

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOWLING LATTER* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA MATERI
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SDN 1 JAGARAGA
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menulis Skripsi Sarjana Strata Satu (S1)
pada program studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DI SUSUN OLEH:

SUCI RAMADANI
NIM. 2019A1H096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

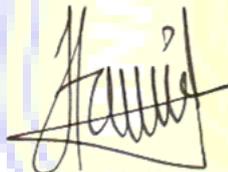
HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA BOWLING LATTER UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA PADA MATERI
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SDN 1 JAGARAGA
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Tanggal, Rabu, 10 Juni 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN. 0823078802

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

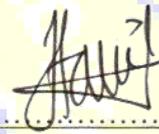
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA BOWLING LATTER UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA PADA MATERI
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SDN 1 JAGARAGA
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Suci Ramadani telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

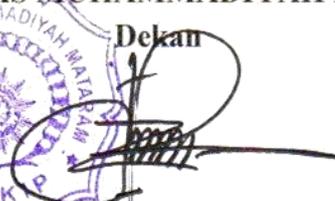
Mataram, 12 Juni 2023

Dosen Penguji

1. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN. 0823078802
2. Nanang Rahman, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN. 0824038702
3. Baiq Desi Milandari, M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN. 0808128901

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**


Dekan

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : SUCI RAMADANI

Nim : 2019A1H96

Alamat : PAGESANGAN INDAH

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Bowling Latter* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN1 Jagarag Tahun Ajaran 2022/2023

Menyatakan hasil karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini hasil murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacuan sebagai sumber dan dicantumkan di daftar pustakan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 10 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



SUCI RAMADANI
2019A1H096



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUCI RAMADANI
 NIM : 2019A14096
 Tempat/Tgl Lahir : JIA, 11 DESEMBER 2001
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Fakultas : FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 No. Hp : +6285955115861
 Email : suciramadani7703@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA BOWLING LATTER UNTUK MENINGKATKAN
DENGUASAAN KOSA KATA PADA MATERI BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS I SDN I JAGARAGA

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 45%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 28 Juli 2023
 Penulis



(SUCI RAMADANI)
 NIM. 2019A14096

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUCI RAMADANI
NIM : 2019A1H096
Tempat/Tgl Lahir : JIA, 11 DESEMBER 2001
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : ~~FAKULTAS~~ FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
No. Hp/Email : +6285 955 115 861
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA BOWLING LATTER UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSA KATA PADA MATERI BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS I SDN I JAGARAGA

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 28 Juli 2023
Penulis



(Suci Ramadani)
NIM. 2019A1H096

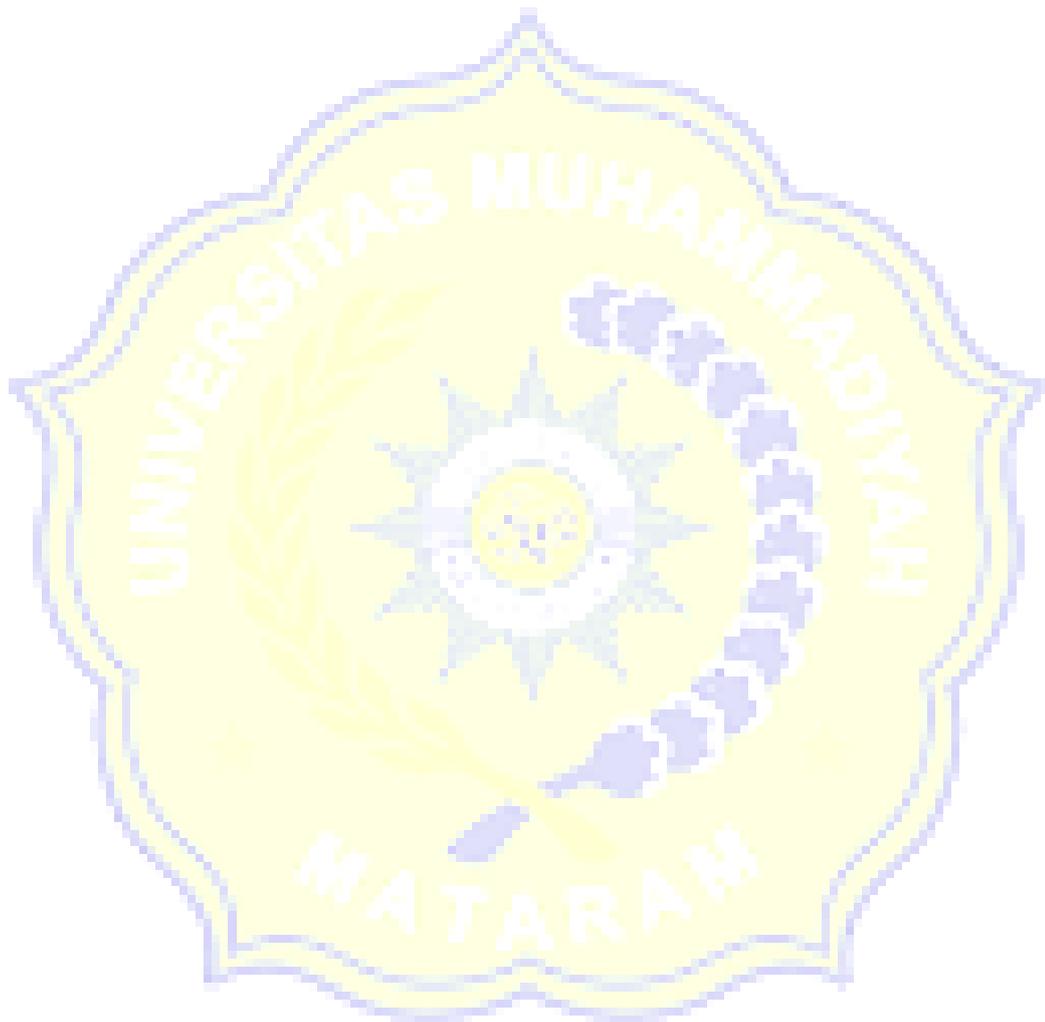
Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

IKHTIAR SAMPAI BERTEMU DENGAN TAKDIR



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamiin, puji syukur kepada Sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, yang selalu memberikan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dan kalembo ade sudah membesarkan anakmu sampai sekarang
2. Teruntuk guru dan dosen pembimbing tercinta yang selalu membimbing dan mengajar. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan
3. Teruntuk Sahabat dari zaman SMP sampai sekarang yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu, terimakasih banyak sudah membantu dan support
4. Teruntuk teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik serta merasakan suka duka yang kita lalui di perantauan maupun waktu kuliah, semoga kita semua dapat bertemu kembali.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis hanturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *MediaBowling Latter* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Pada Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas1 SDN 1 Jagaraga”

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD
4. Ibu Dr Intan Dwi Hastuti, M.Pd Dosen Pembimbing ke 1 (pertama)
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing ke 2 (kedua)
6. Ibu kepala sekolah, guru dan staf SDN 1 Jagaraga³
7. Kedua orang tua, sahabat dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Diharapkan skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca agar skripsi ini bisa lebih baik lagi

Mataram, 27 Mei 2023

Penulis

Suci Ramadani

Suci Ramadani 2023. “**Pengembangan Media *Bowling Latter* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN 1 Jagaraga**”. Skripsi, Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *bowling latter* untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas I SDN 1 Jagaraga materi bahasa Indonesia yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development Research*) media *bowling latter* yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* dengan instrument pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes berupa lembar soal evaluasi dan teknik non tes berupa lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis ahli materi dan media, kepraktisan, keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran, (2) Media pembelajaran *bowling latter* adalah sebuah permainan yang dimana permainan ini menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan ke arah *bowling*. Media yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator yaitu ahli materi dengan presentase 83% dan 2 validator ahli media dengan presentase 89,75% pada kategori sangat valid, (3) Penguasaan kosakata merupakan kegiatan menguasai maupun kemampuan memahami makna dan menggunakan kata-kata dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan (4) Muatan pembelajaran pada penelitian ini yaitu pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada tema 8 subtema 1 peristiwa siang dan malam. (5) Hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari uji coba terbatas di kelas I A SDN 1 Jagaraga dengan presentase 87,66% kategori sangat praktis. (6) Keefektifan media *bowling latter* dilihat dari hasil lembar soal evaluasi siswa dengan presentase 88,8%. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* 39,6 dan *posttest* 91,6 diperoleh dari data hasil uji coba lapangan di kelas I B SDN 1 Jagaraga dengan presentase rata-rata nilai siswa 86% pada kategori efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media *Bowling Latter*, Penguasaan Kosakata dan Muatan Bahasa Indonesia

