

**PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD)
DALAM MENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA
PESERTA DIDIK KELAS 1
SEKOLAH DASAR (SD) PLUS AL-QODIRI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Maydinda MJ Almara Yuva

NIM. T20174091

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JULI 2021**

**PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (*SLOT BOARD*)
DALAM MENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA
PESERTA DIDIK KELAS 1
SEKOLAH DASAR (SD) PLUS AL-QODIRI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

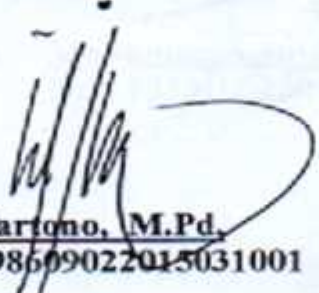
SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Maydinda MJ Almara Yuva
NIM. T20174091

Dosen Pembimbing:


Hartono, M.Pd.
NIP. 198609022015031001

**PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD)
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA
PESERTA DIDIK KELAS 1
SEKOLAH DASAR (SD) PLUS AL-QODIRI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa
Tanggal : 06 Juli 2021

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

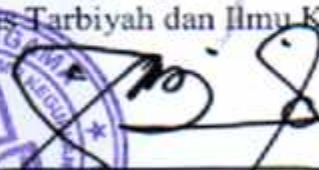

Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I., M.Si.
NIP. 198106092009121004


Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
NIP. 198610022015031004

Anggota :

1. Dr. Subakri, M.Pd.I.
2. Hartono, M.Pd.

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP. 19640511199032001

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(Q.S Ar-Ra'd ayat 11)*



*Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014), 337

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt dengan segala kemudahan dan waktu yang tepat atas kehendak-Nya untuk menyelesaikan skripsi ini, dengan perasaan rendah hati Ku Persembahkan karya sederhana ini untuk :

1. Terima kasih kepada kedua orang tua, kepada Alm Bapak Mujiono yang menemani saya dan selalu support saya hingga lulus, namun ketika saya telah lulus, bapak meninggal dunia, semoga dosa bapak diampuni oleh Allah, diterima ibadahnya selama di dunia, dan ditempatkan di surganya Allah, dan kepada Ibu Tri Puji Astutik, karena berkat dan restumu, aku mampu memetamorfosa kecewa menjadi bahagia, kalian yang mampu meredam gundah menjadi cinta, sebab kalian adalah rumah terindah bagi ego untuk singgah.
2. Terima kasih untuk adikku tercinta, Muhammad Aldiansyah MJ. Jika tidak ada kamu, mungkin aku tidak memiliki semangat setinggi ini. Jika tidak melihatmu, mungkin jatuhku tidak mudah bangkit. Jika tidak memilikimu, mungkin aku tidak sampai disini.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas Rahmat dan Karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM., selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Institut Agama Islam Negeri Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukniah, M.pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi M.Pd. I., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu memberikan arahnya dalam program perkuliahan yang kami tempuh.
4. Bapak Hartono, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan di tengah-tengah kesibukannya meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen serta segenap karyawan akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember, yang telah membekali ilmu pengetahuan tanpa lelah.
6. Bapak Ach Sahri Assiddiki selaku Kepala SD Plus Al-Qodiri yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Siti Rofiah, S.Pd., yang telah memberikan kesempatan dan sangat membantu penelitian, juga memberikan banyak ilmu baru.

8. Seluruh dewan guru dan peserta didik SD Plus Al-Qodiri yang telah mendukung peneliti untuk melakukan penelitian, dan membantu mensukseskan skripsi.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam bentuk doa ataupun dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis tercatat sebagai amal shaleh yang diterima oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharaap kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini. Semoga karya tulis ini bermanfaat batgi penulis dan bagi pembaca.

Jember, 13 Maret 2021



Maydinda MJ A.Y

IAIN JEMBER

ABSTRAK

Yuva, Maydinda MJ Almara, 2021: *“Penggunaan Media Papan Selip (Slot Board) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020/2021”*.

Belajar bahasa tidak akan lepas dari belajar kosakata. Peningkatan kosakata adalah kegiatan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan, khususnya siswa kelas I di SD Plus Al-Qodiri Jember yang memperlihatkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah. Karena dalam melakukan kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan metode dan menyediakan media yang menarik untuk anak, sehingga anak tampak bosan.* Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil prasiklus kosakata bahasa, hanya 4 dari 15 siswa yang berhasil memperoleh nilai minimal 70. Maka dari itu, diperlukan media yang sesuai untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya peningkaan kosakata adalah media yang berisi kartu huruf dan gambar yang dinamai dengan media papan selip (*slot board*).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Proses Penggunaan Media Papan Selip (*Slot Board*) dalam meningkatkan Kemampuan Kosakata Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020-2021, dan Cara Pemecahan masalah diatas adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Media Papan Selip (*Slot Board*) dalam meningkatkan Kemampuan Kosakata Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020-2021, dan Melaksanakan Penggunaan Media Papan Selip (*Slot Board*) dalam meningkatkan Kemampuan Kosakata Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020-2021. Adapun tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran Media Papan Selip (*Slot Board*) dalam meningkatkan Kemampuan Kosakata Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020-2021.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikenal dengan sebutan *classroom action research* yaitu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/ meningkatkan mutu hal-hal yang pembelajaran.

Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan adalah, penelitian dilakukan terus menerus hingga nilai siswa naik diatas KKM (70), dan penelitian berhenti di 2 siklus peremuan kedua karna presentase ketuntasan siswa kelas 1 SD Plus Al-Qodiri adalah 86%, jadi penggunaan media papan selip (*slot board*) ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Plus Al-Qodiri . Peningkatan penguasaan kosakata terlihat dari tercapainya 86% dari jumlah siswa memperoleh nilai di atas KKM 70. Nilai rata-

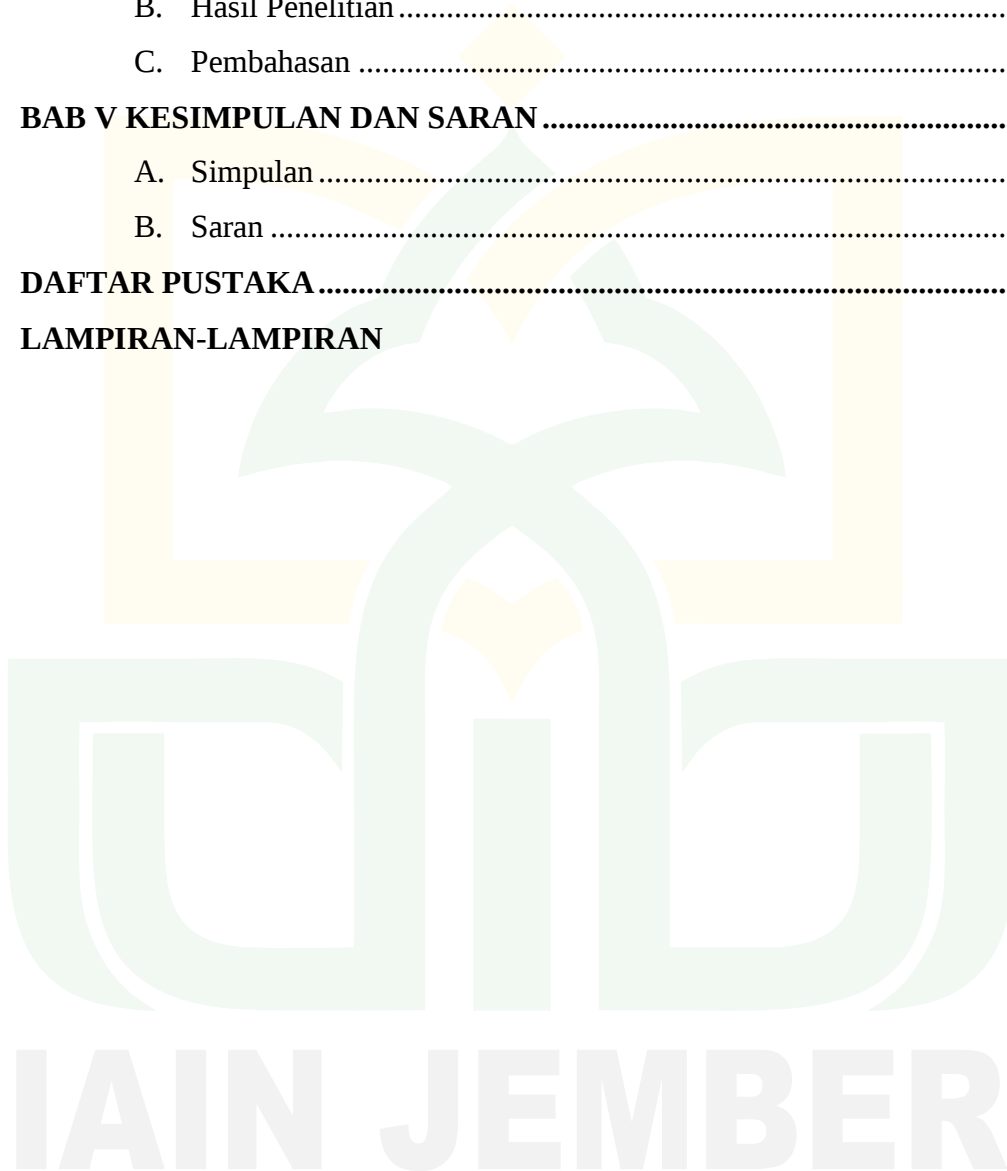
rata hasil belajar secara keseluruhan baik prasiklus tindakan maupun setelah dilakukan tindakan dapat dirinci yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa 62 dengan presentase ketuntasan 26,67. Dan pada siklus II pertemuan kedua, nilai rata-rata siswa menjadi 81 dengan presentase ketuntasan 86%.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	9
C. Cara Pemecahan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Hipotesis Tindakan	10
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
B. Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian	41
C. Prosedur Penelitian	42
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data	46
G. Keabsahan Data	48
H. Indikator Kinerja.....	49

I. Tim Peneliti.....	49
J. Jadwal Penelitian	49
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	51
A. Gambaran Objek Penelitian	54
B. Hasil Penelitian	56
C. Pembahasan	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	117
A. Simpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	16
3.1 Jadwal Penelitian.....	49
4.1 Daftar Nilai Hasil Tes Prasiklus.....	57
4.2 Nilai Peserta Didik Prasiklus	58
4.3 Presentase Prasiklus	59
4.4 Daftar Nilai Hasil Tes Prasiklus dan Siklus I Pertemuan I	67
4.5 Daftar Nilai Peserta Didik Siklus I Pertemuan I	69
4.6 Presentase Siklus I Pertemuan I	70
4.7 Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I dan Siklus I Pertemuan II.....	78
4.8 Daftar Nilai Peserta Didik Siklus I Pertemuan II.....	81
4.9 Presentase Siklus I Pertemuan II.....	82
4.10 Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I.....	91
4.11 Daftar Nilai Peserta Didik Siklus II Pertemuan I.....	93
4.12 Presentase Siklus II Pertemuan I.....	95
4.13 Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I dan Siklus II Pertemuan II	102
4.14 Daftar Nilai Peserta Didik Siklus II Pertemuan II	104
4.15 Presentase Siklus II Pertemuan II	105
4.16 Tingkat keberhasilan dari sebelum Tindakan sampai Siklus II	109

IAIN JEMBER

DAFTAR GAMBAR

4.1 Gambar Grafik Presentase Ketuntasan Prasiklus	61
4.2 Gambar Grafik Peningkatan Nilai Hasil Prasiklus dan Siklus I Pertemuan I	69
4.3 Gambar Grafik Presentase Ketuntasan Prasiklus dan Siklus I Pertemuan I	71
4.4 Gambar Grafik Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siklus I pertemuan I Dan siklus I pertemuan II	80
4.5 Gambar Grafik Presentase Ketuntasan Siklus I Pertemuan I dan Siklus I Pertemuan II	83
4.6 Gambar Grafik Peningkatan Nilai Hasil Belajar `Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I	93
4.7 Gambar Grafik Presentase Ketuntasan Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I	95
4.8 Gambar Grafik Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I dan Siklus II Pertemuan II	103
4.9 Gambar Grafik Presentase Ketuntasan Siklus II Pertemuan I dan Siklus II Pertemuan II	106
4.10 Gambar Grafik Perbandingan Presentase Ketuntasan Prasiklus sampai Siklus II Pertemuan II	107
4.11 Gambar Grafik Perbandingan nilai Rata-rata kelas dan Presentase Ketuntasan	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan bahasa merupakan dasar bagi pengetahuan manusia. Bahasa juga merupakan inti dasar bagi mata pelajaran lainnya. Berhasil atau tidaknya anak menguasai berbagai mata pelajaran di sekolah dan masyarakat, sangat tergantung pada pengetahuan bahasa yang dimiliki oleh anak. Ada beberapa pedoman yang harus diperhatikan dalam penggunaan bahasa pengantar yang termuat dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional BAB VII “Bahasa Pengantar” sebagai berikut :

1. Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara menjadi Bahasa pengantar dalam pendidikan nasional.
2. Bahasa Daerah dapat digunakan sebagai bahasa pengantar dalam tahap awal pendidikan bila diperlukan dalam penyampaian pengetahuan dan keterampilan tertentu.¹

Jadi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis dengan pihak lain sesuai dengan konteks dan situasinya, karena untuk dapat mengembangkan pembelajaran bahasa dan mencapai hasil yang maksimal.

¹ Sekretariat Negara RI, Undang- undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Bahasa pada hakikatnya adalah suatu ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Dengan demikian, melalui bahasa, orang dapat saling bertegur sapa, saling bertukar pikiran untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini juga yang terjadi pada anak-anak. Anak juga membutuhkan orang lain untuk mengungkapkan isi hati atau pikirannya melalui bahasa, misalkan apa yang berlangsung di rumah, di sekolah, di lingkungan sekitar dll. Di sekolah Indonesia, penggunaan Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di semua jenis pendidikan dan jenjang sekolah, mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, bahasa memegang peranan penting dalam pembaharuan dan peningkatan mutu pendidikan.²

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang pertama diperkenalkan kepada seorang anak setelah bahasa ibu tiap-tiap etnis atau suku. Pemahaman bahasa Indonesia secara alami dari lingkungan (ayah, ibu, kakak, adik, dll) hanya mampu mengantarkan seorang anak untuk pandai berbicara bukan pandai ilmu bahasa.³ Maka dari itu anak perlu belajar bahasa khususnya kosakata untuk dasar anak belajar selanjutnya.

Berkaitan dengan bahasa, penggunaan Bahasa Indonesia Siswa masih lemah, Andoyo Sastromidoyo (Pakar Sociolinguistik UPI Bandung) mengatakan bahwa

² Alfitriani Siregar, *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini* (Medan : Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2018), 27.

³ Isma Tantawi, *Terampil Bahasa Indonesia* (Jakarta, Kencana, 2019), 39.

Penggunaan Bahasa Indonesi di kalangan kaum muda, khususnya pelajar masih lemah, terlihat dari nilai ujian nasional (UN) yang cenderung statis, bila naik pun kisarannya masih tetap rat-rata di bawah angka enam.

Fenomena ini terjadi karna kurangnya tingkat literasi mereka yakni dalam hal menyimak, membaca, maupun menulis. Selain itu, saat ini semakin maraknya penggunaan bahasa asing. Ia menjelaskan, bahasa asing tidak harus dihindari, hanya saja butuh kebijaksanaan dan kesadaran dalam menggunakan bahasa. Ia juga menyatakan, hal yang patut disoroti dari lemahnya kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar di masyarakat Indonesia adalah dari sisi pembelajarannya. Banyak aspek yang terkait di dalamnya, mulai dari institusi pendidikan, tenaga pendidikan, instrumen pendidikan misalnya kurikulum, media, dan juga lingkungan sekitar.⁴ Jadi, Bahasa sangat penting ditanamkan dan diajarkan sejak dini, semakin sering pendidik melatih bahasa Indonesia yang baik, semakin banyak kosakata yang mereka miliki.

Perlu disadari bahwa belajar bahasa tidak akan lepas dari belajar kosakata, penguasaan bahasa adalah hal terpenting dalam keterampilan berbahasa, tanpa penguasaan kosakata yang memadai, maka tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin terampil pula ia berbahasa. Penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa, semakin kaya kosakata seseorang,

⁴ Alexander Haryanto, "Akademis: Penggunaan Bahasa Indonesia Siswa Masih Lemah", Tirto.id, 23 Juli 2016

semakin besar kemungkinan seseorang untuk terampil berbahasa dan semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi baik secara lisan, tulisan, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Jika dikaitkan dengan perkembangan bahasa anak, sebaiknya tidak hanya belajar bahasa ibu saja (bahasa Jawa). Hal ini disebabkan karena bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan agar tercipta komunikasi yang lancar dan efektif. Peningkatan kosakata dapat dilakukan dengan berbagai macam cara melalui membaca, mendengarkan dan menonton. Peningkatan kosakata atau penguasaan kosakata tersebut lebih banyak dilakukan di dunia pendidikan umumnya pada kelas rendah, khususnya sekolah dasar, mengingat kosakata anak masih terbatas. Secara umum, untuk memperkenalkan kosakata pada anak perlu diperkenalkan terlebih dahulu dengan kosakata dasar, diantaranya adalah perbendaharaan kata benda universal, kata kerja pokok dan kata bilangan pokok. Umumnya, peningkatan kosakata di lembaga pendidikan dilakukan dengan menciptakan situasi yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuannya. Kesempatan ini dilakukan melalui kegiatan bercakap, bercerita dan tanya jawab.

Peningkatan kosakata adalah kegiatan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata sangat diperlukan karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi, bahkan kosakata dapat dipakai sebagai ukuran kepandaian seseorang.

Hal yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan adalah, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, khususnya peserta didik kelas I di SD Plus Al-Qodiri Jember yang memperlihatkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah. Karena dalam melakukan kegiatan pembelajaran jarang sekali guru menggunakan metode dan menyediakan media yang menarik untuk peserta didik, sehingga mereka tampak bosan.⁵ Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembelajaran kosakata bahasa, hanya 4 dari 15 peserta didik yang berhasil memperoleh nilai minimal 70.⁶ Untuk itulah, guru perlu mempelajari dan mempertimbangkan masalah metode/ media mengajar yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak juga memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai itu sendiri.

Hal yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata peserta didik adalah kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.⁷ Kondisi ini membuat peserta didik tidak menguasai kata dalam berbahasa serta tidak menggunakan kata yang sesuai dengan konteksnya, sehingga menyebabkan penguasaan kosakata khususnya penggunaan kata dan makna istilah menjadi lemah dan belum maksimal.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sudah tidak dapat dipungkiri lagi pengaruhnya karena pada hakikatnya media memang suatu alat yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan adanya

⁵ Observasi di SD Plus Al-Qodiri, 16 November 2020.

⁶ Rofiah, *Data Pembelajaran*, diwawancarai oleh Maydinda MJ Almara Yuva, Jember, 16 november 2020.

⁷ Rofiah, *Rendahnya Kosakata*, diwawancarai oleh Maydinda MJ Almara Yuva, Jember, 16 november 2020.

media guru akan mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik akan mudah juga dalam menerima apa yang guru ajarkan.⁸

Dalam proses belajar mengajar itu tidak bisa terlepas dari peran media didalamnya, sebab media merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen proses belajar mengajar sebagai salah satu upaya meningkatkan interaksi guru- siswa dan interaksi siswa dengan lingkungannya.

Mengingat pentingnya kemampuan bahasa Indonesia, guru harus memiliki media pembelajaran agar dapat belajar secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi belajar dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan dll. Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar khususnya pada kelas rendah, termasuk meningkatkan penguasaan kosakata pada peserta didik kelas rendah yang mengingat kosakata mereka masih terbatas, media pembelajaran dapat digunakan untuk membangun pemahaman kosakata. Beberapa media pendidikan yang sering dipergunakan dalam media pembelajaran diantaranya media cetak, media elektronik, model dan peta. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia

⁸Abdul Hamid, M.A, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan metode, strategi, materi dan media*, (Malang : UIN-Malang press, 2008), 170.

khususnya peningkaan kosakata adalah media yang berisi kartu huruf dan gambar yang dinamai dengan papan selip (*slot board*), media ini merupakan media yang memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar.

