kata* guna mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa kelas III Sekolah Dasar. Media ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan kondusif, serta mendorong partisipasi siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas 3 di SD Muhammadiyah 13 Palembang. Pendekatan penelitian menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, penyebaran angket, serta dokumentasi. Instrumen yang digunakan terdiri dari angket validasi oleh ahli materi dan media, serta angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan dengan tingkat kelayakan sebesar 88% menurut ahli media dan 87,5% menurut ahli materi. Hasil uji coba di lapangan mengindikasikan tingkat keterterapan dan daya tarik media sangat tinggi dengan persentase 95%, masuk dalam kategori "sangat baik". Dengan demikian, media *Papan Tebak Gambar & Kata* dinilai efektif dalam menunjang kegiatan literasi siswa di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Papan Tebak Gambar & Kata, Literasi.

### ABSTRACT

*This study aims to develop interactive learning media in the form of a Picture & Word Guess Board to support the improvement of literacy skills of grade III Elementary School students. This media is designed to create an active, fun, and conducive learning environment, and encourage student participation in understanding the material more deeply. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model approach which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were 25 grade 3 students at Muhammadiyah Elementary School 13 Palembang. The research approach combines qualitative and quantitative methods. Data collection techniques include observation, interviews, distributing questionnaires, and documentation. The instruments used consisted of a validation questionnaire by material and media experts, as well as a student response questionnaire to the media developed. The validation results showed that the media was feasible to use with a feasibility level of 88% according to media experts and 87,5% according to material experts. The results of field trials indicated that the level of applicability and appeal of the media was very high with a percentage of 95%, falling into the "very good" category. Thus, the Picture & Word Guess Board media is considered effective in supporting student literacy activities in elementary schools.*

**Keywords:** Media Development, Picture Guess Board & Word, Literacy.

## 1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) merupakan tingkat pendidikan pertama dalam jenjang pendidikan dasar, yang berperan sebagai tahap awal dalam sistem pendidikan formal berlangsung selama sembilan tahun, terdiri dari enam tahun di tingkat Sekolah Dasar (SD/MI) dan tiga tahun di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs). Program sembilan tahun ini merupakan implementasi dari kebijakan wajib belajar yang telah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia (Hidayat, R & Abdillah, 2019, h. 118).

Pada Fase B, yang umumnya mencakup siswa kelas 3 dan 4 SD/MI atau Program Paket A, peserta didik mulai menunjukkan Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak terlepas dari pengembangan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir secara efektif, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa., terutama terkait topik-topik yang dekat dengan lingkungan mereka. Mereka mulai tertarik pada berbagai jenis teks, mampu memahami isi teks informatif, serta menyampaikan ide secara lisan maupun tertulis dalam kegiatan kelompok atau diskusi. Selain itu, peserta didik dapat memperluas kosakata melalui aktivitas berbahasa dan sastra yang beragam, serta menunjukkan kemampuan membaca dengan lancar dan percaya diri (Amelia, D, 2024, h. 24).

Secara umum, Bahasa Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran yang mudah dipahami. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, masih ada pihak-pihak yang belum menyadari bahwa mata pelajaran ini memiliki peran yang sangat penting dan perlu untuk dikuasai dengan baik. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurang efektifnya metode penyampaian yang digunakan oleh pendidik, oleh karena itu peserta didik menjadi kurang antusias dan minim rasa ingin tahu terhadap materi yang diajarkan. Akibatnya, siswa cenderung

kurang bersemangat dan tidak menunjukkan tanggung jawab selama mengikuti pembelajaran maupun saat mengerjakan tugas. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diberikan pada setiap tingkat pendidikan di Indonesia.

Tujuannya adalah untuk mengembangkan Kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa dengan tepat dan benar, sekaligus memotivasi mereka untuk dapat mengemukakan ide serta gagasan secara efektif, secara kreatif dan kritis. Pembelajaran ini menekankan pada penguasaan keterampilan berbahasa yang sesuai dengan fungsi dan kaidah penggunaan bahasa dalam berbagai konteks. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar selalu melibatkan tempat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Amelia, D, 2024, h. 1-2).

