

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Kata “media” sendiri ini merupakan kata yang bersasal dari kata latin, yakni bentuk jamak dari kata “medium”.¹⁷ Kemudian dalam bahasa Arab kata media ini disebut dengan kata وسائل ووسائل bentuk jamak dari وسيلة.¹⁸ Bahwasanya dapat diartikan media adalah alat penyampaian pesan informasi yang ditujukan oleh penerima. Sedangkan pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan atau materi yang melibatkan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam penyampaian informasi atau materi dengan mudah dan efektif untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan akan meningkatkan keberhasilan pemerolehan pesan terkadang dalam materi pelajaran bagi peserta didik. Penggunaan media sangat memungkinkan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Kurangnya media

¹⁷ Rudi Susulana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), Hal 6.

¹⁸ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), Hal 27.

pembelajaran yang digunakan atau pendidik hanya menggunakan metode-metode yang monoton, dimana pendidik sebagai pusat dari kegiatan pembelajaran tersebut maka peserta didik akan bosan dengan materi yang diajarkan. Penggunaan media juga harus mengetahui perkembangan peserta didik sesuai dengan karakteristiknya, agar media pembelajaran yang digunakan dapat mencapai keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Fungsi media pembelajaran

Dalam kegiatan proses pembelajaran media sangat diperlukan sebagai alat interaksi pemaparan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran untuk memenuhi situasi dan kondisi belajar peserta didik sesuai dengan rangkaian tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik.¹⁹ Dengan adanya media pembelajaran ini akan membangkitkan semangat mempelajari materi dan menarik perhatian peserta didik. Pemakaian media pembelajaran terutama untuk anak-anak tingkat sekolah dasar, mereka akan antusias dalam melaksanakan pembelajaran jika menggunakan media yang menarik. Media yang menarik akan membangkitkan belajar, meningkatkan keilmuannya serta memberikan pengalaman belajar mereka. Namun dengan keberadaan media pembelajaran pendidik

¹⁹ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), Hal 54.

harus memilih media yang sekiranya bisa menarik peserta didik, minat belajar mereka sesuai dengan tingkat perkembangannya.

3. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran salah satu strategi pendidik melakukan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya menggunakan metode seperti pendidik yang biasanya dipakai, namun media ini memberikan pengalaman yang berbeda dengan menggunakan alat atau media yang nyata. Media pembelajaran dapat menunjang dan meningkatkan ketertarikan pada peserta didik. Media pembelajaran sangat bermanfaat sebagai alat bantu penyampaian materi kepada peserta didik, berikut manfaat media pembelajaran:

- a. Media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Media pembelajaran dapat memperjelas arti atau makna materi sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan.
- c. Menggunakan media pembelajaran akan memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan.
- d. Dengan media pembelajaran peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, namun mereka belajar dengan cara mengamati, mencoba, melakukan dan lain-lain.²⁰

²⁰ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), Hal 2.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran selain meningkatkan hasil belajar peserta didik, pengaplikasian media ini agar peserta didik tidak bosan dan proses pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui lisan saja namun peserta didik dapat belajar mencoba, mengamati dan melakukan.

4. Jenis media pembelajaran

Media pembelajaran sangat banyak macam dan pengelompokannya. Beberapa macam-macam media pembelajaran secara umum yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Yang pertama media visual, media visual adalah jenis media yang dapat dilihat secara langsung tanpa ada suara. Media pembelajaran visual dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni media visual dua dimensi dan tiga dimensi. Contoh media visual meliputi: media gambar, foto, grafik, sketsa, poster, patung, globe. Yang kedua media audio, media audio merupakan media yang hanya dapat didengar tanpa bisa dilihat gambarnya. Misalnya pada radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa. Selanjutnya media audio visual, media audio visual merupakan media yang bisa dilihat gambarnya dan bisa didengar.

Media ini dikelompokkan menjadi dua, yakni media audio visual gerak dan media audio visual diam. Contoh dari media audio visual meliputi: LCD proyektor, televisi, DVD,

film bersuara. Media pembelajaran ini diaplikasikan oleh pendidik sebaiknya sesuai dengan kondisi kelas masing-masing. Pemilihan media harus disertakan dengan pertimbangan-pertimbangan yang ada misalnya biaya yang dikeluarkan, cocok dengan target sasaran, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran banyak selaki macam dan pemanfaatanya. Setiap media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, sehingga pendidik dapat memanfaatkan sesuai dengan kebutuhan.

