

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti perantara, penghubung, atau alat penyalur. Secara harfiah, *media* berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Kata *pembelajaran* berasal dari kata dasar belajar, yang berarti proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. *Pembelajaran* secara harfiah berarti proses atau cara untuk membuat seseorang belajar. Jadi, secara etimologis/harfiah Media pembelajaran berarti alat atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses belajar.

Menurut Yaumi (2018: 7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Menurut Kanya (2023: 3) media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nyapembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Menurut Shinta (2022: 73) media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya media maka tercipta pembelajaran yang menarik sehingga siswa dengan mudah mencerna apa yang telah di lihat secara jelas.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disintesis bahwa media pembelajaran merupakan alat atau peralatan fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Media ini digunakan sebagai sarana untuk membangun interaksi antara guru dan siswa serta membantu kelancaran proses belajar agar lebih efektif dan optimal. Selain itu, keberadaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar karena karakteristik siswa yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Oleh karena itu, media visual dan manipulatif sangat membantu siswa dalam memahami materi, khususnya pada pembelajaran membaca permulaan.

Pada siswa kelas II SD, kemampuan membaca memirsakan masih berada pada tahap awal, yaitu mengenal huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sangat diperlukan agar proses pembelajaran membaca menjadi lebih efektif dan menarik. Media yang bersifat visual dan dapat dimanipulasi secara langsung akan memudahkan siswa dalam menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya.

Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, siswa tidak

hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dalam penelitian ini diposisikan sebagai sarana pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca memirsu siswa kelas II SD melalui media papan kata yang dikembangkan.

b. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Menurut Manurung (2023: 86-87) prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran tersebut antara lain diantaranya :

1) Efektivitas

Dalam pemilihan media pembelajaran wajib sesuai dan tepat digunakan (efektivitas) dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Pendidik harus berusaha agar supaya media pembelajaran yang dibutuhkan buat membuat kompetensi secara optimal dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

2) Relevansi

Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran harus berprinsip kepentingan, kesamaan perangkat belajar mengajar nan dipakai dengan target, keunikan substansi pelajaran, kemampuan serta perkembangan peserta didik, dengan menggunakan saat yg tersaji.

3) Efisiensi

Memilih serta menggunakan menggunakan perangkat belajar wajib betul-betul efisiensi itu diperhatikan, karena perangkat itu ekonomis alias irit porto namun mampu memberitahukan poin catatan yg berarti, rancangan serta menggunakannya relatif diperlukan saat yg singkat, selanjutnya hanya diperlukan sececah energi.

4) Mampu dipergunakan

Prinsip perangkat belajar mengajar selanjutnya yg dipilih perlu benar-benar mampu dipergunakan/ diterapkan melalui belajar mengajar, hingga nantinya akan mampu menambah serta menaikkan keunggulan belajar mengajar.

5) Kontektual

Dalam menggunakan perangkat belajar mengajar serta perlu dipikirkan dan wajib mendahulukan aspek lingkungan sosial budaya dengan mempertimbangkan poin pengembangan di kegiatan belajar kecakapan hidup / *life skill*.

6) Interaktivitas

Prinsip berikutnya yang wajib diperhatikan pada pilihan perangkat pada kegiatan belajar dalam ruangan kelas merupakan interaktifitas. Seberapa banyak dan besar kemungkinan siswa bisa berhubungan menggunakan perangkat belajar? Jika semakin interaktif berhubungan, maka akan perangkat belajar itu akan

semakin indah sebab condong mendorong peserta didik untuk selalu aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.