Suci Ramadani 2022. *The Development of Bowling Latter Media to Enhance Vocabulary Mastery in Indonesian Language Subject for First-Grade Students at SDN 1 Jagaraga*". A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor 1 : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Advisor 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

This research aims to develop valid, practical, and effective bowling latter media to enhance vocabulary mastery among first-grade students at SDN 1 Jagaraga in the Indonesian language subject. The study adopts a development research approach, based on Borg and Gall's model, utilizing data collection instruments such as evaluation test sheets, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques encompass material and media expert analyses, as well as assessments of practicality and effectiveness. The research findings indicate that (1) Educational media serves as an essential tool during the teaching and learning process. (2) The bowling latter media is a game where players roll or throw a ball towards bowling pins using their hands. The developed media received data validation from two experts: a material expert with an 83% approval rate and two media experts with an 89.75% approval rate, signifying high validity. (3) Vocabulary mastery involves the acquisition and comprehension of meanings, as well as the use of words in the Indonesian language, both orally and in writing. (4) The study's learning content specifically covers Indonesian language lessons, focusing on Theme 8, Subtheme 1, "Day and Night Events." (5) Based on the limited trial questionnaire responses from Grade IA students at SDN 1 Jagaraga, the bowling latter media received a 87.66% approval rate, indicating its practicality. (6) Evaluating the effectiveness of the bowling latter media, the students' evaluation test sheets obtained an 88.8% approval rate. Additionally, the pretest average score was 39.6, while the posttest average score was 91.6, derived from field trial data in Grade IB at SDN 1 Jagaraga, with an overall student average score of 86%, categorizing the media as effective.

Keywords: Learning Media, Bowling Latter Media, Vocabulary Mastery, Indonesian Language Content.

MENGESAHKAN

SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA

MATARAM

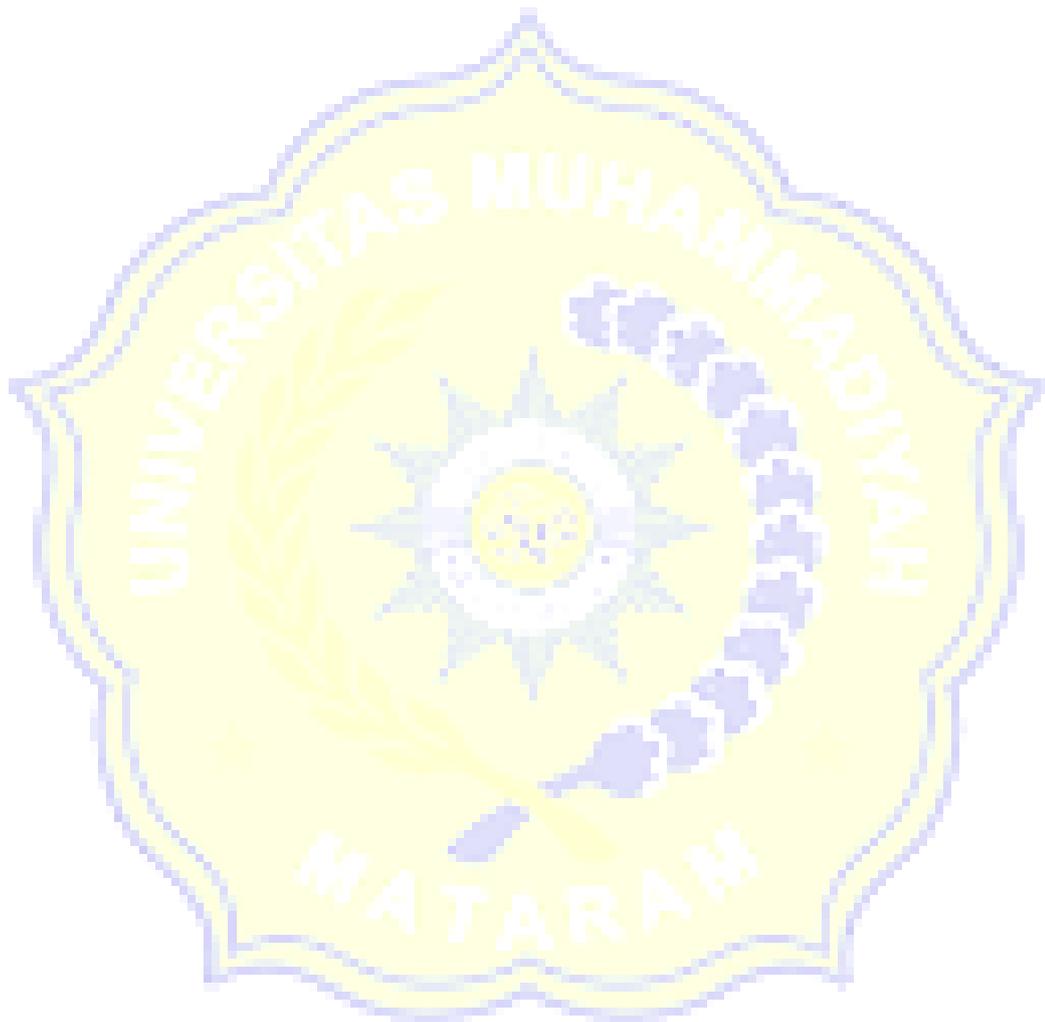


DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 manfaat Penelitian	5
1.5 Spesifik Produk	5
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.7 Definisi Istilah	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian yang Relevan	10
2.2 Kajian Pustaka	12
2.2.1 Media Pembelajaran 3	12
2.2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia	13
2.2.3 Pengertian Kosakata	14

2.2.4Penguasaan Kosakata	15
2.2.5 Media Bowling Latter	19
2.2.6 Pembelajaran Tematik.....	21
2.3 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	26
3.1 Model Pengembangan	26
3.2 Prosedur Pengembangan	28
3.3 Instrument Pengumpulan Data.....	33
3.4 Metode Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	40
4.1 Penyajian Data Uji Coba	40
4.1.1 Potensi Masalah	40
4.1.2 Pengumpulan Data	41
4.1.3 Desain Produk	42
4.1.4 Validasi Desain	44
4.1.5 Revisi Desain	50
4.1.6 Uji Coba Produk.....	51
4.1.7 Revisi Produk.....	53
4.1.8 Uji Coba Pemakaian.....	53
4.1.9 Revisi Produk Akhir.....	55
4.1.10 Produk Masak.....	56
4.2 Hasil Uji Coba Produk	56
4.2.1 Hasil Kevalidan Media <i>Bowling Latter</i>	56
4.2.2 Hasil Data Kepraktisan	59
4.2.3 Hasil Keefektifan	60
4.3 Revisi Produk	62
4.4 Pembahasan.....	64

