



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2567 - 2575

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Papan Bercerita Materi Menentukan Ide Pokok Melalui Teks Non Fiksi

Dilna Dwi Septiyani^{1✉}, Innany Mukhlishina²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia^{1,2}

E-mail: Dilnadwiseptiyani28@gmail.com¹, Innany@umm.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu siswa membentuk karakter bahasa yang santun, berbudaya, mengungkapkan pendapat dengan baik, serta meningkatkan kemampuan analitis dan imajinatif. Tujuan dengan adanya penelitian ini adalah dengan membuat inovasi dalam pembelajaran dengan membuat Talking Board learning. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Media PAPAN BERCERITA ini "valid" untuk digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi melalui instrumen angket validasi dengan presentase kelayakan sebesar ahli media 80% dan ahli materi 88,9% dengan kategori layak. Media PAPAN BERCERITA ini dinilai sangat baik kemenarikannya dan keterterapannya yaitu dengan tingkat presentase 96% yang didapat melalui angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa hal dapat disarankan: 1) Guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih lingkungan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. 2) Pimpinan sekolah diharapkan lebih banyak memberikan kesempatan kepada guru untuk berdiskusi melalui FGD untuk meningkatkan kompetensi guru. 3) Peneliti sejenis, peneliti sejenis dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam mengembangkan lingkungan belajar untuk mengatasi permasalahan pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, media, pembelajaran.

Abstract

Indonesian language learning is expected to help students form polite, cultured language characters, express opinions well, and improve analytical and imaginative abilities. The purpose of this research is to make innovations in learning by making Talking Board learning. This research is a development research (R&D) using qualitative and quantitative approaches. This TALKING BOARD media is "valid" for use in learning after being validated by media and material experts through a validation questionnaire instrument with a feasibility percentage of 80% media experts and 88.9% material experts with a feasible category. This STORYTELLING BOARD media is considered very good in its attractiveness and applicability, namely with a percentage level of 96% obtained through a student response questionnaire. Based on the results of this study, several things can be suggested: 1) Teachers are expected to be more creative in choosing a learning environment so that it can improve learning outcomes and student motivation. 2) School leaders are expected to provide more opportunities for teachers to discuss through FGDs to improve teacher competence. 3) Similar researchers can use the results of this study as a reference in developing a learning environment to overcome learning problems.

Keywords: development, media, teaching and learning.

Copyright (c) 2023 Dilna Dwi Septiyani, Innany Mukhlishina

✉Corresponding author :

Email : Dilnadwiseptiyani28@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5925>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Keterbatasan lingkungan belajar menjadi latar belakang karya pengembangan media pembelajaran. Sebagian besar sekolah belum mengenalkan berbagai alternatif lingkungan belajar, serta guru yang hanya mengandalkan lingkungan belajar berbasis teks dari media cetak seperti buku, modul, poster dan koran. Mengabaikan penggunaan media pembelajaran audio visual, media elektronik, multimedia dan lain-lain. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus mempertimbangkan keunggulan media pembelajaran yang memberikan peluang bagi guru untuk dapat berkreasi dan berinovasi dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang berujung pada munculnya pembelajaran yang berkualitas. Hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Kualitas dan hasil belajar siswa di sekolah salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, guru juga dapat menyediakan siswa dengan situasi belajar yang bermakna dan menciptakan interaksi antara guru dan siswa.

Pengembangan lingkungan belajar dilakukan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta bertujuan untuk mengubah perilaku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sinilah dikembangkan konsep pengembangan media pembelajaran yang saat ini mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teori yang dikemukakan oleh (Bahri, 2017) menyatakan bahwa pengembangan adalah kegiatan atau proses di mana pembelajaran direncanakan secara sistematis dan logis, dengan mempertimbangkan kemungkinan dan kemampuan siswa untuk mencapai hasil yang maksimal. Asumsi ini menekankan kreativitas berdasarkan sistem kerja dengan mempertimbangkan keadaan belajar siswa (Abdullah et al., 2023). Oleh karena itu, konsep pengembangan pembelajaran mengedepankan pengembangan potensi dan keterampilan peserta didik.

