

Pengembangan Media Papan Gambar Bermuatan Makanan Tradisional Sasak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 1 Ubung

¹Ni Nyoman Tia Utami, ²Moh. Irawan Zain, ³Hikmah Ramdhani Putri

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62 Mataram, NTB, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: nyomantia04@gmail.com

Received: Maret 2025; Revised: May 2025; Published: May 2025

Abstrak

Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media papan gambar bermuatan makanan tradisional Sasak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prototipe, kevalidan, dan kepraktisan media papan gambar bermuatan makanan tradisional Sasak pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SDN 1 Ubung. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE dengan lima tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 28 orang siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembar angket validasi ahli materi dan media serta angket respon siswa dan guru. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor penilaian 1 sampai 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe media papan gambar terdiri dari beberapa bagian yaitu tempat untuk menempel nama media, nama makanan, gambar alat-alat dan nama alat-alatnya, gambar bahan-bahan dan nama bahan-bahannya, dan tempat menempel gambar langkah-langkah dan kalimat sesuai yang ada pada gambar langkah-langkahnya. Adapun penilaian dari ahli materi mendapat persentase 94% dengan kriteria sangat valid, persentase 92% dengan kategori sangat valid dari ahli media, respon guru memperoleh persentase 95% kategori sangat praktis, dan respon siswa memperoleh persentase 98% kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media papan gambar sudah valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SDN 1 Ubung.

Kata kunci: Media Papan Gambar, Makanan Tradisional Sasak, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Development of Picture Board Media Containing Traditional Sasak Food in Indonesian Language Learning for Grade IV Students of SDN 1 Ubung

Abstract

Learning media is used as a tool to help teachers in teaching and learning activities. One of the media that can be used is a picture board media containing traditional Sasak food. This study aims to determine the prototype, validity, and practicality of the picture board media containing traditional Sasak food in learning Indonesian Language for fourth grade students of SDN 1 Ubung. The method used in this study is the Research and Development method (*Research and Development*) ADDIE model with five stages, namely *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The subjects of this study were 28 fourth grade students. The data collection instruments used were interview guidelines, material and media expert validation questionnaires, and student and teacher response questionnaires. The data analysis technique of this study used a Likert scale with an assessment score of 1 to 4. The results of the study showed that the prototype of the drawing board media consisted of several parts, namely a place to stick the name of the media, the name of the food, pictures of tools and the names of the tools, pictures of ingredients and the names of the ingredients, and a place to stick pictures of steps and sentences according to those in the picture of the steps. The assessment from the material expert got a percentage of 94% with very valid criteria, a percentage of 92% with a very valid category from the media expert, the teacher's response got a percentage of 95% in the very practical category, and the student's response got a percentage of 98% in the very practical category. Based on the results of the study, it can be concluded that the drawing board media is valid and practical to be used as a learning medium in class IV SDN 1 Ubung.

Keywords: Drawing Board Media, Traditional Sasak Food, Language Learning.

How to Cite: Utami, N. N. T., Zain, M. I., & Putri, H. R. (2025). Pengembangan Media Papan Gambar Bermuatan Makanan Tradisional Sasak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 1 Ubung. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2838>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2838>

Copyright© 2025, Utami et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang penting untuk kemajuan sebuah negara dikarenakan kemajuan sebuah negara ditentukan oleh cerdasnya kehidupan bangsa (Selaturrohmi dan Haikal, 2024). Oleh karena itu, salah satu inovasi dalam dunia pendidikan saat ini adalah dengan diterapkannya kurikulum merdeka. Widyastuti (2022), kurikulum merdeka memberikan kebebasan belajar kepada siswa dan memungkinkan siswa belajar dengan nyaman, tenang, dan tanpa tekanan. Oleh karena itu, untuk merancang pembelajaran yang berkualitas, guru perlu melakukan asesmen awal terlebih dahulu untuk mengidentifikasi kemampuan awal dan kebutuhan belajar siswa (Astria, et al., 2024).

Penerapan kurikulum merdeka di sekolah mencakup berbagai mata pelajaran termasuk Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa pada siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan sekolah dasar merupakan tahap pertama dalam pengembangan potensi berbahasa setelah pembelajaran pada jenjang pendidikan sebelumnya (Taman Kanak-Kanak/TK). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bukanlah suatu hal yang mudah karena setiap siswa mempunyai pengalaman yang berbeda-beda (Putranto, et al., 2023) sehingga Arrasyid dan Ernawati (2024) menekankan bahwa guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik baik dari segi model, metode, media, atau aspek lainnya agar keterampilan yang diharapkan dapat tercapai.

