

## **PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN BERTANYA (PATANYA) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH**

**Nur Ulwiyah<sup>1</sup>, Inayatus Syahida<sup>2</sup>, Zaimuddin Wijaya As'ad<sup>3</sup>, Umi Hasunah<sup>3</sup>**

Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang

Email: [nurululwiyah@fai.unipdu.ac.id](mailto:nurululwiyah@fai.unipdu.ac.id)<sup>1</sup>, [inayatussyahida5@gmail.com](mailto:inayatussyahida5@gmail.com)<sup>2</sup>, [zaimuddin.asad.2@gmail.com](mailto:zaimuddin.asad.2@gmail.com)<sup>3</sup>, [umihasanah@fai.unipdu.ac.id](mailto:umihasanah@fai.unipdu.ac.id)<sup>4</sup>

---

**Abstrak:** Media Papan Bertanya (Patanya) dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi cerita fiksi dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui papan dengan kotak-kotak pertanyaan dan buku cerita. Penelitian ini, yang menggunakan metode Research and Development, mengidentifikasi beberapa masalah: pertama, titik pengembangan media Patanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI; kedua, prosedur pengembangannya; ketiga, tingkat validitas dan efektivitasnya; dan keempat, kendala atau hambatan penerapannya. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan media Patanya efektif, dengan skor rata-rata validasi desain sebesar 91,6%, validasi ahli materi 80%, dan validasi guru 100%. Uji coba juga mengungkapkan peningkatan kemampuan siswa memahami tokoh cerita fiksi, dengan perolehan nilai N-Gain 0,92%.

**Kata kunci:** Bahasa Indonesia, media patanya, pengembangan.

**Abstract:** The *Question Board (Patanya)* media is designed to make it easier for teachers to convey fictional story material and increase student learning motivation through boards with question boxes and story books. This research, which uses the Research and Development method, identifies several problems: first, the point of developing Patanya media in Indonesian language learning at MI; second, the development procedures; third, the level of validity and effectiveness; and fourth, obstacles or obstacles to its implementation. Data collection techniques include interviews, observations, tests and questionnaires. The research results show that Patanya media is effective, with an average design validation score of 91.6%, material expert validation of 80%, and teacher validation of 100%. The trial also revealed an increase in students' ability to understand fictional story characters, with an N-Gain score of 0.92%.

**Keywords:** Development, Patanya media, Indonesian

### **Pendahuluan**

Madrasah Ibtidaiyah menghadapi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama terkait kekurangan media pembelajaran yang menarik dan keterbatasan pengetahuan guru dalam menciptakan materi yang menarik

bagi siswa<sup>1</sup>. Penggunaan media pembelajaran menjadi keharusan bagi guru guna mendukung proses pembelajaran, karena peran media ini sangat penting dalam menjelaskan konsep pembelajaran secara nyata di dalam kelas. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, peran media pembelajaran memiliki dampak signifikan dalam pengembangan keterampilan berbahasa, seperti kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara<sup>2</sup>. Seorang pendidik yang menjadi satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik dapat menghadapi tantangan tertentu. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat mengalami berbagai macam pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan keinginan dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.<sup>3</sup>

Media Patanya merupakan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Ini dirancang untuk mendukung keaktifan siswa, keterampilan membaca siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Dalam beberapa kasus, pengembangan media Patanya mengikuti proses sistematis<sup>4</sup>. Media Patanya mencakup berbagai jenis materi pembelajaran interaktif dan menarik secara visual yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterampilan akademik mereka.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyah, pengembangan media Patanya dalam materi cerita fiksi kelas 4 menjadi sebuah langkah inovatif yang sangat diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi potensi penggunaan Patanya dalam konteks

---

<sup>1</sup>Luma'ul 'Adilah Hayya, Fauzi, "Internalization of Tolerance Value in Thematic Learning At Madrasah Ibtidaiyah", *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, p-ISSN: 1410-0053, e-ISSN: 2598-3091, Vol. 28 No. 1, January-June 2023, 98-114. Lihat di <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/7125>, dikases pada tanggal 23 November 2023.

<sup>2</sup>Sigit Vebrianto Susilo, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, p-ISSN: 2442-7470, e-ISSN: 2579-4442, Vol. 6 No 2, Juli 2020, 108. Lihat di <https://www.researchgate.net/profile/SigitSusilo/publication/343377300pdf>, diakses pada tanggal 27 November 2023.

<sup>3</sup>Nur Ulwiyah, dkk, "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19", *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310, Volume 08,(1) Januari 2022, 108. Lihat di <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>, diakses pada 31 Juli 2024.

<sup>4</sup>Zhella Rahma Novita, dkk, "Developing SPOK Literacy Board Media (PALIPOK) for Reading of First Grade of Elementary School", *Journal Of Teching And Learning In Elementary Education (JTLEE)*, p-ISSN: 2622-3023, e-ISSN: 2622-3023, Vol. 5 No. 2, 2022. Lihat di <https://jtlee.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTLEE/article/view/7931>, diakses pada tanggal 23 November 2023.

pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah serta mengidentifikasi dampaknya terhadap pencapaian pembelajaran siswa.

Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasar. Media ini diharapkan dapat mengatasi tantangan yang dihadapi oleh madrasah, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Banyak faktor mempengaruhi model pembelajaran guru, di antaranya waktu digunakan guru untuk menjelaskan materi ke siswa. Pengetahuan akan berguna dalam proses pembelajaran salah satu aktivitas belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada siswa.<sup>5</sup> Melalui Patanya, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan di kemudian hari. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan minat dalam membaca cerita fiksi, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang bahasa Indonesia.

Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berorientasi pada pengembangan media seperti papan pecahan, papan magnet, papan pekerjaan, komik digital, dan *game* edukasi dengan tujuan meningkatkan berbagai aspek pembelajaran seperti karakter rasa ingin tahu, motivasi belajar, minat belajar, dan hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu. Penelitian saat ini menitikberatkan pada inovasi dengan menghadirkan Media Patanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah untuk meningkatkan kemampuan Berbahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian saat ini menitikberatkan pada pendekatan yang lebih spesifik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat madrasah ibtidaiyah.

### **Metode Penelitian Pengembangan Media Patanya**

Metode penelitian ini mencakup suatu metode atau pendekatan yang secara khusus dipilih untuk menyelesaikan permasalahan yang diajukan dalam suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D), yang merujuk pada suatu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut<sup>6</sup>. Langkah-Langkah penelitian Research and Development (R&D) adalah: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data 3) desain produk 4)

---

<sup>5</sup>Nur Ulwiyah, Sujiana Sri Indarti, "Hubungan Model Pembelajaran dengan Tingkat Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Madrasah Tsanawiyah". *Jurnal Pendidikan Islam*, E-ISSN: 2550-1038, Vol. 2, No. 1, Juni 2018, Hal. 137-156. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpi/article/view/1975>, diakses pada tanggal 8 Desember 2023.

<sup>6</sup>Hardani,dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), 67.

validasi desain 5) revisi desain 6) uji coba produk 7) revisi produk 8) uji coba pemakaian 9) revisi produk 10) pembuatan produk masal.