Media papan selip (*slot board*) sering juga disebut carta kantong (*pocket chart*). Bahan untuk membuatnya adalah karton/sterofoam dengan ukuran kurang lebih 60x40 cm, crayon, kertas lipat, kartu huruf, dan gambar. Ukuran karton atau sterofoam tidak mutlak, dapat diperbesar atau diperkecil menurut keperluan.⁹

Sesuai dengan apa yang dikatakan Bu Rofiah selaku Wali Kelas 1b, yang mengatakan rendahnya kosakata siswa kelas 1 di SD Plus Al-Qodiri, beliau mengatakan bahwa hal ini berkaitan dengan kurangnya media pembelajaran yang digunakan yang mengakibatkan rendahnya minat siswa dalam belajar. Selama ini, Ibu Rofiah selaku Wali Kelas 1b lebih sering menggunakan Metode Ceramah dan Tanya Jawab saja, menurut beliau ketika menggunakan Metode Ceramah ini, peserta didik terlihat tampak bosan dan kurang semangat, dan ketika menggunakan Metode Tanya Jawab, peserta didik lebih bersemangat karna mereka mendapat stimulus dengan diberi pertanyaan oleh guru.¹⁰

Namun tetap saja, Metode yang digunakan Ibu Rofiah juga perlu Media atau alat yang membantu dan memudahkan dalam penyampaian materinya, karna selama ini, beliau hanya menggunakan media seadanya seperti papan tulis. Karna terbatasnya media maka terbatas pula pengetahuan

⁹ Esti Ismawati, *Perencanaan Pengajaran Bahasa* (Yogyakarta: Ombak, 2012), 112.

¹⁰ Rofiah, wawancara, *Jember*, 19 Oktober 2020

peserta didik.¹¹ Ibu Rofiah mengatakan bahwa beliau sangat antusias terhadap Media yang dibawa oleh Peneliti, karna beliau yakin Media tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat membantu dalam Peningkatan Kosakata Peserta Didik. Selain itu, Ibu Rofiah mengatakan bahwa media papan selip ini bisa menjadi Inspirasi bagi beliau dan guru di lembaga lainnya.¹²

Hal ini juga di katakan oleh Bapak Imam selaku Wakil Kepala Sekolah SD Plus Al-Qodiri yang mengatakan kurang luasnya kosakata anak mengakibatkan sulitnya mereka berinteraksi menggunakan Bahasa Indonesia. Bapak Imam juga mengatakan bahwa sekolah memiliki visi yang salahsatunya adalah bertutur kata sopan. Untuk membuat peserta didik bertutur kata yang sopan, perlu ditanamkan dan diajarkan Kosakata baik agar visi tersebut tercapai.¹³

Hal ini juga dikuatkan oleh hasil Tes Prasiklus peneliti kepada siswa kelas 1 di SD Plus Al-Qodiri yang membuktikan rendahnya kosakata mereka. Tidak banyak dari mereka yang hanya diam ketika ditanya, bahkan kurang antusias ketika guru bertanya. Hal ini dikarenakan, kurang luasnya kosa kata siswa, dan rendahnya minat belajar siswa.

Jadi, salah satu upaya peningkatan penguasaan kosakata dapat dilakukan di SD Plus Al-Qodiri Jember, melalui pembelajaran dengan media yang berisi kartu huruf dan gambar yang diberi nama papan selip (slot board).

¹¹ Maydinda, *observasi, Jember*, 10 Oktober 2020

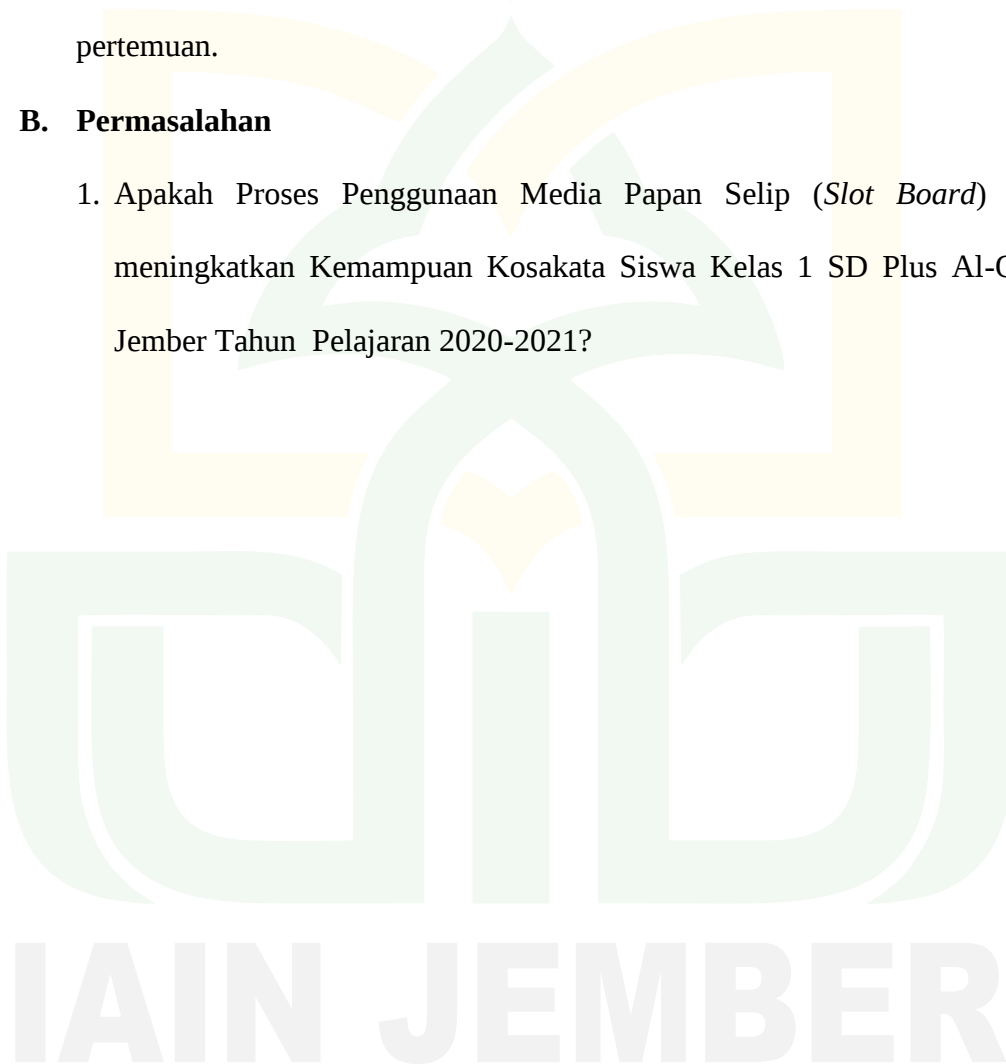
¹² Rofiah, *wawancara, Jember*, 19 Oktober 2020

¹³ Imam, *Penguasaan Kosakata*, diwawancarai oleh Maydinda MJ Almara Yuva, Jember, 16 november 2020.

Oleh karena itu, penelitian penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada kelas 1 SD Plus Al-Qodiri Jember dengan judul “Penggunaan Media Papan Selip (Slot Board) dalam meningkatkan kemampuan Kosakata Peserta Didik kelas 1 Sekolah Dasar (SD) Plus Al-Qodiri Jember tahun pelajaran 2020-2021” yang dilakukan 2 siklus dan pada masing-masing siklus dilakukan 2 pertemuan.

B. Permasalahan

1. Apakah Proses Penggunaan Media Papan Selip (*Slot Board*) dapat meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas 1 SD Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020-2021?



C. Cara Pemecahan Masalah

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Melaksanakan Penggunaan Media Papan Selip (*Slot Board*) dalam meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas 1 SD Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020-2021.

D. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan diatas, maka tujuan penelitian yang akan menjadi kajian peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Penggunaan Media Papan Selip (*Slot Board*) dalam meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas 1 SD Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020-2021.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini memberi semangat dan pengalaman baru serta membantu Peserta Didik dalam meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan Media Papan Selip (*Slot Board*).

2. Bagi Guru

Penelitian ini menjadi salah satu rujukan guru kelas dalam meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan Media Papan Selip (*Slot Board*).

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini menjadi masukan dan inspirasi bagi kepala sekolah untuk meningkatkan wawasan dan Skill guru mengenai Media-media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi salah satu rujukan penelitian lain yang ingin meneliti masalah yang relatif sama.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.¹⁴ Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui penerapan media papan selip (*slot board*) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2020/2021.

G. Sistematika Penulisan

Agar mepermudah pembaca, penulis memaparkan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I adalah pendahuluan, pada bab ini dikemukakan mengenai latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, sistematika penulisan.

¹⁴Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru- Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2012) 37

Bab II adalah kajian kepustakaan, pada bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab III adalah metode penelitian, pada bab ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian yang dilakukan, lokasi, waktu dan subyek penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan siklus penelitian, teknik pengumpulan data, tehnik analisis data, keabsahan data, indikator kinerja, tim peneliti dan jadwal penelitian.

Bab IV adalah hasil dan pembahasan, pada bab ini berisikan tentang gambaran obyek penelitian, hasil penelitian, serta pembahasan.

Bab V adalah penutup, pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan ditarik dari beberapa penjelasan pada bab-bab sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan saran untuk pihak-pihak yang terkait di dalam penelitian.

IAIN JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu untuk menguatkan penelitian ini maka peneliti memuat beberapa kajian terdahulu yang menguatkan penulis sebelumnya, maka data yang perlu di himpun oleh peneliti berupa karya-karya antara lain tentang judul:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sofia Kartika, Dengan judul *“Upaya peningkatan kemampuan menulis puisi dengan penerapan teknik media gambar dan penguasaan kosakata pada siswa kelas V SDN 1 Tegalrejo Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011”*.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah menggunakan tehnik pengumpulan data melalui wawancara. Kajian dokumen, observasi dan tes. Validasi datanya menggunakan triangulasi teknik sedangkan teknis analisis datanya menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian tindakan kelas setiap siklus berbeda-beda. Hasil setiap siklusnya mengalami peningkatan secara bertahap. Pemerolehan kosakata siswa dalam siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I siswa hanya menuliskan kata dasar dan kata jadian. Sedangkan pada siklus II siswa tidak hanya menuliskan kata dasar dan kata jadian saja, melainkan siswa dapat menulis kata ulang. Dari penelitian tersebut, diperoleh simpulan bahwa dengan menggunakan media gambar, penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN

Menurun 02 tahun pelajaran 2010/2011 bisa meningkat. Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan datang adalah, melakukan peningkatan kosakata dan menggunakan Jenis Penelitian PTK. Sementara perbedaannya adalah dilakukan di Sekolah yang berbeda, Penelitian terdahulu dilakukan di kelas V SDN Tegalrejo Kabupaten Boyolali, sementara penelitian yang akan datang dilakukan di kelas I SD Plus Al-Qodiri Kabupaten Jember.¹⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Hijratul Laili, yang berjudul *“Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukolilo no. 250 Kecamatan Bulak Surabaya”*.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah langkah PTK yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Penerapan permainan scrabble adalah untuk menemukan kosakata baru kemudian mencari makna dari kosakata tersebut, setelah itu kata yang telah dimengerti maknanya disusun menjadi sebuah kalimat sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan rata-rata siswa meningkat, dan rata-rata refleksi pada pra kegiatan adalah 37,27 menjadi 56,58 pada siklus I. Begitu pula rata-rata yang diperoleh siswa menjadi meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan

¹⁵ Sofia Kartika, *Upaya peningkatan kemampuan menulis puisi dengan penerapan teknik media gambar dan penguasaan kosakata pada siswa kelas V SDN 1 Tegalrejo Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2011)

penguasaan kosakata secara bertahap pada siswa kelas II SDN Sukolilo No. 250 Surabaya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan datang adalah sama meningkatkan kosakata dan melakukan 2 siklus. Sementara perbedaannya adalah, menggunakan subyek yang berbeda dan media yang berbeda, penelitian terdahulu menggunakan media permainan scrabble sementara penelitian yang akan datang menggunakan media papan selip (slot board)¹⁶

3. Penelitian yang dilakukan oleh Desiana Wahyu Utami, yang berjudul *“Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip Pada Siswa Kelas II SDN 2 Karangtalun Tahun 2013/2014”*.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui Media Papan Selip (Slot Board) yang dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan pada setiap siklusnya. Hasil belajar pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan nilai rata-rata kelas 67,26 dengan presentase ketuntasan sebesar 47,36%, siklus I pada pertemuan I nilai rata-ratanya adalah 70,94 dengan presentase ketuntasan sebesar 52,63% dan pada pertemuan 2, nilai rata-rata kelas 75,47 dengan presentase ketuntasan 63,15%. Pada siklus II pertemuan I Nilai Rata-rata kelas 82,47 dengan presentase ketuntasan 78,94% dan pada pertemuan II mengalami peningkatan rata-rata kelas menjadi 89,26 dengan presentase

¹⁶ Nur Hijratul Laili, *Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukolilo no. 250 Kecamatan Bulak Surabaya* (Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2011)

ketuntasan sebesar 89,47%. Penelitian terdahulu dan Penelitian yang akan datang memiliki banyak kesamaan namun perbedaannya adalah mengenai Subyek Penelitian, Penelitian terdahulu dilakukan di SDN 2 Karangtalun Tahun 2013/2014 kepada Siswa kelas II, sedangkan Penelitian yang akan datang dilakukan di SD Plus Al-Qodiri Jember pada kelas I.¹⁷

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nosirotun, yang berjudul *“Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan belajar bingo pada siswa kelas II SD Negeri 04 Jaten tahun ajaran 2011/2012”*.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah bahwa melalui permainan bingo, kemampuan penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan dan hasil belajar siswa 39,5% pada data awal menjadi 50% kemudian meningkat menjadi 87% hingga mencapai hasil belajar pada siklus III mampu mencapai 87%. Kreatifitas belajar siswa juga meningkat, perubahan hasil belajar pada kreatifitas belajar dapat terlihat dari data awal 0%, siklus I ada meningkat menjadi 30,5%. Pada siklus II sebesar 50%, hingga pada siklus IIII merupakan puncak dari hasil tindakan dengan permainan bingo seluruh siswa mau dan mampu mengembangkan kreatifitasnya mencapai 92%. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan datang adalah, sama berikhtiar meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia, Perbedaan penelitian

¹⁷ Desiana Wahyu Utami, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip Pada Siswa Kelas II SDN 2 Karangtalun Tahun 2013/2014* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014)

terdahulu dengan penelitian yang akan datang adalah Penelitian terdahulu menggunakan Permainan belajar bingo, sementara penelitian yang akan datang menggunakan Media Papan Selip (Slot board) dan Penelitian Terdahulu menggunakan 3 siklus, sementara Penelitian yang akan datang menggunakan 2 siklus.¹⁸

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Sofia Kartika (2011)	Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Penerapan Teknik Media Gambar dan Penguasaan Kosakata pada Siswa Kelas V SDN 1 Tegalrejo Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011	• Peningkatan Penguasaan Kosakata • Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas	• Penelitian ini menggunakan Media Gambar • Waktu dan Subjek Penelitian
2	Nur Hijratul Laili (2011)	Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Sukolilo No. 250 Kecamatan Bulak Surabaya	• Meningkatkan Penguasaan Kosakata • Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. • Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas	• Penelitian ini menggunakan Permainan Scrabble • Waktu dan Subjek Penelitian

¹⁸ Siti Nosirotun, *Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan belajar bingo pada siswa kelas II SD Negeri 04 Jaten tahun ajaran 2011/2012* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012)

3	Desiana Wahyu Utami (2014)	Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip Pada Siswa Kelas II SDN 2 Karangtalun Tahun 2013/2014	• Meningkatkan Penguasaan Kosakata • Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. • Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas • Penelitian ini menggunakan Media Papan Selip	• Waktu dan Subjek Penelitian
4	Siti Nosirotnun (2012)	Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan belajar bingo pada siswa kelas II SD Negeri 04 Jaten tahun ajaran 2011/2012	• Meningkatkan Penguasaan Kosakata • Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. • Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas	• Penelitian ini menggunakan Permainan belajar bingo • Waktu dan Subjek Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dicantumkan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu dan penelitian yang akan datang memiliki banyak persamaan dan beberapa perbedaan.

Persamaan pertama membahas tentang Peningkatan Kosakata siswa, hanya saja menggunakan media yang berbeda .Persamaan yang kedua adalah sama sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Persamaan yang ketiga

menggunakan Instrumen Penelitian yang sama yaitu Observasi, Wawancara, Tes, dan Dokumentasi. Selain terdapat persamaan, Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan datang memiliki perbedaan yaitu menggunakan Media yang berbeda untuk mencapai Penguasaan Kosakata Siswa. Perbedaan yang kedua adalah mengenai Waktu dan Subyek yang jelas berbeda

B. KAJIAN TEORI

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan fokus kajian.

1. Kosa Kata

a. Pengertian Kosakata

Kosakata Bahasa Indonesia adalah semua kata yang terdapat dalam bahasa Indonesia. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kosakata bermakna: 1) unsur bahasa yang diucapkan dan dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa, 2) ujar, bicara, 3) morfem atau kombinasi morfem yang oleh bahasawan dianggap satuan bahasa yang berdiri sendiri, terjadi dari morfem tunggal atau morfem gabungan.¹⁹

Menurut Adiwimarta kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Dalam hal kosakata bahasa Indonesia,

¹⁹Mansoer Pateda, *Semantik Leksikal* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), 14

yang disebut kosakata bahasa Indonesia adalah semua kata yang ada dalam bahasa Indonesia seperti yang didaftarkan di dalam kamus-kamus bahasa Indonesia.²⁰

Terkadang pendapat mengenai pengertian kosakata berbeda satu sama lain walaupun tujuan dan maksudnya sama, adapun yang memberikan pengertian yang hampir sama, satu dengan yang lainnya, seperti yang diungkapkan oleh Harimurti Kridalaksana. 1) komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam kalimat, 2) kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara, penulis atau suatu bahasa, 3) Daftar kata-kata yang disusun seperti kamus tentang dengan penjelasan yang singkat dan praktis.²¹

Penutur bahasa yang baik adalah penutur yang memiliki kekayaan kosakata yang cukup, sehingga ia mampu berkomunikasi dengan penutur asli bahasa itu dengan baik.²²

Pembentukan kosakata atau pembendaharaan kata selalu berubah dan bertambah, ini di pengaruhi oleh faktor internal misalnya perkembangan daya pikir dan mental karena kematangan, bertambah usia, intelegensi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal misalnya pengalaman, belajar dan lingkungan yang mendukung.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kumpulan kata yang terdapat dalam suatu bahasa dan

²⁰ Abdul Chaer, *Leksikologi & Leksikografi Indonesia* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2007), 6

²¹ Harimurti Kridalaksana, *Kamus Logistic* (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 1985), 98.

²² Nurhadi, *Tata Bahasa Pendidikan* (Semarang: IKIP Semarang Press, 1995), h. 330.

terdaftar dalam kamus besar bahasa Indonesia yang terdiri atas bunyi yang di hasilkan oleh alat bicara manusia, yang terdapat komponen bahasayangterdiridariinformasitentangmaknaandanpemakaia n kata dalam kalimat yang berbeda dalam ingatan seseorang yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca dan dapat di ungkapkan melalui ucapan atau tulisan, pemakaian kata dalam kalimat yang berbeda dalam ingatan seseorang yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca dan dapat di ungkapkan melalui ucapan atau tulisan.

b. Klasifikasi Kosakata

Kosakata bisa dibagi atas :

- 1) Kata benda
- 2) Kata sifat
- 3) Kata tugas²³

Dari 3 jenis kata yang telah disebutkan di atas, maka akan dibahas satu persatu dengan lebih jelas lagi.

