

## **Pengembangan Media Papan Selip (*Slot Board*) Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa SDN Ampelgading Blitar**

**Indar Neliana Putri<sup>1</sup>, Innany Mukhlisina<sup>2</sup>**

Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Malang

[nelianaputry2@gmail.co.id](mailto:nelianaputry2@gmail.co.id)<sup>1</sup>, [Inay@umm.ac.id](mailto:Inay@umm.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Kosakata merupakan aspek penting bagi siswa dalam menyampaikan pesan dan pendapat. Namun beberapa studi menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa sekolah dasar masih rendah. Salah satu Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan Selip (*Slot Board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas 2 SDN Ampelgading II Blitar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan SDN Ampelgadingm Blitar dengan subjek penelitian siswa kelas 2 yang berjumlah 13, yang terdiri dari siswa perempuan 6 orang dan siswa laki-laki 7 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data penelitian yang diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak di uji cobakan. Respon peserta didik terhadap materi kosakata melalui metode wawancara dan observasi dengan media pembelajaran menunjukkan respon yang baik dari peserta didik kelas II SDN Ampelgading Blitar. Pengembangan Media Papan Selip (*Slot Board*) termasuk dalam kategori “valid” untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan validasi media dan materi oleh ahli media dan materi melalui instrumen angket validasi dengan presentase kelayakan sebesar 93,18% dan 91,11%. Media pembelajaran papan Selip (*Slot Board*) diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat mempermudah dan membantu siswa dalam memahami konsep.

**Kata Kunci:** Media papan selip, penguasaan kosakata, siswa

## PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini merupakan faktor yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (Tubu et al., 2021). Pendidikan merupakan bagian penting yang memerlukan perhatian khusus dalam masyarakat (Ikhsan et al. 2020). Pada Pendidikan formal, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan terencana seorang guru yang melibatkan bahan ajar/media, sumber ajar, informasi dan lingkungan untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada siswa sehingga dapat mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif (Mustofa Abi hamid, Rahmi Ramadhani et al. 2020). Proses pembelajaran suatu kegiatan yang melibatkan antara guru dan siswa, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Diperlukan Kerjasama dan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, guru sebagai seorang pendidik bagi siswa dituntut untuk memiliki keahlian dan kompetensi mengajar yang baik dan mumpuni dalam membelajarkan siswa antara lain : *critical Thinking, creative, communicative, dan collaborative* (Cann dalam Metha Lubis, 2019). Dalam kurikulum saat ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas berpusat kepada siswa dan guru hanya berperan sebagai fasilitator saja. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran diperlukan pemanfaatan media yang relevan didalam kelas (Karo-karo & Rohani, 2018).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam Lembaga Pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran

yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah diterapkan oleh sekolah.

Media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai pada penerima (S Hamidjojo dalam Setyosari, 2011:1). Menurut AECT dalam Miarso (2004:457) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, dimana guru mempunyai usaha untuk membuat siswa belajar . pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa (Setyosari, 2001:4).

Dalam dunia Pendidikan, Bahasa merupakan dasar bagi pengetahuan manusia. Demikian pula pengajaran Bahasa adalah inti dan dasar bagi mata pelajaran lainnya, lebih-lebih bagi para siswa sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis dengan pihak lain sesuai dengan konteks dan situasinya. Peran guru dalam hal ini dirasa sangat penting, karena untuk dapat mengembangkan pembelajaran Bahasa dan mencapai hasil yang maksimal.

Bahasa memegang peranan penting dalam segala aktivitas terutana dalam hal berfikir, menalar, dan menghayati kehidupan. Bahasa juga mempunyai peranan sentral dalam proses perkembangan intelektual, sosial, emosional dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Marhalim, 2017; Zamzami, 2014). Salah satu dasar paling penting yang harus dikuasai dalam proses belajar Bahasa adalah kosakata. Kosakata merupakan alat yang digunakan seseorang dalam menyampaikan pesan dan pendapat yang harus dimiliki oleh setiap orang (Filisyama, 2018; Wiyanti, 2015). Semakin banyak perbendaharaan kosakata yang dimiliki set anak maka semakin mereka akan menangkap informasi yang ada (Hotima, 2017; Sari et al, 2017), baik informasi yang bersifat lisan maupun tulisan.

Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu Bahasa, baik Bahasa lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata sangat diperlukan karena semakin banyak koskata yang miliki seseorang, semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi, bahkan kosakata dapat dipakai sebagai ukuran kepandaian seseorang. Kosakata yang dikuasai

siswa dilihat dari penguasaan sinonim, antonym, dan makna kata. Tarigan (2011:78-79) menyatakan bahwa sinonim adalah kata-kata yang mengandung arti pusat yang sama, tetapi berbeda dengan nilai kata, antonym adalah kata lain benda lain, dan makna istilah menurut Manaf (2008 :78) adalah makna yang berlaku dibidang khusus, yang biasanya mengandung pengertian yang akurat.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata dapat dilakukan di SDN Ampelgading II Blitar dengan melalui mengembangkan media yang berisi kartu huruf dan kalimat yang dinamai dengan papan Selip (*Slot Board*). Oleh karena itu penelitian pengembangan media dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia anak sekolah dasar diadakan dengan judul “Pengembangan Media Papan Selip (*Slot Board*) Terdapat Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas II SDN Ampelgading II Blitar”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) atau disebut juga dengan penelitian pengembangan. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena digunakan untuk mengembangkan media selip terhadap penguasaan kosakata pada siswa kelas II sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dari Dick and Carey (1996) dengan lima tahapan yaitu Analisa (*analyze*), desain (*desidn*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*).

Pengambilan sumber data menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu *purpose sampling* dimana peneliti mengetahui kondisi populasi secara keseluruhan. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi (gabungan). Alat atau instrument yang digunakan adalah angket/lembar validasi (ahli materi, dan ahli media) juga menggunakan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis dekriptif kualitatif, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas II SDN Ampelgading Blitar sebanyak 13 siswa. Tahap-tahap (prosedur) dari model pengembangan ADDIE sendiri terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan,

dan penerapan (Bakhri, 2019). analisis, desain, pengembangan, dan penerapan (Bakhri, 2019).

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan peneliti untuk menganalisis permasalahan yang terjadi. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data menganalisis masalah yang terjadi dilapangan (SDN Ampelgading II), yang didapat melalui kegiatan wawancara dan observasi. Tahap desain, peneliti telah merancang untuk mengembangkan media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi khususnya tentang penguasaan kosakata. Media pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*). Media ini merupakan berbasis permainan yang digunakan secara bergantian berikut ini merupakan rancangan desain dan hasil media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Pertama menentukan alat dan bahan yang akan digunakan, kedua menggunakan aplikasi canva untuk mendesain gambar-gambar serta tulisan , ketiga menentukan tujuan dan fungsi, beserta tata cara penggunaan media Papan Selip (*Slot Board*), keempat menentukan konsep penyusunan.

Tahap Development (Pengembangan) Pada tahap ini media pembelajaran Papan selip (*Slot Board*) dibuat untuk kemudian dilakukan penilaian oleh ahlu media dan materi dengna menggunakan instrument angket validasi. Berikut merupakan hasil akhir dari media pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*) yang sudah dibuat.