Sementara itu (Suyitno, 2014) menjelaskan bahwa pengembangan sebagai bagian dari materi pendidikan bergantung pada pengetahuan baik secara teoritis maupun praktis. Konsep ini menitikberatkan pada pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan pengetahuan yang ada. Banyak definisi media pembelajaran telah dikemukakan dalam tulisan-tulisan sebelumnya. Menurut (Hasan, et al., 2021) Media pembelajaran adalah media yang mengandung informasi atau pesan pendidikan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memperoleh konsep, keterampilan dan kemampuan baru. Dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk membuat media pembelajaran berdasarkan teori-teori pengembangan yang ada. Karena media merupakan media pembelajaran, maka digunakan teori perkembangan pembelajaran sebagai teori perkembangan.

Bahasa Indonesia memiliki peran krusial dalam perkembangan sosial, intelektual, dan emosional siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu siswa membentuk karakter bahasa yang sopan, berbudaya, mengungkapkan pendapat secara efektif, serta meningkatkan kemampuan analitis dan imajinatif. Adapun tantangan besar yang saat ini sering terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Sehingga tidak jarang siswa memperoleh nilai rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tepat, akurat, dan efisien, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Mempelajari bahasa Indonesia juga diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia (Yusi Kamhar & Lestari, 2019).

Penelitian ini dilakukan dengan membuat salah satu inovasi media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar dimana *Talking Board learning* merupakan sarana yang merupakan

salah satu inovasi dalam pembelajaran. Papan tulis digunakan sebagai sarana untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Lingkungan belajar forum diskusi ini terdiri dari beberapa bagian yang memungkinkan siswa berlatih mengidentifikasi gagasan utama dalam materi teks informasi. Dimana kebaharuan dalam penelitian ini adalah bentuk implementasi dari media yang disusun agar siswa mampu untuk mengidentifikasi gagasan utama dalam memahami sebuah teks informatif.

Adapun penelitian terkait dalam pembuatan media ini dilakukan Solikhah, Devi Rovi'atus (2023), dengan judul penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo, dengan hasil penelitian Berdasarkan hasil analisis data ditunjukkan bahwa media pembelajaran papan dan kartu misteri dapat meningkatkan kemampuan Bercerita siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post test* pada kelas eksperimen yang meningkat, dan adanya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan Bercerita siswa, dibuktikan dengan hasil uji independent sample t test, yang menunjukkan t hitung 8,792 lebih besar dibandingkan t tabel 2,02439, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dibandingkan dengan 0,05. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan Bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo (Media et al., 2023).

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Latifah & Aini (2018), dengan judul Kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media papan flannel anak usia 4-5 tahun, Berdasarkan hasil ini maka harus dilakukan tindakan intervensi melalui kegiatan bermain balok. Setelah melakukan intervensi tindakan siklus I maka diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 51.1%. Kemudian dilakukan intervensi tindakan siklus II dan diperoleh nilai rata-rata 75.4%. Berdasarkan hasil ini maka kemampuan membaca permulaan anak telah meningkat sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sehingga tindakan intervensi dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan media papan flanel sangat efektif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak (Hasanah & Nurhasanah, 2020). Sejalan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Kristiani dan Suprihatien (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar dengan melakukan Penerapan media belajar boneka. tangan. dapat digunakan. pada materi dalam menyimak/mendengarkan. dongeng pada siswa kelas. III Sekolah Dasar. Penulisan ini menerapkan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Melihat keadaan yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian maka penulisan ini hanya sampai tahap validasi saja sebagai tolak ukur kelayakan media boneka tangan pada materi menyimak/mendengarkan dongeng Kelayakan dari hasil validasi media sebesar 94%, sedangkan hasil validasi materi pada validator pertama sebesar 88,3% dan validator kedua sebesar 86,6%. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran boneka tangan dapat digunakan untuk materi menyimak/mendengarkan dongeng pada Siswa kelas II Sekolah Dasar (Krisanti et al., 2020).