1) Kata Benda

Dalam tata bahasa, kata benda dibatasi dengan nama dari semua benda segala yang di bendakan. Menurut wujudnya kata benda dibedakan dalam 2 kelompok, yaitu:

Kata benda konkrit, yaitu: nama dari benda-benda yang ditangkap dengan panca indera. Kata benda konkrit dibagi atas:

²³Harimurti Kridalaksana, *Kelas Kata Dalam Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 1990), 65.

Nama diri, misalnya : zidan, iqbal, faradiba, nadira.
 Nama benda, misalnya : buku, pensil, penghapus, rautan.
 Nama zat, misalnya : air, api, tanah.
 Nama alat, misalnya : pisau, cangkul, gergaji, obeng.
 Nama jenis, misalnya : guru, siswa.

Kata benda abstrak, yaitu : nama-nama benda yang tidak ditangkap oleh panca indera. Kata benda abstrak dibagi atas:

Nama sifat, misalnya : Keagungan, kehinaan, kemuliaan, kebesaran, kebodohan.

Nama perbuatan, misalnya : Pemukulan, pencurian, mengalahkan.

Kata kerja dibatasi dengan semua kata yang menyatakan perbuatan, tindakan, proses gerak, keadaan, atau terjadinya sesuatu. Contohnya seperti makan, minum, berjalan, berlari dan sebagainya.

2) Kata Sifat

Batasan pengertian kata sifat yaitu kata yang menyatakan sifat atau hal keadaan dari suatu benda seperti tinggi, rendah, lama, baru. Namun batasan lain mengatakan yang memberi keterangan atau menerangkan kata benda. Macam-macam kata sifat terdiri dari:

Deskripsi Warna, Kata-kata sifat yang mendeskripsikan warna dalam bahasa Indonesia adalah : hitam, putih, merah,

hijau, kuning, dan biru. Yang merupakan kata asli nama-nama warnalain merupakan keturunan atau pinjaman, yaitu abu-abu, kelabu, coklat, ungu, oranye, merah jambu, merah darah, dll.

Deskripsi ukuran, Kata-kata sifat yang mendeskripsikan ukuran (berat, luas, panjang, waktu) adalah : luas-sempit, berat-ringan, tinggi- rendah, dan lain-lain.

Deskripsi suasana hati, Kata sifat yang mendeskripsikan suasana hati seseorang seperti senang, sedih, gembira, bahagia, dan lain- lain.

Deskripsi kualitas, Kata-kata sifat yang mendeskripsikan kualitas fisik, mental dan moral. Seperti : keras, lembut, sukar, gampang, miskin, kaya, adil, kejam, dan lain-lain.

Deskripsi penerapan, Kata sifat yang menggambarkan deskripsi penerapan mempunyai pertalian dengan apa yang diserap panca indera, yaitu penglihatan, seperti : terang-gelap, kotor-bersih. Pendengaran, seperti: jelas-kabur. Penciuman, seperti: busuk- harum. Peraba, seperti : tajam-tumpul, basah-kering. Citra rasa, seperti : pahit, asam, manis, pedas, dan lain-lain.²⁴

3) Kata Tugas

Kata yang hanya menduduki fungsi periperal kalimat dan karena itu hanya berfungsi menghubungkan fungsi-fungsi utama

²⁴Kridalaksana,74.

sebuah kalimat, serta dari sudut semantic hanya mengandung konsep-konsep relasional. Kata tugas merupakan kata yang hanya memiliki arti gramatikal dan tidak memiliki makna leksikal, sehingga maknanya bisa menjadi jelas jika dihubungkan dengan kata lain. Yang termasuk dalam jenis kata tugas adalah:

Kata Depan, merupakan kata yang merangkaikan kata-kata atau bagian-bagian kalimat. Dikelompokkan dalam 3 bagian, yaitu 1) menyatakan tempat, seperti : di, ke, dari. 2) bagian kata-kata yang menyatakan orang atau benda, waktu, atau kiasan. Kata depan di “di” diganti dengan kata “pada”, seperti pada saya, pada zaman dulu. 3) menyatakan katadepan berupa kata tunggal, seperti oleh, dimana, disini, demi, berkat, untuk, tentang, dan sebagainya.

Kata keterangan, merupakan kata-kata yang memberi keterangan tentang kata kerja, kata sifat, kata bilangan, menunjukkan tempat. Contohnya seperti berlari kencang, sopan tingkah lakunya, juara kesatu, di samping, dirumah.

Kata sambung, menyatakan yang menghubungkan kalimat-kalimat. Cara menghubungkan kata atau kalimat dapat berlangsung dengan berbagai cara, diantaranya menyatakan gabungan seperti, dan, lagi, serta. Menyatakan pertentangan

seperti tetapi, melainkan. Menyatakan waktu seperti bila, ketika, sebelum, sejak, selama.

Kata sandang, tidak mengandung suatu arti tetapi mempunyai fungsi. Kata sandang akan bermakna jika diikuti kata-kata lain. Contoh kata sandang diantaranya: yang, itu, si, sang, dan lain-lain.

Kata seru, dianggap kata yang paling tua dalam kehidupan manusia, di seluruh negara yangberlainan bahasanya pun tidak terdapat perbedaan. Kata seru fungsinya untuk mengungkapkan perasaan dan maksud seseorang. Contohnya seperti: yah, aduh, wah, oh, cis, dan lain-lain.²⁵

c. Fase-Fase Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata terjadi secara bertahap seiring dengan proses perkembangan manusia. Dalam hal ini Gorys Keraf membagi fase penguasaan kosakata menjadi tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

1) Masa Kanak-kanak

Pada tahap ini seorang anak-anak menguasai kosakata cenderung untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang konkret. Pada masa ini, anak-anak inginmengetahui kata-kata untuk mengungkapkan hal-hal yang terlihat oleh dirinya.

²⁵Kridalaksana, 80.

2) Masa Remaja

Pada masa ini anak mulai belajar untuk memperluas penguasaan kosakatanya. Proses ini berlangsung secara sadar dan dilakukan secara sengaja melalui proses belajar.

3) Masa Dewasa

Pada masa ini seseorang sudah semakin banyak terlibat dalam proses komunikasi dan seseorang akan semakin tertarik untuk mengenal dan mempelajari kata-kata baru untuk digunakan dalam proses komunikasi dengan masyarakat sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses perkembangan penguasaan kosakata seseorang didapat melalui sebuah proses yang berjalan secara kontinu sesuai tahapan dan proses seiring dengan perkembangan orang tersebut.

d. Pembelajaran Kosakata

Pengajaran kosakata pada intinya ialah mengajarkan penguasaan kosakata dengan maknanya. Namun penguasaan kata tidak hanya sebatas mampu menggunakan kata-kata pada kalimat akan tetapi juga menambahkan kata-kata baru dan memahami artinya serta menambahkan kata-kata baru tersebut ke dalam ingatan siswa.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media Pembelajaran adalah, alat komunikasi yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran, guna mempermudah penyampaian materi dari guru kepada peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang- kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu guru/pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi berikut ini: 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, 3) Seluk-beluk proses belajar, 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran, 5) Nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran, 6) Pemilihan dan penggunaan

mediapendidikan,7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajar.²⁶

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Di jelaskan pula oleh Raharjo, bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.²⁷

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara hafiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerimaan pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur.²⁸

AECT(*association of education and communication technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Disamping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan

²⁶Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011), 7.

²⁷Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 7.

²⁸Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 8

istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isipelajaran.²⁹

Dari beberapa pengertian media diatas bahwa media adalah perantara dan pengantar materi dalam proses belajar. media juga dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk- bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

b. Macam-macam Media

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Yang termasuk media grafis antara lain: a) Gambar Atau Foto, b) Sketsa , c)

Diagram Atau Skema, d) Bagan Atau Chart, e) Grafik , f) Poster, g) Komik, h) Peta, i) Lukisan Dan j) Flip Chart.³⁰

2) Media Bahan Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau offset. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf-huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis media bahan cetak ini diantaranya ialah a) buku teks, b) modul, c) bahan pengajaran terprogram.³¹

3) Media gambar diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.³²

4) Media OHT dan OHP

OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 x 11 inci. Jenis bahan yang dapat digunakan sebagai OHT yaitu : 1) *Write on flim* (plastik transparansi), 2) *PPC transparency film* (PPC = *Plain Paper Copier*), 3) *Infrared transparencyfilm*.

³⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 12

³¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 12

³² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 12

OHP (*Overhead Projector*) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar. Biasanya alat ini digunakan untuk menggantikan papan tulis. Ada dua jenis model OHP yaitu 1) *OHP Classroom*, 2) *OHP Portable*.³³

5) *Media Opaque Projektor*

Opaque Projektor atau proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun yang tiga dimensi.³⁴

6) *Media Slide*

Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. Slide atau film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik.³⁵

7) *Media Filmstrip*

Filmstrip atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya filmstrip ini terdiri atas beberapa film yang

³³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 12

³⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 12

³⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 13

merupakan satu kesatuan (merupakan gelang, dimana antara ujung yang satu dengan ujung yang lainnya bersatu).³⁶

8) Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect. Jenis media audio ini diantaranya : 1) media radio, 2) media alat perekam pita magnetik.³⁷

9) Media audio visual diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain 1) media sound slide (slide suara), 2) film strip bersuara, dan 3) halaman bersuara.³⁸

10) Media Film (*motion pictures*)

Film juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan gerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan

³⁶ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 13

³⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 13

³⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 14

audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya.

Jenis media film diantaranya, film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggelapan ruangan.³⁹

11) Media Televisi

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantaranya : 1) televisi terbuka (*open boardcast television*), 2) televisi siaran terbatas/ TVTS (*Cole Circuit Televirion/ CCTV*), dan 3) *video-cassette recorder(VCR)*.

Pengertian multi media sering dikacaukan dengan pengertian multi image. Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.⁴⁰

c. Landasan Teoritis Penggunaan Media.

Menurut Bruner, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu:

- 1) Pengalaman langsung (*enactive*),
- 2) Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan
- 3) Pengalaman abstrak (*symbolic*).⁴¹

Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “anyaman” dipahami dengan langsung membuat „anyaman“. Pada

³⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 14

⁴⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 14.

⁴¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 11.

tingkatan kedua yang diberi label iconic (gambar atau image), kata “anyaman” dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film.

Levie dan levie yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata (*visual dan verbal*) menyimpulkan, bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurutan (sekuensial). Hal ini merupakan salah satu bukti dukungan atas konsep dual coding hypothesis (hipotesis koding ganda) dari Paivio. Konsep itu mengatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi image, dan yang lainnya untuk mengolah image nonverbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal.⁴²

d. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu a) fungsi atensi, b) fungsi afektif, c) fungsi kognitif, d) Fungsi kompensatoris.

⁴²Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Pedagogia, 2012), 31.

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu a) fungsi atensi, b) fungsi afektif, c) fungsi kognitif, d) Fungsi kompensatoris.⁴³

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.⁴⁴

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsikognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.⁴⁵

4) Fungsi kompensatoris.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks

⁴³Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto,21.

⁴⁴Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto,21

⁴⁵Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto,21

untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁴⁶

e. Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegunaan dan manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Arief S.Sadiman, dkk. menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut:⁴⁷

- 4) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 6) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
- 7) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- 8) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun

⁴⁶ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 22

⁴⁷ Sukiman, 40.

binatang.⁴⁸

3. Media Papan Selip (*Slot Board*)

1) Pengertian Media Papan Selip (*Slot Board*)

Media papan selip (*slot board*) ini sering juga disebut carta kantong (*pocket chart*). Bahan untuk membuatnya adalah tripleks, karton, atau styrofoam dengan ukuran kurang lebih 60x40 cm, crayon, kertas lipat, kartu huruf dan gambar. Ukuran karton dan triplek tersebut tidak mutlak, dapat diperbesar atau diperkecil menurut keperluan. Pada papan tersebut dipasang beberapa deret kantong atau selipan huruf dan gambar yang terbuat dari karton.⁴⁹

Kantong atau selipan tersebut membujur dari kanan ke kiri. Besar kantong disesuaikan dengan besar kecilnya huruf dan gambar yang akan diselipkan. Media ini sangat sesuai untuk menerangkan susunan huruf yang benar menjadu suatu kosakata, dan sesuai untuk melatih penguasaan kosakata yang disusunnya.

Papan selip merupakan media yang berupa papan yang memiliki saku. Papan ini ditempelkan pada papan tulis yang diletakkan dari ujung kiri ke ujung kanan, papan ini dibuat dari karton ukurannya 100 cmx 70 cm. Papan selip sangat membantu siswa dala mempelajari kosakata dan mengurutkan huruf, dengan mengganti gambar sebagai kosakata.

⁴⁸ Sukiman, 40.

⁴⁹ Ismawati, 112.

2) Teknik Penggunaan Media Papan Selip (*Slot board*)

- 1) Kartu-kartu huruf diselipkan pada papan yang sudah disediakan secara berderet huruf A-Z dan kartu-kartu gambar.
- 2) Siswa mengambil sebuah gambar pada papan atau melengkapi kalimat dengan kata, kemudian kosakatanya dibacakan, dan siswa menyelipkan satu persatu kartu huruf di papan yang sudah disediakan sesuai gambar yang dipilihnya.
- 3) Setelah itu kosakata dibaca siswa dan diartikannya.
- 4) Setelah guru memberikan penjelasan lebih lanjut, huruf-huruf itu dirangkai lagi menjadi suku kata. Siswa melakukan seperti apa yang dilakukan guru, begitu seterusnya.

f. Fungsi Media Papan Selip (*Slot board*)

Untuk menyelipkan kartu-kartu huruf dan gambar yang disusun menjadi suatu kosakata. Media ini sangat sesuai untuk menerangkan huruf-huruf, Penguasaan kosakata melalui gambar dan makna kata

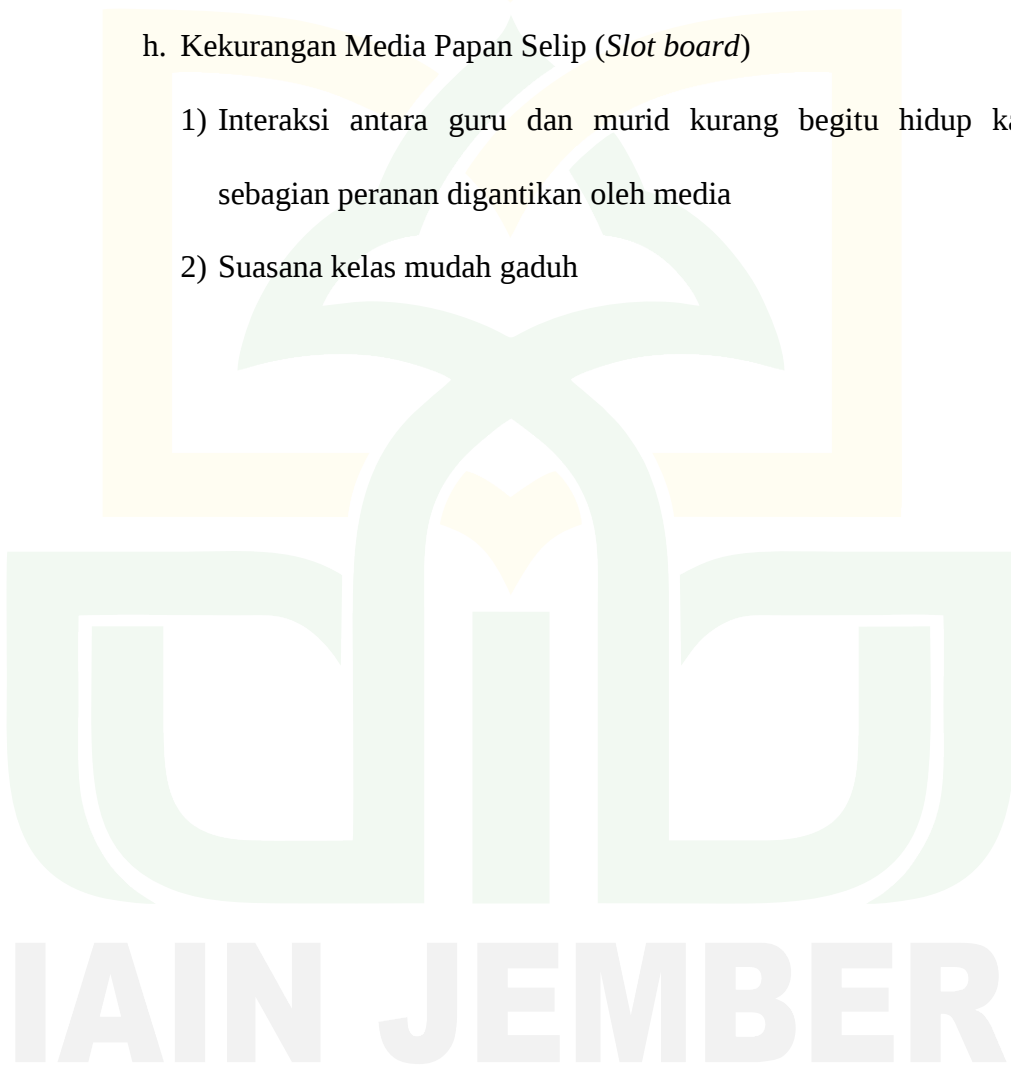
g. Kelebihan Media Papan Selip (*Slot board*)

- 1) Membantu memudahkan belajar siswa
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi nyata). Sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi siswa.
- 3) Peserta didik dapat berbicara langsung dengan menggunakan media yang tersedia dalam bahasa Indonesia.
- 4) Suasana kelas lebih hidup dan menarik

5) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata guru. Sehingga siswa menjadi lebih aktif karena selain mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

h. Kekurangan Media Papan Selip (*Slot board*)

- 1) Interaksi antara guru dan murid kurang begitu hidup karena sebagian peranan digantikan oleh media
- 2) Suasana kelas mudah gaduh



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang mana diharapkan temuan-temuan yang bersifat empiris dapat dideskripsikan secara lebih rinci, lebih jelas, dan lebih akurat. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu objek atau fenomena tertentu dan peneliti merupakan instrument kunci. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif ini dikarenakan penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang akan diamati.⁵⁰

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (*ClassRoom Action Research*) yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.⁵¹ Penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan terutama proses dan hasil belajar peserta didik pada level kelas.⁵²

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk memperbaiki dasar pemikiran dan kepatutan dari praktik-praktik belajar

⁵⁰ Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis* (Jakarta; Kencana, 2019), 28.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, (dkk), *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 3.

⁵² Nurdinah Hanifah, *Memahami Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi* (Bandung: UPI PRESS, 2014), 1.

mengajar, serta memperbaiki pemahaman dari praktik-praktik mengajar dan memperbaiki situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilakukan.⁵³

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dari Kemmis dan Mc. Taggart dimana ada 4 tahap didalam nya yaitu:

1. Tahap 1: perencanaan meliputi aspek, apa, kapan, mengapa, dimana, siapa dan bagaimana.
2. Tahap 2: pelaksanaan rancangan.
3. Tahap 3: pengamatan oleh pengamat.
4. Tahap 4: refleksi yaitu mengulang kembali apa yang telah terjadi.⁵⁴

Secara keseluruhan ke empat tahap ini membentuk sebuah siklus, yang kemudian di ikuti oleh siklus lain secara berkesinambungan, sebelum ke empat tahap ini lakukan perlu adanya identifikasi masalah, analisis masalah, rumusan masalah dan rumusan hipotesis tindakan. Model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart dipilih oleh peneliti karena model penelitian ini merupakan model PTK yang cukup sesuai dengan permasalahan yang terjadi.

Menurut Jasa Ungguh Muliawan PTK banyak digunakan dalam menyelesaikan masalah dalam meningkatkan kualitas belajar, karena jenis penelitian ini memiliki beberapa fungsi antara lain:⁵⁵

- 1) Sebagai alat untuk memecahkan masalah melalui diagnosis dalam situasi tertentu.

⁵³ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 22.

