

Pengembangan Media Papan Suka (Susun Kata) dalam Pembelajaran Menulis Siswa Kelas 2 SD

Siska Ayu Faradhila¹, Melisa Putri Aryanti², Rani Setiawaty³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

e-mail: 202133231@std.umk.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini mengembangkan media papan SUKA (suku kata) untuk pembelajaran menulis siswa kelas II melalui metode menjodohkan gambar dengan kalimat bacaan. Menggunakan model ADDIE dari Robert Maribe Branch, penelitian dilaksanakan pada 19 siswa siswi kelas II di SD Negeri Pati Wetan 03 (10 perempuan dan 9 laki-laki). Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan pretest-posttest untuk mengevaluasi kelayakan media SUKA, melalui pendekatan kuantitatif serta kualitatif. Penelitian menunjukkan hasil jika media SUKA dapat membantu siswa menggabungkan kata menjadi kalimat, mengeja kata, dan menyusun tulisan berdasarkan gambar. Ahli materi memberikan skor rata-rata 3,9 kategori baik, ahli media 3,8 kategori baik, dan guru 3,8 kategori baik. Hasil Uji coba pada siswa menghasilkan skor rata-rata respon 97,8% (sangat praktis). Nilai pretest rata-rata 70 meningkat menjadi 85 pada posttest, menunjukkan kenaikan 21%. Media SUKA dinyatakan layak untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: *Media Papan SUKA (Susun Kata), Pembelajaran Menulis, Bahasa Indonesia.*

Abstract

The aim of this research is to develop SUKA (syllable) board media for class II students' writing learning through the method of matching pictures with reading sentences. Using the ADDIE model from Robert Maribe Branch, research was carried out on 19 class II female students at SD Negeri Pati Wetan 03 (10 girls and 9 boys). Data collection through observation, interviews and documentation. Researchers carried out research using pretest-posttest to evaluate the suitability of SUKA media, using quantitative and qualitative approaches. Research shows that SUKA media can help students combine words into sentences, spell words, and compose writing based on pictures. Material experts gave an average score of 3.9 in the good category, media experts 3.8 in the good category, and teachers 3.8 in the good category. Results Trials on students produced an average response score of 97.8% (very practical). The average pretest score of 70 increased to 85 on the posttest, indicating an increase of 21%. SUKA media was declared suitable for learning Indonesian.

Keywords : *LIKE Board Media (Arranging Words), Learning To Write, Indonesia Language.*

PENDAHULUAN

Ketrampilan berbahasa terdiri dari empat ketrampilan dasar yang berkaitan serta mempunyai sifat berbeda. Menurut (Lazulfa, 2019) menyatakan bahwa ketrampilan berbahasa mencakup menyimak, berbicara membaca serta menulis yang bisa diajarkan apabila beriringan pada ketrampilan berbahasa lain dengan satu maupun dua ketrampilan berbahasa. Pada pemrosesan bahasa ketrampilan berbahasa dibagi menjadi bahasa lisan dan tulisan. Pada segi sifat ketrampilan berbahasa dibagi menjadi sifat produktif serta reseptif.

Bedasarkan keterkaitan serta sifat bahasa, merancang kegiatan pembelajaran bahasa, pendidik harus memperhatikan media dan perangkat yang dipakai. Tahapan merancang media dan perangkat pembelajaran pada pendidikan sekolah dasar merupakan tanggung jawab guru. Guru mempunyai tanggung jawab dengan menyampaikan materi serta mengorganisasikan kelas (Hotimah, 2020). Guru bertugas dalam menyampaikan materi pembelajaran atau educator. Guru bertanggung jawab membimbing, memberi bantuan, memotivasi siswa serta menyampaikan ilmu pengetahuan terhadap pengembangan kognitif siswa. Guru juga mempunyai tanggung jawab mengorganisasikan kelas (manager) (Adha & Fadhila, 2023). Mengkondisikan siswa dalam belajar secara nyaman merupakan tugas guru.

Tugas tersebut terkait dengan guru menyediakan fasilitas serta perangkat pembelajaran yaitu membuat RPP, membuat silabus, media pembelajaran, metode pembelajaran dan evaluasi (Adianti et al., 2021). Proses perencanaan dalam pembelajaran salah satunya yaitu menentukan media pembelajaran yang akan dipakai. Penentuan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Proses kegiatan pembelajaran memakai media pembelajaran merupakan usaha guru dalam menyesuaikan bahan ajar dengan sifat abstrak agar siswa memahami (Wulandari et al., 2023). Hal ini karena siswa ditahap perkembangan operasional- konkret sehingga sedikit sulit dalam menyerap materi yang abstrak (Fahma & Purwaningrum, 2021).

