

**VALIDITAS MEDIA PAKOTA (PAPAN KOSAKATA) BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN HURUF ALFABET
SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Ilma Dwi Hayani

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, ilma.17010644119@mhs.unesa.ac.id

Wahyu Sukartiningsih

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, wahyusukartiningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil validitas dan efektifitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan karena adanya keterbatasan media pembelajaran untuk menyusun huruf alfabet pada saat pembelajaran daring. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Pada penelitian ini terdapat 3 instrumen yang digunakan yakni : instrumen validitas media, instrumen validitas materi dan instrumen angket respon siswa. Validasi ahli media terhadap media PAKOTA (Papan Kosakata) adalah 100% dengan katagori sangat valid, validasi dari ahli materi adalah 93,75% juga dengan katagori sangat valid, dan hasil angket respon siswa memperoleh 98,46% yang menunjukkan bahwa media dapat memudahkan dan menambah semangat siswa dalam belajar menyusun huruf. Dari hasil yang telah dilakukan pada keseluruhan tahap penelitian dapat dikatakan bahwa media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android sangat valid dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran pada materi menyusun huruf alfabet di kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: Validitas, menyusun huruf, media PAKOTA

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the validity and effectiveness of the android-based PAKOTA (Vocabulary Board) media to improve the ability to compose the letters of the alphabet into words in grade I elementary school students. This research was conducted because of the limitations of learning media to compose the letters of the alphabet during online learning. This type of research is a development research using the ADDIE model. In this study, there were 3 instruments used, namely: media validity instruments, material validity instruments and student response questionnaires. The results of media expert validation on PAKOTA (Vocabulary Board) media are 100% with a very valid category, the results of material expert validation are 93.75% also in a very valid category, and the results of student response questionnaires get 98.46% which indicates that the media can facilitate and increase the enthusiasm of students in learning to arrange letters. From the results that have been carried out at all stages of the research, it can be said that the android-based PAKOTA (Vocabulary Board) media is very valid and suitable for use in the learning process on the material for compiling the letters of the alphabet in grade I elementary school.

Keywords: Validity, arranging letters, PAKOTA media

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan potensi yang harus dimiliki anak sebab bahasa inilah yang nantinya menjadi komponen awal anak dalam berkomunikasi dengan lingkungannya. Anak akan kesulitan dalam berinteraksi tanpa adanya kemampuan berbahasa. Bahasa sendiri adalah ekspresi yang menyiratkan sesuatu yang bisa orang lain mengerti dan pahami. Bahasa juga dapat diartikan sebagai simbol di mana sekumpulan suara yang membentuk makna, dan dikenal sebagai kata yang melambangkan objek tertentu.

Widjono (2007:4) berpendapat bahwa bahasa adalah sistem ujaran simbolik yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Sementara Wardhaugh berpendapat dalam Solchan, 2008: 1.3 bahasa ialah simbol suara yang berubah – ubah, dan tidak ada hubungan antara simbol suara dan objek yang digunakan orang untuk berkomunikasi. Bahasa digunakan manusia untuk bertukar pikiran dan perasaan. Bahasa bisaberbentuk apapun, termasuk ucapan, ujaran, teks, bahasa isyarat atau mimik wajah.

Perkembangan bahasa terus meningkat seiring bertambahnya usia anak. Pada proses perkembangan ini orangtua memiliki peranan penting di dalamnya. Sebagai orang terdekat orang tua sebaiknya mendampingi anak, lantaran pada tahap ini menentukan proses anak bersosialisasi dan belajar. Menurut Vygotsky ada tiga tahap perkembangan bahasa untuk memenuhi tingkat berpikir anak – anak. Pertama, tahap internal anak bisa menerkab - nerka pikirnya. Kedua, tahap eksternal yaitu sumber berpikir anak berasal dari luar seperti dari lingkungan, dan keluarga. Ketiga, tahap egosentris anak memiliki pemikirannya sendiri.