Instrumen pengumpulan data ini yaitu berupa lembar observasi, validasi, dan tes. Pertama, lembar observasi digunakan untuk menuliskan segala macam aktivitas dalam pembelajaran maupun administrasi dan mengembangkan segala macam kondisi dan situasi sekolah. Hal yang perlu diobservasi dalam kelas antara lain adalah perilaku siswa, proses belajar mengajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia baik itu sebelum penggunaan media patanya maupun setelah menggunakan media patanya.

Kedua, lembar validasi digunakan untuk menguji kualitas produk. Validasi ini dibagi menjadi tiga jenis sesuai dengan kebutuhan responden, yaitu validasi oleh ahli desain, ahli materi, dan guru mata pelajaran. Validasi ahli desain bertujuan untuk mengevaluasi aspek desain produk, sementara validasi ahli materi fokus pada aspek pembelajaran dan isi. Lembar validasi disajikan dalam bentuk kuisioner tertutup dengan checklist dan menggunakan skala Likert, berisi pertanyaan terkait media yang dikembangkan, yang akan dinilai oleh para ahli dan guru.

Ketiga, lembar tes. Tes ini digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Siswa diberikan tes dalam dua bentuk, yaitu pre-test dan post-test, yang dilakukan pada uji coba pertama dan kedua. Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media tersebut.

Penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam pengumpulan dan pengolahan data secara holistik. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga aspek, yaitu *person* (individu), *place* (tempat), dan *paper* (dokumen)<sup>7</sup>. 1) *Person*; Informasi ini diperoleh, melalui serangkaian wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran. 2) *Place*; Penelitian ini dilakukan di MIS Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang. 3) *Paper*; Sumber data melibatkan daftar kehadiran siswa kelas 4, catatan nilai hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4, dan berbagai dokumen terkait.

Metode merupakan suatu pendekatan atau langkah-langkah yang diterapkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, digunakan beberapa metode dalam proses pengumpulan data, termasuk di antaranya adalah: 1) Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi lisan dengan subjek penelitian<sup>8</sup>. Dalam konteks ini, melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran. 2) Observasi adalah teknik

<sup>7</sup>Andra Tersiana, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018), 74.

<sup>8</sup>Wijaya Kusuma, Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Permata Puri Media, 2012), 77.

pengumpulan data yang melibatkan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap kejadian yang sedang berlangsung<sup>9</sup>. Penulis melakukan observasi pembelajaran secara langsung di kelas IV saat guru menjelaskan materi cerita fiksi. 3) Dokumen merujuk pada cara pengumpulan informasi dengan mencari bukti yang relevan sesuai dengan permasalahan penelitian. Proses dokumentasi umumnya melibatkan rekaman, gambar, dan foto sebagai sumber informasi<sup>10</sup>. 4) Tes adalah metode pengumpulan data ini digunakan untuk menilai kemampuan seseorang. Dalam penelitian ini, jenis tes yang diterapkan melibatkan tes tulis dan tanya jawab.

Analisis data adalah usaha sistematis untuk mencari dan mengorganisir catatan hasil observasi, wawancara, dan sumber informasi lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk memperdalam pemahaman penulis terhadap kasus yang sedang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan yang dapat bermanfaat bagi orang lain. Penelitian ini menggunakan analisis data dengan metode flowmodel, yang terdiri dari tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data-data penelitian yang akan dianalisis meliputi: 1) Reduksi data: Langkah-langkah pemilihan yang bertujuan untuk menyederhanakan dan mentransformasikan data dari catatan lapangan menjadi bentuk yang lebih ringkas. 2) Penyajian data: Penggabungan informasi yang terstruktur dalam format yang padu dan mudah dipahami, sehingga mempermudah pemahaman mengenai situasi yang sedang berlangsung. Ini memungkinkan evaluasi kebenaran kesimpulan atau analisis ulang dengan lebih efisien. 3) Penarikan kesimpulan: Langkah-langkah untuk mencapai kejelasan dan pemahaman terhadap permasalahan penelitian. Penelitian menghasilkan kesimpulan yang informatif dengan memberikan penjelasan tentang proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan didukung oleh dokumentasi.<sup>11</sup>

### **Patanya, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar**

Patanya merupakan kepanjangan dari papan bertanya sesuai dengan namanya, media patanya termasuk jenis media audio-visual. Media patanya sendiri merupakan media pembelajaran yang dapat diterapkan di tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtdaiyah. Dirancang khusus untuk mendukung partisipasi aktif siswa, meningkatkan keterampilan membaca, dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Media patanya sendiri merupakan

<sup>9</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, 86.

<sup>10</sup>Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi", *Jurnal Pendidikan Tambusai* E-ISSN: 2614-3097 P-ISSN: 2614-6754 Vol. 7, No. 1, (Tahun 2023), Hal. 2896-2910. Lihat di <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187>, diakses pada tanggal 6 Desember 2023.

<sup>11</sup>Nur Latifah, dan Asep Supena, "Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19", *JURNAL BASICEDU*, Vol. 5, No. 3, 2021, 178. Lihat di <https://jbasic.org/index.php/basicedu>, diakses 28 Juli 2024.

media yang terinovasi dari papan yang dikemas dalam bentuk papan edukatif yang menarik dan interaktif. Papan yang penulis kembangkan bukanlah papan yang biasa pada umumnya, akan tetapi akan dikembangkan menjadi papan yang didalamnya ada beberapa pertanyaan mencakup 5W+1H dan cerita fiksi, sehingga anak-anak mampu dan semangat dalam melakukan pembelajaran secara mandiri, karena media tersebut sangatlah mudah dipahami serta lebih menarik bagi peserta didik.

Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media patanya: Kayu, triplek, cat, lem korea, roda papan, Buku cerita. Proses Fisik: Potong-potong kayu menjadi beberapa bagian, tinggi keseluruhan media ( Lebar 75 cm x Tinggi 109 cm), potong-potong triplek untuk papan dengan ukuran (Panjang 65 cm x Lebar 75 cm), potong-potong tripek lebih kecil untuk bagian media kotak pertanyaan (8 cm x 14 cm x 10 cm), bagian kotak buku cerita (22 cm x 22 cm), bagian nama huruf ( 7,5 cm x 4,5 cm). Cat digunakan untuk mewarnai kayu dan triplek agar lebih menarik dilihat. Sementara itu lem korea digunakan untuk merekatkan triplek bagian kotak pertanyaan, kotak buku cerita, dan huruf pada papan triplek.

Media Pendukung ialah pengeras suara *musik box* yang terhubungan dengan *flashdisk* untuk memutar audio cerita fiksi berbahasa Indonesia.

Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami isi pelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam kemampuan belajar memahami, mengamati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi dan paham tentang pertanyaan 5W+1H. Penggunaan media akan membuat pembelajaran bahasa indonesia lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak gampang bosan dan jenuh. Dengan mengoptimalkan penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan mencapai hasil yang maksimal.

Pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan empat aspek utama, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara, sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa, memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diberi motivasi untuk dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa, baik melalui tulisan maupun percakapan<sup>12</sup>.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menyusun dan menyampaikan pendapat secara lisan dengan struktur yang teratur dan sesuai konteks. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia

---

<sup>12</sup>*Ibid*, 32.

dengan baik, baik dalam bentuk percakapan maupun tulisan<sup>13</sup>. Pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan empat aspek utama, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara, sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa, memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diberi motivasi untuk dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa, baik melalui tulisan maupun percakapan<sup>14</sup>.

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan empat aspek utama, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara, sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa, memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diberi motivasi untuk dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa, baik melalui tulisan maupun percakapan<sup>15</sup>.

Indikator-indikator pembelajaran cerita fiksi kelas 4 sebagai berikut:<sup>16</sup>  
*Pertama*, Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat. *Kedua*, Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat. *Ketiga*, Mengidentifikasi, menyajikan dan menunjukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat. *Keempat*, Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Menurut UNESCO, ada empat pilar utama yang diharapkan dari pendidikan, yaitu: belajar untuk mengetahui (learning to know), belajar untuk menjadi (learning to be), belajar untuk hidup bersama (learning to live together), dan belajar untuk melakukan (learning to do). Dalam bukunya, Dakhi menjelaskan bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami mata pelajaran tertentu, yang ditunjukkan melalui nilai tes yang diperoleh. Sementara itu, dalam penelitiannya, Nur Ulwiyah mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan siswa yang diperoleh setelah menjalani proses pembelajaran, di mana keberhasilan siswa ditandai dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

---

<sup>13</sup>Yuli Limbong Datu dkk, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri pada Peserta Didik Kelas IV-A di SDN 8 Menteng Palangka Raya", *Jurnal Prosiding Mateandrau*, E-ISSN: 2963-7945, P-ISSN: 2963-7910, Volume 2, No. 1, Mei 2023, Hal 31-41. Lihat di <https://badanpenerbit.org/index.php/MATEANDRAU/article/view/219/202>, diakses pada tanggal 5 Desember 2023.

<sup>14</sup>*Ibid*, 32.

<sup>15</sup>*Ibid*, 32.

<sup>16</sup>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Silabus Tematik Terpadu Kelas 4 Semester 2*. Lihat di <https://www.centralpendidikan.com/2021/11/silabus-kelas-4-sdmi-tema-8-k13-edisi.html>, diakses pada tanggal 8 Desember 2023.

adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani pembelajaran, yang biasanya terlihat dari perubahan perilaku, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan ini dapat diukur melalui hasil tes atau pengamatan. Bloom menambahkan bahwa terdapat tiga indikator utama untuk mengukur hasil belajar, yaitu perubahan perilaku dalam tiga ranah: ranah kognitif yang mencakup pengembangan pengetahuan dan keterampilan intelektual, ranah afektif yang berkaitan dengan perubahan sikap, minat, dan nilai, serta ranah psikomotor yang mencakup kemampuan manipulasi fisik yang spesifik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis papan telah dibahas dalam berbagai penelitian sebelumnya. Namun, ini tidak berarti bahwa media Patanya yang sudah ada sepenuhnya sempurna dan tidak memerlukan pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis berusaha mengembangkan media pembelajaran berbasis papan dengan menyederhanakannya agar lebih mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sesuatu yang belum ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Sebelum mulai mengembangkan Media Patanya, penulis meninjau beberapa jurnal ilmiah yang membahas pengembangan media pembelajaran berbasis papan. Hasil dari berbagai penelitian tersebut disajikan sebagai berikut: 1) Media papan Pancasila pintar (Papantar) oleh Galuh Tisna Widiana. Media Papan Pancasila Pintar (Papantar) yang dirancang oleh Galuh Tisna Widiana. Universitas Pesantren Tinggi Darul 'Ulum Jombang, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Papan Pancasila Pintar (Papantar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Madrasah Ibtidaiyah", pada tahun 2023 Galuh Tisna Widiana mengembangkan Papan Pancasila Pintar (Papantar) yang berisi tentang media 3 dimensi yang bisa digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk materi sila-sila Pancasila yang terbuat dari bahan kain flanel yang dibentuk menjadi lambang-lambang Pancasila. Selain itu, ada juga permainan monopoli yang memiliki kartu hukuman dan pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari. Media (Papantar) ini juga dilengkapi dengan suara yang menjelaskan tentang lambang masing-masing sila.<sup>17</sup>

Media Papan Pancasila Pintar (Papantar) yang dikembangkan oleh Galuh Tisna Widiana ini memiliki karakteristik media yang mengandalkan indra penglihatan, media ini berbentuk persegi panjang dengan bahan papan kayu. Indikator media papan pancasila pintar ini adalah: struktuk penyajian materi yang mudah dipahami siswa.

Persamaan antara media papan pancasila pintar (Papantar) yang dikembangkan oleh Galuh Tisna Widiana dengan Media Patanya yang dikembangkan oleh penulis adalah terletak pada dua hal yaitu: media berbentuk persegi panjang, media suara yang membantu siswa memahami

---

<sup>17</sup>*Ibid*, 11-12.



materi. Selain dua persamaan yang telah disebutkan diatas, lebih banyak perbedaan yang dapat ditemukan antara Media Papan Pancasila Pintar (Papantar) yang dikembangkan oleh Galuh Tisna Widiana dengan Media Patanya yang dikembangkan oleh penulis. Perbedaan tersebut terangkum dalam tiga hal sebagai berikut; Pertama adalah perbedaan nama media, media yang dikembangkan oleh Galuh Tisna Widiana bernama Papan Pancasila Pintar (Papantar), sedangkan dalam penelitian ini diberi nama Media Patanya. Kedua adalah materi yang disampaikan Media Papantar Galuh Tisna Widiana memuat materi PPKN yang berisikan tentang materi sila-sila pancasila, sedangkan dalam media Patanya memuat materi Bahasa Indonesia yang berisikan tentang cerita fiksi. Ketiga bentuk media, media Galuh Tisna Widiana berbentuk sebuah papan yang di desain dengan permainan kartu monopoli, sedangkan dalam Media Patanya berbentuk 6 persegi untuk pertanyaan, 1 persegi untuk buku cerita, dan 1 persegi untuk musik box. 2)

Media yang dikembangkan oleh Alfa Saily Adaba, seorang mahasiswa Universitas Muhammadiyah Gresik, dijelaskan dalam penelitiannya berjudul "Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar" pada tahun 2022. Media pembelajaran Papan Flanel Pecahan ini bertujuan agar siswa kelas II sekolah dasar dapat membedakan antara pembilang dan penyebut. Selain itu, media ini juga digunakan untuk mengevaluasi kevalidan media, respons siswa, dan hasil belajar menggunakan Papan Flanel Pecahan bagi siswa kelas II sekolah dasar.<sup>18</sup>