B. Media Anagram

Anagram sendiri berasal dari bahasa Yunani, *Ana* yang artinya “kembali, kebelakang” dan *grama* berarti huruf.²¹ Menurut Collins Cobuild English Dictionary anagram merupakan kata atau frasa yang dibuat kemudian disusun ulang dengan kata atau frasa yang sesuai, setiap huruf digunakan dalam pembuatan frasa atau kata baru.²² Dapat disimpulkan bahwa anagram merupakan aktivitas mengurutkan susunan kata yang mulanya acak menjadi kata yang benar atau sesuai. Anagram merupakan suatu permainan kata dengan menyusun kembali huruf-huruf menjadi kata atau frasa yang sesuai dengan aslinya.²³ Media anagram melatih peserta didik pengetahuan mempelajari kata dengan cara bermain

²¹ Ayu Putri Ardhani, “Keefektifan Penggunaan Media Anagram dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia,” *Al-Bidayah*, Vol 3, No. 1, 2011, Hal 61.

²² Ahdian Rosadi, ‘The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary’, *Voices of English Language Education Society*, 1.1 (2017), 43.

²³ Awad Soliman Keshta dan Fikry Kamet Al-Faleet, “The Effectiveness of Using Puzzles in Developing Palestinian Tenth Graders’ Vocabulary Achievement and Retention,” *Humanities and Social Sciences*, Vol 1, No. 1, 2013, Hal 46.

mengurutkan huruf. Dalam media ini peserta didik diminta untuk menyusun huruf yang sebelumnya telah diacak menjadi kata yang asli.

Media anagram yang dikemas kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik khususnya tingkat sekolah dasar yang masih menyukai benda yang menarik dan belajar sambil bermain ini akan sangat efektif jika diaplikasikan. Media anagram merupakan pembelajaran dengan bermain yang mempunyai nilai pendidikan.²⁴ Media anagram mempunyai kelebihan dan juga kekurangan. Manfaat media anagram ini bisa meningkatkan daya tarik pada saat kegiatan pembelajaran, karena pada dasarnya media anagram memberikan kesan yang berbeda, tidak hanya menggunakan komunikasi verbal saja. Dengan media anagram peserta didik akan tertarik dan berlomba-lomba untuk mencoba menggunakan media tersebut. Media anagram memberikan pengalaman belajar peserta didik yang berbeda, meningkatkan kreatifitas dalam menyusun huruf dan rasa solidaritas (jika permainan dikombinasikan dengan metode *game*) yang tinggi untuk mencapai hasil kata yang benar, dan yang terpenting media anagram dapat memperluas kosakatanya.

Jika ada kelebihan pada suatu produk pasti ada kekurangannya, kekurangan media anagram ini membutuhkan waktu, jika pengerjaannya menggunakan papan sebagai bahan pembuatannya. Peserta didik yang banyak akan mempengaruhi waktu kegiatan pelajaran dengan menggunakan media berlangsung, jadi tujuan kompetensi tujuan yang lain tidak terpenuhi. Namun pendidik bisa memutar otak dengan membagi

²⁴ Yugi Diraga Prawiyata, 'The Use of Anagrams To Increase Students' English Vocabulary Mastery', *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, Vol 5. No 1, 2020.

berkelompok-kelompok. Media anagram membutuhkan huruf yang banyak, tidak bisa sekali huruf yang disusun menjadi kata akan menghasilkan kata yang lainnya. Penggunaan media anagram disesuaikan dengan materi pada pembelajaran pada pelaksanaan kegiatan hari itu, jika ingin menggunakan materi yang lain maka pendidik akan menggunakan huruf baru lagi. Dengan kekurangan-kekurangan tersebut pendidik bisa mengkreasi sesuai dengan kondisi kelas dan materi pembelajaran.

Contoh kata dalam media anagram yang disusun menjadi kata yang asli sesuai materi tingkat sekolah dasar:

- A - B - A - R - E - N - G - K - T menjadi “Berangkat”
- H - O - L - A - S - E - K menjadi “Sekolah”
- A - P - A - U - C - A - R menjadi “Upacara”
- E - R - B - D - E - N - A menjadi “Bendera”
- N - E - S - I - N menjadi “Senin”

Huruf-huruf yang diacak akan menjadi kata atau frasa yang asli dan benar. Media anagram akan meningkatkan kejelian mata peserta didik dan meningkatkan perkembangan otak untuk melatih pengetahuannya. Anagram ini sangat menarik diterapkan pada media pembelajaran terutama peserta didik sekolah dasar yang menyukai belajar sambil bermain.

Media anagram ini sangat bermanfaat menambah dan memperluas kosakata peserta didik terutama pada peserta didik dalam masa perkembangan. Media anagram selain menambah kosa kata juga meningkatkan berfikir keras, kejelian mata setiap kata yang disajikan, karena ada kata yang tidak bisa diubah dalam kata baru. Media anagram

sangat menyenangkan ketika dikombinasikan dengan permainan. Jadi peserta didik dapat beradu ketepatan penempatan huruf yang sesuai keasilannya. Setiap kelompok akan menghadapi acak huruf yang diberikan untuk mendapatkan hasil dari sebuah *game* tersebut. Permainan ini menggunakan media anagram dapat dilakukan dengan cara individu bahkan dengan tim kelompok. Permainan dengan menggunakan tim atau kelompok akan melatih partisipasi dalam sebuah regu.