Penggunaan media sesuai bisa meumbuhkan motivasi dan semangat untuk belajar pada siswa ketika belajar dan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan kondusif (Mufatikhah et al., 2023). Kegiatan belajar ketrampilan menulis, media yang digunakan merupakan media konkret yang membantu siswa menyusun komponen kebahasaan. Komponen kebahasaan meliputi ketrampilan siswa dalam menulis dengan struktur bahasa ditulis dengan kaidah kebahasaannya. Penggunaan media konkret berkaitan dengan media bersifat visual yaitu media kartu, media gambar, papan buletin, papan magnetik, media poster dan lain-lain (Sholihah et al., 2019).

Penggunaan media papan merupakan media konkret alternatif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi berbahasa dalam bahasa menulis. Berdasarkan kegunaannya dan informasi yang ingin disampaikan media papan mempunyai banyak jenis. Penelitian yang dilakukan beberapa kali dalam pengembangan media papan dengan bermacam inovasi fungsi dan bentuk. Salah satunya penelitian dengan pengembangan media papan cerita dan media papan permainan. Papan permainan merupakan media dengan bentuk papan dengan mengemas materi belajar dengan bentuk permainan menarik, menyenangkan dan mempunyai tujuan yang hendak dicapai.

Papan suku kata adalah media berbentuk papan dengan materi belajar kalimat, kata dan gambar dengan tujuan yang ingin dicapai secara tersirat dengan kegiatan siswa yang dilakukan dalam menyusun kata. Media papan merupakan media dengan dua dimensi bahan kayu atau kaca dengan menyampaikan pesan pada kelompok kecil berbentuk rangkuman belajar berbentuk gambar, ilustrasi dan simbol (Hakim & Sukartiningsih, 2023).

Bedasarkan perolehan wawancara dan observasi dilaksanakan bersama wali kelas II di SD Negeri Pati Wetan 03, memperoleh hasil jika penggunaan media konkret dibutuhkan siswa dalam menunjang pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bahasa pada ketrampilan menulis apabila guru menggunakan teknik ceramah dan menulis di papan tulis, maka siswa akan mengalami kesusahan, untuk itu guru di SD Pati Wetan 03 mengalami kesulitan dalam menentukan media agar pembelajaran terpusat pada anak

Pembelajaran berpusat oleh guru menggunakan metode ceramah mengurangi kegiatan siswa saat mengkomunikasikan pemahaman serta mengamati (Riyanto, et al 2024). Guru yang mendominasi di kelas menurunkan prestasi dan motivasi siswa dalam belajar (Khoirunnisa & Gumindari, 2023). Guru kelas II sepakat memakai media konkret dengan menyenangkan dan efektif. Kurikulum merdeka kelas II dengan materi menulis dengan dibebaskan media pembelajaran sesuai dengan kreasi guru di sekolah dasar.

Dalam mengatasi masalah tersebut dikembangkan media papan SUKA (suku kata) yaitu sebuah papan dengan permainan menyusun kata, menulis kata dan menyusun kata sesuai gambar. Siswa berperan dalam menentukan gambar dan menyusun kalimat

berdasarkan gambar. Papan ini dapat membantu siswa dalam berfikir kritis pada kerja kelompok. Melalui media yang digunakan ini, diharapkan siswa dapat memahami cara menyusun kata menjadi kalimat, melatih tanggung jawab, kerja sama serta kemampuan kritis siswa. Menurut (Roka Ismail, 2022) model pembelajaran kooperatif dapat berupa susunan kata ditunjukkan kepada siswa agar mampu meningkatkan kemampuan dan konsentrasi siswa dalam berfikir. Materi dikombinasikan dengan bermain dapat membuat siswa komunikatif dan aktif (Panjaitan et al., 2020).

