

## PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* “PACAROLI” PADA KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH AIMAS

Tusi Yolanda Mamonto<sup>\*1</sup>, Desti Rahayu<sup>2</sup>, Gika Apia<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong<sup>1,2,3</sup>

Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariyat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

Email: [mamontotusi@gmail.com](mailto:mamontotusi@gmail.com)<sup>\*1</sup>, [destirahayu@unimudasorong.ac.id](mailto:destirahayu@unimudasorong.ac.id)<sup>2</sup>, [gikaapia@unimudasorong.ac.id](mailto:gikaapia@unimudasorong.ac.id)<sup>3</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima:

Direvisi:

Dipublikasikan:

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *board game* bernama "PACAROLI" untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di SD Muhammadiyah Aimas, Kabupaten Sorong. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game "PACAROLI" valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Validitas media dibuktikan dengan skor rata-rata dari para ahli sebesar 96%. Kepraktisan diukur melalui respon siswa, dengan lebih dari 70% siswa memberikan tanggapan positif. Keefektifan media ditunjukkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian, media "PACAROLI" dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I. Peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak dalam dunia pendidikan. Bagi siswa yang sering melakukan aktivitas bermain diharapkan dapat menambah pengetahuan melalui kegiatan belajar sambil bermain. Bagi guru, agar dapat memilah dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Bagi kepala sekolah, agar dapat mempertimbangkan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan pendidikan zaman sekarang. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan produk dari penelitian ini yang sesuai dengan perkembangan zaman, serta mempertimbangkan kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan media untuk penelitian selanjutnya.

### Abstract

*This study aims to develop a learning media in the form of a board game called "PACAROLI" to improve the early reading skills of first grade students at SD Muhammadiyah Aimas, Sorong Regency. This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The results of the study indicate that the "PACAROLI" board game media is valid, practical, and effective to be used as a learning media. The validity of the media is proven by the average score from the experts of 96%. Practicality is measured through student responses, with more than 70% of students giving positive responses. The effectiveness of the media is shown through the results of the pre-test and post-test which showed a significant increase ( $p < 0.05$ ). Thus, the "PACAROLI" media can be an innovative solution in improving the reading skills of first grade students. The researcher provides suggestions to several parties in the world of education. For students who often do playing activities, it is expected that they can increase their knowledge through learning activities while playing. For teachers, so that they can sort and utilize learning media that are in accordance with student characteristics and can foster student interest in learning. For the principal, to be able to consider the use of learning media that are in accordance with the characteristics of students and the demands of today's education. For further researchers, it is expected to be able to develop products from this research that are in accordance with the development of the times, and consider the feasibility, effectiveness, and practicality of the media for further research.*

### Kata Kunci:

Media Board Game  
“PACAROLI”, Keterampilan  
Membaca

### Keywords:

Media Board Game  
“PACAROLI”, Reading  
Skills



**Pengutipan APA:**

Mamonto, T.Y., Rahayu, D., & Apia, G. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* “PACAROLI” PADA KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH AIMAS. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 116-126. doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.4387>

© 2025 Tusi Yolanda Mamonto<sup>1</sup>, Desti Rahayu<sup>2</sup>, Gika Apia<sup>3</sup>  
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi : Unimuda Sorong  
Email : [mamontotusi@gmail.com](mailto:mamontotusi@gmail.com)

ISSN 2541-6855 (Online)  
ISSN 2541-0199 (Cetak)

## **PENDAHULUAN**

Tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa fungsi pendidikan nasional yaitu dapat mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Depdiknas, 2003, p.4). Untuk mencapai tujuan tersebut, Sekolah Dasar (SD) sebagai sebuah lembaga formal dalam memberikan layanan pendidikan berperan mendorong tumbuh kembangkan potensi peserta didik, termasuk meningkatkan keterampilan berbahasa.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang utama. Manusia berinteraksi melalui bahasa, mereka dapat saling berhubungan satu dengan yang lainnya, saling berbagi pengalaman, dan saling belajar dengan yang lain. Setiap negara tentu menggunakan bahasa mereka masing-masing sebagai bahasa nasionalnya. Seperti halnya di Indonesia, bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi dan sebagai bahasa pengantar pada setiap pembelajaran di semua jenis dan jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga jenjang perguruan tinggi. Sebagai makhluk sosial, tentu manusia dalam kehidupannya membutuhkan komunikasi untuk dapat menjalin hubungan dengan manusia lainnya. Bahasa menjadi alat atau media paling efektif untuk menyampaikan isi pikiran, dengan bahasa manusia dapat berinteraksi dan berbicara mengenai apa saja. Untuk itu setiap

manusia melakukan komunikasi untuk mendapatkan atau menyampaikan informasi atau pesan (Okarisma Mailani, dkk, 2022).