Kemampuan berbahasa terdiri dari empat komponen yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling terkait satu sama lain (Ambarwati, Mu'awwanah, dan Farhurohman, 2019). Kemampuan menyimak dan berbicara adalah contoh keterampilan berbahasa lisan, sementara kemampuan membaca dan menulis adalah contoh keterampilan berbahasa tulis (Febrianti, Rukiyah, dan Missrian, 2023). Maka dari itu untuk mengembangkan kemampuan berbahasa tersebut, guru perlu menyiapkan pembelajaran dengan sebaik-baiknya mulai dari media, metode, dan yang lainnya agar pembelajaran menjadi lebih maksimal. Sejalan dengan itu, Gummah dan Rapsajani (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif mempunyai peran penting untuk meningkatkan prestasi dan minat siswa dalam belajar.

Kenyataannya saat ini masih terdapat kendala yang dialami dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat di atas, Septiyani dan Mukhlishina (2023) juga menyatakan bahwa salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah minimnya inovasi pada media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh saat mengikuti kegiatan belajar dan berujung pada nilai rendah yang diperoleh siswa. Febrianti, Rukiyah, dan Missrian (2023) juga menemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya buku teks sebagai sumber belajar, belum adanya inovasi media untuk menyajikan materi pembelajaran sehingga hal tersebut berdampak pada pembelajaran yang menjadi membosankan, monoton, dan menyebabkan pembelajaran menjadi pasif.

Berdasarkan kegiatan prapenelitian berupa wawancara bersama guru kelas IV pada hari Jumat tanggal 19 Juli 2024 di SDN 1 Ubung didapatkan hasil bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab, dan

penugasan. Kemudian pada setiap proses pembelajarannya, guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media dalam penyampaian materi. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Kemudian, diperoleh juga bahwa masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kurang antusias terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasannya ke dalam teks ataupun kalimat. Hal tersebut bisa jadi disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media untuk penyampaian materi.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh juga hasil bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru pernah mengajukan pertanyaan kepada siswa-siswanya terkait makanan tradisional yang ada di daerahnya. Namun saat ditanya mengenai hal tersebut, siswa tidak bisa menjawab apa saja nama-nama makanan tradisional yang ada di daerahnya. Dari hasil prapenelitian tersebut, peneliti memandang perlu inovasi dalam media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga membuat pembelajaran tidak monoton, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, membantu siswa menuangkan ide ataupun gagasannya, dan juga memahami materi yang dipelajari.

Saputra, Makki, dan Zain (2022) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar sehingga meningkatkan keingintahuan siswa untuk memahami pelajaran. Sejalan dengan itu, Fauziah, Dewi, dan Jiwandono (2022) juga menyatakan bahwa untuk mendorong motivasi siswa dalam belajar, memperkaya informasi, mempermudah pemahaman materi, dan meningkatkan konsentrasi selama proses pembelajaran, diperlukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, dan salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas.

Sejalan dengan penjelasan di atas, Athifah, Zain, dan Ermiana (2022) menambahkan bahwa dengan menggunakan media dalam pembelajaran, dapat membantu memperlancar proses pembelajaran, baik itu dalam menyampaikan materi ataupun membantu siswa untuk fokus dan memahami materi pembelajaran. Untuk mendukung kelancaran dalam proses pembelajaran, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran proses belajar dapat berlangsung dengan lebih maksimal (Anugrah, Istiningih, dan Zain, 2022).

Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media papan gambar yang akan diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang akan dipergunakan guru hendaknya kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Nabilah, et al., 2024). Selaras dengan penjelasan tersebut, Astini dan Maisyaroh (2023) juga menemukan bahwa masih banyak anak-anak usia dini yang belum mengenal daerah mereka sendiri contohnya seperti makanan tradisional. Padahal penggunaan kearifan lokal seperti makanan tradisional dalam pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan siswa mengenai kearifan lokal di lingkungan mereka serta sebagai sarana untuk menanamkan rasa cinta terhadap kearifan lokal di daerah mereka (Isra, et al., 2023). Adapun keterbaruan pada

penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk papan agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan gambar-gambar yang digunakan tersebut merupakan gambar-gambar kearifan lokal berupa gambar makanan tradisional yaitu makanan tradisional Sasak. Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui prototipe, kevalidan, dan kepraktisan media papan gambar bermuatan makanan tradisional Sasak pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SDN 1 Ubung.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan mengujinya (Slamet, 2022). Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE dari Dick dan Carry (1996) yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