Belajar bahasa tidak bisa lepas dari penguasaan kosakata, pasalnya kosakata merupakan hal penting dalam belajar bahasa, tanpa memiliki keterampilan penguasaan kosakata tujuan pembelajara bahasa tidak akan tercapai. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk belajar menguasai kosakata, di antaranya dengan cara belajar menyusun huruf. Keterampilan menyusun huruf biasanya dilakukan di sekolah pada kelas rendah seperti di kelas I sekolah dasar.

Dalam belajar menyusun huruf, anak perlu diajarkan dengan cara yang menyenangkan agar anak tertarik dan termotivasi belajar. Banyak faktor yang mempengaruhi proses keberhasilan pendidikan, salah satunya adalah guru. Guru harus kreatif dalam mengkomunikasikan materi selain kreativitas, guru

juga membutuhkan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa.

Media dapat diidentifikasi sebagai moderator atau penengah atau pengirim suatu pesan yang disampaikan pengirim kepada penerima yang dikirim menggunakan unsur – unsur dalam bentuk perangkat fisik. Selain itu, media mempunyai arti apapun yang bisa dipakai untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima tentang kegiatan, ide, perasaan, dan kegiatan yang diminati siswa sebagai sebuah proses pembelajar.

Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Musfiqon, 2012: 26) mengungkapkan bahwa konsep media dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu pengertian sempit dan luas atau pengertian secara umum. Dalam pengertian sempit media adalah perangkat elek tronik yang digunakan untuk media grafis, fotografi, perekam, pemrosesan dan komunikasi. Dalam pengertian luas atau secara umum media adalah kegiatan yang dapat menghasilkan kondisi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perilaku baru bagi siswa. Media adalah bagian yang terlibat dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Media adalah apapun yang dapat dipakai untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran memiliki hubungan kuat dengan bagaimana siswa belajar, media/alat peraga yang digunakan oleh guru untuk memotivasi dan meningkatkan keinginan siswa belajar. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar banyak unsur yang berperan di dalamnya, salah satunya media pembelajaran. Terutama di kelas rendah media termasuk unsur yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas I sekolah dasar dalam menyusun huruf alfabet.

Ada banyak media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran supaya siswa tidak bosan saat belajar, maka guru perlu bijak dalam memilih media pembelajaran yang tepat, agar tercapainya tujuan dari pembelajaran. Di masa pandemi saat ini, pembelajaran berlangsung secara daring, dengan berubahnya pembelajaran menjadi daring membuat guru kesulitan untuk memilih media yangsesuai untuk menunjang proses belajar. Ada beberapa media yang sudah tersedia di sekolah tetapi dirasa kurang cocok untuk digunakan saat pembelajaran model daring.

Hal ini ditunjukkan pada saat mewawancarai wali kelas I, dan didapatkan bahwa :guru merasa materi tentang menyusun huruf alfabet yang disampaikan kurang terserap dengan maksimal oleh siswa. Kurang tersampainya materi pembelajaran karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton

dan membosankan akibatnya siswa menjadi kurang bersemangat pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya keterampilan menyusun huruf alfabet pada siswa. Tidak adanya media pembelajaran untuk menyusun huruf alfabet yang bisa digunakan siswa saat belajar di rumah.

Menanggapi permasalahan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang kemampuan menyusun huruf alfabet melalui penelitian yang berjudul “Validitas Media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Siswa Kelas I sekolah dasar.

Media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang terdapat gambar, serta terdapat kumpulan huruf yang nantinya dapat digeser dan disusun sesuai dengan gambar yang tersedia. Gambar dan huruf disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Huruf yang sudah disusun nantinya dapat dipakai untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun huruf dan menambah pembendaharaan kata siswa.

Media PAKOTA (Papan Kosakata) diharapkan bisa menjadi solusi pembelajaran daring yang dirasa membosankan. Media ini juga dapat membantu orang tua yang mengalami kesulitan mengajari anak dalam belajar menyusun huruf dan membantu orangtua dalam mengatasi rasa bosan anak yang timbul saat pembelajaran daring berlangsung. Media PAKOTA (Papan Kosakata) juga diharapkan bisa membantu siswa belajar kosakata dan belajar menyusun huruf secara mandiri dan fleksibel.