Gambar 1. Media Pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*)

Uji kevalidan media pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*) terhadap penguasaan kosakata pada siswa kelas II SDN Ampelgading Blitar, dilakukan uji validasi media yang dilakukan oleh ahli media, uji validasi materi oleh ahli materi dengan menggunakan instrument lembar angket validasi. Data ini diproses dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh lalu dibandingkan dengan jumlah skor yang diharapkan sehingga didapat presentase kelayakan (Arikunto dalam Hasan & Larumbia, 2021). Untuk menghitung presentase kelayakan digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum$  = Jumlah skor perolehan

N = Total skor

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

Tabel 1.kriteria Penilaian dalam Persentase

No.	Skor	Keterangan	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Tidak perlu revisi/sangat layak
2.	61-80%	Baik	Perlu revisi/layak
3.	41-60%	Cukup	Perlu revisi/layak
4.	0-40%	Kurang	perlu revisi/tidak layak

Berdasarkan tabel tersebut media pembelajaran selip (*Slot Board*) terhadap penguasaan kosakata dapat dikatakan layak jika memperoleh presentase  $\geq 61\%$ .

Tabel 2. Kategori Penilaian Validasi Ahli Media dan Materi

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju
2	3	Setuju
3	2	Cukup
4	1	Kurang

Tahap implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap media yang sudah dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dan keterterapan media pembelajaran Papan selip (*Slot Board*) dengan menggunakan instrument berupa angket respon siswa yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Kemudian tahap evaluasi, setelah dilakukan uji coba media pembelajaran kepada siswa kelas II dalam kegiatan praktik mengajar, peneliti sudah mengetahui dan dapat mengukur tingkat keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti dapat melakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan, agar media pembelajaran Papan selip (*Slot Board*) ini benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R & D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, dan penerapan (Bakhri, 2019). Hasil dari media yang dikembangkan berupa produk media pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*) terhadap penguasaan kosakata pada siswa kelas II SDN Ampelgading Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan hasil dari penelitian “Pengembangan Media Papan Selip (*Slot Board*) Terhadap Penguasaan Kosakata Pada siswa Kelas II SDN Ampelgading Blitar” dikatakan “Valid” setelah dilakukan penilaian validitas oleh ahli media dan materi.

Tabel 3. Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tampilan media	kombinasi warna yang menarik pada media	√			
		Warna tidak mengganggu materi	√			
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan materi	√			
		Ukuran font pada media jelas	√			
		Penyajian materi pada media jelas dan Mudah dipahami	√			
		Media mudah untuk dioperasikan	√			
		Media kuat dan tidak mudah rusak		√		
		Media aman digunakan	√			
		Media bersifat fleksibel	√			
		2	Media dalam pembelajaran	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran		√
Media mencakup materi tentang kosakata				√		

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Nilai validasi media:  $P = \frac{41}{44} \times 100 \% = 93,18 \%$

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Kesesuaian Tujuan	Materi yang disajikan sesuai dengan CP (capaian pembelajaran)	√			
		Materi yang disajikan sesuai indikator	√			
		Pencapaian tujuan pembelajaran		√		
		Materi sesuai dengan topik pembelajaran	√			
2	Kurikulum	Media yang dikembangkan relevan dengan materi yang dipelajari		√		
		Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku		√		
3	Isi materi	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	√			
		Materi yang disajikan holistic		√		
		Materi pada soal sesuai dengan media	√			

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Nilai validasi materi:  $P = \frac{41}{45} \times 100 \% = 91,11 \%$