Literasi erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, menyimak, dan mendengar. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lain (Laras & Laili, 2023, h. 64). Kemampuan membaca seorang anak sangat dipengaruhi oleh peran orang tua dan guru di sekolah dalam membimbing anak belajar membaca (Hidayat et al., 2022).

Pembelajaran membaca di sekolah berfokus pada pencapaian pemahaman, serta penyerapan makna, kesan, pesan, dan gagasan yang disampaikan secara eksplisit. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa perlu mampu mengenali setiap kata, memahami frasa, klausa, kalimat, hingga keseluruhan isi teks. Kegiatan membaca di lingkungan sekolah melibatkan proses berpikir, perasaan, serta penyesuaian emosi yang selaras dengan tema dan jenis bacaan. Salah satu elemen penting dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam membaca, adalah keterampilan mekanis dan kemampuan memahami bacaan.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya dalam konteks pendidikan, tetapi juga dalam kehidupan sosial. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat memperoleh berbagai informasi, memperluas pengetahuan, dan memperkaya wawasan. Keterampilan ini menjadi dasar utama bagi peserta didik untuk memahami berbagai bidang ilmu, menyampaikan ide-ide mereka, serta mengekspresikan diri dengan lebih baik (Suparlan, 2021).

Membaca merupakan salah satu aspek esensial dalam perkembangan bahasa, yang dapat dimaknai sebagai proses menginterpretasikan simbol atau gambar menjadi bunyi, lalu dirangkai dalam bentuk kata-kata untuk membentuk pemahaman terhadap isi bacaan. Keterampilan membaca, sejajar dengan kemampuan berhitung, memegang peranan penting dalam membekali individu dengan pengetahuan serta memperluas wawasan. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dan pengembangan kemampuan membaca di jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), guna meningkatkan kelancaran dan efektivitas membaca peserta didik secara optimal (Suparlan, 2021).

Membaca bertujuan melatih kemampuan berkomunikasi secara lisan. Kegiatan ini melibatkan proses penerjemahan simbol-simbol yang disampaikan penulis kepada pembaca. Membaca juga termasuk sebagian dari keterampilan berbahasa yang disampaikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Kemampuan membaca sangat penting di semua jenjang pendidikan. Jika peserta didik atau mahasiswa tidak memiliki keterampilan membaca yang baik, mereka bisa tertinggal karena kurangnya informasi. Oleh karena itu, pembelajaran membaca memiliki peran krusial dalam

pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Para pendidik mengharapkan siswanya menguasai kemampuan ini, termasuk membaca secara cepat guna mengidentifikasi gagasan utama dalam sebuah teks (Hilda Melani Purba et al., 2023).

Pendekatan dalam pembelajaran bahasa berperan sebagai dasar teori bagi guru dalam merancang metode pengajaran yang sesuai. Pendekatan ini melibatkan serangkaian kegiatan yang saling terhubung dan disesuaikan dengan esensi bahasa serta dinamika proses belajar mengajar. Dengan memahami pendekatan yang diterapkan, guru dapat menentukan strategi yang sesuai untuk mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik secara optimal (Amelia, D, 2024)

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran adalah dengan menerapkan variasi dalam pengelolaan kelas. Misalnya, dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, pendidik dapat memanfaatkan media berupa papan tebak gambar untuk menyampaikan materi teks deskripsi. Pemanfaatan media ini dimaksudkan untuk mengatasi rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada bagian teks deskripsi yang kerap dianggap kurang menarik.

Media pembelajaran mencakup seluruh sumber yang digunakan dalam proses belajar, termasuk manusia, materi, maupun konten yang membantu siswa dalam memahami dan menguasai ilmu. Penggunaan media ini juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih menarik, misalnya melalui tampilan yang dipadukan dengan berbagai gambar. Salah satu contoh media pembelajaran yang cocok untuk siswa kelas 3 sd yaitu media papan tebak kata dan tebak gambar yang mana untuk memahami dan

menghafal jenis kata. Salah satu kelebihan media pembelajaran *game* tebak gambar adalah mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama proses belajar, sehingga membantu mereka dalam mengembangkan konsep dan mengembangkan keterampilan berproses serta melatih meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Selain itu, keunggulan dari *game* tebak gambar yaitu mempermudah pelaksanaan peserta didik agar bisa belajar dengan mandiri serta dapat memahami pelajaran dengan baik, benar dan tepat (Elisa & Mukhlisina, 2023).