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71

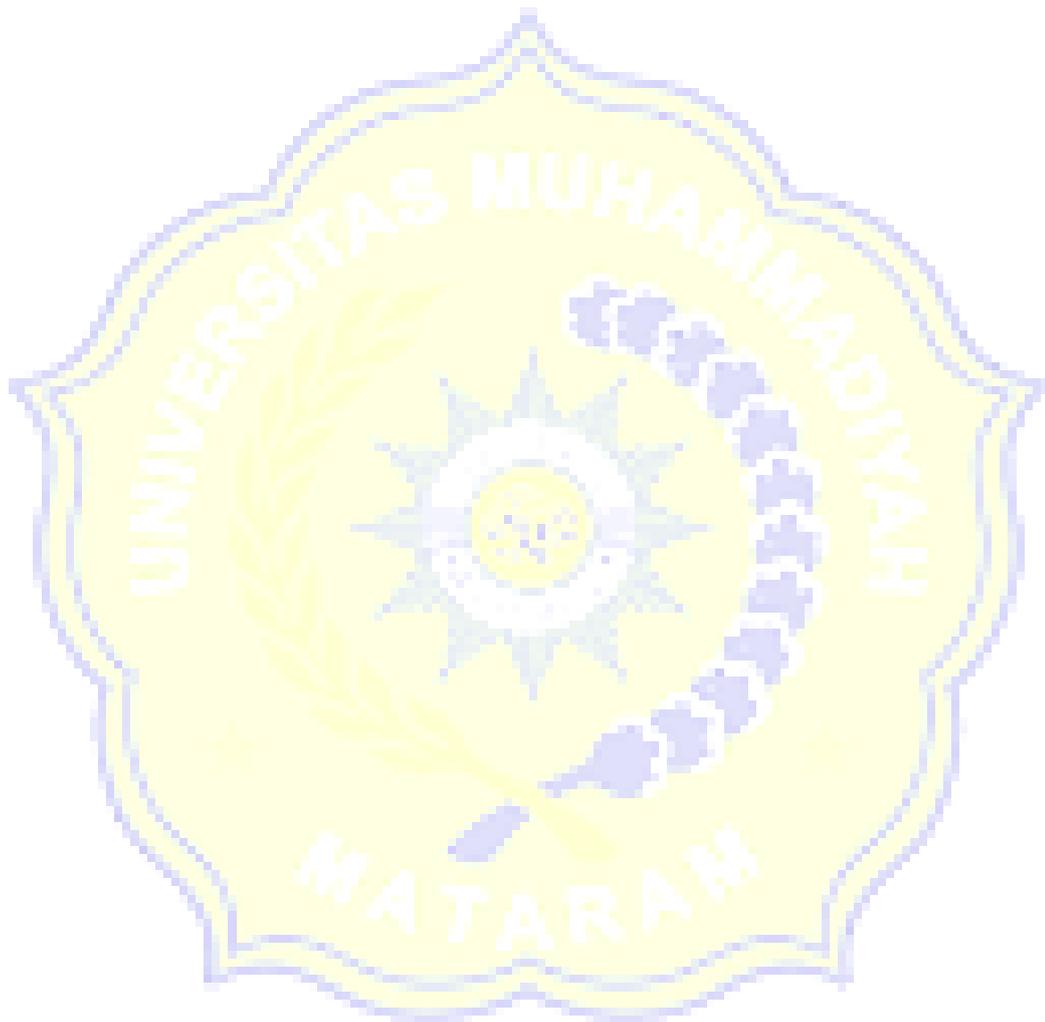


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Meteri	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	36
Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk.....	38
Tabel 3.5 Kriteria Angket Kepraktisan Siswa.....	39
Tabel 3.6 Kriteria Grain Skor Ternormalisasi.....	39
Tabel 4.1 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Materi	44
Tabel 4.2 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Materi Oleh Guru	46
Tabel 4.3 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 4.4 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Media Oleh Guru.....	49
Tabel 4.5 Revisi Media Pembelajaran	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Terbatas/ Uji Coba Skala Besar	51
Tabel 4.7 Skor Soal Evaluasi	54
Tabel 4.8 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Materi dan Praktisi	56
Tabel 4.9 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Media dan Praktisi.....	58
Tabel 4.10 Analisis Angket Respon Siswa dan Skor	59
Tabel 4.11 Hasil Keefektifan Uji Coba Pemakaian	61
Tabel 4.12 Hasil Revisi Media <i>Bowling Later</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Design Borg and ...	27
Gambar 4.1 Media <i>Bowling Letter</i>	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	72
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	73
Lampiran 3 RPP	74
Lampiran 4 Validasi Angket Ahli Media.....	80
Lampiran 5 Validasi Angket Ahli Media Oleh Guru.....	81
Lampiran 6 Validasi Angket Ahli Materi	82
Lampiran 7 Validasi Angket Ahli Materi Oleh Guru	83
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	84
Lampiran 9 Lembar Soal Evaluasi 1	85
Lampiran 10 Lembar Soal Evaluasi 2.....	87
Lampiran 11 <i>Pretest</i>	88
Lampiran 12 <i>Posttest</i>	89
Lampiran 13 Dokumentasi Selama Penelitian	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan vital yang mempersiapkan anak-anak muda untuk kehidupan masa depan mereka. Walaupun prosedur pelaksanaannya masih sederhana, namun gejala proses pembelajaran ini sudah ada sejak lama. Dalam artikel tersebut, Roesminingsih dan Lamijan (Rachmawati, 2013), Pendidikan adalah usaha terencana dan dilaksanakan untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses belajar mengajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur formal, nonformal bahkan informal serta pendidikan juga tidak dapat ditinggalkan oleh manusia dalam kehidupannya. (IIN, 2022). Dengan adanya Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2004 mengenai system pendidikan nasional sudah membawa dampak positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam jurnal (Rachmawati, 2019).

Menurut (Sitinjak et al., 2019) bahwa Pendidikan adalah interaksi instruktur dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan dalam pengaturan pendidikan tertentu. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan budi pekerti dan pemahaman anak didik, yang akan menjadi landasan bagi upaya menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan

bahwa pendidikan itu sangat penting bagi kita baik dari semua kalangan serta dengan ada Pendidikan tujuan hidup kita akan jauh lebih baik lagi dan terarah.

Menurut(Iwanti, 2020) berpendapat bahwa Bahasa merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik sekarang maupun di masa yang akan datang, oleh karena itu kita harus mempelajari bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia sangat penting diajarkan dalam pendidikan formal, mulai dari sekolah dasar hingga jenjang yang lebih tinggi. Informasi yang disampaikan selama proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan fitur pedagogis siswa berdasarkan tingkat pendidikannya. Penguasaan kosakata merupakan salah satu sumber belajar bahasa Indonesia. Kosa kata merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat penting karena berfungsi sebagai landasan bagi siswa untuk memahami mata pelajaran yang mereka pelajari, baik materi bahasa Indonesia maupun materi pembelajaran lainnya. Dengan penguasaan kosa kata, cara berpikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi, dan penguasaan kosa kata dapat menentukan kualitas bahasa siswa.

Menurut (Magfirah, 2021)berpendapat bahwa salah satu bidang fokus pertama dalam latihan pengembangan bahasa adalah penguasaan kosa kata. Tahapan pertama dalam mengajarkan bahasa Indonesia kepada siswa adalah guru menghadirkan berbagai terminologi atau kosa kata bahasa Indonesia. Karena kosa kata adalah kumpulan kata-kata yang digunakan dalam suatu bahasa, itu adalah komponen penting dari gagasan pemerolehan bahasa.

Kemampuan berbahasa akan bertambah jika kemampuan kosakatanya meningkat, jika siswa di kelas bawah memiliki pemahaman yang kuat tentang terminologi bahasa Indonesia, sehingga memudahkan mereka untuk mempelajari topik lain. Sangat penting bahwa mempelajari kosa kata untuk tujuan memperkuat dan menumbuhkan kemampuan bahasa menyebabkan penguasaan kosa kata menjadi lebih serius dan terarah. Ada dua jenis kosakata yang harus dikuasai siswa berusia 6 hingga 13 tahun: kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum berisi istilah-istilah dasar yang digunakan dalam komunikasi oleh orang-orang, sedangkan kosakata khusus mencakup kata-kata seperti waktu, warna, uang, bahasa tersembunyi, kosakata populer, dan kosakata manik.

Penguasaan kosakata dianggap kurang efektif jika bahan ajar tidak digunakan. Menurut teori tahap perkembangan kognitif Piaget, pada usia dini siswa berada pada tahap pra operasional dan operasional konkrit, dimana siswa mulai dapat menjelaskan objek yang dilihatnya secara konkrit. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran ini harus sesuai dengan karakteristik cara berpikir siswa kelas rendah. Siswa pada usia ini lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan bermain game, oleh karena itu menggabungkan media dengan strategi bermain sambil belajar dipandang baik untuk digunakan dalam pembelajaran kosa kata. Media pembelajaran adalah alat peraga yang digunakan pendidik untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran. Bowling adalah permainan yang mengajarkan koordinasi gerakan, perhatian, dan mengantisipasi kekuatan yang dibutuhkan untuk menjatuhkan botol.