Ada 2 rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata pada siswa kelas I sekolah dasar? (2) Bagaimana efektifitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata pada siswa kelas I sekolah dasar?.

Menanggapi rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah pertama, mengetahui validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata pada siswa kelas I sekolah dasar. Kedua, mengetahui efektifitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata pada siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki batasan di antaranya penerapan media pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan difokuskan pada siswa kelas I sekolah dasar, dan lebih tepatnya pada tema 1 (diriku) sub tema 3 (aku merawat tubuhku) pembelajaran 5. Dengan adanya pandemi virus covid-19 penelitian validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet siswa kelas I sekolah dasar menggunakan uji coba secara terbatas

Dalam penelitian “Validitas Media PAKOTA (Papan Kosakata) Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Siswa Kelas I Sekolah Dasar” menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan. Adapun penelitian tersebut adalah:

- 1) Pada tahun 2016 Tari Manzila melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media KOPASUKA (Kotak Puzzle Susun Kata) Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar”. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan pendekatan R&D Sugiyono. Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran KOPASUKA (Kotak Puzzle Susun Kata) yang menjelaskan tentang materi isi gambar tunggal/gambar seri dan lingkungan rumah yang sehat untuk siswa kelas satu sekolah dasar. Hasil uji coba media yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli, dapat dilihat dari penilaian ahli media 85,71%, ahli materi 89,23%, dan 96,92% oleh ahli pembelajaran kelas I SD. 94,05% dari ujicoba kelompok kecil sedangkan dari ujicoba kelompok besarmemperoleh hasil 96,54%. Media KOPASUKA mendapat tanggapan yang sangat positif dengan kriteria sangat baik dan cocok digunakan di kelas I SD sebagai penunjang proses pembelajaran.
- 2) Adil Ganda Subrata Jaya Negara melakukan penelitian tahun 2016 berjudul “Penggunaan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan *Speaking* Bahasa Inggris Materi *Conversation* siswa kelas 4B MI Darussalam Candi Sidoarjo”. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kurt Lewin, yang dilaksanakan dengan 2 siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris pada materi *conversation* dengan menggunakan media papan kata pada siswa kelas 4B MI Darussalam

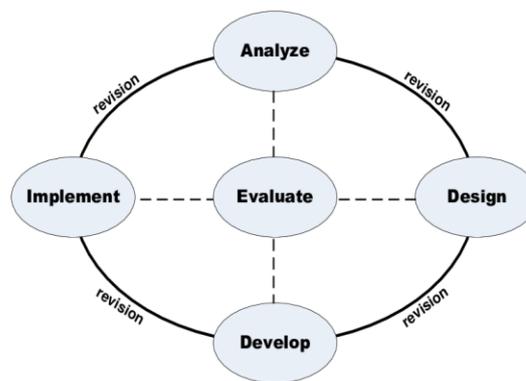
Sugihwaras Candi Sidoarjo. dari hasil penelitian ketuntasan pada siklus 1 adalah 43,24% skor rata – rata adalah 74,8. siklus II memperoleh hasil 94,59% dengan skor rata-rata 83,65. Penelitian tindakan kelas pada materi conversation menggunakan media papan kata siswa kelas 4B MI Darusalam, Sugihwaras Candi Sidoarjo dapat meningkatkan keterampilan speaking sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan.