Penelitian sejenis dengan penelitian papan SUKA (susun kata) dilakukan oleh (Dalimunthe & Dwi, 2023) dengan judul penelitian " Pengembangan Media Papan Susun Kata Pada Tema 5 Subtema 1 Membaca Menulis Permulaan di Kelas I SDN 067257" penelitian dilakukan dengan prosedur pengembangan ADDIE dengan tahap Ketiga yaitu pengembangan (development). Instrumen yang digunakan yaitu kuisioner atau angket pada beberapa validator yaitu ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi. Perolehan skor oleh ahli media sebesar 95 kategori sangat layak, skor 81,06 oleh ahli materi kategori dengan sangat layak, skor 84 dari ahli pembelajar kategori dengan sangat layak. Pada skor yang didapatkan, dikatakan jika media papan SUKA (susun kata) dalam tema 5 subtema 1 materi membaca menulis pemula, telah dikembangkan sehingga sangat layak dipakai dalam kegiatan belajar.

Penelitian kedua dilaksanakan oleh (Maulida et al., 2023) dengan judul penelitian " Pengembangan Media Paranta (Papan Rangkaian Kata) Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I" penelitian dilaksanakan dengan memakai model pengembangan Research and Development (R&D) and Gall melalui penelitian kuantitatif serta kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket serta melakukan tes. Perolehan hasil dalam penelitian adalah sudah dikembangkan pada media papan rangkaian kata, kelayakan dalam media belajar bahasa Indonesia pada media papan rangkaian suku kata dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4 berdasarkan ahli materi kategori dengan sangat baik, 3,9, skor 3,8 oleh ahli media kategori baik serta 3,8 dalam respon guru dengan kategori baik dan pada respon siswa dengan dalam angket perolehan skor rata-rata 97,5% kategori begitu praktis. Pada hasil pretest memperoleh rata-rata skor 67 serta posttest dengan rata-rata skor nilai 87 mengalami peningkatan 30%.

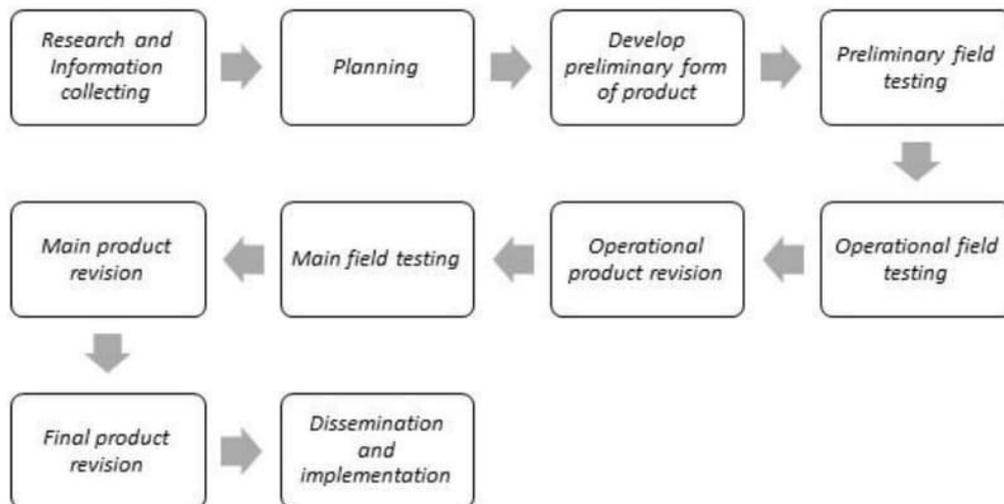
Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti membuat media belajar dengan judul penelitian "Pengembangan Media Papan Suka (Susun Kalimat) dalam Pembelajaran Menulis Siswa Kelas II SD" . Sesuai dengan permasalahan maka dilaksanakan penelitian untuk tujuan mengetahui kelayakan serta pengembangan pada media papan SUKA (susun kata).

Tipe Artikel

Artikel penelitian ini termasuk dalam tipe R&D (penelitian dan pengembangan) bertujuan dalam pengembangan media belajar inovatif, yaitu Papan Suka (Susun Kalimat), untuk kegiatan belajar menulis untuk siswa di kelas II sekolah dasar. Penelitian ini melibatkan tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan media, uji coba di lapangan, serta evaluasi dan revisi berdasarkan umpan balik dari pengguna. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan wawancara dalam penilaian efektivitas serta keterterimaan dikembangkannya media belajar. Diharapkan hasil dalam penelitian mampu meningkatkan ketrampilan menulis siswa dan memberikan panduan praktis bagi guru dalam menggunakan media Papan Suka di kelas.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R& D) dengan menggunakan metode dalam menguji dan menghasilkan suatu produk, dengan berdasarkan Borg and Gall yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pada konteks pembelajaran dan pendidikan (Sugiyono, 2015:9).