Penerapan media tersebut diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam memahami materi teks deskripsi, serta mendorong peningkatan minat dan rasa keingintahuan mereka terhadap proses pembelajaran. Terutama dalam penulisan teks deskripsi berbasis gambar, media ini memiliki peran penting karena membantu siswa lebih mudah mengekspresikan ide dan gagasan mereka melalui tulisan yang didasarkan pada gambar.

Media Tebak Gambar dan Kata (Sari & Mukhlisina, 2023) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa siswa merasa (Pategaka) merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi mengenai jenis-jenis kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini mempermudah siswa dalam memahami dan mengenali berbagai jenis kata yang terkandung di dalamnya, sehingga mendukung mereka dalam menulis teks deskripsi. Dengan menggunakan Pategaka, guru dapat menyampaikan materi secara lebih aktif dan memudahkan siswa dalam memahami konsep dasar pembelajaran. Media ini juga disukai oleh siswa karena bahan yang digunakan menarik serta praktis. Selain itu, penggunaan papan tebak gambar mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mendorong kemampuan berpikir kritis mereka.

Media tebak gambar dan kata (Pategaka) mempunyai keunggulan dalam penggunaannya seperti penyampaian materi menjadi konkret, menyenangkan, meningkatkan daya pikir kritis siswa, merangsang pikiran. Media pategaka juga dapat meningkatkan kreatifitas dalam Mengenali kata berdasarkan gambar yang ditampilkan membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Kegiatan ini juga melatih keterampilan komunikasi saat bekerja dalam kelompok, serta membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa.

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah 13 Palembang menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa masih tergolong rendah. Menanggapi kondisi tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa Papan Tebak Gambar & Kata yang digunakan pada materi jenis kata. Media ini dirancang berbasis permainan edukatif, di mana siswa diajak untuk mengenali dan menghafal kosakata melalui hubungan antara gambar dan kata yang tersedia, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut senang, dan lebih termotivasi untuk semangat belajar, tidak merasa jenuh selama pembelajaran dan merasa terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran Papan Tebak Gambar.

Penerapan permainan tebak gambar & kata dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa dan melatih keterampilan membaca serta meningkatkan pemahaman terhadap struktur bahasa secara menyenangkan dan interaktif (Budiarti, 2020). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media papan tebak gambar dan kata merupakan sarana yang efektif dalam pembelajaran bagi siswa kelas 3 di SD Muhammadiyah 13 Palembang.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada rendahnya pemahaman siswa kelas 3 di SD Muhammadiyah 13 Palembang terhadap materi jenis-jenis kata, di mana mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami makna kata yang berkaitan dengan gambar. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan media papan tebak gambar dan kata guna meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta membantu siswa dalam mencerna dan mengingat materi jenis kata dengan lebih mudah.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode Research and Development (R&D), yang juga dikenal sebagai penelitian pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD 13 Muhammadiyah, yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*). sebagai kerangka kerjanya. Yang mana metode penelitian ini yaitu metode penelitian dengan menghasilkan produk tertentu dan keefektifitasan produk digunakan (Sugiyono, 2017, h. 297).

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Kuesioner kebutuhan dalam pengembangan produk ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menyajikan data berdasarkan sejumlah pertanyaan yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan saat penelitian berlangsung. Analisis ini tidak melibatkan perhitungan numerik, melainkan seluruh data dijelaskan dalam bentuk uraian deskriptif (Sari & Mukhlisina, 2023). Angket validasi yang akan diberikan kepada ahli materi, bahasa, serta desain dan guru, pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala Likert dan pengukuran. Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan di

hasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada rumus yang ada dibawah ini:

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

P adalah persentase kelayakan, yang dihitung dengan cara membagi jumlah skor yang diperoleh ( $\sum X$ ) dengan jumlah skor tertinggi yang mungkin diperoleh ( $\sum Xi$ ).

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian ini diukur berdasarkan persentase skor yang diperoleh. Semakin tinggi skor validasi yang didapatkan, maka semakin baik pula tingkat kelayakan produk tersebut. Berikut adalah kriteria pengambilan keputusan dalam proses validasi menurut (Setiawan et al., 2021).