7) Fleksibilitas

Media pembelajaran yang harus dipilih oleh seorang guru dalam membuat aktivitas belajar mengajar dikelas seharusnya bersifat fleksibelitas yang baik. Media pembelajaran dikatakan mempunyai fleksibelitas yang baik apabila dapat digunakan dalam aneka ragam situasi. Kadang kala, dalam proses pembelajaran, waktu pembelajaran yang sedang berlangsung terjadi perubahan situasi yang berakibat tidak dapat pada media pembelajaran tersebut. Sehingga tidak dapat digunakanya suatu media pembelajaran.

c. Fungsi media pembelajaran

Menurut Syawaluddin (2022: 16-17) kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

1) Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

2) Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran

dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

3) Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi-kan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

4) Penyama Persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak

mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

5) Pengaktif respon siswa

Proses pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang menarik agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Ritonga dkk, (2020: 115) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Menurut Setianingsih dkk, (2021: 84) media pembelajaran mampu memperjelas penyampaian materi, membuat proses pembelajaran menjadi lebih variatif, serta

mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar seperti mengamati, berdiskusi, dan mempraktikkan materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan respon positif dari siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan media dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran. menurut Pratiwi, (2024: 23) media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Sartika, (2020 : 118) dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran bahkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mencari dan menemukan informasi secara mandiri sebelum kemudian dikonfirmasi atau diperjelas oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

d. Validitas Media Pembelajaran

Validitas media pembelajaran adalah tingkat kelayakan suatu media yang menunjukkan bahwa media tersebut telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang disajikan, karakteristik

mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar seperti mengamati, berdiskusi, dan mempraktikkan materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan respon positif dari siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan media dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran. menurut Pratiwi, (2024: 23) media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Sartika, (2020 : 118) dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran bahkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mencari dan menemukan informasi secara mandiri sebelum kemudian dikonfirmasi atau diperjelas oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

d. Validitas Media Pembelajaran

Validitas media pembelajaran adalah tingkat kelayakan suatu media yang menunjukkan bahwa media tersebut telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang disajikan, karakteristik

peserta didik, serta prinsip-prinsip desain pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan valid apabila isi materi yang termuat di dalamnya benar dan tidak menimbulkan kesalahan konsep, bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa, serta tampilan dan teknis penggunaannya mendukung proses belajar secara efektif. Widodo dkk, (2023: 53) menjelaskan bahwa validitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen atau media mampu menjalankan fungsinya untuk mengukur dan menyajikan apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan pembelajaran. Senada dengan itu, Manurung (2023: 86–87) menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi prinsip kesesuaian materi, kejelasan tampilan, dan kemudahan penggunaan agar dapat mendukung proses belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, validitas media pembelajaran umumnya dinilai melalui penilaian ahli materi dan ahli media yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan konsep, kejelasan bahasa, kemenarikan tampilan, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik.

Validitas media pembelajaran memiliki kegunaan penting dalam proses pembelajaran dan penelitian pengembangan. Melalui uji validitas, pengembang media dapat memastikan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Syawaluddin, (2022:

16–17) menyatakan bahwa media pembelajaran yang layak dan valid dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah serta meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa. Selain itu, validitas media juga berfungsi untuk mencegah terjadinya kesalahan konsep pada peserta didik karena materi yang disajikan telah melalui proses penilaian ahli. Menurut Amelia, (2024: 2) hasil validasi dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran agar produk yang dihasilkan semakin berkualitas. Dalam penelitian pengembangan, validitas media menjadi indikator awal mutu produk yang menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk diuji kepraktisan dan efektivitasnya dalam pembelajaran.

e. Kepraktisan Media Pembelajaran

Kepraktisan media pembelajaran merujuk pada tingkat kemudahan suatu media untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan prosedur yang rumit, waktu yang lama, maupun keterampilan teknis khusus. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah dioperasikan, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, serta dapat digunakan secara efisien dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Selvira dkk, (2025: 112) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari respon pengguna terhadap kemudahan penggunaan media, kejelasan tampilan, serta

manfaat media dalam membantu memahami materi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang memperoleh persentase kepraktisan tinggi menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan secara langsung oleh siswa tanpa mengalami kesulitan berarti dalam penggunaannya.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sari dkk. (2025: 89) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang praktis adalah media yang tidak memerlukan banyak penyesuaian dalam penggunaannya serta dapat mendukung kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Dengan demikian, kepraktisan media pembelajaran menjadi indikator penting dalam penelitian pengembangan karena menunjukkan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mudah diterapkan secara nyata dalam praktik pembelajaran di sekolah.