Gambar 1. Tahapan Metode R&D dengan desain Borg and Gall

Penelitian dilakukan dengan model Borg and Gall dengan beberapa tahapan. Tahap pertama, melakukan identifikasi masalah dan potensi, berfokus terhadap kesulitan kesulitan dalam penguasaan ejaan serta tata bahasa, pengembangan ide, dan struktur kata pada kesulitan penulis pemula serta efektivitas belajar di SD Negeri Pati Wetan 03. Tahap kedua dengan mengumpulkan data wawancara, observasi serta angket dalam memahami faktor kesulitan. Tahap ketiga, meliputi desain produk, mencakup desain media SUKA (susun kata) dan desain materi. Tahap keempat yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli medi dari SD Negeri Pati Wetan 08. Tahap kelima melakukan revisi pada desain sesuai dengan masukan validator. Tahap keenam yaitu menguji coba produk pada siswa serta melakukan umpan balik lewat angket. Tahap ketujuh yaitu revisi produk sesuai hasil uji coba. Tahap kedelapan melakukan uji coba secara luas pada pemakaian produk. Tahap terakhir dengan melakukan revisi terakhir sebelum dilakukan implementasi secara penuh.

Melalui pengembangan dan penelitian ini, peneliti melakukan usaha dalam pengembangan produk dengan efektif dan layak digunakan pada kegiatan belajar. Produk yang dikembangkan dalam penelitian yaitu media papan SUKA (susun kata) yang dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran kelas II SD. Penelitian ini mempunyai tujuan metode penelitian pada pengembangan yang dipakai dalam menghasilkan produk serta memperoleh respon guru kelas II dan peserta didik pada media pembelajaran pada materi menulis kelas II. Metode penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif bertujuan dalam mengasilkan data lisan atau tulisan pada subyek yang diamati dan deskriptif kata-kata. Sedangkan metode kuantitatif berupa angket berupa skor. Panduan pensekoran sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman pensekoran

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiono (2019:147)

Peneliti megumpulkan data melalui observasi, wawancara, angket dan melakukan tes. Observasi dilakukan agar tahu karakteristik siswa dalam permasalahan ketika membaca sedangkan tahap wawancara dipakai dalam mendapatkan informasi siswa kelas II terdiri dari

19 siswa (10 perempuan dan 9 laki-laki). Data dikumpulkan menggunakan instrumen lembar wawancara, observasi serta angket kepada ahli materi, ahli media, dan wali kelas II SD Negeri Pati Wetan 03. Data kemudian dianalisis guna mengevaluasi kelayakan media SUKA yang telah diperbaiki, melalui hasil evaluasi ahli media, ahli materi serta guru kelas II. Tanggapan dan data mengenai pendapat terhadap produk terkumpul dengan angket kemudian dianalisis melalui statistik deskriptif. Melalui angket skala Linkert serta instrumen non tes. Penelitian memakai skala 1 yang terendah dan 4 yang tertinggi. Instrumen non tes melalui angket dengan skala. Sehingga skor dapat dicari dengan rumus (Suharsimi Arikunto, 2011) dalam (Sari et al., 2024)

$$\text{Skor rata - rata } (X) = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimum}} \times 100$$

Tahap setelah perolehan skor pada setiap validator, kemudian dilakukan dengan mencari rata-rata memakai rumus oleh (Suharsimi Arikunto, 2011) :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Penjelasan :

$\sum x$ = Jumlah nilai

X = Rata-rata

N = Jumlah butir

Perolehan hasil penelitian kuantitatif memakai rumus diatas dan dikonversi sesuai tabel dibawah inib

Rata-rata skor	Klasifikasi
$X < 4$	Sangat Baik
$3,1 < x \leq 3,9$	Baik
$2,1 < x \leq 3$	Kurang Baik
$X \leq 2$	Tidak Baik

Sumber : Sugiono (2019:147)

Sesuai dengan pedoman perhitungan dalam tabel 2, dilihat jika produk media SUKA (susun kata) diklasifikasikan layak apabila mencapai skor $3,1 < x \leq 4$ dengan klasifikasi Baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan masalah

Pada data wawancara guru kelas II SD Negeri Pati Wetan 03 menunjukkan bahwa dari 19 siswa terdapat 3 siswa mengalami kesulitan dalam penulis pemula. Yang pertama siswa kesulitan dalam penguasaan ejaan serta tata bahasa yaitu pada siswa masih sering mengalami salah dalam mengeja dan pada tata bahasa sering terjadi. Kedua, pengembangan ide yaitu siswa sering kali kesulitan dalam mengembangkan ide-ide mereka menjadi tulisan yang koherensi. Ketiga, struktur kata yaitu saat menulis kalimat yang benar dan lengkap menjadi tantangan siswa. Siswa sering membuat kalimat terlalu panjang dan pendek serta kurang lengkap.