⁵⁴ Zainal Aqib dan M. Choitibuddin, *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 5.

⁵⁵ Jasa Ungguh Muliawan, *Penelitian Tindakan Kelas (classroom Action Research)*, (Jogjakarta: Gava Media, 2010), 100-101.

- 2) Sebagai alat pelatihan jabatan dan membekali guru dengan ketrampilan, metode dan teknik mengajar yang baru, mempertajam kelancaran analisisnya, dan menyadari kelebihan dan kekurangan pada dirinya.
- 3) Sebagai alat untuk mengenalkan pendekatan baru atau inovatif dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai alat untuk meningkatkan komunikasi antara guru dilapangan dengan peneliti akademis.
- 5) Sebagai alternatif yang lebih baik untuk mengantisipasi pendekatan yang lebih subyektif, impresionistik dalam memecahkan masalah di dalam kelas.

Berdasarkan pemahaman di atas, penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran

B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian

PTK ini dilaksanakan pada kelas I SD Plus Al-Qodiri Jember, semester genap tahun ajaran 2020/2021. Adapun subyek PTK ini adalah peserta didik kelas I SD Plus Al-Qodiri Jember yang berjumlah 20 orang. PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Alasan mengapa dilakukan 2 siklus karena peneliti dan guru menilai peningkatan kosakata siswa dari peningkatan nilai mereka, dan nilai diatas KKM dengan presentase

ketuntasan 86% ada pada siklus 2 pertemuan 2. Untuk itu, kami akhiri tindakan karna Media Papan Selip (Slot Board) disimpulkan bisa meningkatkan Kosakata siswa.

C. Prosedur Penelitian

Tahapan yang akan dilakukan selama kegiatan penelitian terdiri atas :

1. Perencanaan Tindakan.

Perencanaan tindakan dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti, termasuk hasil penelitian, pada tahap ini peneliti merencanakan tindakan yang akan dilakukan, termasuk menyusun perangkat pembelajaran yang di perlukan dan lain-lain. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan.

Istilah untuk penelitian kolaborasi. Dalam tahapan menyusun Perencanaan rancangan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati kemudian membuat instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan perangkat pembelajaran mulai dari awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir sesuai dengan RPP. Kegiatan ini dilaksanakan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dalam tahapan ini guru harus

ingat dan berusaha menanati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus berlaku wajar, tidak dibuat-buat

3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah pengamatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh kolaborator dan atau observer secara simultan (bersamaan pada saat pembelajaran berlangsung).

4. Tahap Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengevaluasi hasil analisis data bersama kolaborator yang akan direkomendasikan tentang hasil suatu tindakan yang dilakukan demi mencapai penelitian dari seluruh aspek/indikator yang ditentukan. Peneliti mengkaji dan melihat ulang hasil dan tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi peneliti dapat melakukan perbaikan terhadap perencanaan awal.

Empat tahapan ini harus muncul disetiap siklus yang ada mulai dari siklus satu dan seterusnya, Siklus inilah yang menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan, yaitu bahwa penelitian tindakan harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan hanya satu kali intervensi. Jadi dalam PTK dimulai dengan siklus 1 apabila siklus ini sudah menunjukkan keberhasilan, peningkatan dan hambatan maka bias dilanjutkan ke rancangan siklus kedua dengan model yang sama namun ada perbaikan atas hambatan dan kekurangan dari siklus 1.

D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini penulis berencana melaksanakan 2 siklus, untuk meningkatkan Kosakata siswa kelas 1 SD Plus Al-Qodiri Jember, adapun setiap siklus memiliki empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Adapun rincian siklus 1 sebagai berikut :

1. Perencanaan

Tahap perencanaan ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk membuat rancangan RPP yang cocok dan sesuai untuk digunakan dalam penggunaan media papan selip (*slot board*) mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas dalam hal ini peneliti menyiapkan media, mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan dan menyusun lembar observasi kemudian terakhir peneliti menyusun rangkaian tes akhir yang sesuai dengan indikator media papan selip.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini adalah tahapan penggunaan media papan selip dalam pembelajaran Tematik khususnya Bahasa Indonesia dengan menggunakan RPP yang telah dirancang sebelumnya, dalam hal ini pelaku tindakan mengajar pada penelitian ini adalah peneliti sekaligus sebagai observer. Pelaksanaan tindakan siklus pertama menggunakan media papan selip dilakukan dalam tiga kali pertemuan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung dimana peneliti mengamati tindakan yang dilakukan pendidik dan peserta didik selama penggunaan media papan selip kemudian hasil pengamatan ini dicatat sebagai acuan untuk memperbaiki kendala yang terjadi pada siklus selanjutnya.

4. Tahap Refleksi

Tahapan ini adalah tahapan terakhir dalam satu siklus dimana peneliti dan pendidik mengulas kembali hal-hal yang terjadi selama dan sebelum pelaksanaan tindakan berlangsung, berpedoman dengan hasil pengamatan refleksi dilakukan kemudian merinci dan menganalisa kendala-kendala yang dihadapi siswa serta hasil dari implementasi pemecahan masalah untuk menentukan perkembangan kemajuan dan kelemahan yang terjadi sebagai dasar acuan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Analisis hasil meningkatkan kosakata peserta didik dan data yang terkumpul dari kegiatan observasi dianalisis dan diinterpretasi sehingga diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah meningkatkan hasil atau tidak, namun jika pada tahap ini jika dirasa telah berhasil maka siklus dapat dihentikan.

Ke empat tahapan ini dilaksanakan secara runtut dan bertahap dan satu siklus adapun tahapan pada siklus 2 sama dengan siklus 1 namun pada siklus 2 tahapannya mengalami perbaikan sebagai bentuk penyempurna

siklus satu sehingga diharapkan ada perubahan yang baik setelah dilaksanakan siklus 2.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas antara lain meliputi: tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Namun teknik yang digunakan harus sesuai dengan jenis data penelitian.⁵⁶ Sehingga dalam penelitian jenis data yang digunakan peneliti adalah data kualitatif.

Jenis data kualitatif adalah data yang berupa kalimat-kalimat, atau data yang dikategorikan berdasarkan objek yang diteliti.⁵⁷

Tindakan dalam penelitian dilakukan 2 siklus hingga nilai siswa diatas kkm (70). Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik dan guru kelas I Sd Plus Al-Qodiri Jember .

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis model Miles dan Huberman, dan Saldana. Menurut Miles dan Huberman, dan Saldana di dalam analisis data kualitatif terdapat tiga alur aktivitas yang terjadi secara bersamaan. Aktivitas dalam analisis data tersebut yaitu, *Data Condensation* (Kondensasi Data), *Data Display* (Penyajian Data) dan *Conclusion Drawing/ Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi).⁵⁸

⁵⁶ Pitalis Mawardi B, S.Pd, M.Pd, *Penelitian Tindakan Sekolah Dan Best Practice* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media,2020), 147.

⁵⁷ Taufiqur Rahman, S.Pd, M.Pd.I, *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2018), 63.

⁵⁸ Matthew B. Miles, dkk, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* 3 rd edition, (California: Sage Publication, 2014), 8.

1. *Data Condensation* (Kondensasi Data)

Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul dalam catatan lapangan yang ditulis, transkrip wawancara, dokumen, dan bahan empiris lainnya.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data adalah kumpulan informasi terorganisir dan terkompresi yang memungkinkan penarikan dan tindakan kesimpulan. Penyajian data membantu dalam memahami apa yang terjadi dalam memahami apa yang terjadi dan untuk melakukan sesuatu, termasuk analisis yang lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

3. *Conclusion Drawing/ Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)

Kegiatan analisis yang ketiga adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, proposisi, kesimpulan-kesimpulan “final” mungkin tidak muncul sampai pengumpulan data berakhir, tergantung besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanan data, dan metode pencarian ulang yang digunakan, kecakapan peneliti, dan tuntutan-tuntutan pemberi dana.

G. Keabsahan Data

Dalam melaksanakan penelitian sehingga mendapatkan hasil yang dapat dipertanggung jawabkan maka perlu diadakan pengecekan keabsahan data dengan tujuan membuktikan apa yang telah diamati oleh peneliti sesuai dengan apa yang ada di lapangan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Triangulasi. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan hasil *post test* dengan hasil observasi mengenai tingkah laku siswa pada saat kegiatan pembelajaran, serta membandingkan pula hasil *post test* dengan hasil wawancara untuk menguji keabsahan data yang diperoleh. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

1. Triangulasi teknik, yaitu menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.⁵⁹ Triangulasi teknik dilakukan dengan cara membandingkan data hasil wawancara antara beberapa informasi (kepala madrasah, wali kelas dan siswa) dengan hasil observasi, isi dokumentasi yang terkait dengan penelitian seperti RPP dan dokumentasi yang berupa foto-foto.
2. Triangulasi sumber, yaitu untuk mengulangi kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.⁶⁰ Triangulasi sumber yang digunakan peneliti adalah tentang “Penggunaan Media Papan Selip (Slot Board) dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas 1 SD Plus Al-Qodiri

⁵⁹ Zulmiyetri dan Nurhastuti, *Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2020), 166

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2017), 368.

Jember tahun pelajaran 2020/2021". Triangulasi sumber ini digunakan untuk membandingkan hasil wawancara mulai dari kepala sekolah SD Plus Al-Qodiri, wali kelas dan siswa kelas 1. Sehingga data yang diperoleh merupakan data yang valid.

H. Indikator Kinerja

1. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus ;
2. Pada siklus terakhir, $\geq 80\%$ peserta didik mencapai nilai di atasKKM (70) nilai kemampuan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik;
3. Presentase Ketuntasan siswa, $\geq 80\%$ siswa harus tuntas di atas KKM

I. Tim Peneliti

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri dibantu dengan guru kelas I di SD Plus Al-Qodiri Jember Ibu Siti Rofiah, Sd. dan Bapak Hartono, M.Pd. yang bertindak sebagai kolaborator.

J. Jadwal Penelitian

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Pekan Ke-				
		1 (Jan-21)	2-3 (Jan-21)	1 (Feb-21)	2-3 (Feb-21)	1 (Mar-21)
1	Persiapan	√				
	Menyusun Konsep Pelaksanaan	√				
	Menyusun Instrumen		√			
2	Pelaksanaan			√		
	Melakukan Tindakan Siklus 1			√		

	Melakukan Tindakan Siklus 2				√	
3	Penyusunan Laporan				√	
	Menyusun Draft Laporan					√
	Menyelesaikan Laporan					√



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran dan Objek Penelitian

Objek Penelitian dalam penyusunan skripsi adalah SD Plus Al-Qodiri Jember. Gambaran lengkap mengenai latar belakang objek penelitian ini dapat dikemukakan secara sistematis sebagai berikut :

1. Profil SD Plus Al-Qodiri Jember

SD Plus Al-Qodiri Jember salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Jember yang berstatus swasta karna berada dalam naungan Pondok Pesantren Al-Qodiri. Adapun Lokasi SD Plus Al-Qodiri Jember ini berada di Jln Manggar No. 139A, Gebang Poreng, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68117.

Pada masa pandemi (covid19), SD Plus Al-Qodiri tetap melakukan kegiatan pembelajaran offline, hanya saja dibatasi hanya 3-4 hari pertemuan setiap minggu, dan dibatasi waktu.

2. Visi Sekolah

Visi SD Plus Al-Qodiri adalah “Anggun dalam berperilaku, meningkatkan prestasi, berwawasan global yang dilandasi IPTEQ dan IMTAQ”. Indikator ketercapaian visi di atas adalah sebagai berikut :

- a. Berperilaku santun dalam berbicara (tutur kata)
- b. Berperilaku sopan dalam bertingkah laku
- c. Berperilaku jujur dan merendahkan hati
- d. Berprestasi dalam bidang keagamaan

- e. Berprestasi dalam bidang akademik
- f. Berprestasi dalam bidang olahraga
- g. Melaksanakan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya.⁶¹

3. Misi Sekolah

Mengacu pada visi sekolah di atas maka misi SD Plus Al-Qodiri sebagai berikut :

- a. Mengoptimalkan tingkah laku dan keyakinan/ aqidah melalui pengalaman ajaran islam
- b. Meningkatkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan dalam rangka menunjang pelaksanaan pembelajaran secara maksimal
- c. Membiasakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan, (PAIKEM)
- d. Mengembangkan kualitas kinerja tenaga kependidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan
- e. Membudayakan nilai-nilai 18 karakter dengan efisien
- f. Melaksanakan penilaian autentik sesuai dengan kompetensi dasar masing-masing mata pelajaran dan mengadakan program pengayaan serta remedial
- g. Melaksanakan kegiatan kesiswaan dalam bidang akademik dan non akademik (olahraga seni dan keagamaan secara maksimal) untuk mengembangkan kemampuan dan minat siswa

⁶¹ Imam, Wawancara, Jember. 12 Februari 2021.

- h. Membudayakan saling memberi salam jika bertemu warga sekolah
- i. Melaksanakan pembelajaran TPA bagi anak-anak kelas awal dan pembelajaran Tartil Al-Qur'an bagi siswa-siswa kelas tinggi serta membiasakan sholat Dhuhur berjamaah.⁶²

4. Tujuan Sekolah

Penyelenggaraan pendidikan dasar dan untuk merealisasikan visi dan misi sekolah, maka tujuan yang dicapai adalah :

- a. Siswa lulus 100% dan 80% dapat melanjutkan sekolah favorit
- b. Semua guru merancang pembelajaran yang berbasis scientific, tematik dan terintegrasi sesuai model belajar relevan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik baik dari aspek fisik, moral, social, kultural, emosional dan intelektual.
- c. Sekolah memiliki media pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi dan seni.
- d. Terwujudnya profesionalisme kinerja tenaga kependidikan yaitu terjadi perubahan pola pikir (mindset) guru dalam mempersiapkan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran sesuai dengan pendekatan kurikulum 2013.
- e. Semua tenaga kependidikan dapat melaksanakan proses belajar mengajar secara disiplin, efektif, dan efisien melalui pembelajaran *scientific*

⁶² Imam, Wawancara, Jember. 12 Februari 2021.

- f. Mampu melaksanakan manajemen berbasis sekolah (MBS) secara profesional.
- g. Semua guru dapat melaksanakan penilaian secara periodik, penilaian hasil belajar ditunjukkan untuk mengetahui dan memperbaiki pencapaian kompetensi.
- h. Siswa memiliki prestasi dalam bidang akademik dan non akademik (olahraga, seni, dan keagamaan)
- i. Mampu menggalang partisipasi masyarakat secara maksimal dalam mengembangkan mutu sekolah baik secara fisik dan non fisik
- j. Terjalin hubungan harmonis, ramah siswa dan saling menghormati antar warga sekolah, dan jika bertemu saling memberi salam
- k. Tumbuhnya jiwa nasionalisme dan wawasan kebangsaan secara pribadi bangsa Indonesia yang berbudaya dapat tertanam dan berkembang sebagai budaya sekolah
- l. Tercetaknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa.⁶³

B. HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini, peneliti menyajikan data secara lengkap dari pra siklus dan setiap siklus, sehingga memberikan gambaran yang jelas tentang ada atau tidak adanya peningkatan/ perubahan pada proses dan hasil belajar.

⁶³ Imam, Wawancara, Jember. 12 Februari 2021.

1. Deskripsi Pra-siklus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan proses pengamatan dengan cara observasi langsung serta diadakan wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan peserta didik. Hal tersebut dilakukan, untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas 1 SD plus Al-Qodiri, khususnya pada kosakata Bahasa Indonesia.

Jumlah siswa kelas I SD Plus Al-Qodiri sebanyak 15 siswa, terdiri dari 5 laki-laki dan 10 perempuan. Berdasarkan hasil pengamatan awal sebelum dilakukan tindakan, peserta didik masih kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar terutama pada Kosakata Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dalam nilai penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia yang masih rendah.

Untuk pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia, aktivitas peserta didik masih rendah, peserta didik masih enggan untuk bertanya apabila menemui kesulitan. Peserta didik cenderung tidak serius dan susah menjawab pertanyaan guru. Saat diadakan evaluasi, banyak peserta didik bingung dan saling bertanya antar teman, hal itu mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Berdasarkan hasil penelitian awal melalui observasi, hal tersebut terjadi karna kurangnya media pembelajaran yang menyenangkan, dan pembelajaran yang dilaksanakan guru belum membuat siswa turut serta aktif dala proses pembelajaran.

Berdasarkan tes yang dilakukan sebelum dilaksanakannya tindakan, diperoleh data bahwa hasil penguasaan kosakata Bahasa

Indonesia peserta didik masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan bukti yaitu dari 15, hanya 4 peserta didik atau 26,67% yang mendapatkan nilai diatas batas kriteria ketuntasan minimal (KKM 70), sedangkan 11 peserta didik masih kurang menguasai dan masih di bawah KKM. Fakta dari hasil penelitian tersebut adalah rendah. Dengan demikian, penguasaan kosakata yang dikuasai peserta didik kelas I SD Plus Al-Qodiri perlu ditingkatkan.

Dari proses wawancara peneliti kepada guru kelas, wakil kepala sekolah dan peserta didik, kesimpulannya adalah bahwa peserta didik kurang menguasai kosakata dalam belajar, karna guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan bosan, akibatnya sedang belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia menjadi kurang bahkan rendah sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan, dapat dikemukakan dua hal pokok yang perlu diatasi, yaitu menumbuhkan Penguasaan peserta didik untuk belajar Kosakata Bahasa Indonesia dengan cara mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui penerapan media papan selip (slot board).

Setelah diadakan tes hasil belajar dan tes penguasaan kosakata yang diperoleh peserta didik belum maksimal untuk mencapai KKM. Berikut adalah tabel daftar nilai peserta didik sebelum dilakukan tindakan.

Tabel 4.1
Daftar Nilai Hasil Tes Prasiklus

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1	Risma Narya Thalita Dewi	70	73	Tuntas
2	Rizki Putra Agung Raharjo	70	56	Tidak Tuntas
3	Siti Soleha	70	70	Tuntas
4	Widia Marsela Putri	70	55	Tidak Tuntas
5	Zaheera Hafidza Alqorni	70	43	Tidak Tuntas
6	Afifah Nurin Najwa	70	93	Tuntas
7	Nadia Maulida	70	46	Tidak Tuntas
8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	70	53	Tidak Tuntas
9	Ratu Mumtaz UL Zamani	70	43	Tidak Tuntas
10	Refa Nur Karimah	70	58	Tidak Tuntas
11	Elzza Ferryana Ansori	70	48	Tidak Tuntas
12	Muhammad Arya Nurrizal	70	63	Tidak Tuntas
13	Muhammad Jihadi Multazam	70	76	Tuntas
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	70	55	Tidak Tuntas
15	Muhammad Al-Majedi Budiman	70	58	Tidak Tuntas
	Jumlah		937	
	Rata-rata		62	
	Presentase Ketuntasan		26.67%	

Dilihat dari hasil belajar sebelum tindakan seperti pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas I SD Plus Al-Qodiri masih rendah, jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai KKM (70) hanya 4 peserta didik (26.67%)

dari jumlah 15 peserta didik kelas 1. Untuk mengupayakan penyelesaian permasalahan-permasalahan tersebut, maka peneliti berusaha untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan cara belajar menggunakan Media Papan Selip (*Slot Board*).

Adapun ketika prasiklus didapat data berupa penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dari penguasaan kosakata bahasa Indonesia prasiklus didapatkan data yang dapat dilihat pada tabel ini.