Upaya mencerdaskan dan memajukan suatu generasi bangsa dapat diartikan dengan nama lain yaitu pendidikan. Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya sumber daya manusia. Dalam materi pendidikan ada proses pembelajaran yang tidak terlepas dari media. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna dari pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai. (Teni Nurrita, 2018:171- 187).

Kehidupan bumi kita ini setiap tahunnya selalu mengalami berbagai perubahan disetiap bidang kehidupan masyarakatnya yang perlu menyesuaikan dengan keadaan yang ada. Begitupun perkembangan yang memengaruhi dunia pendidikan perlahan-lahan terus mengalami perubahan karena berbagai faktor atau tuntutan zaman untuk menyesuaikan dengan keadaan agar lebih baru dan lebih baik. Melalui pendidikan dapat memberikan pengaruh yang besar dalam kemajuan bangsa dengan adanya usaha untuk membantu perkembangan anak baik personal maupun sosialnya. Dalam memajukan pendidikan di Indonesia, pemerintah dan masyarakat harus saling membantu dalam mendukung terciptanya suasana belajar yang baik (Rahadian Yudhistira, dkk, 2020).

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru adalah mengembangkan bahan ajar. Kemampuan ini dibutuhkan para guru untuk menyediakan berbagai bahan ajar yang dibutuhkan siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang diharapkan. Guru sebagai fasilitator memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran guna menunjang pembelajaran

dari guru, untuk memberikan materi kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Peran media tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi saja tetapi juga sebagai daya tarik untuk siswa mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Media pembelajaran juga dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah siswa menerima dan memahami ilmu serta materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Rahmadani, G.P Wahyudi, W. & Sahari, S. 2022).

Proses pembelajaran merupakan perjalanan dilaksanakannya interaksi dan komunikasi antara guru bersama peserta didik dalam upaya terpenuhinya tujuan pendidikan. Terlaksananya kegiatan pembelajaran tidak lepas dari tanggung jawab guru dalam merancang dan menyampaikan pembelajaran yang efektif, menarik, dan kreatif agar pelajaran yang diberikan mampu dimengerti peserta didik dengan baik. Pemahaman yang baik dengan suasana pembelajaran yang kondusif dapat tercapainya tujuan yang diharapkan. Ciri-ciri interaksi belajar mengajar tersebut yaitu interaksi belajar-mengajar memiliki tujuan, ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang terencana, interaksi belajar mengajar ditandai aktivitas siswa, dalam interaksi belajar mengajar guru berperan sebagai pembimbing, di dalam interaksi belajar mengajar membutuhkan disiplin dan ada batas waktu (Ety Nur Inah, 2015).

Menurut (Rohimah 2023:81-88) Keterampilan membaca permulaan berada pada tingkatan kelas I dan II dimana pada tingkatan

ini peserta didik di tuntut harus bisa mengenal huruf, bisa membedakan antara huruf-huruf yang hampir sama. Pada tahap keterampilan membaca permulaan cenderung lebih senang bermain dan melakukan pembelajaran dengan media-media pembelajaran baru yang dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu, (Hasma H. Barasandji S. & Muhsin M. 2013) Menyatakan bahwa keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar disekolah sangat di tentukan oleh penguasaan kemampuan membaca. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Pembelajaran membaca dilakukan karena memiliki manfaat yang dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan diri. Hal ini diperlukan pembelajaran membaca sejak usia dini. Berdasarkan hasil observasi pada salah satu satuan pendidikan sekolah dasar di Kabupaten Sorong yakni di SD Muhammadiyah Aimas Kelas I. Ditemukan keterampilan membaca peserta didik kelas I cenderung masih tergolong kurang dikarenakan dalam proses pembelajaran yang menggunakan media untuk keterampilan membaca dilakukan bersama siswa masih kurang menarik sehingga kurang diminati peserta didik serta lebih sering menggunakan metode ceramah saat kelas sedang berlangsung.