Siswa sulit dalam kegiatan menulis diakibatkan faktor yang berasal pada luar diri dan dalam diri siswa, salah satunya penggunaan media serta model yang tidak efektif. Guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan siswa akan tetapi

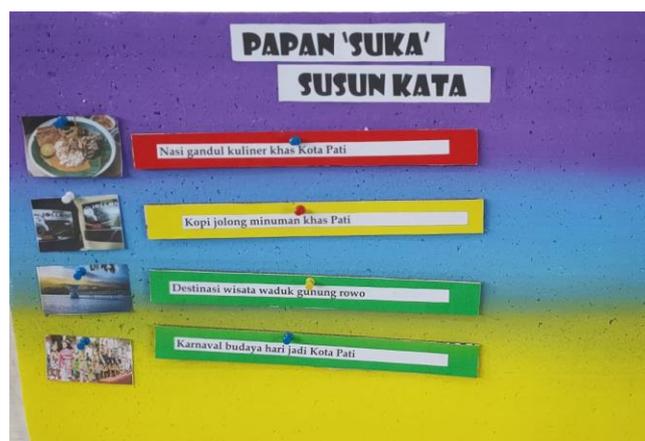
tidak memakai media memadai. Pada penelitian ini peneliti mencoba memakai media SUKA (suku kata) walaupun sederhana akan tetapi dapat membantu keterampilan siswa dalam menulis serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Mengumpulkan Informasi

Siswa kelas II mengalami kesulitan pada pemahaman materi suku kata dalam pelajaran bahasa Indonesia dan tidak tersedianya alat peraga. Kurikulum merdeka mengharuskan penggunaan model belajar yang terpadu pada setiap jejang pendidikan. Guru dapat menggunakan bermacam model serta media belajar, seperti model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media SUKA (susun kata), sesuai dengan kelas rendah. Tujuan dari penggunaan model dan media yaitu agar siswa dapat menunjukkan mengembangkan kosakata, melatih tata bahasa, memahami struktur kalimat, meningkatkan kreativitas, memperbaiki keterampilan menulis, dan meningkatkan pemahaman bahasa melalui aktivitas penyusunan kata-kata.

Desain Produk

Tahap selanjutnya setelah mengumpulkan informasi yaitu kegiatan desain produk media papan SUKA (susun kata) yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Media dibuat berasal dari bahan sederhana seperti kartu gambar, lem, paku payung, kartu kalimat, dan seterofom. Keunggulan dari media SUKA (susun kata) yaitu media yang mudah dibuat sewaktu-waktu, mudah dipahami penggunaannya, mengaktifkan siswa dalam belajar, menarik minat serta menciptakan kegiatan belajar interaktif.



Gambar 1. Media papan SUKA (Susun kata)

Hasil Validasi Produk

Tahap setelah membuat media kemudian dilakukan validasi media SUKA (susun kata) pada pembelajaran menulis. Selanjutnya yaitu proses validasi produk oleh ahli. Validator dilakukan oleh ahli media serta ahli materi. Instrumen pemvalidasian melalui angket penilaian oleh ahli desain serta ahli materi dengan skala Likert. Perolehan hasil validasi berikut ini.

a. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media SUKA divalidasi ahli media yaitu guru SD ahli bidang teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan perolehan dari uji validitas pada media SUKA (susun kata) diperoleh skor 85 dan dilakukan penghitungan memakai rumus memperoleh skor 3,8 kategori baik. Pedoman penskoran yang dipakai berikut ini.

$$\text{Skor rata - rata } (X) = \frac{\text{Jumlah skor } (\sum X)}{\text{Jumlah butir } (n)}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor rata - rata } (X) &= \frac{85}{22} \\ &= 3,8 \end{aligned}$$

Saran perbaikan oleh ahli media dijabarkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Saran & perbaikan ahli media

No	Aspek	Saran Perbaikan	Hasil perbaikan
1.	Ukuran huruf	Huruf pada media dibuat terlalu kecil	Media dibuat menggunakan ukuran huruf sedang.