**Tabel 1.**

Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Presentase	Keterangan
1	81% - 100%	Layak
2	61% - 80%	Cukup Layak
3	26% - 50%	Kurang Layak
4	0% - 25%	Tidak Layak (diganti)

### Data Angket Kepraktisan

Kepraktisan media papan tebak gambar dan kata yang dikembangkan menggunakan angket respon peserta didik dan guru. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif yang kemudian dikonversi menjadi kuantitatif dengan mengubah nilai sesuai dengan tabel yang terlampir.

**Tabel 2.**

Kriteria Presentase Angket Respon  
Peserta Didik dan Guru

No.	Presentase	Keterangan
1	81% - 100%	Praktis
2	61% - 80%	Cukup Praktis
3	26% - 50%	Kurang Praktis
4	0% - 25%	Tidak Praktis (diganti)

### Data Angket Keefektifan

Keefektifan media papan tebak gambar dan kata yang dikembangkan berdasarkan data hasil belajar peserta

didik. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai yang sama dengan atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Adapun presentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan klasikal

T = Nilai peserta didik

n = Banyak peserta didik

**Tabel 3.**

Kriteria Keefektifan Produk Terhadap Hasil Belajar

No.	Presentase	Keterangan
1	81% - 100%	Efektif
2	61% - 80%	Cukup Efektif
3	26% - 50%	Kurang Efektif
4	0% - 25%	Tidak Efektif (diganti)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Papan Tebak Gambar & Kata dengan materi mengenal jenis-jenis kata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka, untuk meningkatkan literasi siswa kelas 3 di SD 13 Muhammadiyah Palembang. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluate*.

#### 1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap pertama dimulai dengan melakukan analisis yaitu fase awal dalam proses penelitian yang bertujuan untuk mengkaji permasalahan yang ada secara menyeluruh. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan dan menelaah data dari lapangan, dalam hal ini di SD 13 Muhammadiyah. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas 3 sebagai informan utama,

serta observasi yang dilakukan secara acak untuk memperoleh informasi faktual mengenai kondisi pembelajaran dan situasi nyata di lingkungan sekolah.

Pengembangan daya tarik pembelajaran pada jenis kata melalui pengembangan media papan tebak gambar dan kata untuk mempermudah daya cerna dan daya ingat peserta didik pada materi jenis kata.

#### 2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini dirancang konsep media berupa papan permainan interaktif yang memadukan gambar dan kata, termasuk format visual, warna, tata letak, serta mekanisme permainan yang menarik dan edukatif. Desain media Papan Tebak Gambar dan Kata dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual, fungsional, dan interktivitas agar dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. Berikut tampilan desain pada media papan tebak gambar dan kata yang dikembangkan.



**Gambar 1. Desain Rancangan Media Papan Tebak Gambar & kata**

- Bagian pertama menunjukkan judul media pembelajaran, yaitu “Papan Media Tebak Gambar & Kata”.
- Bagian kedua menampilkan berbagai gambar dan kata yang digunakan.
- Bagian ketiga berupa kertas gambar dan kata berukuran kecil yang bisa di tempel sesuai dengan dengan kolom kata yang ada di papan.

#### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran Papan Tebak Gambar & Kata mulai direalisasikan dalam bentuk fisik.



**Gambar 2. Media Pembelajaran Papan Tebak Gambar & Kata**

Setelah proses pengembangan selesai, media tersebut dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen berupa angket validasi. Penilaian ini digunakan untuk meninjau kualitas dan kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. “Pengembangan Media Papan Tebak Gambar & Kata untuk materi mengenal jenis - jenis kata pada kelas 3 SD 13 Muhammadiyah” dinyatakan “valid” setelah melalui proses penilaian validitas oleh para ahli materi dan media.