Tabel 4.2
Nilai Peserta Didik Prasiklus

No	Nama	Aspek Penilaian			Total	Nilai (Total : 3)
		Menyebutkan kata sesuai dengan gambar	Menyebutkan makna sesuai dengan gambar	Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan maknanya		
1	Risma Narya Thalita Dewi	80	70	70	220	73
2	Rizki Putra Agung Raharjo	60	60	50	170	56
3	Siti Soleha	70	70	70	210	70
4	Widia Marsela Putri	65	50	50	165	55
5	Zaheera Hafidza Alqorni	50	40	40	130	43
6	Afifah Nurin Najwa	100	90	90	280	93
7	Nadia Maulida	50	40	50	140	46
8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	60	50	50	160	53

9	Ratu Mumtaz UL Zamani	50	40	40	130	43
10	Refa Nur Karimah	65	60	50	175	58
11	Elzza Ferryana Ansori	45	50	50	145	48
12	Muhammad Arya Nurrizal	70	60	60	190	63
13	Muhammad Jihadi Multazam	90	70	70	230	76
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	60	50	55	165	55
15	Muhammad Al-Majedi Budiman	60	65	50	175	58

Keterangan Penilaian Indikator :

a. Kriteria Skor :

Nilai 20-40 : Susunan huruf tidak tepat dan arti tidak tepat.

40-60 : Kurang tepat dalam menyebutkan kata dan arti kata.

60-80 : Ragu dalam menyebutkan kata dan arti kata kurang lengkap.

80-100 : Menyebutkan kata dengan jelas dan arti yang lengkap

b. . Presentase setiap aspek : $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$

c. Keterangan :

80% - 100% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik sekali

60% - 80% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik

40% - 60% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia cukup

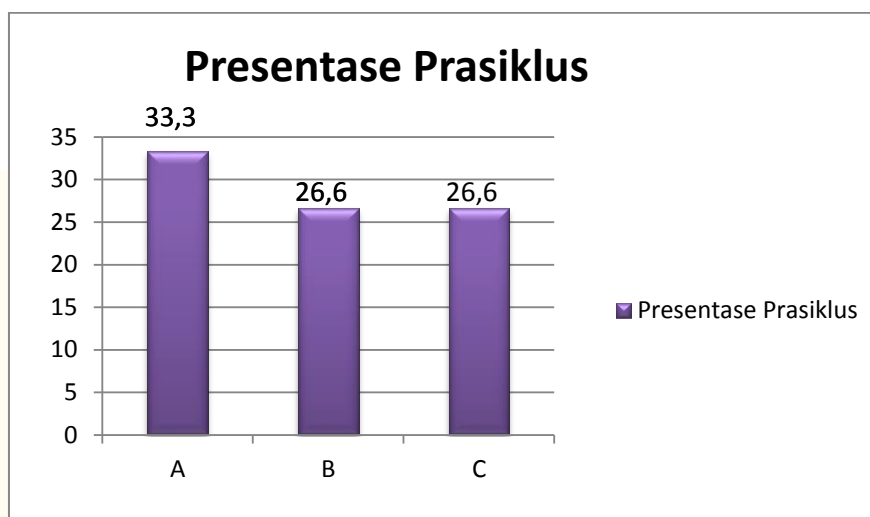
20%-40% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia kurang

Tabel 4.3
Presentase Prasiklus

No	Indikator	Jumlah Peserta Didik dengan nilai KKM	Presentase	Keterangan
1	Menyebutkan kata sesuai dengan gambar	5	33%	Kurang
2	Menyebutkan makna sesuai dengan gambar	4	26,6%	Kurang
3	Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan	4	26,6%	Kurang

	maknanya			
--	----------	--	--	--

Dari penjelasan tabel diatas, maka presentase pra-siklus bisa dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 4.1
Grafik Presentase Ketuntasan Prasiklus

Keterangan Gambar :

A : Menyebutkan kata sesuai dengan gambar

B : Menyebutkan makna sesuai dengan gambar

C : Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan maknanya

Berdasarkan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik mengenai menyebutkan kata sesuai dengan gambar sebanyak 5 orang peserta didik atau 33%, menyebutkan makna sesuai dengan gambar sebanyak 4 peserta didik atau 26,6%, mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan maknanya sebanyak 4 peserta didik atau 26,6%. Nilai rata-rata kelas adalah 62, sedangkan presentase ketuntasan adalah 26,67%.

Dengan demikian, pada kondisi awal ini, penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Dari hasil wawancara dan kesepakatan peneliti dengan guru, masalah yang perlu disikapi dalam penelitian ini adalah Penguasaan Kosakata peserta didik, yaitu perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan serta berpendapat dan kemampuan peserta didik dalam menguasai Kosakata Bahasa Indonesia yang masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang di sebut di atas, peneliti perlu mengubah dalam melakukan pembenahan model pembelajaran, media pembelajaran, perencanaan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran atau pembenahan gaya mengajar untuk mengatasi masalah, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan perencanaan solusi masalah yang dikembangkan berdasarkan akar penyebab masalah. Tindakan solusi masalah yang menjadi kesepakatan peneliti dalam penelitian ini adalah melalui penerapan media papan selip (*slot board*).

a. Siklus I

1) Siklus I Pertemuan I

a) Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus I pada pertemuan pertama, direncanakan setelah peneliti melakukan observasi dan

wawancara terhadap guru kelas, kepala sekolah, dan peserta didik kelas I SD Plus Al-Qodiri yang akan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama 1 jam pelajaran yakni 35 menit. Waktu yang singkat ini, harus digunakan dengan sebaik-baiknya, karena ditengah Pandemi Covid-19 tidak banyak waktu guru untuk melakukan pembelajaran di kelas. Jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran siklus I sebanyak 15 peserta didik. Peneliti mempersiapkan instrumen observasi proses pembelajaran yang dilakukan guru dan instrumen tes dinilai dari tes unjuk kerja penguasaan kosakata yang dilaksanakan secara individu dan mempersiapkan media pembelajaran.

b) Tindakan

Tindakan kelas pada siklus I Pertama, dilaksanakan pada hari Selasa, 9 Februari 2021 yang dimulai pada jam 08.00- 08.35 (jam ke-1). Pada siklus ini, yang memberi tindakan adalah peneliti dibantu guru kelas I sebagai observer, sedangkan penerima tindakan adalah peserta didik kelas I dengan jumlah peserta didik yang hadir 13 dari 15 siswa. Sebelum proses belajar mengajar, terlebih dahulu peneliti menyiapkan RPP dan instrumen observasi yang telah disiapkan (RPP dan instrumen observasi terlampir). Pada lembar instrumen penelitian, guru mengamati dan menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yang akan digunakan sebagai catatan untuk melakukan tahap selanjutnya.

Langkah-langkah yang dilakukan guru selama proses pembelajaran antara lain :

(1) Kegiatan Awal

- (a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- (b) Guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi.
- (c) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- (d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan peserta didik memperhatikan

(2) Kegiatan Inti

Sedangkan kegiatan inti berlangsung dalam 3 hal :

(a) Eksplorasi

Dalam eksplorasi, tugas guru adalah menggali seluruh pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik mengenai materi kosakata menggunakan gambar dan kartu huruf dengan menyebutkan kata sesuai gambar. Sedangkan untuk kegiatan eksplorasi selanjutnya adalah melalui tanya jawab, dimana peserta didik diminta menyebutkan kosakata

(b) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi ini, dilakukan penyampaian materi, tanya jawab, dan penugasan. Dalam tindakan siklus I pertemuan pertama ini, guru

menyiapkan media pembelajaran papan selip (*slot board*) dan memperkenalkan pada peserta didik serta menunjukkan cara penggunaan kepada peserta didik. Guru menjelaskan materi kosakata sesuai tema menggunakan gambar dan kartu huruf pada media papan selip (*slot board*) dengan menyebutkan kata dan merangkainya.

Setelah diberi penjelasan mengenai kosakata, beberapa peserta didik maju kedepan untuk melihat gambar dan menyebutkan gambar apa yang ada di papan selip, setelah itu, peserta didik diminta merangkai huruf menjadi sebuah kata. Setelah peserta didik merangkai sebuah kata berdasarkan gambar, peserta didik diminta menjelaskan makna dari gambar tersebut. Setiap peserta didik diminta menyimak, ketika salah satu peserta didik lain maju ke depan dan tidak lupa memberi pendapat mengenai rangkaian kata dan makna gambar pada papan selip, hal ini dilakukan agar semua peserta didik dapat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajari. Guru memberikan evaluasi pada peserta didik dengan merangkai huruf kembali menjadi sebuah kata.

(c) Evaluasi

Pada kegiatan ini, berisi tentang kesimpulan semua materi yang telah dipelajari hari ini. Semua peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran tentang memahami kosakata. Guru melakukan tanya jawab dengan menunjuk peserta didik agar guru mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap penguasaan kosakata. Guru memberi tes untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi yang telah disampaikan.

(3) Kegiatan Akhir (Penutup)

- (a) Guru dan Peserta didik memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini
- (b) Guru menginformasikan materi pertemuan yang akan datang
- (c) Pembelajaran ditutup dengan icebreaking dan berdoa bersama.
- (d) Guru mengucapkan salam untuk menutup pelajaran

c) Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilaksanakan saat proses pembelajaran yang berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh observer. Kegiatan pengamatan difokuskan pada proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, guru mengamati jalannya

pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tindakan siklus I pertemuan pertama menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papan selip (*slot board*) masih kurang maksimal. Tetapi sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan prasiklus. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penguasaan kosakata peserta didik diantaranya, beberapa peserta didik mulai percaya diri untuk maju kedepan secara mandiri, walau hanya menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai gambar pada papan selip (*slot board*), lalu membaca meski terdengar sangat pelan sehingga guru harus mengulang kembali apa yang telah diucapkan peserta didik.

d) Refleksi

Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan refleksi sebagai berikut :

- (1) Peneliti yang bertindak sebagai guru masih merasa belum maksimal dalam menerapkan media papan selip (*slot board*)
- (2) Dari hasil pembelajaran siklus I pertemuan pertama, sudah mulai ada peningkatan dalam proses pembelajaran dan penguasaan kosakata diantaranya, beberapa peserta didik

menjadi lebih percaya diri untuk maju kedepan secara mandiri, walau hanya menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai gambar pada papan selip (*slot board*), lalu membaca meski terdengar sangat pelan sehingga guru harus mengulang kembali apa yang telah diucapkan peserta didik.

Dari hasil evaluasi dan refleksi dari siklus I pertemuan pertama, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran papan selip (*slot board*) belum maksimal dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas I Sd Plus Alqodiri. Walaupun belum mencapai presentase 80% dari jumlah peserta didik, namun sudah mengalami sedikit peningkatan, maka dari itu perlu dilanjutkan pada siklus I pertemuan kedua.

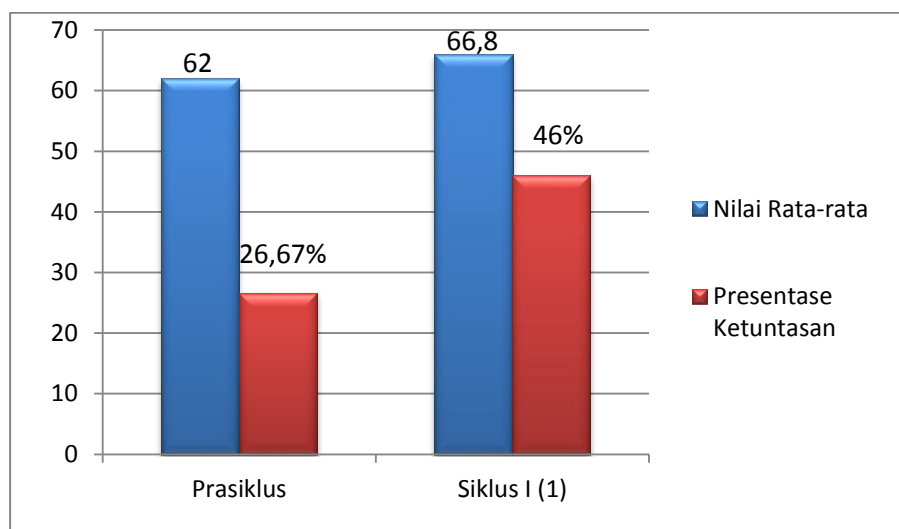
Tabel 4.4
Daftar Nilai Hasil Tes Prasiklus dan Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Nilai		Keterangan
		Prasiklus	Siklus I Pert. I	
1	Risma Narya Thalita Dewi	73	75	Tidak Tuntas
2	Rizki Putra Agung Raharjo	56	60	Tidak Tuntas
3	Siti Soleha	70	71	Tuntas
4	Widia Marsela Putri	55	63	Tidak Tuntas
5	Zaheera Hafidza Alqorni	43	50	Tidak Tuntas
6	Afifah Nurin Najwa	93	86	Tuntas
7	Nadia Maulida	46		

8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	53	60	Tidak Tuntas
9	Ratu Mumtaz UL Zamani	43		
10	Refa Nur Karimah	58	70	Tuntas
11	Elzza Ferryana Ansori	48	73	Tuntas
12	Muhammad Arya Nurrizal	63	66	Tidak Tuntas
13	Muhammad Jihadi Multazam	76	65	Tidak Tuntas
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	55	70	Tuntas
15	Muhammad Al-Majedi Budiman	58	60	Tidak Tuntas
Jumlah		937	869	
Rata-rata		62	66,8	
Presentase Ketuntasan		26,67%	46%	

Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media papan selip (*slot board*) dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata peserta didik, dari 62 menjadi 66,8 dan jumlah siswa yang mendapatkan nilai KKM dari 4 peserta didik (26,67%) menjadi 6 peserta didik (46%). Meskipun mengalami peningkatan, namun hasil tes yang diperoleh belum sesuai yang diharapkan. Sehingga masih perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai hasil belajar penguasaan kosakata sebelum tindakan

(prasiklus) dengan siklus I pertemuan pertama dapat dilihat dari grafik dibawah ini



Gambar 4.2
Grafik Peningkatan nilai hasil Prasiklus dan siklus I Pertemuan I

Dari Dari penjelasan grafik diatas, maka daftar nilai peserta didik siklus I pertemuan I bisa dilihat pada grafik dibawah ini :

Tabel 4.5
Daftar Nilai Peserta Didik Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Aspek Penilaian			Total	Nilai (Total : 3)
		Menyebut kan kata sesuai dengan gambar	Menyebut kan makna sesui dengan gambar	Menguru tkan huruf menjadi sebuah kata dan magnany a		
1	Risma Narya Thalita Dewi	70	80	75	225	75
2	Rizki Putra Agung Raharjo	70	50	60	180	60
3	Siti Soleha	65	75	75	215	71
4	Widia Marsela Putri	40	90	60	190	63
5	Zaheera Hafidza Alqorni	60	40	50	150	50
6	Afifah Nurin Najwa	80	90	90	260	86
7	Nadia Maulida					

8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	60	60	60	170	60
9	Ratu Mumtaz UL Zamani					
10	Refa Nur Karimah	80	70	60	210	70
11	Elzza Ferryana Ansori	80	70	70	220	73
12	Muhammad Arya Nurrisal	60	70	70	200	66
13	Muhammad Jihadi Multazam	40	70	70	195	65
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	70	70	70	210	70
15	Muhammad Al-Majedi Budiman	80	40	60	180	60
Total		855	875	870	869	
Rata-rata		65	67	66,9	66,8	
Presentase		53,8%	69%	53,8%	46%	

Keterangan Penilaian Indikator :

a. Kriteria Skor :

Nilai 20-40 : Susunan huruf tidak tepat dan arti tidak tepat.

40-60 : Kurang tepat dalam menyebutkan kata dan arti kata.

60-80 : Ragu dalam menyebutkan kata dan arti kata kurang lengkap.

80-100 : Menyebutkan kata dengan jelas dan arti yang lengkap

b. Presentase setiap aspek : $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$

c. Keterangan :

80% - 100% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik sekali

60% - 80% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik

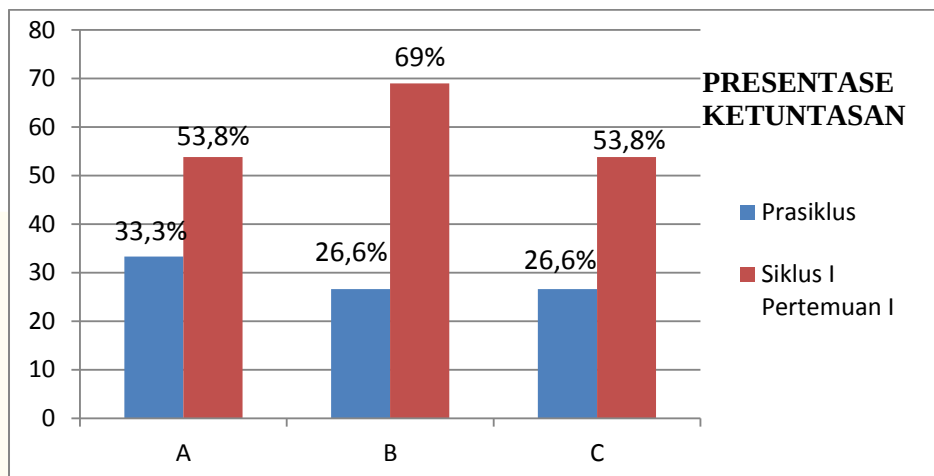
40% - 60% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia cukup

20%-40% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia kurang

Tabel 4.6
Presentase Siklus I Pertemuan I

No	Indikator	Jumlah siswa dengan nilai KKM	Presentase	Keterangan
1	Menyebutkan Kata sesuai Gambar	7	53,8%	Cukup
2	Menyebutkan Kata sesuai Makna	9	69%	Baik
3	Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna	7	53,8%	Cukup

Dari penjelasan tabel diatas, maka presentase pra-siklus bisa dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 4.3
Grafik Presentase Ketuntasan Prasiklus dan Siklus I Pertemuan I

Keterangan Gambar :

A : Menyebutkan kata sesuai dengan gambar

B : Menyebutkan makna sesuai dengan gambar

C : Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik mengenai menyebutkan kata sesuai dengan gambar sebanyak 7 peserta didik atau 53,8%, menyebutkan kata sesuai makna sebanyak 9 peserta didik atau 69%, dan mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan maknanya sebanyak 7 peserta didik atau 53,8%. Nilai rata-rata kelas pada hasil penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siklus I pertemuan I adalah 66,8 dengan presentase ketuntasan 46%.

Dengan demikian, pada siklus I pertemuan I ini dapat diketahui bahwa Media Papan Selip (*Slot Board*) dapat meningkatkan penguasaan

kosakata Bahasa Indonesia. Meskipun penguasaan kosakata bahasa Indonesia sudah mengalami peningkatan, namun indikator dalam penguasaan kosakata belum mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, masih perlunya adanya perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan tindakan.

2) Siklus I Pertemuan II

a) Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus I pada pertemuan kedua, direncanakan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas, kepala sekolah, dan peserta didik kelas I SD Plus Al-Qodiri yang akan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama 1 jam pelajaran yakni 35 menit. Waktu yang singkat ini, harus digunakan dengan sebaik-baiknya, karena di tengah Pandemi Covid-19 tidak banyak waktu guru untuk melakukan pembelajaran di kelas. Jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran siklus I pertemuan kedua sebanyak 14 peserta didik. Peneliti mempersiapkan instrumen observasi proses pembelajaran yang dilakukan guru dan instrumen tes dinilai dari tes unjuk kerja penguasaan kosakata yang dilaksanakan secara individu dan mempersiapkan media pembelajaran.

b) Tindakan

Tindakan kelas pada siklus I Pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Februari 2021 yang dimulai pada jam 08.00-

08.35 (jam ke-1). Pada pertemuan ini, yang memberi tindakan adalah guru dibantu peneliti sebagai observer, sedangkan penerima tindakan adalah peserta didik kelas I dengan jumlah peserta didik yang hadir 15 dari 15 peserta didik. Sebelum proses belajar mengajar, terlebih dahulu peneliti menyiapkan RPP dan instrumen observasi yang telah disiapkan (RPP dan instrumen observasi terlampir). Pada lembar instrumen penelitian, guru mengamati dan menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yang akan digunakan sebagai catatan untuk melakukan tahap selanjutnya.