- 3) Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD /MI Berbasis Android” dilakukan oleh Dewi Asmara tahun 2019. Penelitian ini adalah jenis penelitian R&D yang menghasilkan sebuah produk dan efektivitas dari produk tersebut diuji sebelum disebar luaskan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android melalui aplikasi Si Bambi, untuk mengetahui kevaliditasan media dapat diketahui melalui hasil penilaian atau evaluasi dari validator, dan yang terakhir untuk mengevaluasi hasil dari uji coba siswa yang menggunakan media ini. Penelitian ini memperoleh hasil diantaranya media pembelajaran yang dibuat berada pada kategori valid dan layak digunakan menurut penilaian para ahli. Respon siswa menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar menetapkan kriteria sangat menarik dengan melihat hasil angket respon siswa yang sudah tersebar rata-rata 92,6% pada uji coba skala kecil, dan 95,64% pada uji coba skala besar.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang akan dibuat sebuah produk penunjang proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran papan kosakata berbasis android. Kelayakan produk yang dihasilkan nantinya akan diuji. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu :

- 1) Analisis,
- 2) *Design* (Perancangan),
- 3) *Development* (Pengembangan),
- 4) Implementasi
- 5) Evaluasi



Gambar 1 Pengembangan ADDIE (Branch, 2009:2)

Berikut langkah langkah penelitian model pengembangan ADDIE pada penelitian validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet siswa kelas I sekolah dasar :

1. Analisis

Pada tahap ini analisis dibutuhkan untuk mencari permasalahan yang terjadi di sekolah dasar. Analisis dilakukan dengan cara observasi di kelas I SDN Dawuhan Lor Kediri dan wawancara dengan guru kelas I. Dalam observasi tersebut permasalahan yang diperoleh adalah rendahnya keterampilan menyusun huruf pada siswa serta keterbatasan media menyusun huruf, sehingga diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi dan media yang tepat pada saat pembelajaran daring saat ini.

2. *Design* (Perancangan)

Pada fase ini dibuat rancangan konsep media yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan indikator pembelajaran. Seperti tampilan yang menarik perhatian siswa, dan isi dari media yang sesuai dengan materi pembelajaran kelas I sekolah dasar.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* atau pengembangan, di tahap ini dilakukan implementasi konsep media yang telah dibuat sebelumnya. Media yang dibuat adalah PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf siswa kelas satu sekolah dasar. Media yang telah diciptakan selanjutnya dilakukan validasi dari dosen ahli

untuk menguji kelayakan media, sebelum diterapkan pada pembelajaran.

4. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan peneran pengembangan media pembelajaran yang sudah dirancang untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet siswa kelas satu sekolah dasar. Namun, masa pandemi seperti ini penelitian pada tahap *Implementation* (Implementasi) disesuaikan dengan kondisi yang ada, dengan uji coba lapangan secara terbatas.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ialah tahap terakhir yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android. Di tahap evaluasi ini dilakukan analisis hasil penilain yang didapat dari validator, setelah itu dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli.

Subjek yang digunakan dalam penelitian validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet siswa kelas I sekolah dasar adalah ahli media, ahli materi dan siswa. Adanya subjek ahli media karena pada saat penelitian terjadi pandemi sehingga adanya hambatan dalam melakukan uji coba di lapangan pada siswa kelas I dalam skala yang besar. Sehingga dalam penerapan penelitian validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet siswa kelas I sekolah dasar melalui 3 tahap yaitu :

1. Uji ahli media

Sasaran uji coba ahli media adalah Bapak/Ibu dosen ditunjuk sebagai validator produk dalam pengembangan media yang menguasai dalam bidang media pembelajaran.

2. Uji ahli materi

Sasaran uji coba ahli materi adalah Bapak/Ibu dosen ditunjuk sebagai validator materi dalam pengembangan media yang menguasai dalam materi.

3. Siswa

Sasaran yang akan digunakan sebagai uji coba produk media pengembangan.

Penelitian ini didasarkan pada data data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari observasi yang dilakukan di SDN Dawuhan Lor dan wawancara dengan guru kelas I. Sedangkan untuk data sekunder dimemperoleh dari bermacam macam sumber literatur sebagai data pendukung data primer.