2. Media Papan Kata Bergambar

a. Pengertian Media Papan Kata Bergambar

Media Papan Kata Bergambar (PAKABAR) merupakan media pembelajaran visual yang menggabungkan gambar dan kata pada sebuah papan sebagai sarana untuk membantu siswa memahami kosakata. Media ini dirancang agar siswa dapat mengenali hubungan antara gambar dengan kata yang sesuai sehingga mempermudah proses memahami makna kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan gambar yang menarik dan berwarna dapat meningkatkan

perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Menurut Dhieni (dalam Primadewi 2021) media papan kata termasuk ke dalam jenis media visual, di mana siswa diminta untuk menyusun konsep kata menjadi sebuah kalimat. Ada beberapa keunggulan penggunaan papan kata ini, antara lain penggunaan media yang dapat membantu mengembangkan otak kanan, meningkatkan konsentrasi, dan membantu siswa mempelajari kata-kata yang tepat.

Menurut Sulastri et al., (2023) melalui penggunaan media papan kata bertujuan supaya peserta didik yang belum lancar membaca bisa terbantu melatih menyusun huruf menjadi sebuah suku kata. Media ini juga merupakan salah satu alat bantu untuk mempersiapkan kemampuan dasar membaca mengekspresikan, serta menambah kosakata baru peserta didik.

b. Jenis-jenis media papan kata

Media papan kata merupakan salah satu media visual yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengenal, memahami, dan memperkaya kosakata. Media ini menyajikan kata-kata secara konkret dan menarik sehingga memudahkan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan bentuk dan cara penggunaannya, media papan kata dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1) Papan Kata Statis

Papan kata statis adalah media papan kata yang berisi kumpulan kata

yang bersifat tetap dan tidak mudah diubah. Kata-kata biasanya ditempel atau ditulis langsung pada papan. Media ini digunakan untuk memperkenalkan kosakata baru secara bertahap dan dapat dipajang di kelas sebagai pajangan edukatif.

2) Papan Kata Dinamis

Papan kata dinamis merupakan papan kata yang memungkinkan guru atau siswa mengganti, menambah, dan menyusun ulang kata sesuai kebutuhan pembelajaran. Kata-kata biasanya dibuat dalam bentuk kartu atau potongan huruf yang dapat ditempel dan dilepas menggunakan magnet atau perekat. Jenis ini melatih siswa menyusun kata, frasa, atau kalimat sederhana.

3) Papan Kata Bergambar

Papan kata bergambar adalah papan kata yang mengombinasikan kata dengan gambar pendukung. Gambar berfungsi memperjelas makna kata sehingga siswa lebih mudah memahami kosakata. Media ini sangat cocok digunakan pada siswa sekolah dasar karena membantu menghubungkan simbol kata dengan objek nyata.

4) Papan Kata Tematik

Papan kata tematik disusun berdasarkan tema tertentu, misalnya tema lingkungan, hewan, atau keluarga. Kosakata yang ditampilkan disesuaikan dengan tema pembelajaran sehingga membantu siswa memahami kosakata secara kontekstual dan terintegrasi dengan materi pelajaran.

5) Papan Kata Interaktif

Papan kata interaktif dirancang agar siswa dapat berpartisipasi aktif, misalnya dengan mencocokkan kata dengan gambar, mengelompokkan kata berdasarkan kategori, atau menyusun kata menjadi kalimat sederhana. Media ini mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Kata

Dengan media “Papan kata” tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran “Papan kata”. Kelebihan dari media tersebut adalah 1) medianya yang sederhana sehingga dapat dibuat sendiri, 2) bahan yang dibutuhkan untuk membuat media tersebut mudah dicari, 3) Dapat menarik perhatian peserta didik karena menggunakan warna-warna yang berbeda, 4) dapat digunakan berulang kali, 5) membantu guru dalam menyajikan secara nyata.