Langkah-langkah yang dilakukan guru selama proses pembelajaran antara lain :

(1) Kegiatan Awal

- (a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- (b) Guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi.
- (c) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- (d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan peserta didik memperhatikan

(2) Kegiatan Inti

Sedangkan kegiatan inti berlangsung dalam 3 hal :

(a) Eksplorasi

Dalam eksplorasi, tugas guru adalah menggali seluruh pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik mengenai materi kosakata menggunakan gambar dan kartu huruf

dengan menyebutkan kata sesuai gambar. Sedangkan untuk kegiatan eksplorasi selanjutnya adalah melalui tanya jawab, dimana peserta didik diminta menyebutkan kosakata

(b) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi ini, dilakukan penyampaian materi, tanya jawab, dan penugasan. Dalam tindakan siklus I pertemuan kedua ini, guru menyiapkan media pembelajaran papan selip (*slot board*). Guru menjelaskan materi kosakata sesuai tema menggunakan gambar dan kartu huruf pada media papan selip (*slot board*) dengan menyebutkan kata dan merangkainya.

Setelah diberi penjelasan mengenai materi, beberapa peserta didik maju kedepan untuk melihat gambar dan menyebutkan gambar apa yang ada di papan selip, setelah itu, peserta didik diminta merangkai huruf menjadi sebuah kata. Setelah peserta didik merangkai sebuah kata berdasarkan gambar, peserta didik diminta menjelaskan makna dari gambar tersebut. Setiap peserta didik diminta menyimak, ketika salah satu peserta didik lain maju kedepan dan tidak lupa memberi pendapat mengenai rangkaian kata dan makna gambar pada papan selip, hal ini dilakukan agar semua peserta didik dapat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajari. Guru memberikan

evaluasi pada peserta didik dengan merangkai huruf kembali menjadi sebuah kata.

(c) Evaluasi

Pada kegiatan ini, berisi tentang kesimpulan semua materi yang telah dipelajari hari ini. Semua peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran tentang memahami kosakata. Guru melakukan tanya jawab dengan menunjuk peserta didik agar guru mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap penguasaan kosakata. Guru memberi tes untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi yang telah disampaikan.

(3) Kegiatan Akhir (Penutup)

- (a) Guru dan Peserta didik memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini
- (b) Guru menginformasikan materi pertemuan yang akan datang
- (c) Pembelajaran ditutup dengan ice breaking dan berdoa bersama.
- (d) Guru mengucapkan salam untuk menutup pelajaran

(4) Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilaksanakan saat proses pembelajaran yang berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh observer. Kegiatan pengamatan difokuskan pada proses

pembelajaran. Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati jalannya pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tindakan siklus I pertemuan kedua menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papan selip (slot board) lebih maksimal daripada pertemuan pertama. Dan sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penguasaan kosakata siswa diantaranya, peserta didik semakin semangat dan ingin maju kedepan secara terus menerus, beberapa peserta didik yang awalnya pemalu menjadi lebih percaya diri untuk maju kedepan secara mandiri, untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai gambar pada papan selip (*slot board*), lalu membaca dan secara langsung menjelaskan maknanya. Namun, masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kosakata, maka dari itu perlu bantuan teman atau guru untuk membantu.

(5) Refleksi

Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan refleksi sebagai berikut :

- (a) Peneliti yang bertindak sebagai obsever merasa pada tindakan siklus I pertemuan kedua menunjukkan bahwa

penerapan media pembelajaran papan selip (slot board) lebih maksimal dari pada pertemuan pertama. Dan sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama.

- (b) Dari hasil pembelajaran siklus I pertemuan kedua, Peningkatan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penguasaan kosakata peserta didik diantaranya, peserta didik semakin semangat dan ingin maju kedepan secara terus menerus, beberapa peserta didik yang awalnya pemalu menjadi lebih percaya diri untuk maju kedepan secara mandiri, untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai gambar pada papan selip (*slot board*), lalu membaca dan secara langsung menjelaskan maknanya.

- (c) Masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kosakata, maka dari itu perlu bantuan teman atau guru untuk membantu.

Dari hasil evaluasi dan refleksi dari siklus I pertemuan kedua, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran papan selip (*slot board*) lebih maksimal dari pertemuan pertama dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas I Sd Plus Alqodiri. Namun, masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kosakata, sehingga belum mencapai presentase

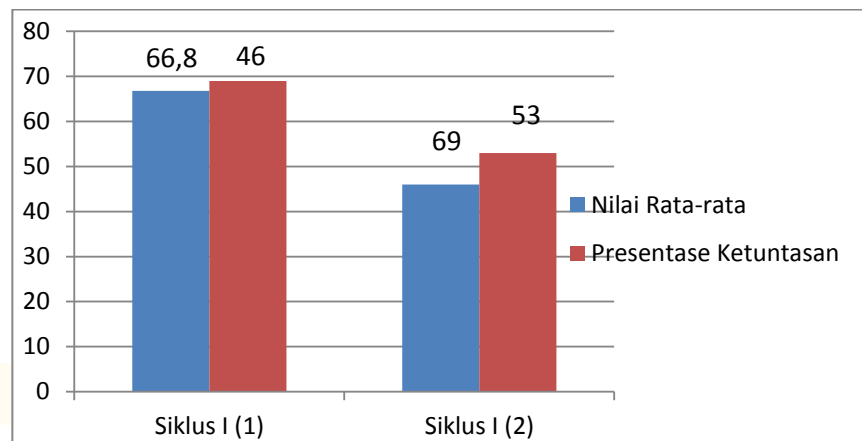
80% dari jumlah peserta didik, namun sudah mengalami peningkatan, maka dari itu perlu dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 4.7
Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus 1 Pertemuan I dan
Siklus 1 Pertemuan II

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Siklus I Pert. I	Siklus I Pert. II	
1	Risma Narya Thalita Dewi	75	75	Tuntas
2	Rizki Putra Agung Raharjo	60	68	Tidak Tuntas
3	Siti Soleha	71	81	Tuntas
4	Widia Marsela Putri	63	50	Tidak Tuntas
5	Zaheera Hafidza Alqorni	50	68	Tidak Tuntas
6	Afifah Nurin Najwa	86	93	Tuntas
7	Nadia Maulida			
8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	60	63	Tidak Tuntas
9	Ratu Mumtaz UL Zamani		46	Tidak Tuntas
10	Refa Nur Karimah	70	75	Tuntas
11	Elzza Ferryana Ansori	73	71	Tuntas
12	Muhammad Arya Nurrisal	66	55	Tidak Tuntas
13	Muhammad Jihadi Multazam	65	70	Tuntas
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	70	81	Tuntas
15	60	60	73	Tuntas
Jumlah		869	969	

Rata-rata	66,8	69	
Presentase Ketuntasan	46%	53%	

Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media papan selip (*slot board*) dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata peserta didik, dari prasiklus dengan nilai 62 lalu siklus I pertemuan pertama meningkat menjadi 66,8, meningkat pada siklus I pertemuan kedua menjadi 69. Dan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai KKM dimulai dari prasiklus hanya 4 peserta didik (26,67%) menjadi 6 peserta didik (46%) di siklus I pertemuan pertama, meningkat menjadi 8 peserta didik (53%) di siklus I pertemuan kedua. Meskipun mengalami peningkatan, namun hasil tes yang diperoleh masih belum sesuai yang diharapkan. Sehingga masih perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai hasil belajar penguasaan kosakata siklus I pertemuan pertama dengan siklus I pertemuan kedua dapat dilihat dari grafik dibawah ini :



Gambar 4.4
Grafik Peningkatan Nilai Hasil Belajar dari Siklus I
pertemuan I sampai siklus I pertemuan II

Dari hasil grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa siklus I pertemuan 1 dan 2 telah menunjukkan peningkatan, namun belum maksimal. Hal itu ditunjukkan dengan adanya jumlah siswa yang belum mencapai KKM, hal tersebut disebabkan oleh :

- Sebagian peserta didik masih terlihat ragu dan takut salah dalam menyusun kata.
- Dalam menjawab soal test, peserta didik tampak selalu terburu-buru yang mengakibatkan tidak teliti.

Untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus I, maka perlu diadakan perbaikan pada tindakan selanjutnya. Adapun perbaikan yang telah disepakati oleh guru dan peneliti adalah:

- Perlu adanya komunikasi guru yang lebih ramah, terbuka dan komunikatif untuk memberikan kesan bersahabat agar

peserta didik merasa nyaman dan lebih percaya diri untuk menyusun kata.

- b) Guru peneliti berusaha untuk lebih menenangkan peserta didik agar peserta didik lebih tenang, karna selama penelitian, guru sering berkata bahwa akan lanjut belajar menggunakan media papan selip setelah tugas dikerjakan, maka dari itu mereka segera mengerjakan tugasnya karna ingin segera belajar menggunakan papan selip, yang mengakibatkan menjadi tidak teliti.
- c) Peserta didik perlu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia.

Tabel 4.8
Daftar Nilai Peserta Didik Siklus I Pertemuan II

No	Nama	Aspek Penilaian			Total	Nilai (Total : 3)
		Menyebutkan kata sesuai dengan gambar	Menyebutkan makna sesuai dengan gambar	Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan maknanya		
1	Risma Narya Thalita Dewi	80	75	70	225	75
2	Rizki Putra Agung Raharjo	65	70	70	205	68
3	Siti Soleha	80	75	90	245	81
4	Widia Marsela Putri	55	55	40	150	50
5	Zaheera Hafidza Alqorni	70	70	65	205	68
6	Afifah Nurin Najwa	90	100	90	280	93

7	Nadia Maulida					
8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	60	70	60	190	63
9	Ratu Mumtaz UL Zamani	50	50	40	140	46
10	Refa Nur Karimah	70	80	75	225	75
11	Elzza Ferryana Ansori	80	75	60	215	71
12	Muhammad Arya Nurrizal	60	55	50	165	55
13	Muhammad Jihadi Multazam	70	70	70	210	70
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	80	85	80	245	81
15	Muhammad Al-Majedi Budiman	70	70	80	220	73

Keterangan Penilaian Indikator :

a. Kriteria Skor :

Nilai 20-40 : Susunan huruf tidak tepat dan arti tidak tepat.

40-60 : Kurang tepat dalam menyebutkan kata dan arti kata.

60-80 : Ragu dalam menyebutkan kata dan arti kata kurang lengkap.

80-100 : Menyebutkan kata dengan jelas dan arti yang lengkap

b. Presentase setiap aspek : $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$

c. Keterangan :

80% - 100% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik sekali

60% - 80% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik

40% - 60% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia cukup

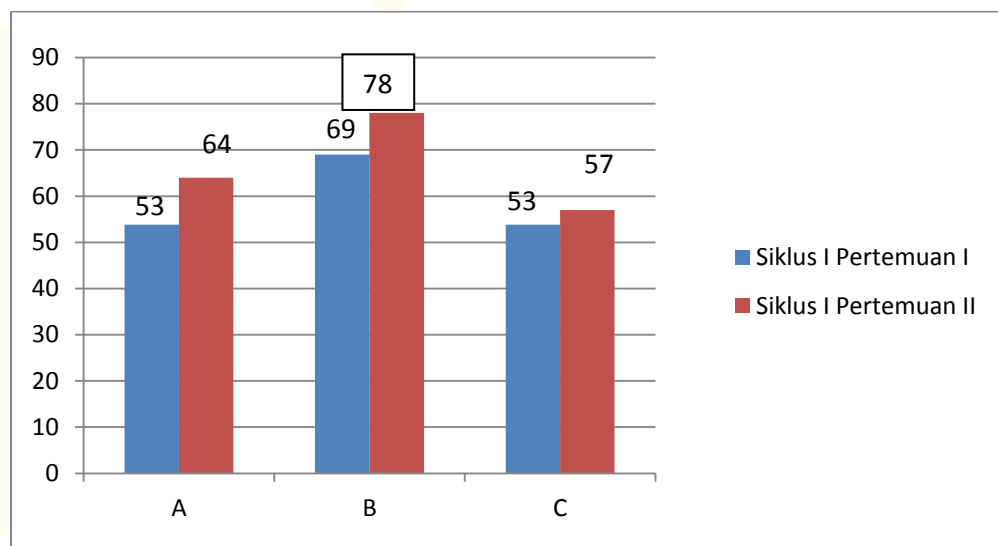
20%-40% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia kurang

Tabel 4.9
Presentase Siklus I Pertemuan II

No	Indikator	Jumlah siswa dengan nilai KKM	Presentase	Keterangan
1	Menyebutkan Kata sesuai Gambar	9	64%	Baik
2	Menyebutkan Kata sesuai Makna	11	78%	Cukup

3	Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna	8	57%	Cukup
---	---	---	-----	-------

Dari penjelasan tabel diatas, maka presentase pra-siklus bisa dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 4.5
Grafik Presentase Ketuntasan Siklus I Pertemuan I dan Siklus I Pertemuan II

Keterangan Gambar :

A : Menyebutkan kata sesuai dengan gambar

B : Menyebutkan makna sesuai dengan gambar

C : Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa siklus I pertemuan II mengenai menyebutkan kata sesuai dengan gambar sebanyak 9 peserta didik atau 64%, menyebutkan kata sesuai makna sebanyak 11 peserta didik atau 78%, dan mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan maknanya sebanyak 8 peserta didik atau 57%. Nilai rata-rata kelas pada hasil penguasaan kosakata

Bahasa Indonesia siklus I pertemuan I adalah 69 dengan presentase ketuntasan 53%.

Dengan demikian, pada siklus I pertemuan II ini dapat diketahui bahwa Media Papan Selip (*Slot Board*) dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Meskipun penguasaan kosakata bahasa Indonesia sudah mengalami peningkatan, namun indikator dalam penguasaan kosakata belum mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, masih perlunya adanya perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan tindakan selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti dan guru sepakat bahwa penelitian harus dilanjutkan ke siklus II dengan lebih meningkatkan penguasaan kosakata secara maksimal.

b. Siklus II

1) Siklus II Pertemuan I

a) Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus II pada pertemuan pertama, direncanakan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas, kepala sekolah, dan peserta didik kelas I SD Plus Al-Qodiri yang akan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama 1 jam pelajaran yakni 35 menit. Waktu yang singkat ini, harus digunakan dengan sebaik-

baiknya, karna ditengah Pandemi Covid-19 tidak banyak waktu guru untuk melakukan pembelajaran di kelas. Jumlah peserta didik yang megikuti pembelajaran siklus I pertemuan kedua sebanyak 15 peserta didik. Peneliti mempersiapkan instrumen observasi proses pembelajaran yang dilakukan guru dan instrumen tes dinilai dari tes unjuk kerja penguasaan kosakata yang dilaksanakan secara individu dan mempersiapkan media pembelajaran.

b) Tindakan

Tindakan kelas pada siklus II Pertemuan pertama, dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Februari 2021 yang dimulai pada jam 08.00- 08.35 (jam ke-1). Pada pertemuan ini, yang memberi tindakan adalah peneliti dibantu guru sebagai observer, sedangkan penerima tindakan adalah peserta didik kelas I dengan jumlah peserta didik yang hadir 15 dari 15 peserta didik. Sebelum proses belajar mengajar, terlebih dahulu peneliti menyiapkan RPP dan instrumen observasi yan telah disiapkan (RPP dan instrumen observasi terlampir). Pada lembar instrumen penelitian, guru mengamati dan menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yang akan digunakan sebagai catatan untuk melakukan tahap selanjutnya.

Langkah-langkah yang dilakukan guru selama proses pembelajaran antara lain :

(1) Kegiatan Awal

- (a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- (b) Guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi.
- (c) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- (d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan peserta didik memperhatikan

(2) Kegiatan Inti

Sedangkan kegiatan inti berlangsung dalam 3 hal :

(a)Eksplorasi

Dalam eksplorasi, tugas guru adalah menggali seluruh pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik mengenai materi kosakata menggunakan gambar dan kartu huruf dengan menyebutkan kata sesuai gambar. Sedangkan untuk kegiatan eksplorasi selanjutnya adalah melalui tanya jawab ,dimana siswa diminta menyebutkan kosakata

(b)Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi ini, dilakukan penyampaian materi, tanya jawab, dan penugasan. Dalam tindakan siklus II pertemuan pertama ini, guru

menyiapkan media pembelajaran papan selip (*slot board*). Guru menjelaskan materi kosakata sesuai tema menggunakan gambar dan kartu huruf pada media papan selip (*slot board*) dengan menyebutkan kata dan merangkainya.

Materi di hari itu adalah mengenai “Anggota Keluargaku”, guru menjelaskan mengenai silsilah keluarga dan membuat bagan pada papan tulis. Setelah itu, guru meminta beberapa siswa untuk melakukan hal yang sama di depan.

Setelah diberi penjelasan mengenai materi, beberapa siswa maju kedepan lagi untuk melihat gambar dan menyebutkan gambar apa yang ada di papan selip, setelah itu, siswa diminta merangkai huruf menjadi sebuah kata. Setelah siswa merangkai sebuah kata berdasarkan gambar, siswa diminta menjelaskan makna dari gambar tersebut. Setiap siswa diminta menyimak, ketika salah satu siswa lain maju ke depan dan tidak lupa memberi pendapat mengenai rangkaian kata dan makna gambar pada papan selip, hal ini dilakukan agar semua siswa dapat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajari. Guru memberikan evaluasi pada siswa dengan merangkai huruf kembali menjadi sebuah kata.

(c) Evaluasi

Pada kegiatan ini, berisi tentang kesimpulan semua materi yang telah dipelajari hari ini. Semua siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran tentang memahami kosakata. Guru melakukan tanya jawab dengan menunjuk siswa agar guru mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap penguasaan kosakata. Guru memberi tes untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi yang telah disampaikan.

(d) Kegiatan Akhir (Penutup)

- i. Guru dan Peserta didik memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini
- ii. Guru menginformasikan materi pertemuan yang akan datang
- iii. Pembelajaran ditutup dengan icebreaking dan berdoa bersama.
- iv. Guru mengucapkan salam untuk menutup pelajaran

c) Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilaksanakan saat proses pembelajaran yang berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh observer. Kegiatan pengamatan difokuskan pada proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati jalannya pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang

dilakukan peneliti pada tindakan siklus II pertemuan pertama menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papan selip (slot board) semakin maksimal daripada siklus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penguasaan kosakata siswa diantaranya, siswa semakin fokus dan tidak terburu-buru dalam menjawab soal dari guru, siswa semakin percaya diri untuk maju kedepan untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai gambar pada papan selip (*slot board*), lalu membaca dan secara langsung menjelaskan maknanya. Namun, sangat sedikit siswa yang masih kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kosakata, yang mengakibatkan tidak percaya diri di pertemuan sebelumnya, tapi dalam pertemuan pertama di siklus II ini, guru terus memberikan semangat dan selalu membantu ketika siswa mendapat kesulitan untuk merangkai kosakata, hal ini membuat siswa menjadi percaya diri dan semakin semangat untuk maju ke depan.

d) Refleksi

Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan refleksi sebagai berikut :

(1) Peneliti yang bertindak sebagai guru merasa pada tindakan siklus II pertemuan pertama menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papan selip (*slot board*) lebih maksimal dari pada pertemuan siklus I. Dan sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama.

(2) Dari hasil pembelajaran siklus II pertemuan pertama. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penguasaan kosakata siswa diantaranya, siswa semakin fokus dan tidak terburu-buru dalam menjawab soal dari guru, siswa semakin percaya diri untuk maju kedepan untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai gambar pada papan selip (*slot board*), lalu membaca dan secara langsung menjelaskan maknanya.

(3) Namun, sangat sedikit siswa yang masih kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kosakata, yang mengakibatkan tidak percaya diri di pertemuan sebelumnya, tapi dalam pertemuan pertama di siklus II ini, guru terus memberikan semangat dan selalu membantu ketika siswa mendapat kesulitan untuk merangkai kosakata, hal ini membuat siswa menjadi percaya diri dan semakin semangat untuk maju kedepan.