Berdasarkan pengamatan sementara di lapangan, masih banyak siswa yang belum menguasai kata-kata bahasa yang benar. Hal ini disebabkan karena bahasa yang mereka gunakan untuk berkomunikasi sehari-hari masih menggunakan bahasa daerahnya. Yang peneliti amati pada saat pengenalan lapangan persekolahan (PLP) kemarin banyak sekali siswa yang kurang mengerti kosakata yang ada di buku pembelajaran serta dalam berkomunikasi mereka kurang mengerti apa yang dibicarakan. Sehingga di sekolah guru harus memiliki cara yang tepat dalam mengajarkan bahasa kepada siswa. Masih banyak juga penyebab siswa belum menguasai penguasaan kosakata karena dipengaruhi oleh ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran serta guru yang dituntut untuk menyelesaikan target kurikulum, sehingga para guru tidak memperhatikan media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai akibatnya banyak siswa yang tidak dapat mencapai prestasi belajarnya secara maksimal.

Dari masalah tersebut peneliti termotivasi ingin mengadakan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media *Bowling Letter* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata pada Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan media *bowling latter* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata pada materi Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN 1 Jagaragayang valid, praktis dan efektif ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media *bowling latter* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata pada materi Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN 1 Jagaraga yang valid, praktis dan efektif.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis meneliti bagaimana pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan peningkatan penguasaan kosakata bahasa siswa kelas 1, yaitu dengan melalui pengembangan media *bowling latter*.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi siswa

1. Sebagai bahan belajar untuk siswa
2. Mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia

3. Membantu proses pembelajaran agar tidak membosankan supaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan

b. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan seorang guru dalam mengatasi kesulitan dan kebosanan siswa khususnya dalam penguasaan kosakata siswa dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dan mendorong modifikasi terus menerus dalam proses pembelajaran menuju kualitas yang lebih tinggi.

d. Bagi peneliti

Peneliti mengembangkan media ini memiliki manfaat bagi peneliti yaitu supaya meningkatkan wawasan, pengetahuan, kemampuan maupun keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran.

1.5 Spesifik Produk

Media sangat di perlukan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang di rancang ini yaitu media *bowling latter*, media ini merupakan salah satu media yang dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam materi kosakata dan media ini berbentuk permainan. Melihat siswa sekarang lebih banyak bermain, maka dari itu media *bowling* ini dibuat semenarik untuk memenuhi kebutuhan siswa. Adapun kriteria dalam media ini antara lain:

a. Media *bowling latter* ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran

b. Media ini terbuat dari alat dan bahan yang mudah di dapatkan, yaitu:

1. Botol plastik bekas
2. Kertas manila
3. Kertas metalik
4. Lem
5. Gunting
6. Kardus
7. gambar
8. Print huruf
9. Bola

Bahan dan alat ini nantinya akan dijadikan sebuah media pembelajaran. Botol plastik akan di lapisi menggunakan kertas metalik dan akan di tempel print huruf A-Z di botol. Gambar akan di tempel di kertas manila dan salah satu siswa akan mencari huruf pada *bowling* sesuai gambar serta akan di simpan sejajar, kemudian siswa yang lainnya akan di berikan bola untuk di lempar ke arah *bowling* dan jika salah satu *bowling* jatuh siswa akan menempelkan huruf yang sesuai dengan huruf di *bowling* tersebut ke kertas manila sampai terbentuknya kata sesuai gambar yang di tempel.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Kegiatan penelitian ini tidak terlepas dari hambatan–hambatan, oleh karena itu terdapat beberapa asumsi serta keterbatasan dalam mengembangkan produk media *bowling latter* ini.

1. Asumsi dari penelitian ini antara lain:

- a. Media *bowling latter* dikembangkan ialah berupa media yang memuat mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkat penguasaan kosakata siswa kelas 1.
- b. Media *bowling* yang dikembangkan ini berupa media *bowling latter* ini dapat dijadikan salah satu media yang menunjang pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar.
- c. Kosakata yang akan di tingkatkan penguasaannya melalui media ini

2. Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

- a. ini hanya mencakup muatan pembelajaran bahasa Indonesia terutama materi kosakata.
- b. Tempat uji coba media *bowling latter* masih terbatas pada salah satu Sekolah Dasar yaitu di SDN 1 Jagaraga.

1.7 Definisi Istilah

Istilah – istilah yang perlu di jabarkan secara detail tentang penelitian ini antara lain:

1. Penelitian pengembangan adalah studi yang berupaya memperluas pengetahuan dan teori pendidikan terkini, serta menciptakan suatu produk.
2. Media pembelajaran merupakan bantuan dalam proses pembelajaran.
3. Media *bowling latter* adalah media yang terbuat dari botol plastik yang akan di lapisi menggunakan kertas metalik warna-warni dan akan di tempel print huruf abjad di botol.

4. Kosakata adalah salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat penting sebagai dasar siswa untuk menguasai materi yang di pelajarnya baik itu materi bahasa Indonesia itu sendiri maupun materi pembelajaran yang lain.
5. Validitas merupakan kriteria kualitas pembelajaran teknologi berdasarkan konten dan produk yang dihasilkan. Bahan dan perangkat pembelajaran yang dihasilkan dianggap valid jika validator menyatakan bahan dan perangkat pembelajaran tersebut praktis dengan atau tanpa penyesuaian.
6. Banyaknya kesederhanaan dan kemudahan dalam menggunakan media modern dapat ditunjukkan secara praktis. Kuesioner respon ini, yang secara praktis dibentuk oleh survei respon siswa dan instruktur, digunakan untuk mengetahui jawaban dari penggunaan media pembelajaran yang telah dihasilkan tentang seberapa cocok dan sederhana untuk menerapkan item tersebut dalam pembelajaran.
7. Hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan reaksi siswa semuanya dapat digunakan untuk menilai keefektifan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar menggunakan pretest-posttest digunakan untuk mengukur keefektifan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Bowling Letter* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata pada Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD” berkaitan dengan penelitian sebelumnya yang sudah pernah dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Kumala Dewi (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bowling Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Kelompokkan Bermain TK Negeri Pertiwi Kecamatan Kepenuhan Hulu Kabupaten Rohan Hulu.” Penelitian ini dilakukan karena media yang digunakan di sekolah tersebut hanya menggunakan buku bergambar, poster huruf dan buku bahasa saja sehingga anak kurang fokus dalam belajar mengakibatkan pembelajaran tidak menarik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan bowling huruf sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini dan mengetahui kelayakan media Bowling Huruf sebagai media pembelajaran dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terdapat perbedaan yaitu pada materi yang diajarkan, penelitian sebelumnya lebih focus ke pengenalan huruf sedangkan penelitian sekarang lebih fokus pada mata pembelajaran bahasa indonesi terutama penguasaan kosakata. Perbedaan selanjutnya yaitu pada usia

siswa, penelitian sebelumnya di meneliti pada siswa TK sedangkan penelitian sekarang pada siswa kelas 1 SD.

2. Penelitian yang dilakukan oleh “Roshydatul Istiqomah (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo” tujuan penelitian ini untuk membantu proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa. Pengembangan media anagram ini menghasilkan produk yang diberinama media cekata. Hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator materi sebesar 84, validator desain media 90 dan validator pembelajaran 98. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu pada media yang digunakannya. Penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan penelitian sekarang menggunakan model pengembangan Borg & Gall.
3. Penelitian yang telah dilakukan oleh “Nur Aqila. Man (2022) dengan judul penelitian “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Media Papan Selip pada Siswa Kelas II SDN 2 Bonto – Bonto Desa Padang Lampe’ Kecamatan Ma’rang” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa bahasa Indonesia melalui media papan selip. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia melalui media papan selip ini yaitu

mengalami peningkatan. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada media yang digunakan.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat diartikan sebagai prantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima menurut Daryanto. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2005) media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Menurut (Dewi, 2022) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga merangsang minat belajar dan motivasi siswa.