Media pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*) yang berbasis permainan dinilai dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini memiliki konsep yang sama dengan PATOKA (papan kosakata). Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan Media Papan Flanel Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD N 19 Landang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 19 Landang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng setelah diberi perlakuan atau treatment berupa membaca permulaan menggunakan media papan flanel kata mengalami perubahan yang signifikan (Kahar, 2020). penelitian yang sama juga telah dilakukan oleh (Mile, 2014) penelitian ini telah membuktikan bahwa pembelajaran konstruktivisme dengan menggunakan papan flanel memberi pengaruh dalam sistem belajar anak dalam membaca permulaan. Pada tahap implementasi didapatkan presentase sebesar 96 %, dengan kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan respon positif siswa, dimana siswa merasa senang, lebih semangat dalam belajar, tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran, dan merasa terbantu dalam memahami materi keragaman benda dengan menggunakan media pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*) terhadap penguasaan kosakata.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara guru untuk menyampaikan apa yang tidak bisa disampaikan jika hanya menggunakan perkataan/lisan saja atau membutuhkan benda konkret untuk menjelaskannya. Dari media pembelajaran ini guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang berbeda. Dengan adanya media Papan Selip (*Slot Board*) terhadap penguasaan kosakata pada siswa kelas II ini diharapkan siswa lebih bersemangat, termotivasi, lebih aktif serta lebih mudah mengingat materi yang diterimanya. Pengembangan produk dilakukan dengan tahapan pertama yaitu analisis masalah, mendesain gambar berseri, melakukan penilaian, serta melakukan revisi terhadap produk tersebut. Tujuan dari pengembangan media papan selip (*Slot Board*) terhadap penguasaan kosakata adalah untuk menghasilkan suatu media yang layak. Pengembangan materi yang digunakan dalam media ini ini adalah untuk penguasaan peserta didik dalam menggunakan kosakata.

## SIMPULAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan bernama Media Selip (*Slot Board*), yang diterapkan pada siswa kelas 2 SD N Ampelgading Blitar sebanyak 13 siswa. Media Papan Selip (*Slot Board*). Media ini “valid” untuk digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan validasi media dan materi oleh ahli media dan materi melalui instrumen angket validasi dengan presentase kelayakan sebesar 91,11 % dengan kategori layak. Media ini dinilai sangat baik kemenarikan dan keterterapannya yaitu dengan tingkat presentase 93,18 % yang didapat melalui angket respon siswa. Media pembelajaran papan Selip (*Slot Board*) diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat mempermudah dan membantu siswa dalam memahami konsep dari materi yang dipelajari.

Media Papan Selip (*Slot Board*) ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, inovatif, membuat siswa lebih aktif dan berpikir kritis selama proses pembelajaran dikelas. Harapannya media pembelajaran papan Selip (*Slot Board*) ini, juga dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, perlu dilakukan pengkajian ulang terkait media pembelajaran yang diterapkan guru kepada siswa. Penting untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang relevan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Sehingga siswa dapat terbantu dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Selain itu guru juga dapat terbantu dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan baik. Kerjasama dan keterlibatan antara guru dan siswa, serta penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang relevan dapat mendukung, membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. Florida. Filisyamala, J. (2018). *Pengaruh Media Televisi untuk Mengembangkan Kosakata Anak*. Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual, vol. 3, no. 2, 253-259.
- Ikhsan, A. M., Hasriyanti, H., & Syarif, E. (2020). Pendidikan Formal Anak Dalam Perspektif Nelayan Suku Bajo di Kampung Bajo. *LaGeografia* Vol. 18(3), 269–288.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* Vol. 7(1), 91–96.

- Manaf, Abdul, N. (2008). *Semantik: Teori dan Terapannya dalam Bahasa*. Indonesia. Padang: Sukabina Offset.
- Marhalim, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 006 Pangkalan Indarung Kecamatan Singingi. *GERAM*, 5(2), 28-35.
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran (1st, Juli 20 ed.)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2017). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, 3614-3624.
- Setyosari, Punaji, Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.
- Setiawan, Hasrian & Rakhmadi, Arwin & Raisal, Abu. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*. 4. 112-119. 10.33369/jkf.4.2.112-119.
- Tarigan, H.G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Tubu, Bunga and Malik, Abdul and Syarif, Erman (2021) Persepsi Masyarakat Terhadap Pendidikan Formal Kaitannya dengan Jumlah Anak-anak Putus Sekolah. *La Geografia*, 19 (3). pp. 316-333. ISSN 2655-128.
- Wiyanti, E. (2015). Peran Minat Membaca Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Deiksis*, 6(02), 89-100.
- Zamzani, Z. (2014). Eksistensi bahasa Indonesia dalam pendidikan berbasis keragaman budaya. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 225-244.