Kesimpulan hasil validasi ahli media adalah media SUKA (susun kata) layak untuk digunakan sebagai produk dengan revisi.

b. Hasil Validasi Ahli materi

Penilaian pada media SUKA (susun kata) oleh validator guru SD dengan ahli pada bidang mata pelajaran bahasa Indonesia di SD. Perolehan skor dari ahli materi pada media SUKA (susun kata) memperoleh skor 71 dihitung memakai rumus skor mean 3,9 klasifikasi baik. Berikut pedoman penskoran yang digunakan dalam menghitung skor rata-rata pada ahli materi.

$$\text{Skor rata - rata } (X) = \frac{\text{Jumlah skor } (\sum X)}{\text{Jumlah butir } (n)}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor rata - rata } (X) &= \frac{71}{18} \\ &= 3,9 \end{aligned}$$

Perbaikan serta saran diberi oleh ahli materi dijabarkan dalam tabel 4, sebagai berikut.

Tabel 4. Saran dan perbaikan oleh ahli materi

No	Aspek	Perbaikan & Saran	Hasil perbaikan
1.	Kesederhanaan kata	Kata dan kalimat yang digunakan terlalu rumit	Media dibuat menggunakan kata dan kalimat sederhana sesuai dengan kemampuan siswa kelas rendah

Kesimpulan hasil validasi ahli materi adalah media SUKA (susun kata) layak untuk digunakan sebagai produk dengan perbaikan.

Tabel 5 . Hasil Penilaian ahli terhadap media

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Ahli media	3,8	Baik
2.	Ahli materi	3,9	Baik

c. Data Hasil Respon siswa

Hasil respon siswa dengan nilai keseluruhan pada siswa kelas II saat dilakukan uji coba adalah 97,8% klasifikasi begitu praktis. Sesuai percobaan media SUKA (susun kata) layak dipakai pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi ketrampilan menulis. Berikut rumus yang digunakan dalam menghitung respon peserta didik.

$$\text{Persentase yang dicari} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (40)}} \times 100$$

$$\text{Skor rata - rata (X)} = \frac{\text{Jumlah persentase } \sum X}{\text{Jumlah butir (n)}} \times 100$$

$$\text{Skor rata - rata (X)} = \frac{978}{10} \times 100$$

$$=97,8 \%$$

Proses penghitungan nilai pretest-posttest pada siswa sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil pretest-posttest siswa

No	Penilaian	Rata-rata	Kategori
1.	Pretest	70	Praktis
	Posttest	85	Praktis

Perolehan nilai rata-rata siswa kelas II pada pretest yaitu 70 dan pada posttest memperoleh nilai rata-rata 85. Berdasarkan hasil uji coba media SUKA (susun kata) layak dipakai dengan kenaikan 21,43%. Pada proses mengitung berikut ini.

$$\text{Hasil akhir} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Hasil rata - rata Pretest}} \times 100$$

$$\text{Hasil akhir} = \frac{85 - 70}{70} \times 100$$

$$= \frac{15}{70} \times 100$$

$$=21,43\%$$

d. Hasil Respon Wali kelas

pensekoran oleh wali kelas dalam uji coba dengan nilai rata-rata 3,8 klasifikasi baik, sehingga produk media SUKA (susun kata) layak dipakai pada kegiatan belajar. Pedoman pensekorana nilai berikut ini.

$$\text{Skor rata - rata } (X) = \frac{\text{Jumlah skor } (\sum X)}{\text{Jumlah butir } (n)}$$

$$\begin{aligned}\text{Skor rata - rata } (x) &= \frac{37}{10} \\ &= 3,8\end{aligned}$$

Sesuai perolehan nilai diatas, jika media yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi menulis di kelas II sekolah dasar. Sejalan pernyataan (Mahesti & Koeswanti, 2021) bahwa media baik untuk digunakan apabila mempunyai karakteristik kesesuaian isi, sesuai karakteristik siswa, sesuai materi dan tujuan yang diajarkan dan menarik siswa. Dengan demikian, hasil pada penelitian memiliki keunggulan dari media SUKA (susun kata) yaitu media sederhana yang dapat mudah dipahami siswa, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mengaktifkan siswa saat kegiatan belajar berlangsung karena terdapat gambar yang menarik perhatian.