Menurut (Widyaningrum et al., 2022) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar dan mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang di sampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Menurut (Faturrohman dan Wuryandani (2011) mengatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta informasi dari pengirim kepada penerima pesan yang berarti bahwa media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. (Sukiman

(2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran berasal dari pengirim agar proses pembelajaran tertib dapat berlangsung supaya merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan persiapan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran amat sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran itu sendiri karena hal ini dapat terabaikan oleh guru dengan berbagai alasan. Alasan itu muncul karena belum adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat. (Rahman et al., 2020)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat yang di gunakan untuk membantu proses pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan serta informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

2.2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut (R. Istiqomah, 2021) pembelajaran bahasa Indonesia ialah mata pelajaran yang wajib bagi seluruh peserta didik disemua jalur dan jenjang pendidikan formal. Namun, pembelajaran bahasa Indonesia seharusnya dikelola oleh system yang utuh dan menyeluruh. Menurut Cahyani & Adi, (2021) pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia ialah pelajaran yang diberikan di sekolah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis,

membaca dan berkomunikasi. Menurut (Utami & Wahyu, 2014) bahwa pembelajaran bahasa Indonesia SD di arahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran bahasa Indonesia juga di harapkan dapat menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya sastra Indonesia.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang wajib untuk diterapkan kesemua jenjang pendidikan sehingga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca, menulis, berbicara dan menyimak serta dengan belajar bahasa Indonesia dapat melatih peserta didik untuk lebih lancar dalam berkomunikasi dengan baik dan benar antar sesama, maupun yang lebih tua.

2.2.3 Pengertian Kosakata

Kosakata dalam bahasa Indonesia di kenal dengan istilah perbendaharaan kata. Menurut (Surabaya, 2018) menyatakan kosakata adalah semua kata yang terdapat didalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara maupun penulis dan kata yang akan digunakan dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Menurut (H. Istiqomah, 2020) kosakata merupakan unsur bahasa yang sangat penting karena buah pikiran seseorang hanya dapat dijelaskan dengan jelas atau dapat dimengerti orang lain jika yang diungkapkan menggunakan kosakata. Menurut (Safitri, 2021) menjelaskan bahwa

kosakata adalah perbendaharaan kata yang dapat diartikan sebagai semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan dan daftar kata yang di susun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Menurut (Vinet & Zhedanov, 2011) kosakata adalah sekumpulan leksem yang terdiri dari kata tunggal, majemuk, dan ungkapan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata atau seperangkat kata yang familiar dalam bahasa seseorang, maupun kata yang dikuasai oleh seseorang yang digunakan oleh orang dalam golongan yang sama serta semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.

2.2.4 Penguasaan Kosakata

Penguasaan dapat diartikan sebagai suatu bentuk pengetahuan dan kemampuan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan. Apabila seseorang mempunyai kecakapan serta pengetahuan yang bisa diterapkan dalam suatu aktivitas berarti orang tersebut bis dikatakan menguasai apa yang di dapatkan. Penguasaan kosakata yaitu dasar pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa seseorang. Semakin banyak penguasaan kosakata yang dimiliki, maka semakin tinggi pula pengetahuan kebahasaan seseorang sehingga kemampuan komunikasi orang tersebut akan meningkat. Menurut Nastiti (2015) menyatakan bahwa penguasaan kosakata

merupakan kegiatan menguasai maupun kemampuan memahami makna dan menggunakan kata-kata dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan. Menurut Noermanzah (2017) penguasaan kosakata yang baik akan berdampak pada baik atau tidaknya struktur kalimat yang di hasilkan karena kalimat itu dibangun dari beberapa kata maupun kosakata sehingga minimal memiliki unsur subjek dan predikat.

Menurut (Yurnasari, 2021) penguasaan kosakata seseorang dapat dimulai sejak melakukan komunikasi awal dengan anggota keluarga. Seiring bertambahnya usia seseorang, penguasaan kosakata akan berkembang dan bertambah sesuai dengan kebutuhan serta kondisi lingkungan. Kosakata bahasa ini mulai dikenalkan dan diajarkan oleh orang tua dirumah lalu dilanjutkan ke jejang pendidikan. Penguasaan kosakata bahasa peserta didik tingkat dasar pada usia 6 –13 tahun kosakatanya terbatas hanya pada kosakata umum dan khusus. Jenis kosakata umum yang harus di kuasai peserta didik yaitu kata yang sering digunakan dalam komunikasi sehari – hari seperti kata benda, kata kerja, kata keterangan, kata ganti dan kata sifat. Sedangkan kata khususnya yaitu yang mengacu pada kata tertentu yang menunjukkan kosakata populer, waktu, uang, warna, rahasia dan lainnya.

Menurut Dewi (2014) berpendapat bahwa penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa dapat diketahui dari indikator-indikator yang terkait yaitu antara lain :

1. siswa mampu menguasai makna artinya siswa mampu mengartikan maksud dari kata maupun isi suatu pembicaraan atau pikiran.

Makna kata terdapat beberapa jenis antara lain :

- a. Makna leksikal merupakan makna sebenarnya atau yang sesuai dengan apa yang disarankan oleh kelima panca indra secara apa adanya.
 - b. Makna gramatikal ialah makna yang tercipta akibat adanya suatu proses ketatabahasaan.
 - c. Makna refensial merupakan makna yang mempunyai titik acuan dengan syarat acunnya harus nyata.
 - d. Makna nonrefensial ialah makna yang tidak menggunakan acuan.
 - e. Makna denotatif ialah makna yang sesungguhnya.
 - f. Makna konotatif merupakan makna yang dipengaruhi oleh makna lain sehingga mempunyai suatu rasa tertentu.
 - g. Makna Asosiatif merupakan makna kata kiasan.
 - h. Makna idiom merupakan makna yang khusus dari sebuah kalimat.
2. siswa mampu menguasai afiksasi adalah siswa mampu mengetahui maupun mengimbuhkan kata dasar, baik berupa bentuk tunggal

maupun kompleks untuk membentuk kata baru. Adapun afiksasi berdasarkan asalnya yaitu :

- a. Afiksasi asli yang dimana afiksasi ini bersumber dari bahasa Indonesia itu sendiri.
- b. Afiksasi serapan merupakan afiksasi dari sumber bahasa daerah maupun bahasa asing

Adapun beberapa jenis afiksasi antara lain :

- a. Prefiks (awalan) ialah imbuhan yang terletak di muka dasar atau pada awalan kata. Jenis prefiks yaitu me-, ber-, di-, ter-, ke-, per dan lainnya. Contohnya pada kata dasar masak mendapat imbuhan me- menjadi memasak dan kata dasar main mendapat imbuhan ber- menjadi bermain.
- b. Infiks (sisipan) adalah afiksasi yang dibubuhkan ditengah kata, yaitu -el, -em, -in dan -er. Contohnya pada kata dasar luhur mendapat imbuhan -el menjadi leluhur dan kata dasar gigi mendapat imbuhan -er menjadi gerigi.
- c. Sufiks (akhiran) ialah afiksasi yang terdapat pada akhiran kata, yaitu -kan, -i, -an, -kah dan -nya. Contohnya pada kata dasar bayang mendapat imbuhan -kan menjadi bayangkan dan kata dasar panas mendapat imbuhan -i menjadi panasi.
- d. Konfiks (awalan-akhiran) merupakan afiksasi yang dibubuhkan dari awal dan akhir pada kata, yaitu ke-an, ber-an, pe-an, se-nya.

Contohnya pada kata dasar kenal mendapat imbuhan ber-an menjadi berkenalan dan kata dasar merdeka mendapat imbuhan ke-an menjadi kemerdekaan.

3. Siswa mampu menguasai kelas kata ialah siswa mampu membedakan yang mana kata tersebut merupakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan lainnya.
4. siswa mampu menguasai bentuk kata baku artinya siswa mampu menggunakan kata sesuai dengan aturan atau kaidah berbahasa
5. siswa mampu menguasai bentuk kata tidak baku artinya siswa mampu menggunakan kata yang tidak sesuai dengan kaidah

2.2.5 Media Bowling Letter

Menurut Marchamah (2019) berpendapat bahwa permainan *bowling* ialah suatu olahraga yang membutuhkan ketangkasan melindungi bola untuk merubuhkan sepuluh pin, dalam sebuah jalur lemparan tertentu. *Bowling* merupakan sebuah permainan yang dimana permainan ini melindungi atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan ke arah *bowling*.