Dalam penelitian validitas media PAKOTA (papan kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet siswa kelas I sekolah dasar terdapat beberapa instrumen yang digunakan di antaranya ada instrumen validitas media, instrumen validitas materi dan instrumen angket respon siswa. Data yang diperoleh berupa skor pada setiap katagori yang sudah ditentukan dan untuk setiap katagori memiliki rentang nilai 1-4 dengan nilai 1 : Tidak baik, 2 : Cukup baik, 3 : Baik, 4 : Sangat Baik. Kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase nilai validasi sebagai berikut:

Teknik Perhitungan persentase Seluruh Program (PSP)

$$PSP = \frac{\Sigma \text{Nilai seluruh aspek}}{\Sigma \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

(Arthana, 2005:103)

Media dikatakan layak apabila memenuhi syarat sebagai berikut :

Persentase	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat valid
70,01% - 85,00%	Cukup valid
50,01% - 70,00%	Kurang valid
01,00% - 50,00%	Tidak valid

(Akbar, 2013 :157)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet siswa kelas I sekolah dasar adalah penelitian pengembangan, dari penelitian ini menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran

papan kosakata berbasis android. Produk yang dihasilkan akan diuji kelayakannya.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, *development* atau pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang akan dikembangkan.

Pada tahap analisis dilakukan analisis dengan cara observasi di kelas I SDN Dawuhan Lor Kediri dan wawancara dengan guru kelas I pada tanggal 7 oktober 2021. Pada penelitian tersebut dilakukan beberapa analisis di antaranya analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa dan menganalisis permasalahan yang ada di kelas.

Dalam menganalisis permasalahan di kelas diperoleh beberapa permasalahan di antaranya guru merasa materi tentang menyusun huruf alfabet yang disampaikan kurang terserap dengan maksimal oleh siswa. Kurang tersampainya materi pembelajaran karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan akibatnya siswa menjadi kurang bersemangat pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya keterampilan menyusun huruf alfabet pada siswa. Tidak adanya media pembelajaran untuk menyusun huruf alfabet yang bisa digunakan siswa saat belajar di rumah.

Tahap *design* (perancangan), setelah melakukan analisis dan menemukan permasalahan yang terjadi di kelas dimembuatlah rancangan konsep media yang dirasa bisa menjadi solusi terhadap permasalahan yang terjadi. media yang akan dirancang yakni media PAKOTA (Papan Kosakata) yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan RPP serta materi pembelajaran kelas I sekolah dasar serta KD yang ada di kurikulum 2013. Dirancang sebaik dan semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa kelas I sekolah dasar, yang pada dasarnya siswa kelas I sekolah dasar berada pada masa atau tahap peralihan dari masa taman kanak-kanak yang penuh dengan permainan menuju ke masa sekolah dasar. Isi dari media dibuat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran serta indikator pembelajaran tema 1 (Diriku) sub tema 3 (Aku Merawat Tubuhku) Pembelajaran 5 kelas I sekolah dasar. Berikut ini indikator pembelajaran pada kelas I tema 1 (Diriku) sub tema 3 (Aku Merawat Tubuhku) Pembelajaran 5 :

- 3.3.1 Menunjukkan huruf vokal dalam suatu kata yang terkait dengan merawat tubuh
- 3.3.2 Menunjukkan huruf konsonan dalam suatu kata yang terkait dengan merawat tubuh

- 3.3.3 Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan merawat tubuh
- 3.3.4 Menunjukkan kata bermakna yang terkait dengan merawat tubuh
- 4.3.1 Melafalkan huruf vokal suatu kata yang terkait dengan merawat tubuh
- 4.3.2 Melafalkan huruf konsonan suatu kata yang terkait dengan merawat tubuh
- 4.3.3 Melafalkan kata bermakna yang terkait dengan merawat tubuh

Pada tahap *development* atau pengembangan ini rancangan konsep media yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya yakni di tahap *design* (perancangan) direalisasikan. Media yang akan dibuat dan dikembangkan adalah media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android dengan format sajian berupa permainan (game) yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf siswa kelas I sekolah dasar.