C. Kosakata Bahasa Indonesia

1. Pengertian kosakata

Kosakata merupakan leksikon yang artinya suatu bahasa yang menekankan makna informasi penggunaan kata dalam bahasa.²⁵ Semakin banyak kosakata pada seseorang mempengaruhi ketrampilan berbasanya. Kosakata merupakan suatu kumpulan kata yang digunakan interaksi dengan berbahasa. Dengan kosakata setiap seseorang akan memahami makna ucapan, informasi dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Kemampuan pemerolehan kosakata yang meluas akan mempengaruhi ketrampilan dalam berkomunikasi dengan baik. Kosakata dapat mengungkapkan pemikiran seseorang melalui ide, gagasan, dan perasaan dalam empat kompetensi, empat kompetensi berbahasa ini meliputi membaca, mendengar, menyimak, berbicara dan menulis.²⁶ Ketrampilan ini jika semua dapat dikuasai oleh seseorang akan memudahkan mereka dalam alat berkomunikasi.

²⁵ Harimurti Kridaksana, *Kamus Linguistik, Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia, 1982), Hal 98.

²⁶ Wati Kurniawati dan Deni Karsana, "Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan Aspect of Mastery Indonesian Vocabulary by Elementary School

2. Penguasaan kosakata

Penguasaan kosakata adalah pemahaman seseorang mengenai kosakata dan kemampuan untuk menggunakan kosakata baik secara lisan dan tulisan. Kosakata yang diperoleh secara banyak dan meluas akan mempengaruhi tata bahasanya. Penguasaan kosakata pada anak-anak masih tergolong umum, dengan perkembangan waktu dan usia kosakata mereka akan meningkat. Hal ini juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kosakata pada seseorang:

- a. Dari segi latar belakang dan pendidikan
- b. Usia seseorang
- c. Keaktifan dalam diri seseorang
- d. Kemampuan literasi seseorang dalam membaca
- e. Lingkungan yang ia tempati²⁷

Faktor lingkungan pertama terjadi pada lingkungan keluarga, lingkungan yang positif berbicara dengan bahasa yang sopan memberikan pemahaman yang baik kepada anak-anaknya akan menularkan kebiasaan-kebiasaan yang baik juga pada anak mereka. Oleh karena itu lingkungan keluarga terutama orang tua harus menjadikan contoh perilaku dan pengetahuan yang benar pada anak-anaknya.

Students in Medan City Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Balai Bahasa Sulawesi Tengah,” *Kajian Bahasa*, Vol 9, No. 2, 2020, Hal 387.

²⁷ Guntur Kadarusman dan Bambang Eko Hari Cahyono, “Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun,” *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, Vol 2, No. 1, 2018, Hal 63.

Kosakata pada anak-anak masih mendasar, karena masih banyak hal yang belum mereka temui dalam kehidupan secara langsung. Kemudian ada faktor pada pendidikan seseorang. Semakin tinggi pendidikan akan semakin banyak wawasan dan pengalaman yang mereka temui, hal ini akan meningkatkan ketrampilan berbicara dengan orang lain yang kemudian tanpa ia sadari kosakata akan bertambah.

Menurut Suyanto (dalam Nurjana) teknik-teknik penggunaan kosakata meliputi komunikata, kata selingkung, kartu kata, tunjuk abjad, kata salah benar, kata dari gambar, banding kata, kata papasan, kata kunci, bursa kata.²⁸ Berikut penjelasan teknik dalam penggunaan pembelajaran kosakata:

- 1) Komunikata

Komunikata merupakan teknik pembelajaran kosakata untuk menebak makna dari kata maupun gambar. Teknik ini bertujuan agar peserta didik dapat dilatih dengan menyebutkan arti dari gambar kata tersebut.

- 2) Kata selingkung

Kata selingkung adalah teknik pembelajaran kosakata yang mempunyai arti atau makna yang berdekatan. Misalnya guru memberikan kata almari jadi kata selingkungnya peserta didik dapat menyebutkan baju, pakaian, celana, gantungan baju.

²⁸ Nurjannah, 'Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni', *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol 4, .No 8, 2019, Hal 300.

3) Kartu kata

Teknik kartu kata pada pembelajaran kosakata dapat di implementasikan menggunakan kartu kata majemuk. Dalam kartu tersebut bertuliskan kata sesuai dengan materi kosakata. Teknik ini sangat menyenangkan khususnya dilakukan pada peserta didik tingkat rendah, karena teknik ini sangat memberikan semangat untuk mengikutinya.