Menurut Sunyo dan Ranni (Hlm.96) mengemukakan bahwa permainan *bowling* adalah permainan yang bertujuan untuk melatih koordinasi gerakan, konsentrasi dan memperkirakan kekuatan untuk menjatuhkan kaleng / botol.

Menurut Robert (2007) permainan *bowling* adalah permainan yang dimainkan dengan melindungi bola dengan menggunakan

tangan kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang sudah disusun berbentuk segitiga jika dilihat dari atas, pin dijatuhkan dalam satu kali gelindingan agar menentukan perhitungan angka yang didapatkan dari jumlah pin yang jatuh.

Menurut (Sitinjak et al., 2019) permainan *bowling* dilakukan dengan cara berdiri dan melibatkan banyak gerak tangan dan kaki serta daya pikiran untuk menentu sasaran dan memperoleh kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen.

Media *bowling* ini merupakan media yang memanfaatkan barang bekas yang ada di lingkungan sekitar. Adapun bahan dan alat yang di gunakan dalam pembuatan media ini antara lain:

1. Botol plastik bekas
2. Kertas manila
3. Kertas metalik
4. Lem dan Gunting
5. Kardus
6. Gambar dan print huruf
7. Bola

Cara pembuatan media ini yaitu botol akan di lapsi dengan kertas metalik warna-warni, lalu print huruf akan di tempel pada botol tersebut. Kardus nantinya akan di gunting serta akan membentuk kotak sebagai tempat penyimpanan botol.

Cara menggunakan media ini yaitu dengan cara

1. Siswa akan diberikan sebuah gambar yang sudah di tempel pada kertas manila
2. Kemudian siswa akan mengambil huruf yang sesuai dengan gambar tersebut
3. Lalu, mereka akan menyusun semua botol membentuk susunan *bowling*.
4. Kemudian, para pesertadidik akan menjatuhkan botol dengan mengelindingkan bola.
5. Setelah itu, para peserta didik menyebutkan huruf apa saja yang jatuh.
6. Lalu, peserta didik akan menempelkan huruf yang terjatuh pada ulat alphabet di kertas manila
7. Begitu seterusnya sampai semua peserta didik mendapat giliran

2.2.6 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan materi pembelajaran menjadi satu. Menurut Rusman (2012) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang materi pembelajaran yang berbeda dengan harapan siswa dapat belajar lebih baik dan bermakna. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang dimana pembelajarannya menggunakan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga bisa memberikan

pengalaman bermakna kepada para siswa (Muhardini et al., 2020, p. 385).

Ada beberapa peneliti yang menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggabungkan pembelajaran yang berbeda menjadi satu kesatuan. Pembelajaran tematik sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali dan mencari konsep. Pembelajaran tematik dirancang supaya siswa dalam menerima pembelajaran tidak hanya berpatokan pada apa yang diajarkan guru tetapi mereka mampu mencari dan menggali informasi dengan sendirinya. Media pembelajaran *bowling latter* ini bermuat pada tema 8 peristiwa alam subtema 1 pembelajaran 1 peristiwa siang dan malam yang memuat materi Bahasa Indonesia, ppkn dan sbdp. Berikut ini kompetensi dasar (KD) pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 antara lain:

1. Bahasa Indonesia

- 3.7. Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/ atau syair lagu) dan/ atau eksplorasi lingkungan.

- 4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata bahasa Indonesia dan dibantu dengan Bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.

2. PPKn

1.1 mensyukuri ditetapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng dan padi kapas sebagai gambar pada lambing negara “Garuda Pancasila”

1.2 Bersikap santun, rukun, mandiri, dan percaya diri sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambing negara “Garuda Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari.

3.1 mengenal symbol-simbol sila negara “Garuda Pancasila”

4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada lambing Garuda Sila Pancasila.

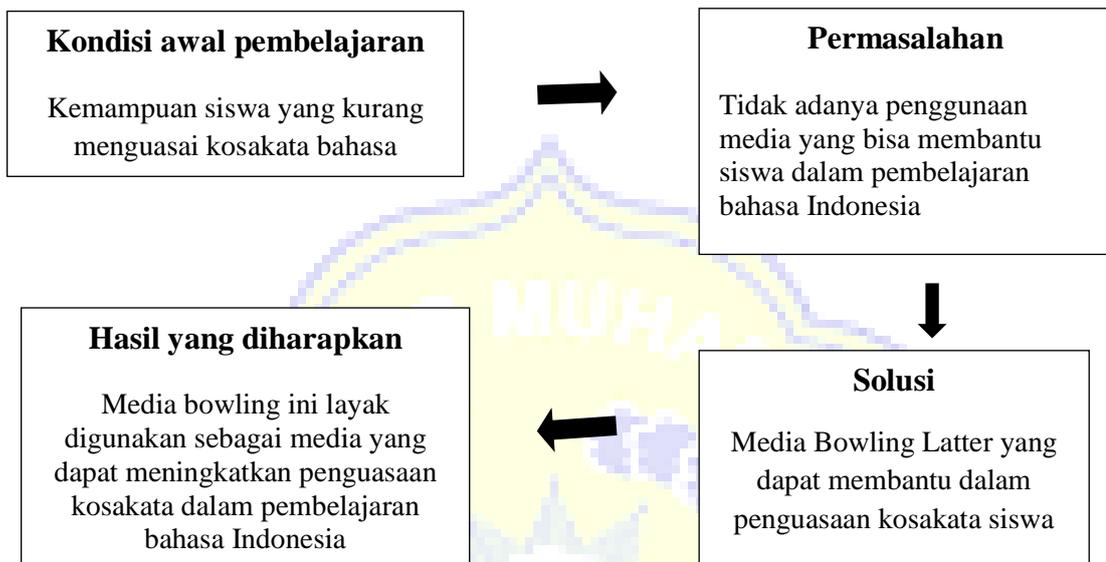
3. SBdp

3.2 mengenal elemen musik melalui lagu

4.2 menirukan elemen music melalui lagu

2.3 Kerangka Berpikir

Alur dalam kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini di sajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

Berdasarkan gambar yang sudah dijelaskan di atas dimana kondisi awal dalam proses pembelajaran sangat terlihat kemampuan siswa rendah, sehingga mereka mengalami kesulitan untuk memahami materi yang akan di ajarkan. Hal ini mengakibatkan kurangnya penggunaan media yang bisa membantu siswa dalam belajar. Maka media bowling latter ini sebagai solusi untuk membantu dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Sekolah SDN I Jagaraga merupakan sekolah yang akan dijadikan tempat untuk penelitian oleh peneliti, khususnya kelas 1. Dengan adanya media ini diharapkan dapat menghasilka perubahan kondisi sebelumnya, dari pembelajaran yang tidak menggunakan media menjadi menggunakan media. Pada usia ini

karakteristik siswa masih senang dalam bermain, jadi harus ada media yang mampu membuat siswa tertarik maupun termotivasi dalam menerima pembelajaran.