Media PAKOTA (Papan Kosakata) dapat diakses melalui *gadget/handphone*. Dilakukan pengembangam komponen komponen yang diperlukan seperti KD, materi, latihan soal dan soal evaluasi. Pada tahap inilah proses pembuatan media atau pengembangan media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android berlangsung. Media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android dikembangkan menggunakan *software* Coreldraw untuk mendesain tampilannya serta *software* Construct2 untuk memprogram gamenya.

Berikut tampilan media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android :



Gambar 2.1 Tampilan Awal Media



Gambar 2.2 Tampilan Menu Media



Gambar 2.7 Tampilan Bentuk latihan soal



Gambar 2.3 Tampilan Tujuan Media



Gambar 2.8 Tampilan Soal Evaluasi Bentuk ke 1



Gambar 2.4 Tampilan Kompetensi



Gambar 2.9 Tampilan soal evaluasi bentuk ke 2



Gambar 2.5 Tampilan Materi Media



Gambar 2.6 Tampilan Petunjuk Latihan Soal

Pada tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan penerapan pengembangan media pembelajaran yang sudah dibuat untuk dapat melihat pengaruh media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) terhadap peningkatan kemampuan menyusun huruf alfabet siswa kelas I sekolah dasar. Pada tahap ini peneliti tidak dapat menerapkan di kelas secara langsung kepada siswa kelas I SDN Dawuhan Lor, karena adanya pandemi covid19 pembelajaran tatap muka ditiadakan dan diganti menjadi pembelajaran secara daring. Berkaitan dengan hal tersebut pihak sekolah menyarankan melakukan uji coba secara terbatas untuk mengetahui dan melihat respon siswa serta mempertahankan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) sehingga nantinya layak digunakan dalam pembelajaran di kelas I sekolah dasar.

Tahap validasi, melalui tahap validasi dilakukan proses validasi yang meliputi uji ahli media dan uji ahli materi. Melalui tahap ini diketahui kelayakan media PAKOTA (Papan Kosakata) dalam

meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet siswa. Pada uji ahli media diuji oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd., dan pada uji materi diuji oleh Bapak Dr. Hendratno, M.Hum., dosen ahli yang dipilih memiliki kualifikasi gelar S2 sebagai pendidik dan berdasarkan kriteria sesuai dengan bidang dan keahliannya. Hasil nilai validasi diperoleh berdasarkan lembar validasi yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti.

Setelah dilakukan uji ahli media dan didapatkan skor dengan jumlah 32 dari nilai keseluruhan 32. Jumlah skor yang didapat kemudian dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini :

$$PSP = \frac{\Sigma \text{Nilai seluruh aspek}}{\Sigma \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

Sehingga, didapatkan hasil kevalidasi media sebesar :

$$PSP = \frac{32}{32} \times 100\%$$

$$PSP = 100\%$$

Validitas dari ahli media terhadap produk pengembangan media PAKOTA (Papan Kosakata) memperoleh persentase sebesar 100%, hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat valid.

Selanjutnya dilakukan uji ahli materi dilakukan dan didapatkan skor dengan jumlah 30 dari nilai keseluruhan 32. Jumlah skor yang didapat kemudian dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini :

$$PSP = \frac{\Sigma \text{Nilai seluruh aspek}}{\Sigma \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

Sehingga, didapatkan hasil validasi media sebesar :

$$PSP = \frac{30}{32} \times 100$$

$$PSP = 93,75\%$$

Validitas dari ahli materi terhadap produk pengembangan media PAKOTA (Papan Kosakata) memperoleh persentase sebesar 93,75%, hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat valid dengan sedikit perbaikan.