Media yang dikembangkan oleh Alfa Saily Adaba terdapat materi pembelajaran tentang bilangan pecahan. Persamaan antara media papan flanel dan Media Patanya adalah sama sama berbentuk persegi panjang. Perbedaannya yang lebih banyak ditemukan dari kedua media tersebut; Pertama bentuk papan, Media yang dikembangkan oleh Alfa Saily Adaba berbentuk persegi panjang dan dapat dilipat menjadi dua bagian sedangkan media patanya berbentuk seperti papan tulis yang ada roda dibawahnya. Kedua materi yang disampaikan, Media Papan Flanel memuat materi matematika tentang bilangan pecahan, sedangkan Media Patanya memuat materi bahasa indonesia tentang cerita fiksi. Ketiga bentuk media, Media Papan Flanel berupa pecahan/pembagian  $\frac{1}{2}$ , sedangkan Media Patanya berupa buku cerita dongeng. 3) Media yang dirancang oleh Astri Nur Wulandari, mahasiswa prodi PGSD Universitas Kristen Satya Wacana. Dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 SD" pada tahun 2018. Media pembelajaran yang menyajikan materi yang dikemas dalam media papan tempel bangun datar memberikan dampak positif. Seperti yang dikemukakan oleh Badru Zaman (2006), alat permainan

---

<sup>18</sup>*Ibid*, 8.

edukatif dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, menarik minat anak, dan memberikan kesenangan, sehingga dapat meningkatkan rasa senang anak dalam melakukan aktivitas belajar.<sup>19</sup>

Media Papan Tempel Bangun Datar yang dikembangkan oleh Astri Nur Wulandari terdapat materi Materi dalam media papan tempel bangun datar ini menggabungkan belajar dan bermain dengan memodifikasi permainan geoboard yang biasanya disertai dengan materi dan soal-soal. Media papan tempel bangun datar ini sesuai dengan karakteristik siswa yang masih dalam tahap anak-anak, di mana mereka masih suka bermain. Dengan model permainan ini, minat siswa dapat muncul secara alami.

Persamaan antara media papan tempel bangun datar yang dikembangkan oleh Astri Nur Wulandari dengan Media Patanya adalah bentuk papan persegi panjang. Ada banyak perbedaan juga dalam dua media tersebut. Pertama; bentuk papan, Media yang dikembangkan oleh Astri Nur Wulandari berbentuk persegi panjang polos sedangkan media patanya berbentuk seperti papan tulis yang ada roda dibawahnya. Kedua; materi yang disampaikan, Media papan tempel bangun datar memuat materi matematika tentang bilangan bangun datar, sedangkan Media Patanya memuat materi bahasa indonesia tentang cerita fiksi. Ketiga bentuk media, media papan tempel bangun datar berupa potongan-potongan bangun datar, sedangkan Media Patanya berupa buku cerita dongeng.

Dari ketiga penelitian tersebut, penulis mengidentifikasi potensi untuk pengembangan lebih lanjut dengan menciptakan media baru. Media ini akan menggabungkan keunggulan dari media berbasis papan sebelumnya dan menambahkan format yang berbeda, serta akan diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda, yaitu Bahasa Indonesia. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis mengembangkan media inovatif yang disebut Patanya. Media ini memiliki konsep mirip dengan papan sebelumnya, menampilkan buku cerita dongeng. Namun, untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap Patanya, penulis menambahkan empat elemen penting. Pertama, bentuk Patanya berupa beberapa pertanyaan mengenai 5W+1H yang mencakup cerita dalam buku. kedua buku cerita tebal yang di variasi dengan gambar-gambar yang lucu sehingga menambah semangat dan ketertarikan siswa untuk membacanya. Ada 3 halaman buku cerita yang Setiap buku berisi cerita yang mencakup materi pelajaran, siswa dibagi menjadi 3 kelompok dan setiap kelompok membawa 1 buku cerita. Patanya menyajikan tiga cerita yang berbeda. Dengan variasi cerita ini, siswa tidak akan merasa bosan karena setiap cerita membawa materi pelajaran yang berbeda dan menarik. Penggunaan berbagai cerita ini juga memungkinkan siswa untuk terlibat lebih dalam dan lebih memahami materi yang diajarkan melalui narasi yang berbeda. Ketiga, media Patanya ini memungkinkan variasi dalam metode

---

<sup>19</sup>*Ibid*, 9.

pembelajaran. Penggunaan Media Patanya dapat diterapkan dalam berbagai seting pembelajaran, baik dalam kelompok kecil maupun secara individu. Ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mengatur dinamika kelas dan memilih cara belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Keempat, penulis menambahkan karakter kartun yang beragam. Dalam penelitian sebelumnya, animasi kartun memang sudah ada namun kurang beragam. Untuk mengatasi hal ini, penulis merancang animasi kartun cerita fiksi yang lebih beragam dan disesuaikan dengan gaya anak Sekolah Dasar. Penambahan karakter yang beragam ini bertujuan untuk membuat Media Patanya lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media ini. Dengan menggabungkan keempat elemen tersebut, patanya diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, serta membantu meningkatkan pemahaman dan kemandirian belajar mereka. Buku cerita terdiri dari 3 cerita dongeng, setiap halaman memiliki cerita dengan tokoh dan karakter yang berbeda. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti alur cerita dengan mudah dan memahami materi yang disampaikan secara bertahap melalui cerita yang telah dirancang sedemikian rupa. Setiap cerita berfungsi sebagai bagian dari narasi yang lebih besar, sehingga siswa terdorong untuk terus membaca dan belajar karena ingin mengetahui kelanjutan dari cerita pada halaman berikutnya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman melalui cerita yang menarik dan terstruktur. Keberagaman ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu anak-anak mengenali dan memahami berbagai ekspresi melalui gaya dan situasi yang berbeda. Setiap cerita memiliki pesan moral yang bisa membantu siswa bagaimana cara berperilaku terhadap lingkungan sekitar. Setiap cerita dalam rangkaian ini dirancang dengan warna-warna menarik dan cerah, yang disesuaikan dengan selera dan preferensi anak-anak Sekolah Dasar. Warna-warna ini dipilih untuk membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi belajar melalui media patanya. Penggunaan warna yang menarik tidak hanya memperindah tampilan media dan buku cerita, tetapi juga membantu menarik perhatian anak-anak, membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan visual yang menarik dan materi yang interaktif. Hal ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan memotivasi anak-anak untuk terus belajar dan mengeksplorasi materi dengan semangat baru.