Selain itu, papan kata ini memiliki keunggulan yang inovatif dibandingkan dengan media papan kata pada umumnya, karena dilengkapi dengan pengelompokan kosakata berdasarkan warna. Setiap warna digunakan untuk menandai jenis kata tertentu sehingga memudahkan peserta didik dalam mengenali dan memahami kosakata. Misalnya, warna kuning digunakan untuk kata kerja, warna merah untuk kata sifat, dan warna hijau untuk kata benda. Penggunaan warna tersebut tidak hanya membuat media terlihat lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik dalam mengklasifikasikan kosakata secara

visual. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah mengingat perbedaan jenis kata serta meningkatkan pemahaman kosakata dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Didik, (2025) sedangkan kekurangan dari media “Papan kata” adalah 1.) mudah rusak, 2.) sulit ditampilkan di kejauhan, 3.) memerlukan waktu yang cukup lama untuk pembuatannya. Berdasarkan penjelasan diatas bahwa penggunaan media pembelajaran “Papan kata” memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, walaupun penggunaan media pembelajaran tersebut memiliki kekurangan tetapi banyak kelebihan yang diperoleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satunya peserta didik dapat dengan mudah belajar membaca sambil bermain dengan "Papan kata", dan peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar dan pendidik akan lebih mudah menyerap apa yang diajarkan oleh pendidik.

3. Pemahaman Kosakata

a. Pengertian pemahaman kosakata

Pemahaman kosakata adalah kemampuan peserta didik untuk mengenali, memahami makna, dan menggunakan kata secara tepat sesuai dengan konteks penggunaannya, baik secara lisan maupun tulisan. Pemahaman kosakata tidak hanya terbatas pada kemampuan mengingat kata, tetapi juga mencakup kemampuan mengaitkan kata dengan maknanya serta menerapkannya dalam kalimat yang sesuai. Menurut Chaer (2019: 21), kosakata merupakan komponen utama

dalam bahasa yang menentukan kemampuan seseorang dalam memahami dan menyampaikan pesan. Sejalan dengan itu, Nurgiyantoro (2020: 164) menyatakan bahwa penguasaan kosakata yang baik akan memudahkan peserta didik dalam memahami wacana dan mengekspresikan gagasan secara efektif.

Dalam penelitian ini, materi pemahaman kosakata disusun dengan berfokus pada kata benda, kata sifat, dan antonim. Kata benda merupakan kata yang digunakan untuk menyebut nama orang, hewan, tumbuhan, benda, tempat, atau segala sesuatu yang dapat dibendakan. Kata sifat adalah kata yang digunakan untuk menjelaskan sifat, keadaan, watak, atau karakteristik suatu benda, orang, maupun keadaan tertentu. Sementara itu, antonim adalah pasangan kata yang memiliki makna berlawanan, seperti *besar–kecil*, *tinggi–rendah*, dan *rajin–malas*. Ketiga materi tersebut dipilih karena merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik sekolah dasar sebagai fondasi dalam memahami makna kata serta menggunakannya secara tepat dalam kalimat maupun komunikasi sehari-hari.

Secara konseptual, pemahaman kosakata berkaitan dengan proses kognitif dalam menghubungkan bentuk kata dengan maknanya. Peserta didik yang memiliki pemahaman kosakata yang baik mampu mengaitkan kata dengan objek, peristiwa, atau konsep tertentu serta membedakan makna kata yang hampir sama. Pemahaman kosakata juga mencakup kemampuan mengenali sinonim, antonim, dan

penggunaan kata dalam struktur kalimat yang tepat. Menurut Putri dan Handayani (2022: 58), pemahaman kosakata berkembang melalui proses interaksi bahasa yang berulang, seperti membaca, mendengar, dan menggunakan kata dalam berbagai konteks pembelajaran. Hasil penelitian oleh Wulandari dkk. (2023: 94) menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata yang disajikan secara kontekstual dan menggunakan media visual dapat meningkatkan pemahaman makna kata pada siswa sekolah dasar.