**Tabel 4.**  
Validasi Media

No	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesederhanaan media	↗				
2	Keterpaduan	↗				
3	Keseimbangan	↗				
4	Bentuk		↗			
5	Warna	↗				
6	Kejelasan gambar & ukuran huruf yang sesuai		↗			
7	Tampilan menarik dan bahan media yang cukup kuat juga tahan lama		↗			
8	Kesesuaian media dengan tujuan		↗			
9	kesesuaian		↗			
10	Kesesuai tujuan pembelajaran		↗			
Jumlah Item		10				
Skor Riterium		50				
Jumlah Nilai		44				
Rata-rata Presentase						

**Tabel 5.**  
Validasi Materi

No	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Tujuan pembelajaran	↗				
2	Kesesuaian kompetensi dasar	↗				
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar		↗			
4	Kejelasan dan keakuratan materi		↗			
5	Kemudahan materi untuk dipahami		↗			
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	↗				
7	Penguatan motivasi belajar		↗			
8	Keteraturan pemakaian bahasa		↗			
Jumlah Item		8				
Skor Riterium		40				
Jumlah Nilai		35				
Rata-rata Presentase		87,5%				

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan perbaikan akhir terhadap media yang telah dibuat, dengan tujuan agar media pembelajaran Papan Tebak Gambar dan kata dapat benar-benar memenuhi kebutuhan dan siap untuk diterapkan di sekolah. Setelah itu peneliti melaksanakan uji coba terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menilai tingkat daya tarik dan efektivitas penggunaan pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran Papan Tebak Gambar & Kata dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen angket respons siswa dan angket respon dari wali kelas, yang terdiri dari beberapa pertanyaan untuk mengukur tanggapan dan keterlibatan siswa.

**Tabel 6.**  
Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Wali Kelas 3

No	Uji	Skor	Presentase	Kriteria
1	One-to-One	D = 47	90,3%	Praktis
		A = 50	96,1%	Praktis
		D = 48	92,3%	Praktis
2	Small Group	AA = 45	86,5%	Praktis
		M = 45	86,5%	Praktis
		AW=46	88,4%	Praktis

	F= 48	92,3%	Praktis
	SP=49	94,2%	Praktis
	A=51	98%	Praktis
<b>3</b>	Wali	45	95,5%
	Kelas 3		Praktis
	Rata-rata	92,01%	
	Presentase		
	Kriteria	Praktis	

Berdasarkan pada Tabel 6 di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan untuk materi mengenal jenis-jenis kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan praktis dengan presentase 92,01%. Hasil ini diperoleh dari pengolahan nilai angket kepraktisan yang diberikan kepada peserta didik dan guru wali kelas 3 SD Muhammadiyah Palembang.

### 5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan setelah media pembelajaran di uji coba pada siswa kelas 3 melalui kegiatan praktik mengajar. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas dan keberhasilan penerapan media pembelajaran yang telah diuji coba. Efektivitas media pembelajaran diukur melalui hasil tes belajar yang diberikan kepada siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran materi mengenal jenis-jenis kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia telah selesai dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran berbasis alat peraga. Media pembelajaran digunakan pada peserta didik kelas 3 yang berjumlah 16 peserta didik.



**Gambar 3. Diagram Ketuntasan Klasikal**

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat tingkat ketuntasan klasikal yang

diperoleh peserta didik mencapai 75,83%. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa telah memenuhi bahkan melebihi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, sehingga dapat dinyatakan bahwa media papan tebak gambar dan kata ini dinyatakan layak untuk digunakan.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, hal tersebut menyatakan bahwa media papan Tebak Gambar dan Kata untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SD Muhammadiyah 13 Palembang, dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, baik dari aspek validitas, kepraktisan, maupun efektivitasnya. Ini menunjukkan media pembelajaran papan kata sangat praktis untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan membaca (Sofyan & Ridwan, 2022).

Hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas menunjukkan bahwa media Papan Tebak Gambar dan Kata layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SD Muhammadiyah 13 Palembang. Media tebak gambar & kata dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, serta dapat menyampaikan materi kompleks (Rizqi & Sartika, 2020). Penggunaan media papan tebak gambar & kata dapat memungkinkan siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa serta memperoleh kriteria sangat valid dan sangat efektif (Rahmi et al., 2022). Media tebak gambar & kata dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, serta membantu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kosakata siswa (Daulay

et al., 2023). Media tebak gambar dan kata yang dikembangkan telah terbukti layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa, berdasarkan hasil uji para ahli dan siswa. Media ini dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa sekolah dasar (Arsini & Kristiantari, 2022).