Prosedur Pengembangan Media Patanya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan potensi, masalah, dan data yang telah terkumpul, penulis dapat mengembangkan rancangan awal dari media pembelajaran interaktif ini. Pengembangan Media Patanya adalah proses pembuatan kartu pertanyaan dan buku cerita. Proses ini mencakup beberapa

langkah spesifik yang mirip dengan pembuatan papan biasa, namun dengan penekanan pada aspek-aspek tertentu yang relevan untuk Media Patanya. Berikut adalah prosedur pengembangan Media Patanya: A) Konsep dan perencanaan tema utama, Media Patanya ini berfokus pada pertanyaan yang mencakup dalam cerita fiksi dalam buku. B) Tujuan, menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak-anak sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Media ini diharapkan dapat mengatasi kebosanan yang sering muncul dari metode pembelajaran konvensional yang mengandalkan buku LKS. C) Perencanaan buku cerita ada 5 buku, 1 buku terdiri per 3 halaman cerita. D) Jumlah cerita; terdapat tiga cerita, masing-masing halaman terdiri dari tokoh yang berbeda-beda. E) Tema cerita, setiap cerita memiliki tema yang berbeda, yaitu; kura-kura sombong, semut dan burung merpati, tikus dan burung hantu.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis papan telah dibahas dalam berbagai penelitian sebelumnya. Namun, ini tidak berarti bahwa media Patanya yang sudah ada sepenuhnya sempurna dan tidak memerlukan pengembangan lebih lanjut.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di MI Bustanul Ulum Badas, yang berlokasi di Badas Sumobito Jombang, dengan melibatkan siswa Kelas IV sebagai subjek penelitian. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kondisi yang ideal untuk penerapan metode penelitian yang dirancang. Siswa Kelas IV dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka berada pada tahap perkembangan yang tepat untuk penerapan media pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) menurut Sugiyono, yang merupakan pendekatan umum dalam penelitian pendidikan untuk mengembangkan dan menguji produk atau metode baru. Namun, penulis merasa perlu untuk memodifikasi langkah-langkah pengembangan dalam metode (R&D) agar sesuai dengan kebutuhan khusus penelitian ini dan kondisi lapangan. penulis mengubah langkah-langkah tersebut menjadi sembilan langkah utama untuk memastikan proses pengembangan berjalan secara efektif dan efisien. Langkah pertama adalah mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada di lapangan, yang mencakup pengenalan kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran. Setelah potensi dan masalah teridentifikasi, langkah kedua adalah pengumpulan data relevan untuk memahami kondisi awal dan kebutuhan pengembangan secara mendalam. Pengumpulan data ini dilakukan melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mendapatkan informasi yang komprehensif. Langkah ketiga adalah merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian dilakukan validasi desain oleh para ahli untuk memastikan bahwa desain tersebut memenuhi standar dan kebutuhan yang telah ditetapkan. Setelah

desain divalidasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Langkah kelima adalah menguji coba produk di lingkungan nyata untuk menilai efektivitas dan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, produk direvisi kembali untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Langkah ketujuh adalah uji coba pemakaian, di mana produk yang telah direvisi diuji kembali dalam situasi nyata untuk memastikan bahwa produk tersebut efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Langkah terakhir adalah merevisi produk final untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang valid serta dapat diimplementasikan secara efektif di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis mengembangkan media inovatif yang disebut dengan media Patanya. Media ini memiliki konsep yang mirip dengan papan tulis sebelumnya yang berbentuk papan tulis. Namun, untuk meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap patanya, penulis mengembangkan Pengembangan media pembelajaran berbasis papan telah dibahas dalam berbagai penelitian sebelumnya. Namun, ini tidak berarti bahwa media Patanya yang sudah ada sepenuhnya sempurna dan tidak memerlukan pengembangan lebih lanjut.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di MI Bustanul Ulum Badas, yang berlokasi di Badas Sumobito Jombang, dengan melibatkan siswa Kelas IV sebagai subjek penelitian. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kondisi yang ideal untuk penerapan metode penelitian yang dirancang. Siswa Kelas IV dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka berada pada tahap perkembangan yang tepat untuk penerapan media pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) menurut Sugiyono, yang merupakan pendekatan umum dalam penelitian pendidikan untuk mengembangkan dan menguji produk atau metode baru. Namun, penulis merasa perlu untuk memodifikasi langkah-langkah pengembangan dalam metode (R&D) agar sesuai dengan kebutuhan khusus penelitian ini dan kondisi lapangan. penulis mengubah langkah-langkah tersebut menjadi sembilan langkah utama untuk memastikan proses pengembangan berjalan secara efektif dan efisien. Langkah pertama adalah mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada di lapangan, yang mencakup pengenalan kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran. Setelah potensi dan masalah teridentifikasi, langkah kedua adalah pengumpulan data relevan untuk memahami kondisi awal dan kebutuhan pengembangan secara mendalam. Pengumpulan data ini dilakukan melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mendapatkan informasi yang komprehensif. Langkah ketiga adalah merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian

dilakukan validasi desain oleh para ahli untuk memastikan bahwa desain tersebut memenuhi standar dan kebutuhan yang telah ditetapkan.

Setelah desain divalidasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Langkah kelima adalah menguji coba produk di lingkungan nyata untuk menilai efektivitas dan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, produk direvisi kembali untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Langkah ketujuh adalah uji coba pemakaian, di mana produk yang telah direvisi diuji kembali dalam situasi nyata untuk memastikan bahwa produk tersebut efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Langkah terakhir adalah merevisi produk final untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang valid serta dapat diimplementasikan secara efektif di lingkungan pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Bustanul Ulum Badas dan dapat diadaptasi oleh lembaga pendidikan lainnya. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang baru, tetapi juga memastikan bahwa media tersebut dapat diterapkan secara praktis dan memberikan manfaat yang signifikan bagi proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis papan telah dibahas dalam berbagai penelitian sebelumnya. Namun, ini tidak berarti bahwa media Patanya yang sudah ada sepenuhnya sempurna dan tidak memerlukan pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis berusaha mengembangkan media pembelajaran berbasis papan dengan menyederhanakannya agar lebih mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sesuatu yang belum ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Sebelum mulai mengembangkan Media Patanya, penulis meninjau beberapa jurnal ilmiah yang membahas pengembangan media pembelajaran berbasis papan.

Proses pengembangan yang didasarkan pada hasil perancangan, desain patanya diuji oleh para ahli. Uji ahli ini dilakukan untuk memastikan bahwa media patanya memenuhi standar dan kebutuhan yang telah ditentukan. Validasi desain digunakan untuk menguji apakah produk media pembelajaran Patanya sudah layak untuk dilakukan uji coba pada peserta didik kelas IV dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi Cerita Fiksi. Validasi desain dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli desain media, ahli materi, dan validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dari MIS Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang. Tahap validasi yang pertama yaitu validasi oleh ahli desain dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang pengembangan media Patanya. Validator ahli desain dalam pengembangan media ini adalah Bapak Imam Mutaqin, M.Pd.I. seorang dosen yang ahli dalam bidang desain media