Pemahaman kosakata memiliki manfaat yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pertama, pemahaman kosakata membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih menyeluruh karena semakin banyak kata yang dipahami, semakin mudah siswa menangkap makna teks. Kedua, pemahaman kosakata mendukung kemampuan siswa dalam menyampaikan ide dan gagasan secara lisan maupun tulisan. Ketiga, penguasaan kosakata yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Keempat, pemahaman kosakata menjadi landasan bagi penguasaan keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca pemahaman dan menulis. Pada materi kata benda, kata sifat, dan antonim, siswa tidak hanya mampu mengenali jenis-jenis kata, tetapi juga dapat memahami hubungan makna antar kata sehingga keterampilan berbahasa berkembang secara lebih optimal. Hal ini didukung oleh pendapat Siregar (2021: 73) yang menyatakan bahwa kosakata berperan sebagai kunci utama dalam

memahami teks bacaan. Selain itu, penelitian oleh Lestari dan Prabowo (2024: 39) membuktikan bahwa peningkatan pemahaman kosakata berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

b. Elemen Pemahaman Kosa Kata

Pemahaman kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami makna kata serta menggunakannya dalam komunikasi. Dalam proses pembelajaran, pemahaman kosakata tidak hanya berkaitan dengan mengetahui arti kata, tetapi juga mencakup beberapa unsur atau elemen yang mendukung kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan kata secara tepat.

Menurut Tarigan (2019: 3) penguasaan kosakata berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memahami makna kata, hubungan antar kata, serta penggunaan kata dalam konteks bahasa. Berdasarkan pendapat tersebut, pemahaman kosakata memiliki beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa.

Adapun elemen pemahaman kosakata antara lain sebagai berikut:

1) Bentuk kata

Bentuk kata berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengenali bentuk kata, baik secara lisan maupun tulisan. Peserta didik diharapkan mampu mengenali kata yang didengar atau dibaca sehingga dapat memahami maknanya.

2) Makna kata

Makna kata merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami arti dari suatu kata. Pemahaman ini dapat diperoleh melalui konteks kalimat, pengalaman belajar, maupun penjelasan dari guru.

3) Hubungan makna kata

Elemen ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami hubungan antar kata, seperti sinonim (persamaan kata), antonim (lawan kata), maupun pengelompokan kata berdasarkan jenisnya.

4) Penggunaan kata dalam konteks

Penggunaan kata dalam konteks berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menggunakan kosakata secara tepat dalam kalimat, baik secara lisan maupun tulisan.

c. Jenis-jenis Kosa Kata

Menurut Nurhalimah & Romdanih (2020: 73) ada dua jenis kosakata yaitu kosakata reseptif dan produktif. Kosakata reseptif adalah sejumlah kata yang dimaknai oleh pengguna bahasa ketika mendengarkan dan membaca. Kosakata jenis ini biasanya kurang atau jarang digunakan. Kosakata reseptif adalah sejumlah kata yang dimaknai oleh pengguna bahasa ketika mendengarkan dan membaca. Kosakata jenis ini biasanya kurang atau jarang digunakan secara langsung dalam kegiatan berbicara maupun menulis. Dengan kata lain,

seseorang dapat memahami arti kata tersebut ketika mendengar atau melihatnya, tetapi belum tentu mampu menggunakan kata tersebut secara aktif dalam komunikasi sehari-hari.

Kosakata reseptif umumnya lebih banyak dimiliki oleh peserta didik dibandingkan kosakata produktif, karena dalam proses belajar mereka lebih sering menerima informasi melalui kegiatan membaca teks atau mendengarkan penjelasan guru. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik mengenal berbagai kata baru dan memahami maknanya, meskipun belum selalu digunakan secara langsung. Oleh karena itu, penguasaan kosakata reseptif sangat penting sebagai dasar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, karena pemahaman terhadap banyak kata akan membantu peserta didik lebih mudah memahami isi bacaan, instruksi, maupun materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sedangkan kosakata produktif adalah kosakata yang dimaknai oleh pengguna bahasa ketika mereka memproduksi bahasa, yaitu pada saat berbicara atau menulis. Kosakata jenis ini merupakan kata-kata yang telah dipahami dengan baik oleh seseorang sehingga dapat digunakan secara aktif dalam komunikasi. Dengan kata lain, kosakata produktif adalah kata yang tidak hanya dipahami maknanya, tetapi juga mampu digunakan secara tepat dalam menyampaikan gagasan, pendapat, atau informasi kepada orang lain.