4) Tunjuk abjad

Teknik tunjuk abjad pada pembelajaran kosakata merupakan teknik yang dilakukan pendidik untuk memperoleh kata dan diajukannya dan di jawab secara cepat dan benar oleh peserta didik. Misalnya pendidik mengomunikasikan untuk menyebutkan kata pada bagian depan ada menggunakan huruf “b” maka peserta didik dapat menyebutkan dengan baju, bunga, bantal, bayi. Teknik ini bisa dilakukan dengan kelompok maupun individu sesuai dengan kreatifitasnya.

5) Kata salah benar

Teknik salah benar ini dilakukan untuk meningkatkan kejelian dan ketelitian pada peserta didik, karena teknik ini peserta didik memilih kata. Misalnya pendidik memberikan suatu kata peserta didik bisa memilih benar atau salah sesuai intruksi pendidik. Peserta didik memilih dengan simbol “S” untuk salah dan “B” simbol benar.

6) Kata dari gambar

Teknik kosakata pembelajaran “kata dari gambar” ini melatih pengetahuan gambar yang mereka pernah temui. Peserta didik memilih atau menentukan kata yang ada di dalam tersebut. Misalkan pendidik memberikan gambar pantai peserta didik dapat menyebutkan kosakata air, ikan, kerang, pohon kelapa.

7) Banding kata

Pada teknik banding kata bertujuan peserta didik dapat mengartikan kata sinonim atau antonim. Jadi implementasi pada teknik ini pendidik memberikan beberapa sinonim maupun antonim kemudian peserta didik dapat menemukan persamaan dan perbedaan kata tersebut.

8) Kata berpasangan

Teknik kata berpasangan merupakan penggabungan dua kata yang berbeda menjadi kalimat majemuk yang maknanya tepat. Teknik pengaplikasiannya pendidik memberikan satu kata disetiap peserta didik kemudian peserta didik mencari kata yang sesuai dengan pasangannya menjadi kata majemuk yang benar, namun teknik ini bisa dilakukan dengan peserta didik ganjil maupun genap, jika ganjil salah satu peserta didik sebagai jebakan.

9) Kata kunci

Pada teknik ini siswa dapat mengetahui kata kunci dari perwakilan kata tersebut, misalnya kata kucing dapat diartikan sebagai hewan, lucu, imut, menggemaskan.

10) Bursa kata

Teknik ini sangat meningkatkan kosakata pada peserta didik dengan cara peserta didik dapat menginformasikan makna dari kata dengan pengetahuannya masing-masing. Teknik-teknik diatas dapat menunjang perluasan kosakata peserta didik, sesuai dengan kreatifitas para pendidik dan menyesuaikan kondisi kelas.

Teknik-teknik pembelajaran kosakata, menurut Nation (dalam Ayu Putri Ardhani) sebagai berikut:

- a) Keterangan pemerolehan arti makna kata dan penggunaannya.
- b) Mempelajari makna kata dengan menggunakan kartu kata.
- c) Mendengarkan dan menyimak kata dengan teliti maupun cepat.
- d) Menebak suatu makna saat membaca.
- e) Melakukan kolokasi saat penjudohan.
- f) Mencari makna kata dalam kamus.
- g) Mencari kata yang sejenis.
- h) Dapat bertanya kepada seseorang tentang makna kata yang sulit.

- i) Mengungkapkan kata-kata yang telah dipahami.
- j) Saat pendidik bercerita peserta didik dapat mencatat kata-kata yang sulit dipahami.²⁹

Teknik-teknik pembelajaran kosakata dapat digunakan sesuai dengan kondisi kegiatan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Bahwasanya teknik tersebut ada kekurangan dan kelebihan, namun dapat hal ini dapat dikreasikan oleh pendidik.

D. Teori Bahasa Indonesia SD/MI Kelas II

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan bahasa persatuan Republik Indonesia. Bahasa Indonesia resmi dikarenakan bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi, sedangkan bahasa persatuan dikarenakan alat komunikasi yang kedudukannya dapat mempersatukan negara Indonesia.³⁰ Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh peserta didik disemua jalur dan jenjang pendidikan formal.³¹ Pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI dilakukan dengan implementasi materi pelajaran sesuai tingkatan peserta didik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu dari pendekatan pengajaran bahasa Indonesia di SD/MI yang diajarkan pada kelas rendah. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia telah difokuskan pada empat aspek ketrampilan berbahasa, yakni

²⁹ Ardhani, "Keefektifan Penggunaan Media Anagram dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indones", *Al-Bidayah*, Vol 3 No 1, 2011, Hal 67.

³⁰ Rully Rezki Saputra, *Bahasa Indonesia* (Banjarmasin: Poliban Preess, 2020).

³¹ Minto Rahayu, *Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2009).

mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan baik dan benar.