Setelah dilakukan uji ahli media dan ahli materi selanjutnya adalah melakukan uji coba secara

terbatas, uji coba ini dilakukan guna mengetahui hasil kepraktisan dari media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android. Uji coba dilakukan terbatas karena adanya pandemi covid19 yang mana pembelajaran dilakukan secara daring. Pada Siswa kelas I SDN Dawuhan Lor yang ada disekitar lingkungan rumah peneliti dipakai peneliti sebagai responden dalam melakukan uji coba secara terbatas. Dan diperoleh hasil angket sebagai berikut :

Jumlah peserta	Total Skor	PSA
1	28	100%
2	28	100%
3	27	96,42%
4	28	100%
5	27	96,42%
6	27	96,42%
7	28	100%

Keterangan: (1) PSA adalah teknik perhitungan setiap aspek dengan menggunakan rumus.

Setelah mendapatkan nilai PSA langkah selanjutnya menghitung nilai persentase seluruh aspek dengan rumus :

$$PSP = \frac{\Sigma \text{Nilai seluruh aspek}}{\Sigma \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{193}{196} \times 100\%$$

$$PSP = 98,46\%$$

Dari perhitungan tersebut didapatkan hasil kepraktisan media pembelajaran PAKOTA berbasis android sebesar 98,46% hasil tersebut menunjukkan katagori sangat valid.

Evaluation (Evaluasi) adalah tahap terakhir yang digunakan peneliti untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android. Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil penilain yang sudah didapat dari ahli media dan ahli materi, berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli, dilakukan perbaikan supaya media PAKOTA (Papan Kosakata) menjadi media yang lebih baik dan lebih sempurna.

PEMBAHASAN

Pada penelitian validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android ini peneliti

menggunakan medel penelitian pengembangan ADDIE. Dalam model pengembangan ADDIE ada lima tahap, namun pada tahap *Implementation* (Implementasi) tidak dapat menerapkan di kelas secara langsung karena adanya pandemi covid19 sehingga dilakukan uji coba secara terbatas untuk mengetahui respon siswa.

Media PAKOTA (Papan Kosakata) dinyatakan layak, kelayakan media berdasarkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Pada ahli media mendapatkan skor 32 dari nilai keseluruhan 32 dengan persentase sebesar 100%. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android masuk dalam katagori “Sangat Valid”. Dan validitas dari ahli materi mendapatkan skor 30 dari nilai keseluruhan 32 dengan persentase sebesar 93,75%. Dari respon siswa didapatkan hasil kepraktisan media pembelajaran PAKOTA berbasis android sebesar 98,46% menunjukkan katagori “Sangat Valid”. Dan dinyatakan bahwa media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android masuk dalam katagori “Sangat Valid”. Namun, ahli materi memiliki beberapa saran untuk menyempurnakan media pemberajaran ini sehingga dilakukan perbaikan pada media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi.

Menurut hasil uji coba terbatas yang sudah dilakukan peneliti pada tahap implementasi, didapatkan hasil kepraktisan media pembelajaran PAKOTA berbasis android sebesar 98,46% hasil tersebut menunjukkan katagori sangat valid. Dan dari tahap tersebut juga didapat hasil bahwa media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) dapat bermanfaat dalam membantu siswa kelas I dalam belajar mengenal dan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna dan dengan menggunakan media PAKOTA (Papan Kosakata) siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena pada pembelajran sebelumnya siswa belajar di rumah tanpa menggunakan alat bantu media belajar yang membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar, sehingga materi tentang menyusun huruf kurang tersampaikan dengan baik. Pada hal ini media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) berjalan sesuai dengan fungsinya dan sejalan demham pendapat Levie & Lentz dalam kutipan Sumiharsono & Hasanah (2017:11) fungsi media pembelajaran ada 4 yaitu (1) Fungsi atensi adalah memusatkan perhatian siswa untuk lebih fokus pada isi topik pembelajaran. (2) Fungsi afektif adalah kenyamanan siswa selama selama belajar. (3) Fungsi kognitif adalah membantu siswa memahami dan

mengingat dengan lebih mudah. (4) Fungsi Kompensatoris adalah untuk membantu siswa yang lebih lemah dan lebih lambat dalam belajar secara lisan atau dalam bentuk tulisan.