BAB III

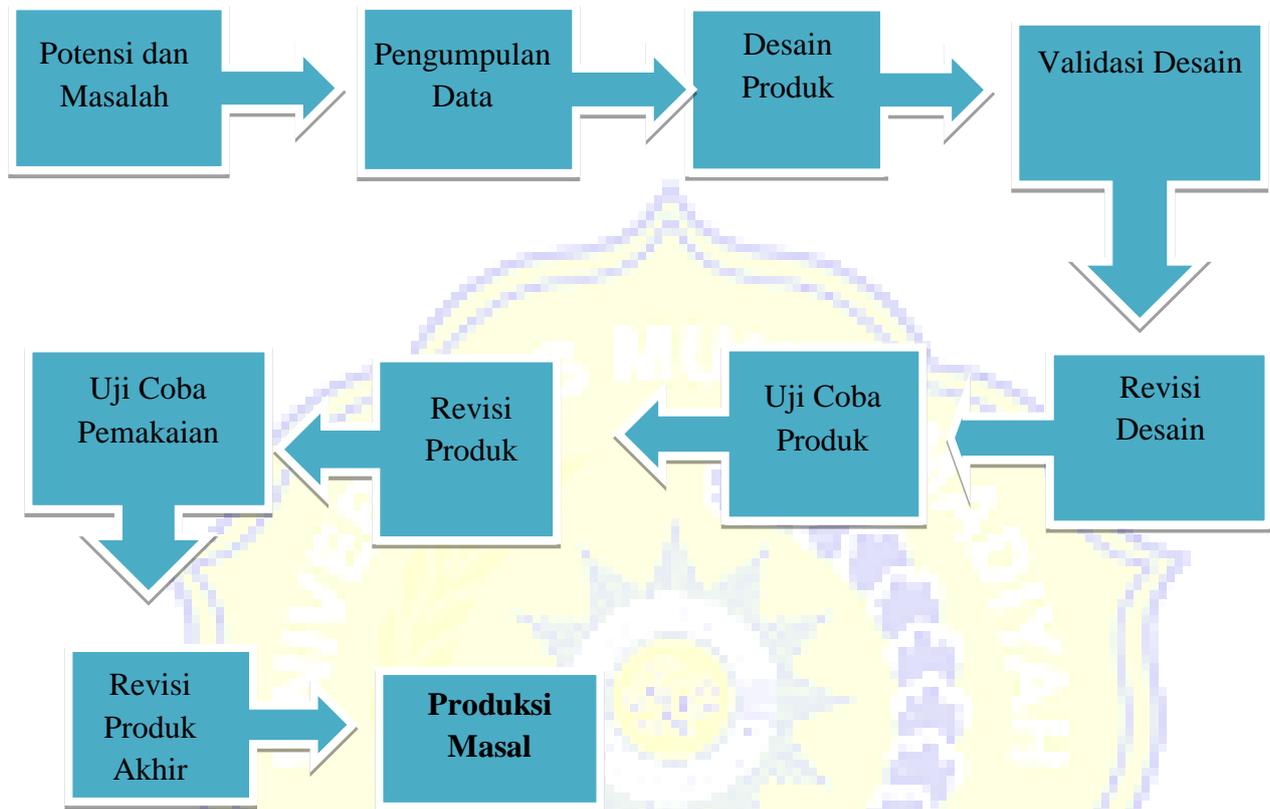
METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut *research and development* (R&D). Penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan serta menguji produk penelitian dalam dunia pendidikan. Penelitian R&D ini juga merupakan langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian R&D suatu media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga aspek kualitas yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Menurut Nieveen (dalam Plomp dan Nieveen, 2010) mengemukakan bahwa suatu perangkat atau media yang akan dikembangkan dikatakan valid jika dapat memenuhi dua kriteria yaitu relevan dan konsisten. Kepraktisan dikatakan praktis jika perangkat atau media itu dapat digunakan dalam keadaan yang sudah didesain maupun dikembangkan dan keefektifan dikatakan efektif apabila media yang dikembangkan sesuai dengan hasil yang diinginkan dapat dilihat dari hasil respon siswa.

Model penelitian dan pengembangan menurut teori Sugiyono (2012) tentang penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang menggunakan dalam menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Borg and Gall (Gumanti, dkk, 2016) menyatakan bahwa

penelitian dan pengembangan pendidikan ialah salah satu proses yang dipakai dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.



Gambar 3.1 Langkah – langkah Penggunaan Model *Research and Development* Model Borg & Gall

Dalam langkah – langkah pengembangan produk di atas merupakan model penelitian yang dapat digunakan dalam berbagai jenis pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

3.2 Prosedur Pengembangan

3.2.1 Potensi dan masalah

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti karena banyaknya potensi atau masalah yang ada di lingkungan sekitar. Potensi dan masalah yang menjadi dasar peneliti dalam merancang model pengembangan media pembelajaran yang efektif. Data yang mengenai potensi dan masalah yang tidak ada harus kita cari sendiri, tetapi bisa juga kita mendapatkan potensi dan masalah dari laporan penelitian orang lain maupun dokumentasi kegiatan dari perorangan maupun instansi pendidikan yang diharapkan masih relevan dan baru.

Dari hasil observasi yang dilakukan penelitian terdapat masalah yang terjadi di SDN 1 Jagaraga di kelas 1 yaitu banyak sekali siswa yang kurang mengerti kosakata yang ada di buku pembelajaran serta dalam berkomunikasi mereka kurang mengerti apa yang dibicarakan. sehingga di sekolah guru harus memiliki cara yang tepat dalam mengajarkan bahasa kepada siswa. Masih banyak juga penyebab siswa belum menguasai penguasaan kosakata karena dipengaruhi oleh ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran serta guru yang dituntut untuk menyelesaikan target kurikulum, sehingga para guru tidak memperhatikan media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai akibatnya banyak siswa yang tidak dapat mencapai prestasi belajarnya secara maksimal.

3.2.2 Pengumpulan Data

Setelah adanya potensi dan masalah yang didapatkan selanjutnya peneliti mengumpulkan berbagai data yang menunjang serta yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan mampu mengatasi masalah yang ada. Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan informasi untuk menunjang pengembangan media *bowling latter* pada SD. Sumber referensi penelitian pengembangan ini didapatkan dari sumberinformasi jurnal dan internet.

3.2.3 Desain Produk

Pada penelitian dan pengembangan produk yang dihasilkan sangat bermacam-macam. Produk yang dihasilkan mampu meningkatkan produktifitas pendidikan serta dalam penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari barang bekas yaitu botol. Desain dari produk ini yaitu botol bekas yang di lapisi dengan kertas origami berwarna-warni dan di situ terdapat huruf. Huruf-huruf yang terdapat dibotol itu nanti akan di tempelkan ke kertas manila.

3.2.4 Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan yang menilai apakah produk yang sudah dirancang ini layak di pergunakan atau tidak. Menurut Sugiyono (2010) menyatakan bahwa validasi desain merupakan penilaian yang bersifat rasional, karena tahap ini masih berdasarkan kepada pemikiran rasional, belum fakta dilapangan. Validasi dalam

penelitian menghadirkan beberapa para ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang sudah dirancang. Apabila sudah dinilai oleh ahli selanjutnya akan dapat kita ketahui kelemahan dan kelebihan dari produk yang dihasilkan.

3.2.5 Revisi Desain

Apabila produk sudah di validasi oleh para ahli, maka akan diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan yang telah diketahui maka akan dicoba dikurangi dengan melakukan revisi desain, sehingga dapat mengurangi kelemahan yang sudah ada dalam produk tersebut. Revisi ini dilakukan agar produk yang dihasilkan akan lebih baik dari sebelumnya. Jika produk sudah direvisi masih belum valid maka akan direvisi kembali serta divalidasi oleh para ahli. Tetapi apabila produk sudah benar valid maka akan dilakukab uji coba produk.

3.2.6 Uji Coba produk

a) Skala Kecil

Uji coba produk skala kecil dilakukan dikelas 1 A SDN 1 Jagaraga sebanyak 7 siswa. Uji coba tahap ini agar dapat mengetahui seberapa layaknya sebuah produk yang dikembangkan ini. Uji coba produk skala kecil ini ialah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media bowling latter pada materi bahasa Indonesia yang sudah divalidasi.

b) Skala Besar

Apabila sudah dilakukan uji coba produk skala kecil serta revisi produk maka selanjutnya uji coba produk skala besar terhadap media bowling latter yang dihasilkan oleh peneliti serta ditampilkan di depan kelas. Uji coba produk skala besar ini dilakukan di kelas IA SDN I Jagaraga dengan siswa sebanyak 20 siswa kelas dengan prosedur melakukan pembelajaran materi bahasa Indonesia dengan menggunakan media bowling latter setelah itu peneliti menyebarkan kertas respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media bowling latter yang dikembangkan. Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta keberhasilan produk dan dapat melihat kepraktisan dari media yang dikembangkan.