Media pembelajaran menjadi sarana yang membantu guru dalam menyalurkan informasi pelajaran pada peserta didik. Media pembelajaran berkaitan erat dengan proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. (Laduni, J.F., & Desyandri, 2021). Melalui media pembelajaran guru dapat terbantu untuk menyampaikan materi yang lebih menarik, efektif, dan membantu pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan. Beragam bentuk medianya dapat digunakan guru sesuai

kebutuhan dalam pembelajarannya. Salah satunya guru dapat mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang mengandung unsur pelajaran dan kesenangan bagi penggunaannya. Pembelajaran dan permainan yang digabungkan pada suatu aktivitas belajar dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran tanpa paksaan karena mereka merasa senang (Khasanah.S.N., dkk., 2023:215).

Salah satu proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan melatih keterampilan anak membaca adalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media board game. (Putri A.H Nafi'ah U. Hilyana F.S. Mawarda L.A Muna N. & Astari, N.D. 2023) Mengemukakan bahwa salah satu mata pelajaran yang selalu diterapkan dibangku sekolah dasar sangat penting. Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk siswa dapat menerapkan keterampilan membaca mereka. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa kelas 1 adalah membaca. Tujuan membaca permulaan untuk melatih siswa memahami dan mengungkapkan teks dengan intonasi yang benar, membaca juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir, mempertajam penglihatan dan meningkatkan pemahaman. Pada tahap pertama belajar membaca, siswa akan mengenal simbol- simbol abjad dari A sampai Z dengan melafalkan bunyi bahasa tersebut dengan suara keras dan intonasi yang jelas. Permulaan yang mengharuskan siswa membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat dalam mempelajari Bahasa Indonesia disekolah dasar.

Atas dasar pemikiran dan dugaan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media board game pacaroli pada keterampilan membaca permulaan di kelas I SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong.

Maka dari itu perumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan media board game pacaroli pada keterampilan membaca dapat diterapkan di kelas I SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong?

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis penelitian**

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak praktis dan efektif.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah 07 Oktober 2024 bertempat di SD Muhammadiyah Aimas.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini meliputi ahli/pakar materi, media dan bahasa sebagai validator produk, serta guru dan peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas.

### **Prosedur**

Desain penelitian dilakukan berdasarkan salah satu model pengembangan Media pembelajaran yaitu model ADDIE. Adapun langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE sebagai berikut:



1. Tahap Analisis (*Analysis*)  
Peneliti menganalisis dan mewawancarai guru serta siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. Setelah potensi masalah ditemukan, penelitian berlanjut ke tahap berikutnya.
2. Tahap Perancangan (*Design*)  
Peneliti merancang media pembelajaran dengan menetapkan judul, menyiapkan alat dan bahan, mengidentifikasi kompetensi dasar, serta merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)  
Peneliti menguji kevalidan produk melalui uji ahli materi, media, dan bahasa, lalu merevisi sesuai saran validator sebelum uji coba lapangan.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)  
Produk diuji coba pada 6-8 siswa bersama guru untuk menilai kepraktisan media, kemudian diujikan pada satu kelas untuk menganalisis keefektifan media melalui pre-test, post-test, dan penilaian presentasi.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)  
Data pre-test dan post-test dianalisis menggunakan SPSS V27 for Windows melalui uji paired sample t-test.

### Data, Instrumen, dan Teknik

#### Pengumpulan Data

Jenis pengumpulan data yang digunakan mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data

kualitatif dikumpulkan berupa komentar dan saran dari ahli/pakar materi, media, bahasa dan jawaban guru kelas 1 melalui wawancara, sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil angket dari para materi, pakar media, pakar bahasa dan respons tanggapan peserta didik pada media pembelajaran berupa *board game* bernama "PACAROLI".

#### Teknik Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji pakar/ahli dan percobaan uji terbatas kepada peserta didik selanjutnya menganalisis menggunakan analisis deskriptif Kuantitatif.

1. Angket validasi ahli dilakukan untuk mengukur kelayakan media PACAROLI yang dikembangkan. Skor penilaian pada uji pakar/ahli menggunakan *skala likert* yang dirincikan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Pemberian Skor Uji Ahli

Penilaian	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

2. Angket respons peserta didik untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran berupa *board game* bernama "PACAROLI" yang akan dikembangkan maka digunakan angket respons peserta didik dengan *skala likert* yang dirincikan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Pernyataan Respon Peserta didik

Penilaian	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. Nilai yang didapatkan dari skor ahli dan respons peserta didik dipersentasikan



dengan rumus;

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka persentase

f : Jumlah skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

4. Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat kelayakannya disajikan pada tabel 3 dan tabel 4.