Media pembelajaran itu sendiri berarti alat bantu atau perantara berupa fisik dan nonfisik yang secara sadar digunakan oleh guru sebagai perantara agar siswa dapat memahami materi pembelajara secara efektif dan efisien hal tersebut dikemukakan oleh Musfiqon (2012 : 28). Dan menurut Munadi (2008:8) media pembelajar adalah sebuah perangkat yang dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik dan penafsirkan pesan pembelajaran tersampaikan dengan jelas, efektif dan efisien. Sedangkan media belajar menurut Arif S. Sadiman, adalah sebuah alat yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan membantu menjelaskan isi dari pembelajaran yang disampaikan. Guna membantu meningkatkan pembelajaran dan mengatasi rintangan yang ada.

Dari hasil yang telah dilakukan peneliti pada keseluruhan tahap penelitian dapat dikatakan bahwa media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android sangat valid dan cocok digunakan dalam proses pembelajar pada materi menyusun huruf alfabet di kelas I sekolah dasar.

SIMPULAN

Dari penjabaran hasil penelitian validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata pada siswa kelas I sekolah dasar diatas dapat ambil kesimpulan bahwa media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android ini menggunakan medel penelitian pengembangan ADDIE. Namun pada tahap *Implementation* (Implementasi) tidak dapat diterapkan secara langsung di kelas karena adanya pandemi covid19 sehingga diganti dengan uji coba secara terbatas.

Dari hasil uji coba terbatas yang sudah dilakukan didapatkan hasil bahwa media pembelajaran PAKOTA(Papan Kosakata) berbasis android dinyatakan valid. Hal ini terlihat dari hasil validasi ahli media terhadap media PAKOTA (Papan Kosakata) sebesar 100% dengan katagori sangat valid, validasi dari ahli materi sebesar 93,75% juga dengan katagori sangat valid, dan hasil angket respon siswa memperoleh 98,46% menunjukkan bahwa media dapat memudahkan dan menambah semangat siswa dalam belajar menyusun huruf. Dari hasil yang telah dilakukan pada keseluruhan tahap penelitian dapat dikatakan bahwa media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android sangat valid dan cocok digunakan dalam proses pembelajar pada materi menyusun huruf alfabet di kelas I sekolah dasar.

SARAN

Dengan adanya penelitian validitas media PAKOTA (Papan Kosakata) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata pada siswa kelas I sekolah dasar, adapun saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut: 1) Penelitian media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) dimaksudkan untuk menjadi referensi bagi peneliti yang lain untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mencakup materi yang lebih luas. 2) Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana prasarana yang diperlukan dalam menunjang penggunaan media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata). 3) Penelitian ini perlu ditindak lanjuti tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran PAKOTA (Papan Kosakata) dengan subjek uji coba yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K. Eilee dan Lynn R. Marotz. 2010. *Profil Perkembangan Anak: PraKelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: Indeks.
- Asmara, Dewi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android*. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Faisal, M, dkk. 2009. *Kajiian Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdiknas.
- Ganda, Adil Subrata. 2016. *Penggunaan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Speaking Bahasa Inggris Materi Conversation siswa kelas IVB MI Darussalam Candi Sidoarjo*. Surabaya : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Manzila, Tari. 2016. *Pengembangan Media KOPASUKA (Kotak Puzzle Susun Kata) Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mulyadi. 2009. *Classroom Manajemnt Mewujudkan Suasana Kelas Yang Menyenangkan Bagi Siswa*. Malang: Aditya Media.
- Mulyati. 2015. *Terampil Bahasa Indonesia*. Jakarta : Prenadamedia.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung persada Press.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Riksa, Yusi. 2009. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Dirjen Pendis Depag RI.
- Sadiman, Arief S,dkk. 2006. *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Solchan. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadari. 2018. *Media Pembelajaran Tematik "Papan Acak Kata" Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas VB SDN 2 Padokan*. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta.
- Yusuf, Syamsu. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zuhair ,Muhammad Zahid. 2018. *Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan*. Semarang : Jurnal Unnes.