Tahap analisis adalah tahap mencari dan mengumpulkan data dengan cara menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa dan materi-materi pada pelajaran Bahasa Indonesia. Tahap desain dilakukan perancangan desain media pembelajaran papan gambar yang dipilih yakni pada Bab V dengan materi teks prosedur. Tahap ketiga dilakukan pengembangan media papan gambar berdasarkan rancangan awal media. Tahap penerapan yaitu media pembelajaran papan gambar diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Terakhir tahap evaluasi dilakukan untuk memperoleh hasil penilaian dari angket respon siswa dan angket respon guru.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Ubung. Adapun jumlah siswa kelas IV di SDN 1 Ubung adalah 28 orang siswa. Pada saat pengimplementasian media, maka siswa kelas IV yang berjumlah 28 orang tersebut akan diberikan angket penilaian yaitu angket respon siswa agar mengetahui kepraktisan dari media papan gambar yang dikembangkan. Kemudian guru kelas IV yang berjumlah 1 orang juga akan diberikan angket penilaian agar mengetahui kepraktisan dari media papan gambar tersebut.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan agar informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh. Angket adalah alat pengumpulan data berupa pertanyaan yang diberikan secara tertulis kepada subjek penelitian. Adapun instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, angket validasi ahli materi dan media, serta angket respon siswa dan guru.

Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini meliputi analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa informasi yang diperoleh melalui saran dan tanggapan dari ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon siswa. Kemudian analisis data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian dari ahli media, ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa yang dikonversi ke data kuantitatif dengan penskoran menggunakan skala likert dengan skor penilaian 1 sampai 4. Analisis data digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan

media papan gambar yang dikembangkan. Berikut rumus untuk menghitung presentase kevalidan media papan gambar (Septiani dan Okmarisa, 2023):

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk memberikan keputusan terhadap kevalidan produk media pembelajaran maka diterapkan konversi skala tingkat kevalidan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Kriteria tingkat kevalidan

No	Interval	Alternatif Jawaban
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0% - 20%	Tidak Valid

Sumber: Septiani dan Okmarisa (2023)

Kemudian untuk menghitung presentase kepraktisan menggunakan rumus (Septiani dan Okmarisa, 2023):

$$\text{Presentase Kepraktisan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk memberikan keputusan terhadap kepraktisan produk media pembelajaran maka diterapkan konversi pencapaian kepraktisan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Kriteria tingkat kepraktisan

No	Interval	Alternatif Jawaban
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40%	Kurang Praktis
5	0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber: Septiani dan Okmarisa (2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti yakni berupa prototipe, kevalidan, dan kepraktisan media pembelajaran papan gambar bermuatan makanan tradisional Sasak pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Ubung.

Analysis (Analisis)

Hasil yang diperoleh pada tahap ini yaitu pada proses pembelajaran, metode yang digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Kemudian pada pembelajaran, guru menggunakan buku pelajaran saja karena yang tersedia di sekolah hanya buku pelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya diperoleh juga bahwa siswa kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasannya ke dalam bentuk kalimat ataupun teks dan siswa juga tidak mengetahui nama makanan tradisional yang ada di daerahnya.

Kegiatan selanjutnya melakukan analisis kebutuhan siswa yaitu terkait dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang mendukung berjalannya kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan

terjadinya proses belajar yang bermakna karena dengan penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan siswa memahami pelajaran, dan mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar (Ridwan, Tahir, dan Istiningsih, 2023). Selain itu, dilakukan juga analisis karakteristik siswa yaitu masih terbatas pada hal-hal yang konkret. Menurut Jean Piaget karakteristik siswa sekolah dasar yaitu terletak pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang masih terbatas pada hal-hal yang konkret (Santrock, 2019). Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bahwa siswa kelas IV di SDN 1 Ubung tidak mengetahui nama makanan tradisional yang ada di daerahnya. Oleh karena itu, peneliti memandang perlunya inovasi media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa dengan cara memasukkan kearifan lokal berupa makanan tradisional Sasak pada media papan gambar yang dikembangkan.