pembelajaran. Bapak Imam Mutaqin, memiliki pengalaman yang luas dan mendalam dalam mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Pengalaman akademis serta profesionalnya menjadikannya sangat kompeten untuk menilai dan memberikan masukan yang konstruktif terhadap desain media Patanya. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain yakni dengan presentase 91,6%, desain media Patanya dapat dinyatakan cukup valid dengan catatan media sangat menarik. Hal ini memenuhi kriterian yang telah tercantum pada lembar validasi dan media telah layak untuk dilakukan uji coba pada peserta didik kelas IV MI. Tahap validasi yang kedua yaitu validasi oleh ahli materi dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang materi media Patanya. Validator ahli materi dalam pengembangan media ini adalah Ibu Siti Asiah, yang merupakan dosen PGMI, Fakultas Agama Islam. Mengingat bahwa media Patanya berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa MI, keahlian Ibu Siti Asiah, dalam bidang ini menjadikannya sangat tepat sebagai validator. Hasil validasi oleh ahli materi yakni persentase total penilaian adalah 80% dengan catatan materi pada media sudah bagus dan jelas serta cocok digunakan untuk peserta didik kelas IV MI. Tahap validasi yang ketiga yaitu validasi oleh guru mata pelajaran dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang materi media Patanya. Validator ahli materi dalam pengembangan media ini adalah Ibu Riza Hoiru Umami, S.Pd., guru Bahasa Indonesia kelas IV di MIS Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang. Pentingnya validasi oleh seorang guru mata pelajaran sangat jelas mengingat media Patanya dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa MI. Sebagai seorang pendidik dengan pengalaman langsung di kelas, Ibu Riza Hoiru Umami, S.Pd., memiliki pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa pada jenjang tersebut. Keahliannya dalam mengajar Bahasa Indonesia di MI memastikan bahwa ia dapat memberikan evaluasi yang akurat dan konstruktif terkait materi dan penyampaian dalam media Patanya. Hasil validasi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni dengan presentase 100% dengan catatan media sangat menarik dan bisa menunjang proses pembelajaran, desain media Patanya dapat dinyatakan cukup valid tanpa catatan. Dari hasil rekapitulasi ini, penulis menarik kesimpulan mengenai tingkat kevalidan/kelayakan media Patanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1  
Hasil Validasi Media Patanya

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Rata-rata Prosentase
1	Ahli Desain	33	36	91,6%
2	Ahli Materi	32	40	80%

3	Guru Mata Pelajaran	40	40	100%
	Skor Gabungan	105	116	95%
	Tingkat Validasi			Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1, setelah skor dari 3 tahap validasi digabungkan maka diperoleh persentase rata-rata sebanyak 95% yang berarti bahwa media Patanya dinyatakan sangat valid dan telah siap/layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik MI. Hal ini didasarkan pada kriteria kelayakan media. Media Patanya masih diperlukan revisi meskipun telah dinyatakan valid, hal ini bertujuan agar media Patanya dapat mencapai versi terbaiknya saat diuji cobakan disebarluaskan nantinya. Perbaikan media Patanya didasarkan pada saran tiap validator saat tahap validasi media sebelumnya. Revisi desain dilaksanakan berdasarkan pada saran serta komentar para ahli desain media, ahli materi, dan ahli isi media. Revisi desain dilaksanakan dengan tujuan agar produk media yang dibuat layak untuk diuji cobakan pada peserta didik. Setelah melaksanakan uji validasi dengan ahli desain media, ahli materi dan ahli isi media yakni guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV MIS Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang, penulis telah mendapatkan hasil validasi kemudian melaksanakan revisi pada media.

Ahli isi media atau validasi dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV MIS Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang, yakni perlu adanya tambahan gambar pada media Patanya bagian pintu, hal ini diharapkan dapat menambah daya tarik visual dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Alasan pentingnya penambahan gambar. Pertama, daya tarik visual, Anak usia dini sangat responsif terhadap rangsangan visual. Gambar yang menarik dapat mengundang perhatian anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Kedua, mempermudah pemahaman, Gambar yang relevan dengan materi pembelajaran dapat membantu anak lebih mudah memahami konsep yang abstrak. Gambar juga dapat berfungsi sebagai petunjuk visual yang memudahkan anak dalam mengikuti alur pembelajaran. Ketiga, Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan: Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat anak lebih betah dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Gambar yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, penambahan gambar pada media Patanya juga dapat memberikan manfaat lain, seperti: pertama, meningkatkan keterampilan membaca, gambar dapat membantu anak dalam mengenali huruf dan kata-kata baru. Kedua, merangsang imajinasi, gambar yang menarik dapat merangsang imajinasi anak dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Ketiga, memperkuat Ingatan, gambar dapat membantu anak mengingat informasi lebih lama.

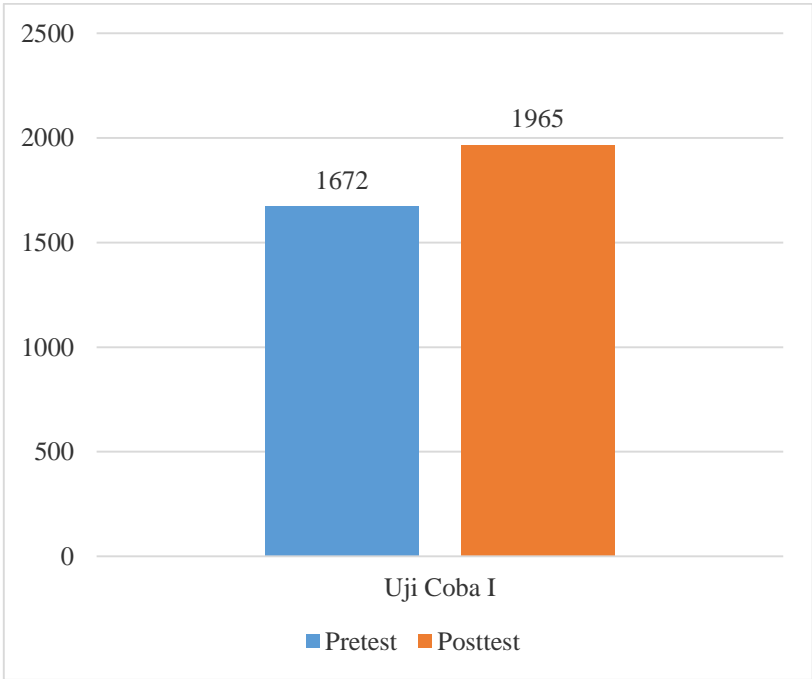


Media Patanya yang sudah divalidasi oleh validator ahli desain media, ahli materi dan ahli mata pelajaran serta sudah direvisi, telah dinyatakan valid maka akan dilakukan uji coba pada peserta didik kelas IV MI sesuai dengan sarana penggunaan media. Uji coba dilakukan agar penulis dapat mengetahui efektifitas penggunaan media Patanya dalam meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dikelas IV MI. Pengukuran hasil uji coba dilakukan dengan memberikan siswa bacaan pretest dan bacaan posttest. Dalam hal ini dibagi menjadi dua kali tahap uji coba pemakaian, yakni uji coba 1 dan uji coba 2.

Pada tahap uji coba 1, penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi dengan waktu selama 2 jam pelajaran. Selanjutnya pada pertemuan pertama penulis memberikan pre test berupa praktik membaca kepada peserta didik kelas IV, hal ini dilaksanakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan membaca mengenai materi cerita fiksi sesuai dengan yang sudah dijelaskan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih menggunakan metode konvensional. Tes praktik membaca (pre test) yang diterapkan sudah dirancang oleh peneliti sesuai dengan indikator kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia.