2. Kompetensi Bahasa Indonesia Kelas II di SD/MI

Kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia kelas II di SD/MI adalah kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Kompetensi Inti (KI) adalah suatu unsur organisasi Kompetensi Dasar, uraian tentang kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek keterampilan, kompetensi dan pengetahuan yang harus dikuasai siswa untuk semua jenjang kelas, kelas dan mata pelajaran.³² Kompetensi inti ini mempunyai empat rancangan yang saling berkaitan, yakni: KI 1 untuk kompetensi inti sikap spiritual, KI 2 untuk kompetensi inti sikap sosial. KI 3 untuk kompetensi inti pengetahuan dan KI 4 untuk kompetensi inti ketrampilan. Mata pelajaran yang meliputi dari sikap, ilmu pengetahuan serta ketrampilan merupakan bentuk kompetensi dasar yang harus dikuasai para siswa dan turunan kompetensi dasar dari kompetensi inti.³³ Berikut kompetensi inti tematik kelas II pada tingkat SD/MI:

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

³² Abdul Majid, *Implementasi Kurikulum 2013: Kajian Teoritis Dan Praktis*. (Bandung: Interest Media, 2014).

³³ Siti Aisyah and Ririn Astuti, 'Analisis Mengenai Telaah Kurikulum K-13 Pada Jenjang Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, Vol 5, No 6, 2021.

- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- c. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- d. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pada subtema 1 pemetaan Kompetensi Dasar bahasa Indonesia terbagi menjadi empat, yaitu: 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun 4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun.

Pada subtema 2 pemetaan Kompetensi Dasar bahasa Indonesia terbagi menjadi empat, yaitu: 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam

bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

Pada subtema 3 pemetaan Kompetensi Dasar bahasa Indonesia terbagi menjadi empat, yaitu: 3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.3 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

Pada subtema 4 pemetaan Kompetensi Dasar bahasa Indonesia terbagi menjadi empat, yaitu: 3.4 Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual. 4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

Pada subtema 5 pemetaan Kompetensi Dasar bahasa Indonesia terbagi menjadi empat, yaitu: 3.5 Mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis dan lisan. 4.5 Membacakan teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. 3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia. 4.6 Menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

Pada subtema 6 pemetaan Kompetensi Dasar bahasa Indonesia terbagi menjadi empat, yaitu: bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya. 4.7. Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) serta tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya dengan benar.

Pada subtema 7 pemetaan Kompetensi Dasar bahasa Indonesia terbagi menjadi empat, yaitu: 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

Pada subtema 8 pemetaan Kompetensi Dasar bahasa Indonesia terbagi menjadi empat, yaitu: 3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar. 4.10 Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Research and development (R&D) merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu produk dan harus menguji keefektifan metode tersebut.³⁴ Metode ini biasa digunakan sebagai pengembang suatu produk, terutama pada dunia pendidikan. Dengan metode penelitian dan pengembangan ini diharapkan peneliti dapat menghasilkan produk-produk yang teruji validitas dan sesuai dengan tujuan penerapannya. Penelitian ini akan melihat subjek yang diteliti, harus sesuai dengan kondisi lingkungan dan partisipasi pihak warga sekolah (penelitian bidang pendidikan). Observasi melalui lapangan harus dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang akan diangkat dan memberikan solusi. Misalnya dalam bidang pendidikan media pembelajaran, media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik mengatasi kurangnya pemahaman kosakata. Jika hasil produk yang dikembangkan telah selesai, maka produk tersebut harus di uji coba lapangan.³⁵ Setelah melalui uji coba dan validasi baru peneliti memperoleh revisi pada produk yang dikembangkan untuk disempurnakan lebih baik dan efektif.

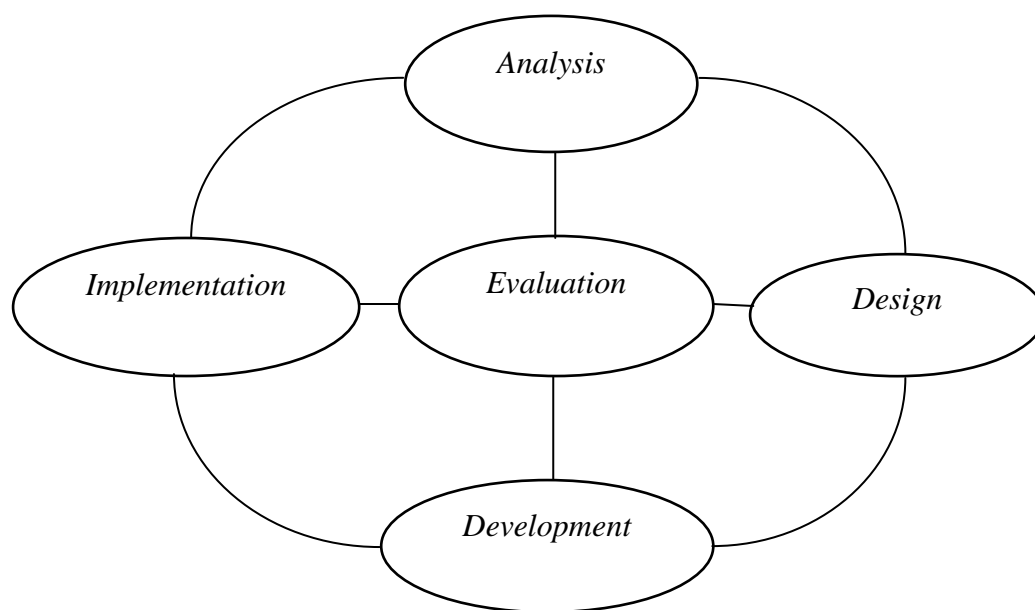
Pada penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran angram materi pokok kosakata bahasa Indonesia pada kelas II tingkat sekolah dasar. Produk yang dikembangkan pada