**Tabel 3.** Kategori Penilaian Ideal Uji Ahli

Skor %	Skor
0 – 20	Tidak layak
21 – 40	Kurang layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat layak

**Tabel 4.** Kategori Penilaian Respons Peserta didik

Skor %	Skor
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup baik
21 – 40	Kurang baik
0 – 20	Tidak baik

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menghasilkan Media *Board Game* “PACAROLI” Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD, yang valid, praktis dan efektif. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Untuk melihat kelayakan media maka akan dilakukan uji Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan. Penilaian validitas media didapat dari hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Selanjutnya melihat kepraktisan

media melalui uji coba kelompok kecil yang terdiri dari enam siswa melalui pembagian angket perorangan. Kemampuan pemecahan masalah *Pre-test* dan *Post-test* serta penilaian presentasi dari ujicoba produk pada satu kelas untuk menentukan keefektifan media.

Prosedur Pengembangan Media *Board Game* “Pacaroli” Pada Keterampilan Membaca Permulaan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bab 2-Mengenai huruf dan kata di kelas I SD yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media :

- a. Tahap analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I bahwa siswa/i kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong belum lancar membaca, adapun siswa yang bahkan abjad nya pun masih tertukar. Di kelas ini sudah menggunakan media *flash card*, akan tetapi media ini pun belum cukup untuk membuat siswa/i aktif dalam pembelajaran.

- b. Tahap Perancangan (*Design*)

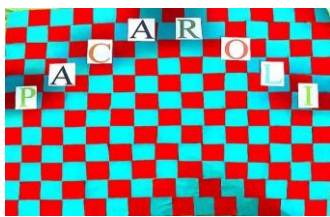
Langkah pertama dalam perancangan adalah dengan menetapkan judul media *board game* yakni PACAROLI. Langkah selanjutnya adalah perancangan media *board game* pacaroli menggunakan karton sebagai papan, komponen media *board game* antara lain: 1 papan permainan, 1 rodaputar, 26 abjad, 45 gambar dan kata, 17 gambar dan gabungan kata, yang dikemas dalam wadah yang praktis.



**Gambar 1.** Media Board Game PACAROLI



Gambar 2. Tampilan Depan Media



Gambar 3. Tampilan Belakang Media



Gambar 4. Tampilan Gambar dan Kata



Gambar 5. Tampilan Gambar dan Gabungan Kata

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran yang telah dirancang, kemudian diuji melalui uji ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil uji secara rinci disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji media

No Indikator	Skor Ideal	Skor Aktual	AP (%)	Kategori
1. Ahli Materi	50	49	98%	Sangat Baik

2.	Ahli Bahasa	50	48	96%	Sangat baik
3.	Ahli Media	40	38	95%	Sangat Baik
4.	Tenaga pendidik	55	39	70%	Baik

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Langkah yang dilakukan pada tahap implementasi adalah analisis angket respon siswa dari hasil uji coba terbatas, hasil analisis data penilaian kemampuan pemecahan masalah masing-masing aspek pada saat *Pre-test Post-test*, serta hasil penilaian presentasi. Hasil analisis angket respon siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Kategori Penilaian Respon Peserta didik

No	Nama Siswa	Presentase %	Kategori Validasi
1	Hafija	70%	B
2	Al	90%	SB
3	Celin	90%	SB
4	Syifa	80%	B
5	Nida	70%	B
6	Bisma	90%	SB

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah yang dilakukan pada tahap evaluasi adalah pengolahan data *Pre-test Post-test* menggunakan SPSS V 27 For windows untuk dilakukan uji *paired sample t-test*. Langkah yang dilakukan adalah *Analyze-compare means- paired sample t-test*. Hasil uji disajikan pada tabel sebagai berikut.

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair1 PRE-TEST-POSTTES	-36.66667	17.26026	3.00463	-42.78669	-30.54644	-12.2003	32	<.001

Hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-



*tailed*) sama dengan 0,001 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil penelitian, media *board game* dapat meningkatkan keterampilan membaca. Keberhasilan media *board game* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah juga dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari tentunya menjadi modal untuk memecahkan berbagai masalah yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan adanya permasalahan-permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, maka siswa secara tidak langsung akan menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah.