#### 4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Papan Tebak Gambar & Kata berhasil meningkatkan literasi siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 13 Palembang, terutama dalam hal penguasaan kosakata. Dengan pendekatan berbasis permainan, media ini memfasilitasi siswa dalam mengenal dan mengingat kata-kata secara lebih menyenangkan dan interaktif. Validasi dari ahli media dan materi mengungkapkan bahwa media ini memenuhi standar kelayakan yang sangat baik. Uji coba lapangan juga menghasilkan respons positif dari siswa, yang merasa lebih termotivasi, tidak cepat bosan, dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, media ini efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran literasi, serta dapat menjadi alternatif yang menarik dan bermanfaat dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. 2024. *Pengembangan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Penerbit Intelektual Edu Media.
- Afkarina, N., & Wijaya, E., Y. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Tebak Gambar Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika. *Journal of Education and Informatics Research*, 1(1), 69-75.
- Aini, F. N., Arafah, A. A., & Septika, H. D. (2024). Pengembangan Mabatera (Media Pembelajaran Buku Elektronik Teks Narasi) Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 525-533.
- Anggraini, L., W., Rahmawati, L., E. (2023). Peningkatan literasi membaca dan menulis bagi siswa sekolah dasar melalui kegiatan lakusi (latihan khusus literasi). *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 3(1), 60-70.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173-184. <https://doi.org/10.23887/jipgp.v5i1.46323>
- Azwar, A., Hamria, H., & Kaharu, M. N. S. (2020). *Game* Edukasi Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 8(02), 141-150. <https://doi.org/10.33884/jif.v8i02.2481>
- Budiarti, S. N. I. (2020). Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(2), 285. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v4i2.217](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i2.217)
- Daulay, I. S., Hasibuan, S. B., & Pasaribu, I. S. R. (2023). Implementasi Metode Tebak Kata dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 1413-1421. <https://doi.org/10.54373/imeij>

- v4i2.37 9
- Elisa, W., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan media concatenated board untuk meningkatkan keterampilan menulis tegak bersambung di kelas 2 sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4470–4481.
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hidayat, N., Kurniawan, D., Prabawa, A. H., Rusnoto, R., & Syafiq, A. N. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Aplikasi Android Belajar Membaca di Dusun Kentengsari Kaliwungu Semarang. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2013, 72–79. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i2.45>
- Hilda Melani Purba, Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syafitri, & Rizky Ramadhani. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Jamaluddin, U., Pribadi, R. A., & Halimatussa’diyah. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Membangun Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas I di SD Negeri Kadumerak 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6391–6401.
- Nugroho, C. I., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2024). Pengembangan Eudvane (E-Modul Canva Dan Heyzine) Pada Materi Fakta Dan Opini Di Kelas V SDN 011 Samarinda Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 534-548.
- Pramudita, M. F., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Nearpod Pada Materi Teks Eksposisi Kelas V SDN 007 Sungai Pinang Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 576-584.
- Rahmi, P., Dersa, R., & Hasballah, J. (2022). Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1296>
- Ratnawati. (2021). 720-Article Text-6217-1-10-20211023. Demensia Sebagai Gangguan Berpikir Pada Gangguan Berbahasa, 7.
- Refiana Sari, N., Oktrifianty, E., & Magdalena, I. (2021). Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dengan Kemampuan Menulis Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kunciran 06 Kota Tangerang. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(3), 466–488. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Rizqi, E. R., & Sartika, Y. (2020). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Pengetahuan Jajanan Sehat Siswa Sdn 001 Teratak Kabupaten Kampar. *PREPOTIF : Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(1), 58–62. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v4i1.633>
- Sari, E. P., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka*, 6(1), 118–126.
- Septika, H. D., Ilyas, M., & Prasetya, K. H. (2024). Development Of Teaching Modules Based On Local Wisdom In Learning Literature Writing For Students In Elementary School Teacher Education Program. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 89-94.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., &

- Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sofyan, M. A., & Ridwan, F. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *METAMORFOSIS/ Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 15(1), 63–71. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v15i1.752>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, H., & Puspita, L. A. (2023). *Keterampilan Membaca dan Menulis*. K-Media.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Syahputri, I., & Dafit, F. (2021). Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas 3 SDN 029 Pekanbaru. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 671–686. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1081>
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136.