³⁴ Hanafi, "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan", *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol 4, No. 2, 2017, Hal 130

³⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2016), Hal 279.

penelitian ini adalah berbentuk visual yakni berupa papan sebagai bahan mediana. Produk ini dikembangkan agar tujuan pembelajaran yakni materi kosakata terlaksana dengan efektif dan terencana.

Penelitian ini menggunakan jenis model ADDIE. Model ADDIE adalah model pengembangan yang mempunyai tahapan desain sederhana dan rinci.³⁶ Prosedur pengembangan menurut Robert Maribe Branch memiliki lima tahapan, tahapan ini meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).³⁷



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian Pengembangan ADDIE

Sumber: Robert Maribe Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach.

³⁶ Windha Octafiana, Madyo Ekosusilo, and Singgih Subiyantoro, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Komunikata Pendidikan*, Vol 2.No 1 (2018), Hal 168.

³⁷ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer Science+Business Media, 2009).Hal 02

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE dengan menggunakan lima tahapan yaitu meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pembuatan produk penelitian “Pengembangan Media Anagram untuk Memperluas Kosakata Bahasa Indonesia Kelas II di MI Al Hikmah Ketami” dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap analisis (*analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan pengumpulan informasi sesuai dengan kebutuhan permasalahan di lapangan. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas II di MIS Al Hikmah Ketami, peserta didik mengalami kurangnya antusias saat diberikan pertanyaan, hal ini dikarenakan peserta didik kurang menguasai kosakata, pendidik hanya menggunakan metode dengan komunikasi verbal. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan memberikan solusi khususnya kompetensi dasar bahasa Indonesia yakni kosakata. Peneliti akan merancang produk pengembangan media anagram pada materi tematik kelas 2 tema 3. Tahapan analisis ini mencakup analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik.

2. Tahap desain (*design*)

Pada tahap desain peneliti akan membuat rancangan sesuai permasalahan dilapangan. Berikut tahapan-tahapan media yang akan dikembangkan oleh peneliti:

- a. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas II, bahwa media yang di aplikasikan kurang bervariasi hanya menggunakan pembelajaran secara verbal dan menggunakan buku LKS maupun buku tematik.
 - b. Pemilihan materi kosakata sesuai dengan permasalahan kelas II
 - c. Membuat rancangan media anagram sebagai produk pengembangan dengan memperhatikan bentuk, bahan, warna sesuai karakteristik peserta didik kelas rendah.
3. Tahap pengembangan (*development*)

Setelah membuat desain pengembangan, peneliti menyusun tahap pengembangan produk media anagram berikut tahapan pengembangan:

- a. Membuat materi yang dijadikan produk pengembangan media anagram yakni kosakata bahasa Indonesia.
- b. Pembuatan ilustrasi huruf yang menarik dan kreatif
- c. Pembuatan media anagram dengan bahan karton tebal atau triplek sebagai rangka dan kain sebagai pelapis media pembelajaran.
- d. Membuat angket validasi produk pengembangan media anagram, dengan 2 ahli validasi. Angket validasi terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media.
- e. Membuat angket respon peserta didik setelah melakukan implementasi penggunaan media pengembangan.

4. Tahapan implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini media anagram yang sudah jadi dan diujikan kepada ahli validasi akan diimplementasikan kepada peserta didik kelas II di MIS Al Hikmah. Sebelum melakukan implementasi media anagram peneliti membuat rancangan pengaplikasian didalam kelas dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap implementasi selanjutnya peneliti membuat catatan media tentang kelayakan pengembangan media anagram, kekurangan dan kelebihan, respon peserta didik, kemenarikan media berupa (bentuk, warna, penulisan). Peserta didik akan diberikan angket mengenai media produk anagram ini.