Terakhir melakukan analisis pada materi pelajaran Bahasa Indonesia dalam buku kurikulum merdeka pada topik bab 5 yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa yakni elemen menulis. Analisis tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan pada proses pembelajaran. Sulastris, Intiana, dan Erfan (2023) juga menyatakan bahwa analisis permasalahan dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan analisis-analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran konkret yang dapat membantu siswa untuk bisa menulis teks prosedur yang berkaitan dengan makanan tradisional Sasak

Design (Desain)

Pada ini kegiatan yang pertama dilakukan, yaitu mencari referensi bentuk media dari internet kemudian disesuaikan dengan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran papan gambar. Setelah itu, menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat media. Kemudian selanjutnya merancang bentuk media pembelajaran papan gambar sesuai dengan materi yang dipilih yakni pada Bab V dengan materi teks prosedur pada elemen menulis. Menurut Amaliah, Tisnasari, dan Setiawan, (2023), menulis adalah kemampuan penting yang dimiliki oleh siswa karena hal tersebut sebagai bentuk komunikasi dalam penyampaian gagasan dengan bahasa tulis untuk suatu tujuan. Oleh karena itulah, pada penelitian ini termuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan menulis yakni menulis teks prosedur.

Adapun desain prototipe media pembelajaran papan gambar dibuat menggunakan bantuan aplikasi *canva*. *Canva* adalah suatu aplikasi yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran yang menyediakan berbagai peralatan seperti presentasi, poster, pamflet, brosur, logo, template, dan sebagainya (Yuliana, et al., 2023).



Gambar 1. Desain untuk Pelecing



Gambar 2. Desain untuk Beberuk



Gambar 3. Desain untuk Urap-urap

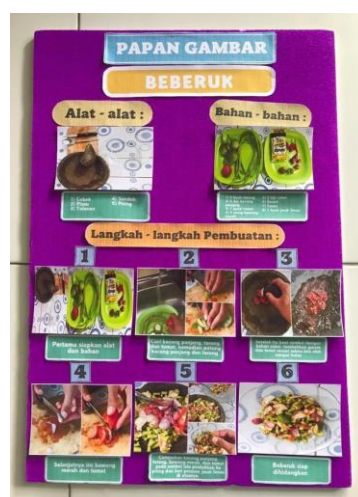
Development (Pengembangan)

Tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan ini diantaranya yaitu:

- Mengukur panjang dan lebar styrofoam. Styrofoam merupakan bahan yang mudah ditemui dan dapat diolah menjadi media pembelajaran yang kreatif (Savitri, Primasatya, dan Wahyudi, 2022). Oleh karena itu, peneliti menggunakan styrofoam sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran papan gambar karena mudah dijumpai dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran
- Menempel nama media, nama makanan, gambar makanan tradisional Sasak, dan menempel tulisan sesuai yang ada pada gambar tersebut pada styrofoam dengan menggunakan *double tape* putih.



Gambar 4. Media untuk Pelecing



Gambar 5. Media untuk Beberuk



Gambar 6. Media untuk Urap-urap

- Selanjutnya melakukan uji validasi. Validasi adalah tahap melakukan penilaian oleh validator ahli di bidangnya (Samudro, Shodikin, dan Aini, 2022). Pada penelitian ini akan dilakukan validasi ahli materi dan ahli media.

Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini yaitu Januari Rizki Pratama R., S.Pd., M.Hum. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah:

Tabel 3 Hasil validasi ahli materi

Hasil	Kriteria
94%	Sangat Praktis

Hasil validasi di atas menunjukkan bahwa tingkat kevalidan materi dari media pembelajaran papan gambar yaitu sebesar 94% yang artinya bahwa media pembelajaran papan gambar yang dikembangkan berkategori sangat valid dan dapat digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.

Validasi Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini yaitu Dra. Siti Rohana Hariana Intiana, M.Pd. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah:

Tabel 4 Hasil validasi ahli media

Hasil	Kriteria
92%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa tingkat kevalidan media papan gambar yaitu sebesar 92% yang artinya bahwa media pembelajaran papan gambar yang dikembangkan berkategori sangat valid dan dapat digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media yakni untuk gambar di full kan dan variasi warna untuk media-media yang lain.

Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini produk yang dikembangkan diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Ulandari, Dewi, dan Istiningsih (2022) juga menyatakan bahwa *implementation* merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk menggunakan produk dalam kegiatan pembelajaran dan melihat interaksi antar siswa ketika menggunakan produk tersebut. Setelah media papan gambar diterapkan dalam pembelajaran, media papan gambar juga perlu diberikan respon oleh siswa dan guru kelas IV agar mengetahui kepraktisan dari media tersebut

Hasil Respon Siswa

Diketahui bahwa presentase angket respon siswa terhadap media pembelajaran papan gambar adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil respon siswa

Hasil	Kriteria
98%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa tingkat kepraktisan media memperoleh presentase sebesar 98% yang artinya media dikategorikan sangat praktis digunakan.

Hasil Respon Guru

Presentase angket respon guru terhadap media pembelajaran papan gambar adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil respon guru

Hasil	Kriteria
95%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa tingkat kepraktisan media memperoleh presentase sebesar 95% yang disimpulkan bahwa media papan gambar dikategorikan sangat praktis digunakan.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, yaitu memperoleh hasil penilaian dari angket respon siswa dan angket respon guru terhadap media pembelajaran. Waruwu (2024) juga menyatakan bahwa evaluasi adalah tahap memberikan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan berupa umpan balik dari pengguna produk. Adapun hasil penilaian yang diperoleh yaitu angket respon siswa dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang memperoleh presentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal tersebut terlihat dari respon siswa yang ditulis pada angket yang disimpulkan bahwa mereka sangat senang belajar menggunakan media papan gambar.

Selanjutnya yaitu diperoleh hasil penilaian dari angket respon guru. Adapun hasil penilaian dari respon guru diperoleh sebesar 95% yang termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dengan saran dalam pelaksanaan sudah baik dan memuaskan karena media yang digunakan mampu mengasah pola pikir siswa dengan mudah dan paham, usahakan lebih ditingkatkan dan pertahankan. Sejalan dengan hal tersebut, Nurrahman, et al. (2022) juga menambahkan bahwa media pembelajaran yang berbentuk papan mempunyai beberapa kelebihan diantaranya yaitu (1) memberikan kemudahan bagi guru untuk menjelaskan materi, (2) mendorong perhatian siswa, (3) mengefisienkan waktu dan tenaga, dan (4) mendorong sikap positif siswa seperti aktif dalam pembelajaran. Kemudian untuk kekurangannya yaitu (1) memerlukan waktu untuk menyiapkan materi dan (2) sulit menampilkan dalam jarak yang jauh.

Sejalan dengan penjelasan di atas, Damayanti dan Mizan (2023) juga menyatakan bahwa tingkat keefektifan penggunaan media papan gambar sudah efektif karena penggunaan media papan gambar sangat mudah diaplikasikan pada pembelajaran. Kemudian Alfitra, Azizah, dan Murniyati (2023) menambahkan bahwa media papan dapat membuat peserta didik lebih senang, mudah mengingat materi, memotivasi peserta didik lebih semangat untuk menerima materi, dan peserta didik juga lebih aktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media papan gambar bermuatan makanan tradisional Sasak pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Ubung, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Prototipe media papan gambar ini secara garis besar yakni terbuat dari styrofoam warna yang berukuran 60 cm x 40 cm. Pada media papan gambar ini berisi gambar cetak makanan tradisional Sasak dari daerah Lombok Tengah. Gambar makanan tradisional Sasak tersebut dicetak menggunakan kertas foto glossy dan tulisan

pada media papan gambar diprint menggunakan kertas HVS. Media papan gambar sendiri terdiri dari beberapa bagian yaitu tempat untuk menempel nama media, kemudian tempat menempel nama makanan, menempel gambar alat-alat dan nama alat-alatnya, menempel gambar bahan-bahan dan nama bahan-bahannya, dan tempat menempel gambar langkah-langkah dan kalimat sesuai yang ada pada gambar langkah-langkahnya.

2. Tingkat kevalidan dari media papan gambar mendapatkan kriteria sangat valid yang diperoleh berdasarkan penilaian dari ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 92%.
3. Tingkat kepraktisan media papan gambar mendapatkan kriteria sangat praktis yang diperoleh berdasarkan presentase dari respon siswa dan respon guru. Presentase yang diperoleh dari respon siswa sebesar 98% dan presentase yang diperoleh dari respon guru sebesar 95%.