Perbedaan hasil dari penelitian sebelumnya yang pertama oleh (Dalimunthe & Dwi, 2023) dengan keunggulan penelitan pada pengembangan media papan suku kata yang menarik digunakan untuk siswa kelas I SDN 067257 dan penelitian kedua oleh (Maulida et al., 2023) dengan pengembangan media PANTARA (papan rangkai kata) dengan keunggulan sudah dikembangkan media PANTARA dan apakah layak digunakan pada kegiatan belajar pelajaran bahasa Indonesia pada media PANTARA (papan rangkai kata) kata sangat layak dipakai. Selain itu media papan suku kata menurut (Setyowati, 2019) mempermudah dalam guru mengajar serta menarik perhatian siswa. Berdasarkan perolehan hasil validasi yang didapatkan dalam pengembangan produk. Maka dinyatakan begitu valid dan hasil valid pada hasil angket respon guru serta siswa dikatakan praktis.

SIMPULAN

Pada hasil dari penelitian, dari 19 siswa yang diteliti, 16 siswa memiliki kemampuan menulis yang sangat baik, sedangkan 8 siswa masih kurang. Siswa yang kesulitan sering salah dalam mengeja, tata bahasa, mengembangkan ide, dan menyusun kalimat yang benar. Faktor yang menyebabkan kesulitan yaitu faktor internal dan eksternal, termasuk penggunaan media yang tidak efektif. Namun, penggunaan media SUKA (Susun Kata) terbukti meningkatkan minat dan mempermudah pembelajaran. Media ini dinyatakan layak digunakan dengan penilaian rata-rata dari ahli materi 3,9, ahli media 3,8, dan guru 3,8. Uji coba menunjukkan respons siswa 97,8% sangat praktis. Nilai rata-rata pretest 70 dan posttest 85, menunjukkan peningkatan 21%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, W. A., & Fadhila, S. (2023). Peran Kepala Sekolah Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *IBTIDA: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 50–59. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i1.204>
- Adianti, T. N., Irawan Zain, M., & Affandi, L. H. (2021). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Di Sd Negeri 1 Taman Ayu). *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 2(2), 147–156. <https://doi.org/10.29303/pendas.v2i2.369>
- Cica Puspaningstya Putri Riyanto, D. H. (2024). *Penerapan Metode Pembelajaran Ceramah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Al Huda Bandung Kabupaten Tulungagung keterampilan dasar yang telah dibahas di atas , yaitu mampu*. 4(2).
- Dalimunthe, N., & Dwi, D. F. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Papan Susun Kata Pada Tema 5 Subtema 1 Membaca*

- Menulis Permulaan di Kelas I SDN 067257. 03, 1–13.*
- Fahma, M. A., & Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 6(1), 31. <https://doi.org/10.30651/must.v6i1.6966>
- Hakim, M. L., & Sukartiningsih, W. (2023). *Pengembangan Media Papan Detektif untuk Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 1904–1913.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Khoirunnisa, K., & Gumiandari, S. (2023). Menurunkan Stres Akademik Siswa SMA NU Lemahabang dengan Menggunakan Teknik Self Intruction dan Self Efficacy. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 887–895. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1590>
- Lazulfa, I. (2019). Keterampilan Berbahasa: Menulis Karangan Eksposisi. *Keterampilan Berbahasa Menulis Teks Eksposisi*, 1–6.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i1.33586>
- Maulida, Z. A., Ariyanti, N., Anugraheni, W. A., Faiza, N. M., & Setiawaty, R. (2023). *Pengembangan Media Paranta (Papan Rangkaian Kata) Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I. 2*, 810–827.
- Mufatikah, N., Rondli, W. S., & Santoso. (2023). Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 465–471. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Roka Ismail, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Papan Susun Kata Anak Hebat (Pasukan Hebat)” Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Tema 6 Subtema 3 Berbasis Scramble Di Kelas I Sdn 104607 Sei Rotan. *Seminar Nasional 2022-NBM Arts*. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7173>
- Sari, E. N., Aziizah, N., Asri, O. R., Vistian, J., Najikhah, F., & Artikel, S. (2024). *Pengembangan Media Papan Kartu Aksara Jawa [Pakarja] Guna Meningkatkan Minat Baca Info Artikel*. 7(1), 20–29.
- Setyowati, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2019). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 1(2), 12–15.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>