5. Tahapan evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, dilakukan revisi akhir mengenai produk pengembangan yakni media anagram sesuai dengan kritik saran dan angket respon peserta didik. Apabila respon kritik saran dan angket respon peserta didik tersebut memerlukan perbaikan, peneliti akan merevisi media produk pengembangan jika media sudah tidak ada revisi maka media siap untuk digunakan kepada peserta didik kelas II.

C. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Desain uji coba ini dilakukan oleh beberapa ahli dan uji coba dari peserta didik. Ahli validasi yang digunakan oleh peneliti disini adalah validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli validasi ini bertujuan untuk memperoleh kevalidan materi maupun produk yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah melakukan uji validasi

kepada ahli materi maupun media peneliti melakukan revisi sesuai dengan intruksi pada angket validasi.

Uji desain selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan pada kelas II di MIS Al Hikmah Ketami Kota Kediri. Uji coba dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian peserta didik diberikan angket respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Tahapan subjek uji coba dilakukan dengan 2 ahli validasi yakni ahli validasi materi dan ahli validasi media. Selanjutnya subjek uji coba peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berikut deskripsikan karakteristik ahli pengujian produk media dan uji coba pada peserta didik:

a. Ahli materi

Karakteristik ahli materi, sebagai berikut:

- 1) Telah menempuh pendidikan S1 dan menjadi tenaga pendidik di SD/MI.
- 2) Memiliki keilmuan pada bidang bahasa Indonesia dan mengajar tematik terutama pada kompetensi dasar bahasa Indonesia.
- 3) Menjadi tenaga pendidik pada tingkat sekolah dasar.

- 4) Memiliki kemampuan luas memberikan masukan kritik dan saran mengenai materi tematik kompetensi dasar bahasa Indonesia.

b. Ahli media

- 1) Menempuh pendidikan minimal S2
- 2) Mampu memberikan pengetahuan serta trik untuk merancang media pembelajaran dan teknologi pembelajaran.
- 3) Memiliki ketrampilan dalam memberikan kritik dan saran serta wawasan mengenai media pembelajaran.

c. Uji coba pada peserta didik

Uji coba pada peserta didik menggunakan sampel peserta didik kelas II di MIS Al Hikmah Ketami Kota Kediri. Dengan ketentuan uji coba kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 10. Pada uji coba kelompok besar dengan jumlah 28 peserta didik.

3. Jenis data

Jenis pada metode *Research and development* (R&D) menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Berikut penjelasan data kualitatif dan kuantitatif:

a. Data kualitatif

Jenis data ini menggunakan alat ukur berupa uraian atau penjelasan fenomena lapangan tidak menggunakan alat ukur angka. Berikut paparan data kualitatif pada penelitian ini:

- 1) Hasil wawancara dengan wali kelas II di MIS Al Hikmah Ketami tentang permasalahan pada kelas II.
- 2) Hasil observasi peserta didik kelas II saat melakukan kegiatan penggunaan media anagram kosakata bahasa Indonesia.
- 3) Komentar dan dan saran dari ahli uji produk pengembangan.

b. Data kuantitatif

Jenis data ini menggunakan alat ukur numerik atau angka sebagai uji kebenaran penelitian, biasanya menggunakan statistik sebagai perhitungan. Berikut paparan data kuantitatif:

- 1) Angket instrumen pengumpulan data oleh ahli validasi eksternal
- 2) Angket validasi oleh ahli uji produk pengembangan.
- 3) Angket untuk peserta didik mengenai media anagram.

4. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada produk pengembangan anagram sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan di kelas II MIS Al Hikmah Ketami. Prosedur observasi ini dengan mengamati kelas saat pembelajaran sedang berlangsung. Observasi dilakukan sebelum pembuatan produk pengembangan untuk mengetahui permasalahan yang ada dikelas.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan wali kelas II dengan bahasan informasi kendala pembelajaran didalam kelas dan kemampuan peserta didik mengenai kosakata bahasa Indonesia. Wawancara ini melibatkan wali kelas II, dilakukan secara tidak terstruktur.

c. Angket

Penggunaan angket berfungsi mengenai informasi kelayakan produk media pembelajaran. Angket ini diajukan oleh ahli media, ahli materi dan angket respon peserta didik mengenai media anagram. Berikut kisi-kisi lembar angket yang mengadaptasi dari penelitian Fitri Fernanda.³⁸

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1.	Materi	Kesesuaian materi	2
		Kedalaman materi	1
		Pemanfaatan materi	1
		Pemilihan gambar	2
2.	Bahasa	Penggunaan bahasa	2
		Kejelasan bahasa	1
		Pemilihan bahasa	1
3.	Penggunaan	Penggunaan media	1
		Manfaat media	4

Tabel 3. 2 Kisi-kisi lembar validasi ahli media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1.	Tampilan media	Tampilan media	1
		Warna	2
		Kejelasan huruf	2
		Tata letak	1

³⁸ fitri Fernanda, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI' (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