Dari hasil evaluasi dan refleksi dari siklus II pertemuan pertama, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran papan selip (*slot*

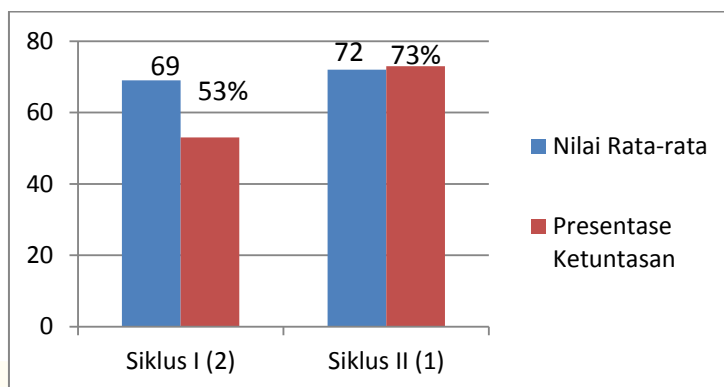
board) lebih maksimal dari pertemuan sebelumnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas I Sd Plus Alqodiri. Namun, masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kosakata, sehingga belum mencapai presentase 80% dari jumlah siswa, namun sudah mengalami peningkatan, maka dari itu perlu dilanjutkan pada siklus II pertemuan pertama.

Tabel 4.10
Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus 1 Pertemuan II
dan Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Siklus I Pert. II	Siklus II Pert. I	
1	Risma Narya Thalita Dewi	75	78	Tuntas
2	Rizki Putra Agung Raharjo	68	71	Tuntas
3	Siti Soleha	81	83	Tuntas
4	Widia Marsela Putri	50	53	Tidak Tuntas
5	Zaheera Hafidza Alqorni	68	75	Tuntas
6	Afifah Nurin Najwa	93	95	Tuntas
7	Nadia Maulida		58	Tidak Tuntas
8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	63	63	Tidak Tuntas
9	Ratu Mumtaz UL Zamani	46	50	Tidak Tuntas
10	Refa Nur Karimah	75	78	Tuntas
11	Elzza Ferryana Ansori	71	76	Tuntas
12	Muhammad Arya Nurrizal	55	70	Tuntas
13	Muhammad Jihadi Multazam	70	76	Tuntas
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	81	83	Tuntas

15	Muhammad Al-Majedi Budiman	73	73	Tuntas
Jumlah		969	1.082	
Rata-rata		69	72	
Presentase Ketuntasan		53%	73%	

Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media papan selip (*slot board*) dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa, dari siklus I pertemuan kedua dengan nilai 69 lalu siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 72. Dan jumlah siswa yang mendapatkan nilai KKM dimulai dari prasiklus hanya 4 siswa (26,67%) menjadi 6 siswa (46%) di siklus I pertemuan pertama, meningkat menjadi 8 siswa (53%) di siklus I pertemuan kedua, dilanjutkan di siklus II pertemuan pertama menjadi 11 siswa (73%). Meskipun mengalami peningkatan yang baik, namun hasil tes yang diperoleh masih belum sesuai yang diharapkan. Sehingga masih perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai hasil belajar penguasaan kosakata siklus I pertemuan kedua dengan siklus II pertemuan pertama dapat dilihat dari grafik dibawah ini :



Gambar 4.6
Grafik Peningkatan Nilai
Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II dan
Siklus II Pertemuan I

Dari grafik diatas dapat disimpulkan, bahwa nilai rata-rata Siklus II Pertemuan I meningkat menjadi 72, dan Presentase Ketuntasan menjadi 73%. Adapun nilai siswa Siklus II Pertemuan I bisa dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 4.11
Daftar Nilai Peserta Didik Siklus II Pertemuan I

No	Nama	Aspek Penilaian			Total	Nilai (Total : 3)
		Menyebut kan kata sesuai dengan gambar	Menyebut kan makna sesui dengan gambar	Menguru tkan huruf menjadi sebuah kata dan magnany a		
1	Risma Narya Thalita Dewi	80	80	75	235	78
2	Rizki Putra Agung Raharjo	75	70	70	215	71
3	Siti Soleha	85	80	85	250	83
4	Widia Marsela Putri	60	60	40	160	53

5	Zaheera Hafidza Alqorni	75	80	70	225	75
6	Afifah Nurin Najwa	95	100	90	285	95
7	Nadia Maulida	65	50	60	175	58
8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	60	70	60	190	63
9	Ratu Mumtaz UL Zamani	60	50	40	150	50
10	Refa Nur Karimah	75	80	80	235	78
11	Elzza Ferryana Ansori	80	80	70	230	76
12	Muhammad Arya Nurrisal	75	75	60	210	70
13	Muhammad Jihadi Multazam	85	80	65	230	76
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	85	80	85	250	83
15	Muhammad Al-Majedi Budiman	75	70	75	220	73

Keterangan Penilaian Indikator :

a. Kriteria Skor :

Nilai 20-40 : Susunan huruf tidak tepat dan arti tidak tepat.

40-60 : Kurang tepat dalam menyebutkan kata dan arti kata.

60-80 : Ragu dalam menyebutkan kata dan arti kata kurang lengkap.

80-100 : Menyebutkan kata dengan jelas dan arti yang lengkap

b. Presentase setiap aspek : $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$

c. Keterangan :

80% - 100% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik sekali

60% - 80% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik

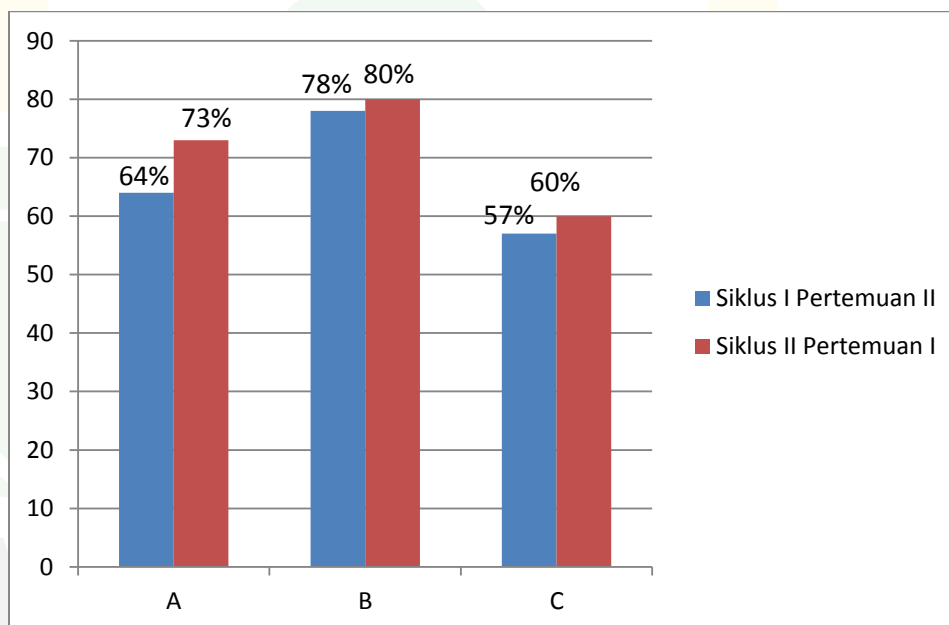
40% - 60% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia cukup

20%-40% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia kurang

Tabel 4.12
Presentase Siklus II Pertemuan I

No	Indikator	Jumlah siswa dengan nilai KKM	Presentase	Keterangan
1	Menyebutkan Kata sesuai Gambar	11	73%	Baik
2	Menyebutkan Kata sesuai Makna	12	80%	Baik Sekali
3	Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna	9	60%	Cukup

Dari penjelasan tabel diatas, maka presentase pra-siklus bisa dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 4.7
Grafik Presentase Ketuntasan Siklus I Pertemuan II
dan Siklus II Pertemuan I

Keterangan Gambar :

A : Menyebutkan kata sesuai dengan gambar

B : Menyebutkan makna sesuai dengan gambar

C : Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa siklus II pertemuan pertama mengenai menyebutkan kata sesuai dengan gambar sebanyak 11 peserta didik atau 78%, menyebutkan kata sesuai makna sebanyak 12 peserta didik atau 80%, dan mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan maknanya sebanyak 9 peserta didik atau 60%. Nilai rata-rata kelas pada hasil penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siklus II pertemuan pertama adalah 72 sudah di atas KKM dengan presentase ketuntasan 73%. Meskipun mengalami peningkatan yang baik, namun hasil tes yang diperoleh masih belum sesuai yang diharapkan. Sehingga masih perlu adanya pertemuan kedua di siklus II.

2) Siklus II Pertemuan II

a) Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus II pada pertemuan kedua, direncanakan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas, kepala sekolah, dan peserta didik kelas I SD Plus Al-Qodiri yang akan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama 1 jam pelajaran yakni 35 menit. Waktu yang singkat ini, harus digunakan dengan sebaik-baiknya, karna ditengah Pandemi Covid-19 tidak banyak waktu guru untuk melakukan pembelajaran di kelas. Jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran siklus I pertemuan kedua sebanyak 15 peserta didik. Peneliti mempersiapkan instrumen observasi proses pembelajaran yang dilakukan

guru dan instrumen tes dinilai dari tes unjuk kerja penguasaan kosakata yang dilaksanakan secara individu dan mempersiapkan media pembelajaran.

b) Tindakan

Tindakan kelas pada siklus II Pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Senin, 17 Februari 2021 yang dimulai pada jam 08.00- 08.35 (jam ke-1). Pada pertemuan ini, yang memberi tindakan adalah peneliti dibantu guru sebagai observer, sedangkan penerima tindakan adalah peserta didik kelas I dengan jumlah peserta didik yang hadir 15 dari 15 peserta didik. Sebelum proses belajar mengajar, terlebih dahulu peneliti menyiapkan RPP dan instrumen observasi yang telah disiapkan (RPP dan instrumen observasi terlampir). Pada lembar instrumen penelitian, guru mengamati dan menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yang akan digunakan sebagai catatan untuk melakukan tahap selanjutnya.

Langkah-langkah yang dilakukan guru selama proses pembelajaran antara lain :

(1) Kegiatan Awal

- (a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- (b) Guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi.
- (c) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- (d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan peserta didik memperhatikan

(2) Kegiatan Inti

Sedangkan kegiatan inti berlangsung dalam 3 hal :

(a) Eksplorasi

Dalam eksplorasi, tugas guru adalah menggali seluruh pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik mengenai materi kosakata menggunakan gambar dan kartu huruf dengan menyebutkan kata sesuai gambar. Sedangkan untuk kegiatan eksplorasi selanjutnya adalah melalui tanya jawab, dimana peserta didik diminta menyebutkan kosakata

(b) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi ini, dilakukan penyampaian materi, tanya jawab, dan penugasan. Dalam tindakan siklus I pertemuan kedua ini, guru menyiapkan media pembelajaran papan selip (*slot board*). Guru menjelaskan materi kosakata sesuai tema menggunakan gambar dan kartu huruf pada media papan selip (*slot board*) dengan menyebutkan kata dan merangkainya.

Setelah diberi penjelasan mengenai materi, beberapa peserta didik maju kedepan untuk melihat gambar dan menyebutkan gambar apa yang ada di papan selip, setelah itu, peserta didik diminta merangkai huruf menjadi sebuah kata. Setelah peserta didik merangkai sebuah kata berdasarkan gambar, siswa diminta menjelaskan makna dari gambar tersebut. Setiap

peserta didik diminta menyimak, ketika salah satu siswa lain maju ke depan dan tidak lupa memberi pendapat mengenai rangkaian kata dan makna gambar pada papan selip, hal ini dilakukan agar semua peserta didik dapat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajari. Guru memberikan evaluasi pada peserta didik dengan merangkai huruf kembali menjadi sebuah kata.

(c) Evaluasi

Pada kegiatan ini, berisi tentang kesimpulan semua materi yang telah dipelajari hari ini. Semua peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran tentang memahami kosakata. Guru melakukan tanya jawab dengan menunjuk peserta didik agar guru mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap penguasaan kosakata. Guru memberi tes untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi yang telah disampaikan.

(d) Kegiatan Akhir (Penutup)

1. Guru dan Peserta didik memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini
2. Guru menginformasikan materi pertemuan yang akan datang
3. Pembelajaran ditutup dengan icebreaking dan berdoa bersama.
4. Guru mengucapkan salam untuk menutup pelajaran

c) Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh observer. Kegiatan pengamatan difokuskan pada proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati jalannya pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tindakan siklus I pertemuan kedua menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papan selip (slot board) lebih maksimal daripada pertemuan pertama. Dan sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penguasaan kosakata peserta didik diantaranya, peserta didik semakin semangat dan ingin maju kedepan secara terus menerus, peserta didik semakin percaya diri untuk maju kedepan secara mandiri, untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai gambar pada papan selip (*slot board*), lalu membaca dan secara langsung menjelaskan maknanya. Namun, masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kosakata, maka dari itu perlu bantuan teman atau guru untuk membantu.

d) Refleksi

Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan refleksi sebagai berikut :

- (1) Peneliti yang bertindak sebagai observer merasa pada tindakan siklus II pertemuan kedua menunjukkan bahwa penerapan media

pembelajaran papan selip (slot board) sudah maksimal. Dan sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama.

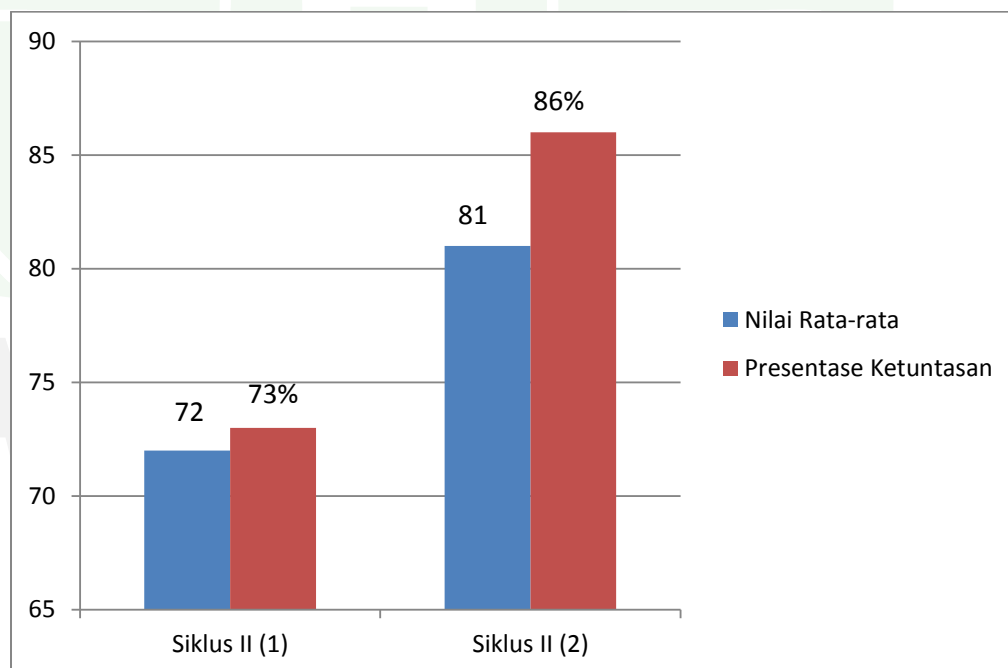
- (2) Dari hasil pembelajaran siklus II pertemuan kedua, Peningkatan dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penguasaan kosakata peserta didik diantaranya, peserta didik selalu semangat dan ingin maju kedepan secara terus menerus, peserta didik semakin percaya diri untuk maju kedepan secara mandiri, lalu menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai gambar pada papan selip (*slot board*), lalu membaca dan secara langsung menjelaskan maknanya.
- (3) Masih ada 2 peserta didik yang kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kosakata, mereka hanya perlu belajar sedikit lagi untuk mencapai nilai KKM.

Dari hasil evaluasi dan refleksi dari siklus II pertemuan kedua, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran papan selip (*slot board*) sudah maksimal dari pertemuan pertama dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas I Sd Plus Alqodiri. Hanya saja, masih ada 2 peserta didik yang kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kosakata, namun mereka hanya perlu berlatih sedikit lagi untuk mencapai nilai KKM.

Tabel 4.13
Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I
dan Siklus II Pertemuan II

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Siklus II Pert. I	Siklus II Pert. II	
1	Risma Narya Thalita Dewi	78	84	Tuntas
2	Rizki Putra Agung Raharjo	71	83	Tuntas
3	Siti Soleha	83	90	Tuntas
4	Widia Marsela Putri	53	78	Tuntas
5	Zaheera Hafidza Alqorni	75	78	Tuntas
6	Afifah Nurin Najwa	95	96	Tuntas
7	Nadia Maulida	58	63	Tidak Tuntas
8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	63	68	Tidak Tuntas
9	Ratu Mumtaz UL Zamani	50	78	Tuntas
10	Refa Nur Karimah	78	81	Tuntas
11	Elzza Ferryana Ansori	76	85	Tuntas
12	Muhammad Arya Nurrizal	70	85	Tuntas
13	Muhammad Jihadi Multazam	76	80	Tuntas
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	83	86	Tuntas
15	Muhammad Al-Majedi Budiman	73	83	Tuntas
Jumlah		1.082	1.218	
Rata-rata		72	81	
Presentase Ketuntasan		73%	86%	

Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media papan selip (*slot board*) dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa, dari siklus I pertemuan kedua dengan nilai 69 lalu siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 72. Dan jumlah siswa yang mendapatkan nilai KKM dimulai dari prasiklus hanya 4 siswa (26,67%) menjadi 6 siswa (46%) di siklus I pertemuan pertama, meningkat menjadi 8 siswa (53%) di siklus I pertemuan kedua, dilanjutkan di siklus II pertemuan pertama menjadi 11 siswa (73%) dan yang terakhir di siklus II pertemuan kedua menjadi 13 siswa (86%). Sehingga perbaikan berhenti pada siklus II. Peningkatan nilai hasil belajar penguasaan kosakata di siklus II pertemuan kedua dapat dilihat dari grafik di bawah ini :



Gambar 4.8

Grafik Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I dan Siklus II Pertemuan II

Dari grafik diatas dapat disimpulkan, bahwa nilai rata-rata Siklus II Pertemuan II meningkat menjadi 81, dan Presentase Ketuntasan menjadi 86%. Adapun nilai siswa Siklus II Pertemuan I bisa dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 4.14
Daftar Nilai Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Nama	Aspek Penilaian			Total	Nilai (Total : 3)
		Menyebut kan kata sesuai dengan gambar	Menyebut kan makna sesui dengan gambar	Menguru tkan huruf menjadi sebuah kata dan maknany a		
1	Risma Narya Thalita Dewi	85	85	80	252	84
2	Rizki Putra Agung Raharjo	80	85	80	250	83
3	Siti Soleha	100	85	85	270	90
4	Widia Marsela Putri	80	80	75	235	78
5	Zaheera Hafidza Alqorni	85	80	80	235	78
6	Afifah Nurin Najwa	100	100	90	290	96
7	Nadia Maulida	70	55	65	190	63
8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	65	75	65	205	68
9	Ratu Mumtaz UL Zamani	85	80	70	235	78
10	Refa Nur Karimah	90	80	80	245	81
11	Elzza Ferryana Ansori	90	80	85	255	85
12	Muhammad Arya Nurrizal	85	85	85	255	85

13	Muhammad Jihadi Multazam	90	80	85	240	80
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	85	90	85	260	86
15	Muhammad Al-Majedi Budiman	85	80	85	250	83

Keterangan Penilaian Indikator :

a. Kriteria Skor :

- Nilai 20-40 : Susunan huruf tidak tepat dan arti tidak tepat.
 40-60 : Kurang tepat dalam menyebutkan kata dan arti kata.
 60-80 : Ragu dalam menyebutkan kata dan arti kata kurang lengkap.
 80-100 : Menyebutkan kata dengan jelas dan arti yang lengkap

b. Presentase setiap aspek : $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$