REFERENSI

- Alfitra, D., Azizah. D. N., & Murniyanti, R. (2023). Pengembangan Media Papan Tempel pada Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 2(2), 99-106
- Amaliah, T., Tisnasari, S., & Setiawan, S. (2023). Kesulitan membaca dan menulis pada siswa berkesulitan belajar di kelas tinggi SD Negeri Bojong Baru. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 367-382. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2268>
- Ambarwati, S. D., Mu'awwanah, U., & Farhurohman, O. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 143-154.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216. Retrieved from <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81>
- Arrasyid, M. M., & Ernawati, A. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 382-395. Retrieved from <https://ejournal.yasinalsys.org/index.php/AJECEE/article/view/3254/2541>
- Astini, B. N., & Maisyaroh, M. (2023). Pengenalan Makanan Tradisional Sasak dalam Pembelajaran Muatan Lokal di PAUD. *Journal of Education Research*, 4(4). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.535>
- Astria, F. P., Affandi, L. H., Putri, H. R., Hidayati, V. R., & Hasnawati, H. (2024). Workshop Pengembangan Asesmen Numerasi Berbasis Hierarchicalcontent dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN 2 Darek Lombok Tengah. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 4(2), 123-129. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v4i2.215>
- Athifah, N., Zain, M. I., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 1(2), 187-195. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063>

- Damayanti & Mizan, S. (2023). Pengembangan Media Papan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pendidikan Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan Kelas IV SDIT Mumtazqul Qur'an. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 1299-1310. Retrieved from <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/new-snasppm/article/view/2151/1227>
- Fauziah, N. R., Dewi, N. K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Poster Muatan PPKN Materi Pancasila Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 7-14. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2085>
- Febrianti, S. R. I., Rukiyah, S., & Missriani. (2023). Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 34-37. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10069206>
- Gummah, S., & Rapsajani, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Metode Active Learning Tipe Team Game Tournament Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Journal of Authentic Research*, 2(1), 39-53. <https://doi.org/10.36312/jar.v2i1.2130>
- Isra, M., Tahir, M., Zain, M. I., & Istiningasih, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tema: keunikan Daerah Tempat Tinggalku Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 188-192. DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3139>
- Nabilah, M. I, Istiningasih, S., Erfan, M., Tahir, M., Hakim, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Baca Menggunakan Kartu Huruf Bermuatan Kearifan Lokal Suku Sasak. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 257-261. doi: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i3.360>
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papam Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437-446. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4346>
- Putranto, R. A., Inayanti, D., Mahardika, P. A., & Safira, R. A. (2023). *Terampil Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Ridwan, M., Tahir, M., & Istiningasih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 184-191. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1095>
- Samudro, G., Shodikin, A., & Aini, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 6(2), 161-169. <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss2/692>
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development 17th edition*. New York: McGrawHill.
- Saputra, D., Makki, M., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Berbasis Dongeng Monyet Dan Kura-Kura Mata Pelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 75-80. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1692>
- Savitri, M. W. N., Primasatya, N., & Wahyudi. (2022). Pengembangan Media PUZFOAM (Puzzle Styrofoam) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Struktur Tumbuhan. *Efektor*, 9(2), 296-304. Retrieved from

- <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e>. DOI:
<https://doi.org/10.29407/e.v9i2.17464>
- Selaturrohmi, S., & Haikal, M. (2024). Validitas Modul Sistem Perncernaan Manusia Berbasis Problem Based Learning di MA Sirojut Tholibin Taman Sari Pamekasan. *Journal of Authentic Research*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.36312/jar.v3i1.1447>
- Septiani, B. D., & Okmarisa, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Laju Reaksi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 5(1), 12-23. [https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5\(1\).12548](https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5(1).12548)
- Septiyani, D. D., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Bercerita Materi Menentukan Ide Pokok melalui Teks Non Fiksi Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2567-2575. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5925>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Sulastri, D. ., Intiana, S. R. H. ., & Erfan, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) pada Kemampuan Membaca Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 125-130. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5130>
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan Alat Peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) Berbasis Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SDN 02 Pejanggik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216-222. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.428>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyastuti, A. (2022). *Merdeka Belajar dan Implementasinya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yuliana, D., Baijuri, A. ., Suparto, A. A. ., Seituni, S. ., & Syukria, S.. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>