Berangkat dari uraian di atas, dikarenakan belum adanya peneliti yang melakukan penelitian pada kelas atas menggunakan media pembelajaran tersebut, sehingga peneliti ingin mengembangkan aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran *Talking Board* untuk mendapatkan ide pokok melalui teks informatif untuk siswa kelas IV SDN Dadaprejo.

METODE

Metode penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) atau disebut juga dengan penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu siswa kelas IV SDN Dadaprejo 1 sebanyak 15 siswa. Metode pengumpulan data yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian

ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data Kualitatif diperoleh dalam kegiatan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui lembar angket validasi dan angket respon siswa. Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Tahap-tahap (Prosedur) dari model pengembangan ADDIE sendiri terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, dan penerapan (Bakhri, 2019).

Tahap Analisis

Tahapan awal yang dilakukan peneliti untuk menganalisis permasalahan yang terjadi. Peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data dan permasalahan yang terjadi di SDN Dadaprejo 1. Observasi dilakukan secara acak untuk mengetahui kondisi dan fakta yang ada di lapangan.

Tahapan Desain

Dari hasil analisis kebutuhan siswa yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan permasalahan yaitu terkait media pembelajaran yang kurang bervariasi dan hanya terbatas pada gambar. Oleh karena itu, peneliti telah merancang untuk mengembangkan media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi khususnya Materi Menentukan Ide Pokok melalui Teks Non Fiksi.

Tahapan Pengembangan



Gambar Media Pembelajaran Papan Bicara

Pada tahap ini media pembelajaran papan bicara dibuat untuk dilakukan penilaian oleh ahli media dan materi menggunakan angket validasi. Untuk menguji kevalidan media pembelajaran Papan BerceKITA, dilakukan uji validasi media yang dilakukan oleh ahli media, uji validasi materi oleh ahli materi dengan menggunakan instrument lembar angket validasi. Data ini diproses dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh lalu dibandingkan dengan jumlah skor yang diharapkan sehingga didapat presentase kelayakan menurut Arikunto dalam (Hasan, et al., 2021). Untuk menghitung presentase kelayakan digunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian ini diidentikkan dengan presentasi skor. Semakin besar skor yang diperoleh produk dari hasil validasi semakin baik tingkat kelayakannya. Berikut ini kriteria pengambilan keputusan dalam validasi (Setiawan et al., 2021).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Presentase	Keterangan
1	80%-100%	Layak
2	60%-79,99%	Cukup Layak
3	50%-59,99%	Kurang Layak
4	0%-49,99%	Tidak Layak

Tahap Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap media yang sudah dikembangkan (Rosmiati, 2019). Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dan keterterapan media pembelajaran Papan Bercerita.

Tahap Evaluasi

Setelah dilakukan uji coba media pembelajaran kepada siswa kelas IV dalam kegiatan praktik mengajar, peneliti sudah mengetahui dan dapat mengukur tingkat keberhasilan dari produk yang dikembangkan. pada tahap ini, peneliti dapat melakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan, agar media pembelajaran Papan Bercerita ini benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, angket dan dokumentasi (Fransisca & Putri, 2019). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan yaitu : tahap analisis, desain, pengembangan, dan penerapan (Bakhri, 2019). Hasil dari media yang dikembangkan berupa produk media pembelajaran Papan Bercerita dengan materi Menentukan Ide Pokok melalui Teks Non Fiksi Kelas IV dikatakan “valid”

Tabel 2. Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan Media	Kombinasi warna pada media Bervariasi		√			
		Ukuran media pas (tidak terlalu besar/terlalu kecil)		√			
		Media Papan Bercerita digunakan sebagai salah satu media untuk memudahkan siswa dalam memahami materi menentukan ide pokok		√			
		Tampilan media menarik (dilihat dari desain media).		√			
2	Media dalam Pembelajaran	Media tahan lama atau tidak mudah rusak.				√	
		Media mudah dibawa kemana-mana karena ringan.		√			
		Media Papan Bercerita sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√			
		Kemampuan media dalam menarik minat siswa (dilihat dari desain dan tampilan media).		√			
		Media dapat digunakan oleh guru dan siswa.		√			
		Media bersifat merangsang imajinasi siswa.				√	

$$\text{Nilai Validasi Media} = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Tabel 3. Validasi Materi