## SIMPULAN

Dari uraian pembahasan hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran *Board Game* bernama “PACAROLI”. Langkah-langkah menggunakan model ADDIE Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang telah dilakukan dan diselesaikan sehingga media *Board Game* bernama “PACAROLI” dapat menjadi media yang layak digunakan untuk pembelajaran. Produknya telah melalui proses penilaian kelayakan oleh validator ahli dan diujicobakan produk pada peserta didik. Hasil dari validator ahli materi termasuk kategori sangat layak bernilai 98%, hasil dari validator ahli media termasuk kategori sangat layak bernilai 95% dan hasil validator dari ahli bahasa termasuk kategori sangat layak yang bernilai 96%. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga pakar/ahli tersebut secara keseluruhannya mencapai 98% yang termasuk tingkat sangat

layak, maka produk media pembelajaran *Board Game* bernama “PACAROLI” valid dan dapat digunakan pada pelajaran SD Muhammadiyah Aimas. Setelah produk melalui uji pakar/ahli, maka produk *Board Game* bernama “PACAROLI” ini direvisi dan diuji coba pada peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas. Hasil tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *Board Game* bernama “PACAROLI” memperoleh hasil rata-rata nilainya adalah 82% menunjukkan tingkat respons yang sangat baik. Hasil respons tersebut menunjukkan media pembelajaran *Board Game* bernama “PACAROLI” yang dikembangkan sangat baik untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas kelas 1.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K. & Ngarti, J.G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Ainun, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Focusky* Berbasis *Learning Cycle* 5e Pada Materi Tekanan Zat Kelas Viii Smp/Mts (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Alvianto, V. (2019). Keterampilan Membaca Nyaring.
- Astutik, A. P. & Izzati, L. R. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sd Tarbiyyatul Islam Manang Tahun Pelajaran 2022/2023 (Doctoral Dissertation, Uin Surakarta).
- Avianto, Y. F. & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media *Board Game*. *Aksara*, 30(1), 133-148.
- Ety Nur Inah. (2015). Peran Komunikasi dalam

- Interaksi Guru dan Siswa. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 8 No. 2.
- Fatima, N. (2022). Penerapan Metode Global Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia Kelas Iv Di Sdn Kalukuang Iii.
- Giyanti, G. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Untuk Peserta Didik Tunarungu Smp-Lb Pada Materi Gerak Dan Gaya (*Doctoral Dissertation*, Uin Raden Intan Lampung).
- Hada, K. L. (2023). *Board Game " Magic Shop "* Sebagai Media Dalam Setting Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Mencapai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas Vii Di Mts Negeri 2 Kota Blitar (*Doctoral Dissertation*, Iain Kediri).
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Hasma, H. Barasandji, S. & Muhsin, M. (2013). Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I Sdn Nambo Kec. Bungku Timur. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1).
- Huriyah, L. (2016). Peran Perpustakaan Keluarga Dalam Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Membaca Anak. *Journal Of Islamic Education Studies*, 1(1), 69-95.
- Khasanah, SN, Hendracipta, N., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pinter (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasi : Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 213-230.
- Laduni, J.F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Uno "Budini" Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Of Basic Education Studies*, 4(1), 1149-1159.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- N. D. (2023). Pengembangan Media Panca Hati (Papan Baca Khas Pati) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3035-3042.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Okarisma Mailani, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, Jundi Lazuardi. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *KAMPRET Journal*. Vol. 1 No. 2.
- Pratsoko, A. T. (2016). Pengembangan Media Komik Sejarah Materi Terjadinya Peristiwa Rengasdengklok Hingga Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Pembelajaran Sejarah Di Sma. *Risalah*, 3(11).
- Putri, A. H. Nafi'ah, U. Hilyana, F. S. Mawarda, L. A. Muna, N. & Astari, N. D. (2023). Pengembangan Media Panca Hati (Papan Baca Khas Pati) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3035-3042.
- Putri, A. H. Nafi'ah, U. Hilyana, F. S. Mawarda, L. A. Muna, N. & Astari, Rahadian Yudhistira, Alna Muhammad Rifki Rifaldi, Ahmad Awaludin Jais Satriya. (2020). *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Rahmadani, G. P. Wahyudi, W. & Sahari, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Ips Pokok Bahasan Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga Kelas Vi Sekolah Dasar (*Doctoral Dissertation*, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rahman, B. & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media *flashcard* pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127-137.

- Rohimah, R. Rahayu, D. & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II Sd Muhammadiyah Aimas. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 81-88.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan Media *Board Game* Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181-190. Timur. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1).