Setelah peserta didik usai melaksanakan pre-test tes praktik membaca yang telah diterapkan oleh penulis penulis, selanjutnya penulis memperkenalkan media Patanya kepada peserta didik, dikarenakan media Patanya ini masih asing bagi peserta didik yang sebelumnya tidak menggunakan media selama proses pembelajaran berlangsung, setelah memperkenalkan media Patanya, penulis melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Patanya sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Penulis juga mengajak peserta didik disela-sela pembelajaran untuk melakukan icebreaking berupa game yang terdapat dalam media Patanya. Selanjutnya penulis memberikan post test tes praktik membaca untuk dijadikannya bahan perbandingan kemampuan membaca peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media Patanya.

Mengenai peningkatan hasil kemampuan membaca peserta didik antara pretest dan posttest, penulis menyajikan grafik rekapitulasi beserta perhitungan uji N-Gain untuk mengukur skala peningkatan hasil kemampuan membaca peserta didik, sebagai berikut:



Grafik 1  
Rekapitulasi Pretest dan Posttest pada Uji Coba I

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{1260 - 760}{1300 - 760}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{500}{540} = 0,92$$

Berdasarkan hasil grafik 1, dapat disimpulkan bahwa peningkatan atau perbandingan antara nilai pre-test dan post-test pada uji coba 1 menghasilkan skor akhir sebesar 0,92.

Tabel 2  
Kriteria Hasil uji N-Gain

Skor N-Gain	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan data dalam tabel 2, terdapat peningkatan nilai siswa kelas IV di MI Bustanul Ulum Badas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Patanya pada uji coba pertama memiliki dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan periode sebelum penggunaan media tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa media Patanya efektif dalam meningkatkan kinerja akademik siswa serta minat belajar mereka. Namun, meskipun hasil awal menunjukkan perbaikan yang signifikan, pemanfaatan media Patanya masih perlu ditingkatkan pada tahap uji coba berikutnya.

Tabel 3  
Hasil Pretest dan posttest Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Arumi Zakiyyah	60	100
2	Keisya Aqilla Mayra Putri	60	100
3	Muhammad Azam Ramadhani	60	90
4	Nurul Hidayah	60	100
5	Al Azhar	60	80
6	Zafira Muna Azizah	60	100
7	Muhammad Irsyad Yusuf	60	100
8	Muhammad Ridwan	40	100
9	Muhammad Yusuf Al Farizi	60	90
10	Fatimah Ayu Arsyfa	60	100
11	Bagus Kamal Dafala	60	100
12	Felicia Irna Sabilla	60	100
13	Siti Maria Ulva	60	100
	Jumlah	760	1260
	Nilai Rata-rata	58,5	97

$$\begin{aligned}
 \text{N-Gain} &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \\
 &= \frac{1260 - 760}{1300 - 760} \\
 &= \frac{500}{540} \\
 \text{N-Gain} &= \frac{540}{540} = 0,92
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji N-Gain, peningkatan atau perbandingan antara nilai pretest dan posttest pada uji coba 2 memperoleh skor akhir sebesar 0,92. Skor ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Badas tergolong tinggi. Pencapaian ini sangat signifikan karena telah

melampaui harapan penulis yang menetapkan standar keberhasilan dengan nilai N-Gain lebih dari 0,7. Dengan kata lain, peningkatan yang dicapai menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berhasil secara efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan tabel kriteria hasil uji N-Gain yang mengkategorikan skor di atas 0,7 sebagai peningkatan yang tinggi. Pencapaian ini menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi cerita fiksi dengan baik, serta menegaskan bahwa pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. penulis merasa puas dengan hasil ini, karena peningkatan yang dicapai tidak hanya sesuai dengan harapan, tetapi juga memberikan bukti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, hasil ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penerapan metode serupa di kelas-kelas lainnya untuk mencapai peningkatan yang serupa atau bahkan lebih baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Patanya dalam penelitian ini terbukti efektif. Media ini berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian ini, penggunaan media Patanya sebagai media pembelajaran telah menunjukkan dampak positif yang jelas. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Ketertarikan ini berperan penting dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Partisipasi aktif tersebut kemudian berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar mereka. Media Patanya, dengan desainnya yang menarik dan konten yang interaktif, berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Peningkatan motivasi ini menjadi faktor utama dalam pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti media Patanya tidak hanya membantu dalam penyampaian materi secara efektif, tetapi juga penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penulis juga menghadapi berbagai masalah dalam uji coba tahap 2 ini. Masalah-masalah tersebut, bersama dengan solusi yang diterapkan oleh penulis untuk mengatasinya, disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4

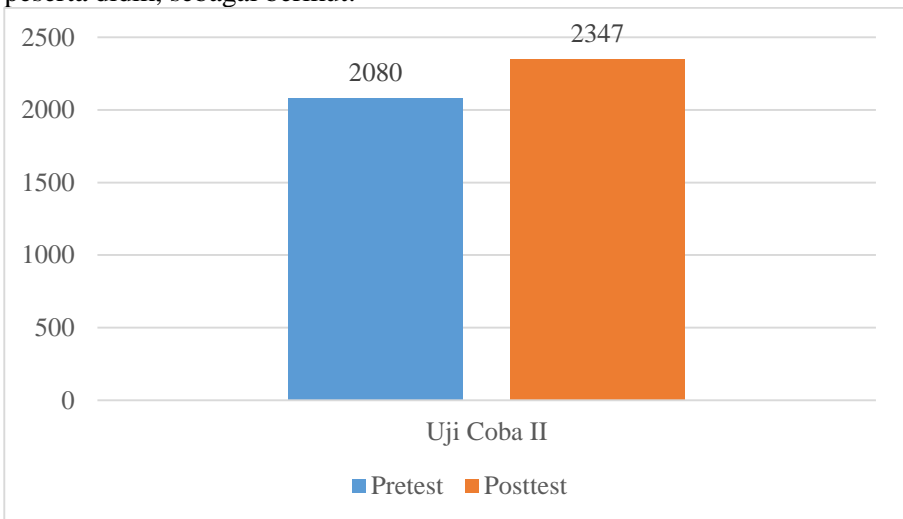
## Hambatan dan Solusi Uji Coba 2

No	Masalah	Solusi
11	Siswa berebut untuk membacakan media Patanya.	Menunjuk siswa yang akan maju secara acak dengan bantuan ice breaking.

22	Masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi saat pembelajaran.	Mengajak siswa untuk bermain game tebak kata yang berkaitan dengan materi kalimat ajakan, penolakan dan, perintah.
----	---------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pada tahap uji coba II ini, penulis melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi dengan menggunakan media Patanya selama 2 jam pelajaran, dengan susunan kegiatan yang sama seperti uji coba I. Perbedaannya terletak pada modul ajar dan bacaan yang nantinya untuk praktik membaca, serta game dan ice breaking yang yang diterapkan. Tujuan dari uji coba II ini untuk menguji produk media Patanya yang telah direvisi oleh penulis sesuai dengan indikator peningkatan minat dan kemampuan membaca peserta didik.