3.2.7 Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat. Revisi ini dilakukan setelah penelitian telah melaksanakan uji coba produk skala kecil yang menggunakan media bowling latter dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata. Apabila produknya belum seperti yang diharapkan maka peneliti akan merevisi kembali produk tersebut menjadi sebuah produk yang lebih baik dan siap untuk digunakan. menjadi sebuah produk yang lebih baik dan siap untuk digunakan.

3.2.8 Uji Coba Pemakaian

Setelah revisi produk sudah dilakukan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba pemakaian terhadap media *bowling latter* yang dihasilkan oleh peneliti dan dapat digunakan dalam prose pembelajaran di kelas. Dalam tahap ini dapat disebut juga uji coba produk lapangan utama dilakukan di kelas 1 B SDN 1 Jagaradengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Setelah itu peneliti akan menyebarkan soal evaluasi untuk mengetahui keefektifan media *bowling latter* yang dinilai berdasarkan tanggapan siswa yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

3.2.9 Revisi Produk Akhir

Pada tahap ini adalah proses perbaikan kembali produk yang sudah di uji coba pemakaian melalui hasil angket yang telah diberikan siswa pada saat uji coba skala besar. Tujuan dilakukan tahap ini agar peneliti mendapatkan hasil produk pengembangan yang benar – benar bisa digunakan dalam membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

3.2.10 Produksi Masal

Setelah dilakukan kegiatan revisi produk akhir, maka kegiatan selanjutnya adalah produksi masal atau menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti melalui youtube dan grup watshap guru-guru.

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar menjadi sistematis dan dapat dipermudah.

3.3.1 Lembar Angket Validasi

Lembar angket yang akan digunakan antara lain angket validasi media dan angket validasi materi :

a. Lembar angket validasi materi

Lembar angket ini akan diberikan kepada satu dosen tau guru ahli materi. Validasi ahli materi berisikan tentang kesesuaian materi dengan media pembelajaran, kesesuaian media dengan SK/KD yang mencangkup semua diperangkat pembelajaran yaitu RPP, pengisian angket dengan memberikan tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sudah diediakan.

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD pada K13					
2	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa					
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pada K13					
4	Media relevan dengan materi yang akan dipelajari					
5	Kemudahan dalam memahami isi materi					
6	Memuat materi pembelajaran bahasa Indonesia					
7	Kelayakan materi sebagai media pembelajaran					
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
9	Bahasa yang digunakan jelas, serta dapat mudah dipahami oleh siswa					
10	Adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa					

Sumber : Ahlul jinan (2022:28-29)

b. Lembar angket validasi media

Lembar angket ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian penggunaan media. Ahli media yaitu dosen yang bertugas memberikan nilai dalam segi media secara keseluruhan yang meliputi tampilan maupun bentuk media dan pemilihan bahan. Pada saat memberikan penilaian media bowling latter hanya dengan memberikan tanda centang sesuai dengan skor yang diberikan. Saran dan kritik dari ahli media akan dijadikan bahan pertimbangan dalam merevisi serta perbaikan produk media yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.2 Angket Validasi Media

No	Aspek penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Keseuaian media pembelajaran dengan sumber belajar, karakteristik dan tujuan					
2	Sesuai dengan karakter siswa SD					
3	Ketertarikan media bowling latter dalam belajar					
4	Penggunaan media dapat membuat siswa lebih aktif					
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran bahasa indonesia					
6	Media dapat digunakan secara berulang					
7	Media bisa menarik rasa ingin tahu siswa					
8	Media dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa					

Sumber : Ahlul jinan (2022:30)

c. Lembar angket respon siswa

Lembar kepraktisan media ini dapat dilihat dari angket respon siswa yang berisikan tentang bagaimana respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi dari instrument angket penilain respon siswa sebagai berikut:

Petunjuk :

1. Pada kusioner (angket) terdapat 6 butir aspek penilaian
2. Pertimbangkan baik-baik setiap aspek penilaian
3. Berikan jawaban yang benar menurutmu dengan memberikan tanda centang (✓)

4. Selamat mengisi terimakasih

5. Petunjuk:

Sangat baik (SB) ★

Baik (B) ☺

Cukup (C) ★ ☺

Kurang (K) ☹

Tabel 3.3 Angket Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	★	Nilai ☺	★☺	☹
1	pembelajaran dengan menggunakan media <i>bowling latter</i> ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah				
2	Media <i>bowling latter</i> membuat siswa lebih aktif				
3	Warna pada media <i>bowling latter</i> menarik				
4	Media <i>bowling latter</i> tidak membosankan				
5	Media <i>bowling latter</i> dapat melatih konsentrasi				
6	Pembelajaran menggunakan media <i>bowling latter</i> membuat saya bisa belajar mandiri				

Sumber : Ahlul jinan (2022:30-31)

3.3.2 Lembar Tes

Penelitian ini menggunakan tes evaluasi sebagai salah satu instrument pengumpulan data. Tes ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media *bowling latter*. Sedangkan *pretes dan postes* yaitu untuk mengetahui perbandingan dan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *bowling latter* pada pembelajaran kosakata. Dengan adanya *pre-test* dan *post-test* ini dapat menyimpulkan tingkat keefektifan penggunaan media ini agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN Jagaraga.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi yang akan digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media *bowling latter* ini berupa pengambilan gambar maupun video pada saat uji coba media.

3.4 Metode Analisis Data

Analisis data angket dan penilaian *pre-test* dan *post-test* siswa dilakukan agar dapat mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan serta keefektifan penggunaan media *bowling latter* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN jagaraga. Berikut ini adalah metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Analisis data kevalidan produk

Pada tahap ini, peneliti membuat formulir validasi yang terdapat pertanyaan. Kuesioner validasi akan diberikan kepada validator untuk menjawab pertanyaan pada formulir tersebut dengan cara mencentang. Setiap pemilihan jawaban oleh validator memiliki nilai yang berbeda – beda yang berarti tingkat kelayakan media *bowling latter*.

Rumus yang digunakan :

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

keterangan :

xi = Skor validasi

x = jumlah skor yang diperoleh dari validator

y = skor maksimum

Nilai dari validator akan menggunakan rumus untuk mengetahui nilai rata – ratanya :

$$V = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

V = skor rata – rata

$\sum xi$ = jumlah skor validator

n = jumlah validator

Dalam memperkuat data hasil dari penilaian harus memenuhi kriteria rata – rata yang digunakan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria Kevalidan
$76 \% \leq \sqrt{\leq} 100 \%$	Sangat valid
$51 \% \leq \sqrt{<} 75 \%$	Valid
$26 \% \leq \sqrt{<} 50 \%$	Cukup valid
$0 \% \leq \sqrt{<} 25 \%$	Sangat kurang valid

b. Angket kepraktisan peserta didik

Data dari respon siswa diperoleh dari angket respon siswa terhadap kemenarikan media *bowling latter* yang akan dianalisis dengan presentase. Presentase dihitung dengan menggunakan rumus :

$$xi = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Nilai rata – ratanya akan di cari menggunakan rumus antara lain: :

$$P = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

p = rata – rata respon siswa

$\sum xi$ = jumlah jumlah nilai respon siswa

n = banyak siswa

sebagai ketentuan dalam mengambil kepuasan, maka dapat digunakan rumus :

Tabel 3.5 Kriteria Angket Kepraktisan siswa

Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
85 % <√ ≤ 100 %	Sangat Praktis
70 % <√ ≤ 85 %	Praktis
45 % <√ ≤ 70 %	Kurang Praktis
20 % <√ ≤ 40 %	Tidak Praktis

c. Analisis uji keefektifan produk

Uji keefektifan produk ini dilakukan menggunakan tes N-Gain.

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih skor antara pretest dan post test sebelum menggunakan media *bowling latter* maupun setelah menggunakan media *bowling latter*.

Kategori dalam menghitung skor N-Gain dinyatakan pada table 3.7

Table 3.6 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi

Presentasi (%)	Kategori
G > 0,7	Tinggi
0,3 < G < 0,7	Sedang
G > 0,3	Rendah