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian	Penyampaian materi jelas		√			
		Penyampaian materi dengan runtut		√			
		Terdapat materi mengenai ide pokok		√			
		Materi yang disampaikan sesuai dengan media yang digunakan.		√			
2	Isi Materi	Materi yang disampaikan sesuai		√			
		Materi ide pokok sesuai dengan kompetensi dasar		√			
		Kejelasan huruf dan gambar		√			
		Materi sesuai dengan lingkungan siswa		√			
		Penyampaian materi terdapat pada inti pembelajaran		√			

$$\text{Nilai Validasi Materi} = \frac{40}{45} \times 100\% = 88,9\%$$

Media pembelajaran Papan Bercerita yang berbasis permainan dinilai dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini memiliki konsep yang sama dengan papan flannel kata. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan Media Papan Flanel Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD N 19 Landang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 19 Landang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng setelah diberi perlakuan atau treatment berupa membaca permulaan menggunakan media papan flanel kata mengalami perubahan yang signifikan (Kahar, 2020). penelitian yang sama juga telah dilakukan oleh (Mile, 2016) penelitian ini telah membuktikan bahwa pembelajaran konstruktivisme dengan menggunakan papan flanel memberi pengaruh dalam sistem belajar anak dalam membaca permulaan.

Pembahasan

Media pembelajaran papan papan Bercerita merupakan media yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar, karena dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik bisa belajar sambil bermain. Sependapat dengan teori yang dikemukakan oleh Matondang yang menjelaskan bahwa media pembelajaran papan putar (papan dan kartu misteri) dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga dapat diterimanya dengan baik (Matodang et al., 2021). Media pembelajaran papan Bercerita terdiri dari papan dengan kartu tersembunyi disetiap bagiannya. Papan digunakan sebagai acuan peserta didik sebelum mendapatkan kartu bercerta. Jadi, pada papan ini telah dicantumkan sebuah teks. Kemudian siswa mengambil dan nantinya siswa akan bercerita mengenai teks yang ia dapatkan.

Dengan adanya media pembelajaran sebagaimana penjelasan di atas, dalam kegiatan pembelajaran guru juga dapat mendesain media yang mampu mengatasi segala keterbatasan, khususnya gaya belajar siswa. Sehingga dalam penerapannya guru dapat menyediakan berbagai jenis media (multi media) (Mustafida, 2013), Atau bisa dengan cara mengkolaborasikan jenis media pembelajaran, dimana media tersebut mencakup keseluruhan jenis modalitas belajar siswa, Seperti media boardgame, dengan media tersebut dapat memberikan stimulus belajar melalui rangkaian permainan disertai dengan peraga dan ilustrasi menarik yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pada pelajaran (Avianto & Prasida, 2018). Karena boardgame dapat di mainkan lebih dari 2 orang atau berkelompok juga memiliki visual sesuai dengan pembelajar visual, selain itu boardgame juga bisa membantu dengan berdiskusi dengan tanya jawab sesuai

dengan pembelajar auditory/audio (Irawati et al., 2021), juga dapat membantu kinestetik dengan peragaan-peragaan yang ada.

Selain media boardgame tersebut, guru juga dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti multimedia, mind mapping, projected still media (slide; over head proyektor (OHP), in focus) dan projected motion media televisi, film, video (VCD & DVD) (Kurniawati & Nita, 2018) sebagainya untuk mengatasi keterbatasan, khususnya kebutuhan gaya belajar siswa. Namun yang terpenting dalam prinsip penggunaan media pembelajaran adalah, kemampuan dalam menggunakan media sehingga dapat membuat siswa belajar. Apapun jenis media yang digunakan, jikalau guru tidak mampu menggunakannya, maka tidak berarti apa-apa. Sebaliknya jika guru mampu menggunakan media dengan baik maka akan memperoleh manfaat sebagaimana dijelaskan di atas. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang sesuai juga diperlukan, karena media tanpa metode tidak memiliki arti yang signifikan.