		Ilustrasi gambar	1
		Penggunaan kata	1
2.	Penyajian media	Penyajian media	1
		Kelayakan media	1
		Bahan media	3
		Penggunaan media	2
3.	Penggunaan media	Penggunaan media anagram	2

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1.	Tampilan Media	Kemenarikan	1
		Ukuran huruf	1
		Pemilihan gambar	2
		Petunjuk penggunaan	1
		Kesesuaian materi	2
		Penggunaan bahasa	2
2.	Manfaat	Pemanfaatan media	4
		Fungsi media	2

d. Dokumentasi

Penggunaan teknik dokumentasi dengan cara bukti foto untuk menunjang kevalidan penelitian yang sedang berlangsung. Dokumentasi ini diambil saat pembuatan media hingga kegiatan uji coba produk pada peserta didik.

5. Teknik analisis data

Pada penelitian ini menggunakan data dua jenis data yakni jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut pemaparan jenis data penelitian dan pengembangan:

a. Data kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di MIS Al Hikmah sebagai tujuan pengaplikasian media pengembangan. Wawancara dilakukan dengan wali kelas dengan melakukan wawancara permasalahan yang terjadi pada peserta didik.

Dokumentasi sebagai kevalidan sumber penelitian dan sebagai bukti penelitian. Dari hasil data-data tersebut akan memunculkan ide pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan permasalahan yang akan dikembangkan dengan menggunakan model penelitian R&D.

b. Data kuantitatif

Data kualitatif pada penelitian ini bersumber dari data angket yang telah dibuat oleh peneliti. Data-data ini akan diolah dengan perhitungan sesuai dengan rumus yang telah ditetapkan. Berikut pengolahan penilaian angket penelitian

1) Pengolahan penilaian angket validasi eksternal

Pengolahan angket validasi ini dilakukan untuk menentukan kelayakan pada instrumen angket yang akan disebarkan pada ahli validasi yang terkait dan respon peserta didik. Adanya validasi eksternal ini agar mendapatkan petunjuk angket yang sudah memenuhi kelayakan atau bahkan belum memenuhi kelayakan. Berikut rumus pengolahan data validasi eksternal.³⁹

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

Keterangan

P : Presentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor yang didapat

³⁹ Made Tegeh, Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal

Setelah melakukan pengolahan data dengan menggunakan rumus diatas, hasil data akan digolongkan menurut skala penilaian sesuai presentase yang telah ditetapkan. Berikut penggolongan tabel presentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut ini.⁴⁰

Tabel 3. 4 Penggolongan kriteria Validasi Eksternal

Skala Nilai (%)	Tingkat Kelayakan
85,01 – 100,00	Sangat Layak
70,01 – 85,00	Layak
50,01 – 70,00	Kurang Layak
01,00 – 50,00	Tidak Layak

2) Pengolahan penilaian angket ahli validasi

Peneliti menggunakan dua ahli validasi yakni ahli validasi materi dan ahli validasi media. Angket tersebut disebarkan pada ahli-ahli yang telah dituju dan dianalisis untuk mengetahui kesimpulan kelayakan media pengembangan ini. Data hasil kualitatif dihitung dengan rumus menurut Made Tegeh dkk sebagai berikut.

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

Keterangan

P : Presentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor yang didapat

⁴⁰ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal

Perhitungan hasil validasi ini menggunakan skala pencapaian berupa skor yang telah didapatkan. Jumlah skor yang telah dihitung akan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut pedoman skor nilai menurut Sukardi.

Tabel 3. 5 Penggolongan Kriteria Angket Validasi

Skala Nilai (%)	Tingkat Kelayakan
85,01 – 100,00	Sangat Layak
70,01 – 85,00	Layak
50,01 – 70,00	Kurang Layak
01,00 – 50,00	Tidak Layak

3) Pengolahan penilaian angket respon peserta didik

Angket ini akan diberikan pada saat setelah melakukan implementasi menggunakan produk pengembangan. Angket berisi mengenai respon penggunaan media, layak tidaknya media pembelajaran untuk diimplementasikan lebih lanjut. Berikut analisis perhitungan angket respon peserta didik.⁴¹

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan

P : Presentase penilaian

n : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor maksimal

⁴¹ Ridwan, *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2009), Hal 71.

Setelah mengolah data dengan menggunakan rumus diatas jumlah penilai akan dikategorikan sesuai dengan presentase yang didapat dengan menggunakan skala likert. Berikut penggolongan kriteria angket respon peserta didik.⁴²

Tabel 3. 6 Penggolongan kriteria Angket Respon Peserta Didik

Tingkat Penilaian	Skala Nilai (%)	Tingkat Kelayakan
1	0-25	Tidak Setuju
2	26-50	Kurang Setuju
3	51-75	Setuju
4	76-100	Sangat Setuju

⁴² Ibid., Hal 91.