Kosakata produktif biasanya merupakan kosakata yang sudah

dikenal dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Semakin sering seseorang menggunakan suatu kata dalam kegiatan berbicara atau menulis, maka semakin kuat pula penguasaan terhadap kata tersebut. Oleh karena itu, pengembangan kosakata produktif sangat penting dalam pembelajaran bahasa, karena dapat membantu peserta didik menyampaikan ide, menjelaskan sesuatu, serta mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara jelas.

d. Indikator Pemahaman Kosa Kata

Pemahaman kosakata merupakan kemampuan peserta didik dalam mengenali, memahami, serta menggunakan kata secara tepat sesuai dengan konteks bahasa. Penguasaan kosakata sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena dapat membantu peserta didik memahami informasi yang disampaikan baik secara lisan maupun tulisan. Semakin banyak kosakata yang dipahami oleh peserta didik, maka semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami isi bacaan, percakapan, maupun materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Tarigan (2019: 2) penguasaan kosakata merupakan kemampuan seseorang dalam memahami makna kata serta menggunakan kata tersebut secara tepat dalam komunikasi. Berdasarkan pendapat tersebut, pemahaman kosakata tidak hanya berkaitan dengan mengetahui arti kata, tetapi juga kemampuan dalam menggunakan kata tersebut sesuai dengan konteksnya.

Adapun beberapa indikator pemahaman kosakata antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengenali atau mengetahui makna kata, baik yang didengar maupun yang dibaca.
- 2) Menjelaskan arti kata dengan bahasa sendiri.
- 3) Menggunakan kata secara tepat dalam kalimat.
- 4) Menentukan hubungan makna kata, seperti sinonim atau antonim.
- 5) Mengelompokkan kata berdasarkan jenis atau maknanya, misalnya kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa, tetapi sebagai proses membangun pengalaman belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Menurut Ubabuddin (2022: 19) pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang sebagai proses aktif yang melibatkan siswa secara langsung agar terjadi perubahan perilaku dan pemahaman secara bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa hakikat pembelajaran menekankan pada keterlibatan siswa sebagai subjek belajar, bukan hanya sebagai

penerima informasi.

Hakikat pembelajaran di sekolah dasar juga berkaitan dengan karakteristik perkembangan peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, pembelajaran harus disajikan dalam bentuk yang konkret, kontekstual, dan sesuai dengan pengalaman nyata siswa. Aprianto (2025: 246) menyatakan bahwa pembelajaran di SD pada dasarnya bertujuan memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas yang sesuai dengan dunia anak, sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui proses interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada proses belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Dalam konteks pendidikan dasar, hakikat pembelajaran juga menuntut adanya suasana belajar yang interaktif dan komunikatif. Pembelajaran harus mendorong terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa serta antarsiswa. Pahru dkk (2025: 149) mengungkapkan bahwa pembelajaran di kelas rendah akan lebih efektif apabila dilaksanakan melalui kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif, seperti bermain sambil belajar dan menggunakan media pembelajaran yang konkret. Oleh karena itu, hakikat pembelajaran di sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai proses interaksi edukatif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang

bermakna, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Karakteristik Peserta Didik Kelas II SD

Menurut Amelia, (2024: 21) peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar yang sesuai dengan tujuan baik kepada teman sebaya maupun orang dewasa di sekitar tentang diri dan lingkungannya. Peserta didik menunjukkan minat serta dan memahami mampu menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi sederhana dalam interaksi antar pribadi serta di depan banyak pendengar secara santun. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Peserta didik juga mulai mampu mengungkapkan gagasannya secara lisan dan tulisan dengan sikap yang baik menggunakan katakata yang dikenalnya sehari-hari.