Media Papan Bercerita ini “valid” untuk digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi melalui instrumen angket validasi dengan presentase kelayakan sebesar ahli media 80% dan ahli materi 88,9% dengan kategori layak. Media pembelajaran Papan Bercerita yang berbasis permainan dinilai dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini memiliki konsep yang sama dengan papan flannel kata.

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga sampai kepada siswa dengan cara yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dan kualitas belajar siswa. Ketersediaan lingkungan belajar memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Banyak sekali alat dan strategi yang digunakan sebagai media pembelajaran, apalagi di zaman sekarang yang perangkatnya sangat kompleks, mulai dari komunikasi audio, video dan audio visual. Oleh karena itu, alangkah baiknya kita melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan lingkungan belajar sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan upaya meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di kelas dan mampu mempraktekkannya. dan masyarakat. Dampak media pembelajaran sangat luar biasa bagi siswa maupun guru yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media Papan Bercerita ini “valid” untuk digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi melalui instrumen angket validasi dengan presentase kelayakan sebesar ahli media 80% dan ahli materi 88,9% dengan kategori layak. Media Papan Bercerita ini dinilai sangat baik kemenarikannya dan keterterapannya yaitu dengan tingkat presentase 96% yang didapat melalui angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa hal dapat disarankan: 1) Guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih lingkungan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. 2) Pimpinan sekolah diharapkan lebih banyak memberikan kesempatan kepada guru untuk berdiskusi melalui FGD untuk meningkatkan kompetensi guru. 3) Peneliti sejenis, peneliti sejenis dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam mengembangkan lingkungan belajar untuk mengatasi permasalahan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A., Ahid, N., Fawzi, T., & Muhtadin, M. A. (2023). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran. *Tsaqofah*, 3(1), 23–38. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.732>
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1), 133. <https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>

- 2574 *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Bercerita Materi Menentukan Ide Pokok melalui Teks Non Fiksi – Dilna Dwi Septiyani, Innany Mukhlisina*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5925>
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Hasan, S. H., & Larumbia, L. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Praktikum Fisika Teknik Menggunakan Video Tutorial. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 271–277. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4139>
- Hasanah, L., & Nurhasanah, A. (2020). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 12–22. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24384>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Kahar, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sdn 19 Landang Kecamatan Erem. *Pustakawan Amaluddin Zaihal*, februari. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19016>
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Matodang, R., Nasution, L., Sahri, D., Harahap, T. A., & Nasution, H. H. (2021). *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=AKZhEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Ragam+Media+Pembelajaran+di+SD/MI.&ots=ab_sMAWgWA&sig=5IYk4omAZi4MDtM0yBujAjqpsbA&redir_esc=y#v=onepage&q=Ragam+Media+Pembelajaran+di+SD%2FMI.&f=true
- Media, P., Papan, P., Kartu, D. A. N., Terhadap, M., Berbicara, K., Mata, P., Bahasa, P., Pendidikan, J., Madrasah, G., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2023). *Pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia mi ma'arif cekok, babadan, ponorogo*.
- Mile, N. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Konstruktivisme Dan Penggunaan Papan Flanel di Kelas I SD Negeri 1 Palu. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(4), 259–268.
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 77–96.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119.
- Suyitno, I. (2007). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) berdasarkan Hasil Analisis Kebutuhan Belajar. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 9(1), 62. <https://doi.org/10.17510/wjhi.v9i1.223>

- 2575 *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ber cerita Materi Menentukan Ide Pokok melalui Teks Non Fiksi – Dilna Dwi Septiyani, Innany Mukhlishina*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5925>
- Yusi Kamhar, M., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–7.
<https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>