Hasil kemampuan membaca peserta didik antara pretest dan posttest pada uji coba II, penulis menyajikan grafik rekapitulasi beserta perhitungan uji N-Gain untuk mengukur skala peningkatan hasil kemampuan membaca peserta didik, sebagai berikut:



Grafik 2  
Rekapitulasi Pretest dan Posttest pada Uji Coba II

Berdasarkan hasil grafik II, dapat disimpulkan bahwa peningkatan atau perbandingan antara nilai pre-test dan post-test pada uji coba 1 menghasilkan skor akhir sebesar 97%.

Kendala /Hambatan Penerapan Media Patanya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah. Sepanjang proses penelitian dari awal hingga akhir, penulis menghadapi beberapa kendala yang dapat menghambat jalannya penelitian.

**Tabel 5**  
**Hambatan Penelitian**

No	Kendala	Solusi
1.	penulis kesulitan desain <i>Media patanya</i>	penulis bertanya kepada teman dan kenalan yang memiliki kompetensi dalam bidang desain
2.	penulis kurang memahami desain <i>media patanya</i>	penulis belajar mengoperasikan aplikasi desain papan dengan bantuan dari teman
3.	penulis tidak memiliki referensi media yang dirancang menggunakan desain <i>papan</i>	penulis mencari jurnal penelitian yang berisi pengembangan media yang dirancang dengan desain <i>papan</i>
4.	penulis tidak mengetahui cara mencetak <i>patanya</i> tersebut menjadi <i>papan</i>	penulis mencari percetakan yang bisa menjadikan <i>patanya</i> tersebut menjadi <i>papan</i>
5.	Kondisi kelas tidak kondusif saat kegiatan pembelajaran	penulis melakukan ice breaking untuk mencairkan suasana dan memfokuskan konsentrasi siswa
6.	Ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi saat pembelajaran.	penulis mengajak siswa untuk bermain game tebak kalimat yang berkaitan dengan materi kalimat ajakan, penolakan dan, perintah.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media Patanya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIS Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang, kesimpulan detailnya adalah sebagai berikut.

Pertama, media Patanya untuk materi Bahasa Indonesia yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan hasil modifikasi dan pengembangan dari studi-studi sebelumnya. Pengembangan ini mencakup empat aspek utama: Pertama, media Patanya dirancang dalam bentuk papan tulis yang dipapanya tertempel potongan papan-papan kecil, berbeda dari papan tulis yang biasanya berupa papan tulis biasa. Media ini terdiri dari tiga cerita yang dibagi dalam 3 halaman, masing-masing cerita mencakup 1 halaman, bertujuan untuk memberikan variasi cerita dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Ketiga, kartu-kartu ini menggunakan warna-warna yang mencolok dan terang untuk menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Keempat, setiap kotak memiliki pertanyaan

yang berbeda, memberikan variasi dan memperjelas konteks cerita, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berorientasi pada pengembangan media seperti papan pecahan, papan magnet, papan pekerjaan, komik digital, dan *game* edukasi dengan tujuan meningkatkan berbagai aspek pembelajaran seperti karakter rasa ingin tahu, motivasi belajar, minat belajar, dan hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu. Penelitian saat ini menitikberatkan pada inovasi dengan menghadirkan Media Patanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah untuk meningkatkan kemampuan Berbahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian saat ini menitikberatkan pada pendekatan yang lebih spesifik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat madrasah ibtidaiyah.

Kedua, prosedur pengembangan media patanya dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi desain. penulis menggunakan berbagai fitur dalam aplikasi untuk menciptakan elemen visual yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang dimasukkan dalam media Patanya disusun sesuai dengan silabus yang berlaku, memastikan konten relevan dan mendukung kurikulum. Aplikasi desain digunakan untuk merancang dan menggabungkan gambar, teks, dan elemen grafis lainnya, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi siswa. Dengan pendekatan ini, penulis memastikan media Patanya menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ketiga, media Patanya telah terbukti valid dan efektif berdasarkan hasil validasi dan pengujian. Validitas media dinilai oleh berbagai ahli, dengan ahli desain memberikan penilaian sebesar 91,6%, ahli materi memberikan penilaian sebesar 80%, dan guru mata pelajaran memberikan penilaian sempurna sebesar 100%. Efektivitas media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Pada uji coba pertama, nilai rata-rata pre-test siswa adalah 58,5 yang meningkat menjadi 97 pada post-test. Pada uji coba kedua, nilai rata-rata pre-test siswa sama yaitu 58,5, dan nilai rata-rata post-test meningkat signifikan menjadi 97. Data ini menunjukkan bahwa media patanya tidak hanya valid menurut para ahli tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

## Daftar Pustaka

Adilah ,Luma'ul Hayya, Fauzi, 2023 “Internalization of Tolerance Value in Thematic Learning At Madrasah Ibtidaiyah”, *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, p-ISSN: 1410-0053, e-ISSN: 2598-3091, Vol. 28 No. 1, January-June, 98-114.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Silabus Tematik Terpadu Kelas 4 Semester 2*.

Kusuma, Wijaya, Dedi Dwitagama, 2012 *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Permata Puri Media,), 77.

Latifah, Nur, dan Asep Supena, 2021 “Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19”, *JURNAL BASICEDU*, Vol. 5, No. 3, 178.

Limbong, Yuli Datu dkk, 2023 ‘Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri pada Peserta Didik Kelas IV-A di SDN 8 Menteng Palangka Raya’, *Jurnal Prosiding Mateandrau*, E-ISSN: 2963-7945, P-ISSN: 2963-7910, Volume 2, No. 1, Mei, Hal 31-41.

Rahma , Zhella Novita, dkk, 2022 “Developing SPOK Literacy Board Media (PALIPOK) for Reading of First Grade of Elementary School”, *Journal Of Teching And Learning In Elementary Education (JTLEE)*, p-ISSN: 2622-3023, e-ISSN: 2622-3023, Vol. 5 No. 2.

Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, 86.

Tersiana, Andra, 2018 *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia,), 74.

Ulwiyah , Nur, Sujiana Sri Indarti, 2020 “Hubungan Model Pembelajaran dengan Tingkat Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Madrasah Tsanawiyah”. *Jurnal Pendidikan Islam*, E-ISSN: 2550-1038, Vol. 2, No. 1, Juni 2018, Hal. 137-156. Hardani,dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group,), 67.

Ulwiyah, Nur,dkk, 2022 "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19", *AKSARA:Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310, Volume 08,(1) Januari, 108.

Vebrianto, Sigit Susilo, 2020 “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, p-ISSN: 2442-7470, e-ISSN: 2579-4442, Vol. 6 No 2, Juli, 108.

Waruwu,Marinu, 2023 ‘Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi’, *Jurnal Pendidikan Tambusai* E-ISSN: 2614-3097 P-ISSN: 2614-6754 Vol. 7, No. 1, Hal. 2896-2910.

Zainudin, M., Nurjanah, E., & Mutaqin, I. (2020). Nilai-Nilai Moral dalam Kisah Sebutir Nasi: Analisis Unsur Intrinsik dan Ayat-Ayat Alquran yang Berhubungan dengan Nilai-Nilai Moral. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 202-220.