Menurut Logan dkk (dalam Febriyanti, 2022: 147) , karakter anak SD kelas rendah serta implikasinya terhadap pembelajaran adalah:

1) Konkret

Konkret maksudnya belajar dari hal-hal yang nyata, misalnya dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba bahkan diotak-atik. Itu disebabkan karena anak SD kelas rendah belum bisa menggambarkan atau membayangkan sesuatu berdasarkan penjelasan atau teori;

2) Integratif

Integratif yaitu pada tahap anak SD kelas rendah, anak masih memandang sesuatu sebagai satu keutuhan, mereka belum bisa memisahkan suatu konsep ke bagian demi bagian;

3) Hierarkis

Hierarkis, yaitu cara belajar anak yang berkembang secara bertahap Peserta didik kelas II SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan dalam bentuk nyata, visual, dan dapat dimanipulasi secara langsung.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Amelia (2024: 2) pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis;
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara;
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat serta kreatif untuk berbagai tujuan;
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial;
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;

6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai kekayaan budaya dan intelektual masyarakat Indonesia.

d. Capaian pembelajaran kosa kata kelas 2

Menurut Rasiman (2024) penguasaan kosakata merupakan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat kelas II Sekolah Dasar. Penelitian kelas tindakan menunjukkan bahwa penggunaan media khusus kosakata seperti *Pakota* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa, terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran kosakata menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Selain itu, Pandiangan dkk (2024) berpendapat pendekatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif seperti permainan kata dapat membantu siswa lebih mudah memahami serta mengingat kosakata dasar, sekaligus mendukung keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca dan berbicara.

Berdasarkan kutipan dari berbagai jurnal yang membahas pembelajaran kosakata pada siswa kelas rendah, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas II Sekolah Dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata akan lebih efektif apabila dilaksanakan melalui strategi yang aktif, kreatif, dan didukung media konkret atau permainan kata, karena sesuai

dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas rendah. Pembelajaran kosakata tidak hanya berorientasi pada pengenalan bentuk kata, tetapi juga pada pemahaman makna kata serta kemampuan menggunakan kata tersebut dalam konteks yang tepat, baik secara lisan maupun tulisan. Dengan demikian, pembelajaran kosakata perlu dirancang secara bermakna agar siswa mampu mengaitkan kata dengan pengalaman sehari-hari.

Sejalan dengan temuan tersebut, Capaian Pembelajaran Kosakata Kelas II dapat dirumuskan sebagai kemampuan peserta didik untuk:

- 1) mengenal dan membaca huruf serta suku kata;
- 2) membaca dan memahami kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan sekitar;
- 3) membedakan jenis kosakata dasar seperti nama benda, hewan, tumbuhan, dan aktivitas sehari-hari;
- 4) menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat sederhana secara lisan maupun tulisan; serta
- 5) menunjukkan pemahaman makna kata melalui kegiatan mencocokkan kata dengan gambar, melengkapi kalimat sederhana, dan menjawab pertanyaan berdasarkan kata yang dibaca atau didengar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Istiningsih dkk (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan kata agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan desain model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan kata layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, dikarenakan dari hasil validasi media memperoleh persentase 88%, validasi materi memperoleh persentase 83% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 88%.

2. Sari dkk (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata Di Kelas III SDN 308 Rantau Suli” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan kosakata karena masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam membaca. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah (*research and development*) atau yang dikenal dengan model pengembangan ADDIE. Hasil yang diperoleh Validitas media pembelajaran papan kosakata yang dinilai oleh validator berjumlah 3 orang, menunjukkan media pembelajaran papan kosakata memperoleh persentase sebesar 89,8% dengan kategori sangat valid, media pembelajaran papan kosa kata layak digunakan dan sesuai dengan ketentuan. ketentuan SDN 308/VI Rantau Suli.
3. Sulastri (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media

Pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) pada Kemampuan Membaca Siswa” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Papan Kosakata “PAKOTA” pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 2 Kerumut. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahap penelitian, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan Kosakata “PAKOTA” yang dikembangkan dinyatakan sangat layak. Berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 92%, penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 90%.

4. Zahara dkk (2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa papan kata yang menarik semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar membaca dan menulis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan desain pengembangan model ADDIE. Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran papan kata dari ahli materi sebesar 81,25% yang menunjukkan kategori (sangat valid), hasil dari ahli media sebesar 98,75% (sangat valid), hasil respon dari peserta didik sebesar 97,08% (sangat praktis) dan hasil respon guru sebesar 100% (sangat

praktis).

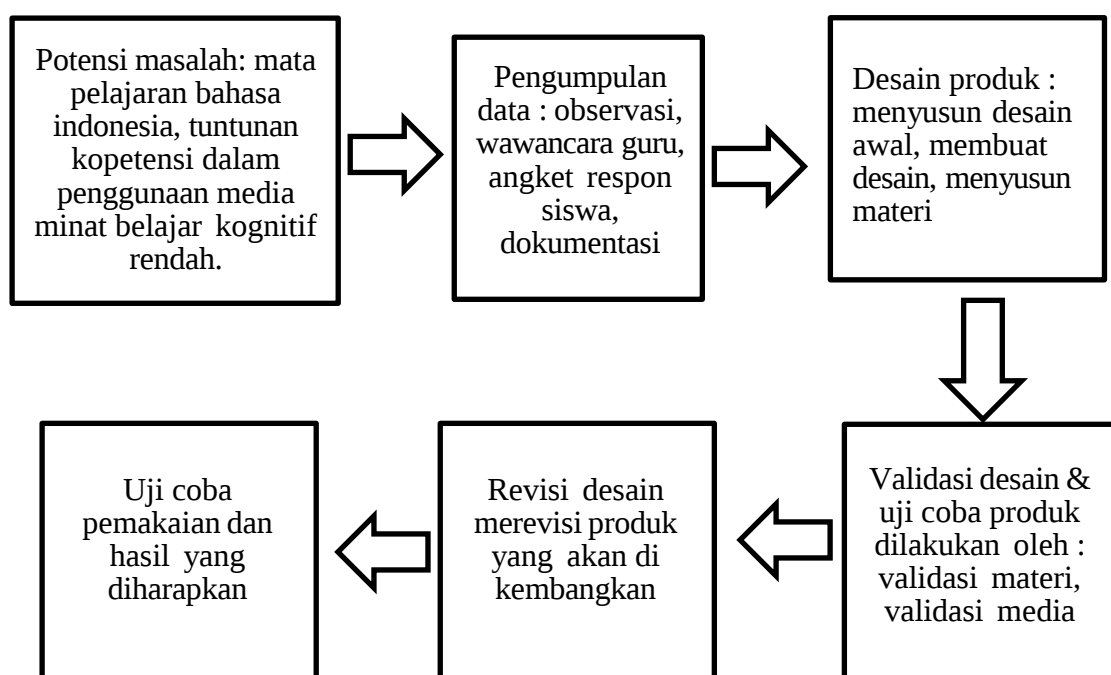
5. Mutiara (2025) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran Papan Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SD Negeri 101937 Adolinitahun Pembelajaran2024-2025”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa melalui penggunaan media pembelajaran papan kata pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 101937 Adolina Tahun Pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterampilan membaca permulaan siswa. Pada siklus I, rata-rata ketercapaian aktivitas siswa sebesar 50% dengan kategori kurang. Setelah perbaikan pada siklus II, hasil meningkat menjadi 93% dengan kategori sangat baik.

C. Kerangka Berpikir

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan ular tangga, terbukti cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta kemampuan membaca mereka. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi

siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media permainan papan kata diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menambah variasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca memirsas siswa. Melalui media papan kata, siswa diharapkan dapat belajar membaca secara lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Untuk memperjelas alur pemikiran penelitian ini, kerangka pikir disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir penelitian ini berawal dari adanya permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu rendahnya pemahaman kosakata siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti merancang dan mengembangkan media PAKABAR (Papan Kata Bergambar) sebagai solusi pembelajaran. Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dilanjutkan dengan revisi sesuai saran yang diberikan.

Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Dengan demikian, media PAKABAR diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.