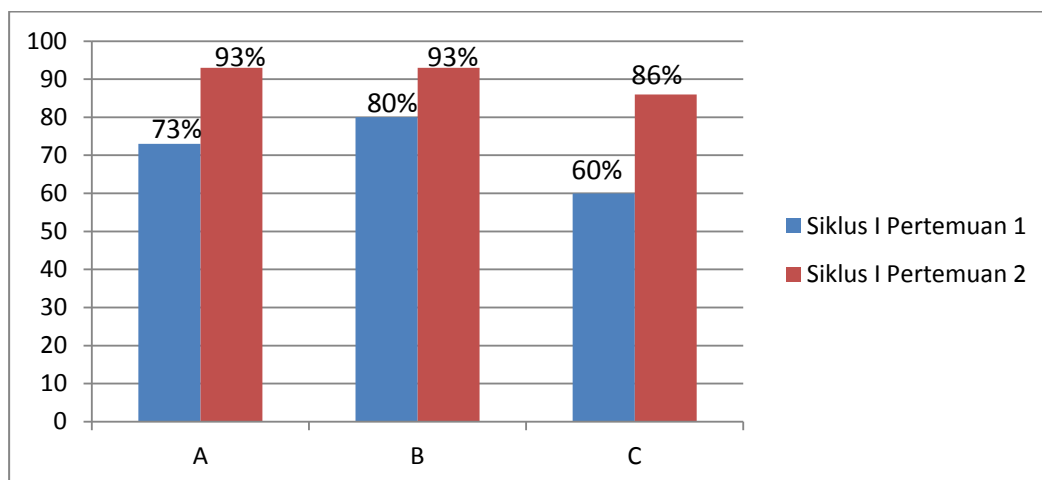
c. Keterangan :

- 80% - 100% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik sekali
 60% - 80% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia baik
 40% - 60% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia cukup
 20%-40% : Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia kurang

Tabel 4.15
Presentase Siklus II Pertemuan II

No	Indikator	Jumlah siswa dengan nilai KKM	Presentase	Keterangan
1	Menyebutkan Kata sesuai Gambar	14	93%	Baik Sekali
2	Menyebutkan Kata sesuai Makna	14	93%	Baik Sekali
3	Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna	13	86%	Baik Sekali

Dari penjelasan tabel diatas, maka presentase pra-siklus bisa dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 4.9
Grafik Presentase Ketuntasan Siklus II pertemuan I
dan Siklus II Pertemuan II

Keterangan Gambar :

A : Menyebutkan kata sesuai dengan gambar

B : Menyebutkan makna sesuai dengan gambar

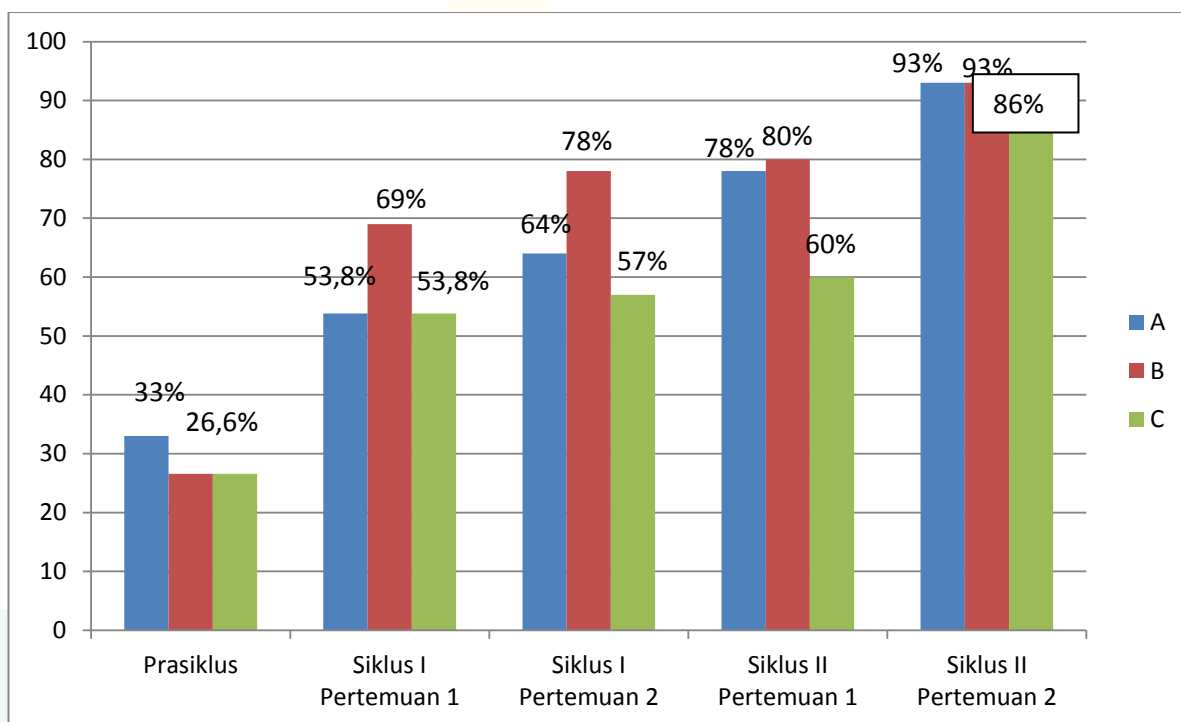
C : Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa siklus II pertemuan kedua mengenai menyebutkan kata sesuai dengan gambar sebanyak 14 siswa atau 93%, menyebutkan kata sesuai makna sebanyak 14 siswa atau 93%, dan mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan maknanya sebanyak 13 siswa atau 86%. Nilai rata-rata kelas pada hasil penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siklus II pertemuan pertama adalah 81 sudah di atas KKM dengan presentase ketuntasan 86%.

Dari data tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan menerapkan media papan selip (*slot board*). Pada siklus II pertemuan kedua ini telah mencapai

indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai di atas KKM 70. Sehingga perbaikan berhenti pada siklus II.

Sebagai penjas, berikut akan peneliti sajikan grafik perbandingan penguasaan kosakata siswa dari prasiklus sampai siklus II pertemuan II.



Gambar 4.10
Grafik Perbandingan Presentase Ketuntasan Penguasaan Kosakata
Prasiklus sampai siklus II Pertemuan II

Keterangan Gambar :

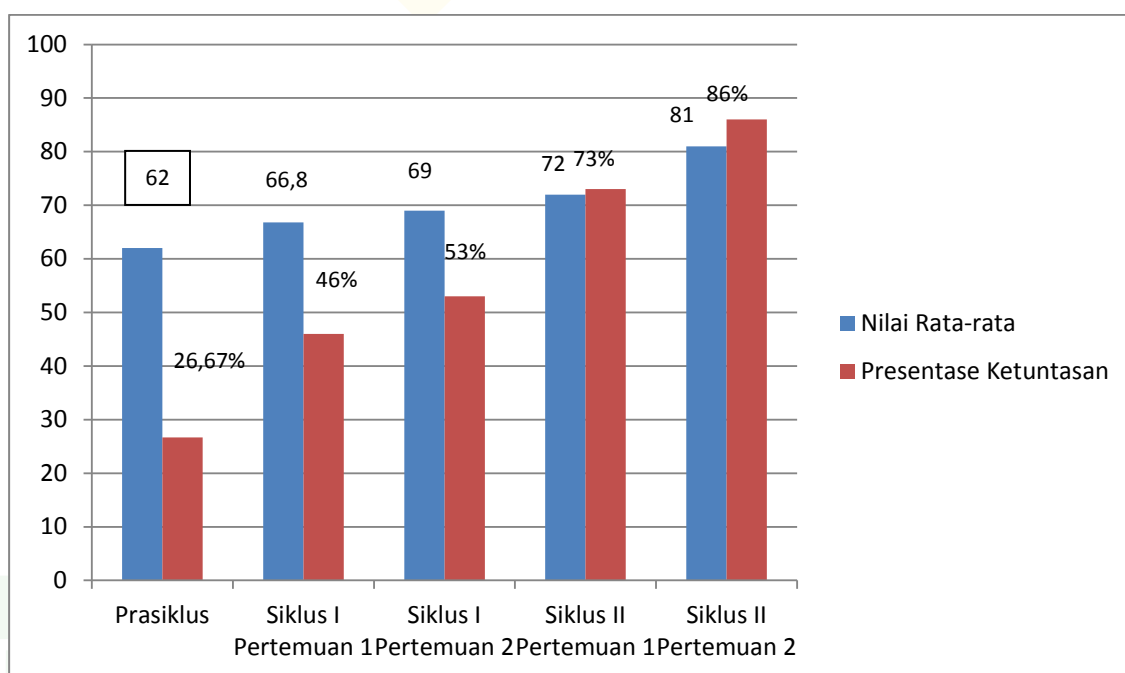
A : Menyebutkan kata sesuai dengan gambar

B : Menyebutkan makna sesuai dengan gambar

C : Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna

Dari grafik diatas dapat disimpulkan Pada Pra-siklus Presentase Ketuntasan A sebanyak 33% atau 5 siswa, B sebanyak 26,6% atau 4 siswa, dan C sebanyak 26,6% atau 4. Pada Siklus I Pertemuan I Presentase Ketuntasan sedikit meningkat yaitu A sebanyak 53,8% atau 7 siswa, B sebanyak 69% atau 9 siswa, dan C sebanyak 53,8% atau 7. Pada Siklus I Pertemuan II Presentase Ketuntasan lebih meningkat yaitu A sebanyak 64% atau 9 siswa, B sebanyak 78% atau 11 siswa, dan C sebanyak 57%

atau 8. Pada Siklus II Pertemuan I Presentase Ketuntasan semakin meningkat yaitu A sebanyak 78% atau 11 siswa, B sebanyak 80% atau 12 siswa, dan C sebanyak 60% atau 9. Pada Siklus II Pertemuan II Presentase Ketuntasan lebih sangat meningkat dan telah mencapai presentase yang diharapkan yaitu A sebanyak 93% atau 14 siswa, B sebanyak 93% atau 14 siswa, dan C sebanyak 86% atau 13.



Gambar 4.11
Grafik Perbandingan nilai Rata-rata kelas dan Presentase Ketuntasan

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata prasiklus adalah 62 dengan presentase ketuntasan 26,67%, lalu pada Siklus I Pertemuan I sedikit meningkat menjadi 66,8 dengan presentase ketuntasan 46%, selanjutnya pada Siklus I Pertemuan II sedikit meningkat menjadi 69 dengan presentase ketuntasan 53%, dilanjutkan pada siklus I karna pada siklus II nilai kurang meningkat maka pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata peserta didik menjadi 72 dengan presentase ketuntasan 73%, terakhir pada siklus II pertemuan II nilai

rata-rata peserta didik menjadi 81 dengan presentase ketuntasan 86% maka tindakan diakhiri dan tindakan dinyatakan berhasil

Berdasarkan data pelaksanaan tindakan kelas dalam meningkatkan penguasaan kosakata dengan menggunakan media papan selip (*slot board*) yang dilakukan dalam dua siklus didapatkan hasil belajar yaitu peningkatan hasil belajar pada penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I SD Plus Al-Qodiri 2019/2020. Tingkat keberhasilan dari sebelum tindakan sampai siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.16
Tingkat keberhasilan dari sebelum tindakan sampai siklus II

No	Nama Siswa	Prasiklus	Siklus I		Siklus II	
			Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1	Risma Narya Thalita Dewi	73	75	75	78	84
2	Rizki Putra Agung Raharjo	56	60	68	71	83
3	Siti Soleha	70	71	81	83	90
4	Widia Marsela Putri	55	63	50	53	78
5	Zaheera Hafidza Alqorni	43	50	68	75	78
6	Afifah Nurin Najwa	93	86	93	95	96
7	Nadia Maulida	46			58	63
8	Nilam Nasywa Fadlurrahman	53	60	63	63	68
9	Ratu Mumtaz UL Zamani	43		46	50	78
10	Refa Nur Karimah	58	70	75	78	81
11	Elzza Ferryana Ansori	48	73	71	76	85
12	Muhammad Arya Nurrisal	63	66	55	70	85
13	Muhammad Jihadi Multazam	76	65	70	76	80
14	Muhammad Afifuddin Assya'bani	55	70	81	83	86
15	Muhammad Al-Majedi Budiman	58	60	73	73	83

Jumlah	937	869	969	1.082	1.218
Rata-Rata	62	66,8	69	72	81
Presentase Ketuntasan	26,67%	46%	53%	73%	86%

Berdasarkan hasil tindakan, jumlah siswa yang dapat menguasai kosakata bahasa Indonesia sebelum tindakan (prasiklus) hanya 4 siswa (26,67%) dari keseluruhan jumlah siswa dengan nilai rata-rata 62. Kemudian pada siklus I pertemuan pertama jumlah siswa yang dapat menguasai kosakata bahasa Indonesia mengalami peningkatan menjadi 6 siswa (46%) dari keseluruhan jumlah siswa dengan nilai rata-rata 66,8. Pada siklus I pertemuan kedua jumlah siswa yang dapat menguasai kosakata bahasa Indonesia mengalami peningkatan menjadi 8 siswa (53%) dari keseluruhan jumlah siswa dengan nilai rata-rata 69. Pada siklus II pertemuan pertama jumlah siswa yang dapat menguasai kosakata bahasa Indonesia mengalami peningkatan menjadi 11 siswa (73%) dari keseluruhan jumlah siswa dengan nilai rata-rata 72. Pada siklus II pertemuan kedua jumlah siswa yang dapat menguasai kosakata bahasa Indonesia mengalami peningkatan menjadi 13 siswa (86%) dari keseluruhan jumlah siswa dengan nilai rata-rata 81.

Dalam melakukan penelitian dan tindakan, peneliti juga memberikan pertanyaan melalui tes lisan dan meminta siswa untuk maju lalu praktek merangkai sebuah huruf menjadi kata sesuai gambar yang ditanyakan guru, contohnya gambar Sapu, Bermain, Bersepeda dll.

C. PEMBAHASAN

1. Rencana Pelaksanaan Penggunaan Media Papan Selip (Slot Board)

Sebelum melakukan tindakan, perlu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar pembelajaran berjalan dengan efektif. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah perangkat pembelajaran yang disusun oleh guru sebagai pedoman melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.⁶⁴

Perencanaan tindakan siklus I pada pertemuan pertama, direncanakan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara guru kelas, kepala sekolah, dan peserta didik kelas I SD Plus Al-Qodiri yang dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah tertera dilampiran. Tindakan dilakukan selama 1 jam pelajaran yakni 35 menit. Waktu yang singkat harus digunakan dengan sebaik-baiknya, karena ditengah Pandemi Covid-19 tidak banyak waktu guru untuk melakukan pembelajaran di kelas. Jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran pada Prasiklus sebanyak 15 siswa, pada Siklus I pertemuan I sebanyak 13 siswa, pada Siklus I pertemuan II sebanyak 14 siswa, lalu pada Siklus II pertemuan I sebanyak 15, dan Siklus II pertemuan II sebanyak 15 peserta didik. Peneliti mempersiapkan instrumen observasi proses pembelajaran yang dilakukan guru dan instrumen tes dinilai dari tes unjuk kerja penguasaan kosakata yang dilaksanakan secara individu dan mempersiapkan media pembelajaran.

⁶⁴ Muhammad, *Pembelajaran SKI Di Madrasah*, (Mataram: Sanabil, 2020) 126

2. Pelaksanaan Penggunaan Media Papan Selip (Slot Board)

Saat proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Indonesia sebelum tindakan (prasiklus) komunikasi antara peneliti dengan siswa belum berhasil karena peneliti belum mengenal semua karakter siswa kelas I SD Plus Al-Qodiri, meskipun proses pembelajara sudah dirancang dengan baik sesuai kegiatan pembelajaran. Namun setelah melakukan tindakan dari siklus I hingga siklus II, siswa semakin aktif dan bersemangat, hal itu dikarenakan, peneliti dan siswa semakin saling mengenal dan peneliti semakin paham karakter setiap siswa.

Menurut UU SPN No.20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses timbal balik peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar⁶⁵, maka dari itu penting bagi guru mengenal semua karakter siswa agar pembelajaran berjalan dengan lancar. Komunikasi Transaksional adalah suatu komunikasi atau dialog, dimana penerima dan pengirim pesan saling berhubungan dalam jangka waktu tertentu untuk sampai pada kesamaan makna.⁶⁶ Jadi, maksud dari komunikasi transaksional ini adalah suatu komunikasi atau interaksi dari pengirim pesan (guru) dengan penerima (siswa) yang berhubungan dalam pembelajaran untuk saling mengenal dan membantu dalam pencapaian tujuan yaitu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses sebab akibat. Misalnya, proses pembelajaran yang dirancang dengan baik atau disiapkan dengan matang,

⁶⁵ Syahrizal, *Pembelajaran Materi Pendidikan Akhlak* (Medan: Pusdikra Mitra Jaya, 2021), 24

⁶⁶ Daryanto, *Teori Komunikasi* (Malang: Gunung Samudra, 2014), 371

akan dapat membantu proses belajar siswa. Usaha ini dijalankan dalam sebuah proses pembelajaran yang sistematis agar dapat mencapai keberhasilan belajar siswa, sama halnya dengan menyiapkan media seperti media papan selip untuk meningkatkan gairah belajar siswa dan meningkatkan kosakata bahasa Indonesia siswa agar meningkat dan mencapai keberhasilan siswa.

Dalam proses pembelajaran (prasiklus) siswa kurang menguasai kosakata dalam belajar bahasa Indonesia karna guru lebih sering menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan, namun ketika guru menggunakan metode tanya jawab, beberapa siswa lebih antusias dan bersemangat, namun hal itu tetap membuat kosakata siswa masih rendah. Dalam berbahasa dalam berinteraksi, kosakata yang baik dalam memperlancar komunikasi, semakin banyak kosa kata yang dikuasai, semakin banyak pula gagasan yang bisa diungkapkan.

Menut Soedjito, kosakata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai 1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa 2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis 3) kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan 4) daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis.⁶⁷ Dan menurut Kridalaksana, kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa, (2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa; (3)

⁶⁷ Henry Guntur Tarigan, Pengajaran Kosakata (Bandung: Angkasa, 1985), 446

daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.⁶⁸ Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kata-kata yang memiliki suatu arti yang dimiliki oleh manusia untuk digunakan dalam berbahasa dan berkomunikasi.

Demikian juga bentuk bahasa yang dipilih seseorang untuk berkomunikasi dapat mengungkapkan atau mengekspresikan kepribadian seseorang. Pilihan bahasa seseorang mencerminkan kualitas kepribadiannya⁶⁹. Makin banyak kosa kata yang dimiliki seseorang, makin besar pula keterampilan berbahasanya.

Agar pelaksanaan proses pembelajaran peningkatan berbahasa lebih terarah dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka harus ditetapkan standar kompetensi, dan indikator yang harus tercapai. Perbaikan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media papan selip (*slot board*). Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Di jelaskan pula oleh Raharjo, bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.⁷⁰

⁶⁸ Tarigan, 447

⁶⁹ Sumarlam, *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Budaya* (Solo : UNS Press, 2009), 65

⁷⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, 7.

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa dapat dilihat dari berapa jumlah siswa yang dapat menguasai kosakata dengan tepat dan benar serta siswa yang mempunyai nilai di atas KKM 70.

Indikator pencapaian penguasaan kosakata bahasa Indonesia (1) menyebutkan kata sesuai dengan gambar, (2) menyebutkan makna sesuai dengan gambar, (3) mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna.

3. Evaluasi Penggunaan Media Papan Selip (Slot Board)

Berdasarkan tindakan yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Indonesia selalu meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai tes tulis yang telah dilaksanakan dengan menerapkan media papan selip (*slot board*) yang menunjukkan peningkatan dari siklus I sampai siklus II dibandingkan dengan kondisi awal. Indikator pencapaian keberhasilan akhir siklus mencapai 86% dengan nilai rata-rata 81. Sedangkan indikator peningkatan penguasaan kosakata yaitu menyebutkan kata sesuai dengan gambar, menyebutkan makna sesuai dengan gambar, mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan makna sudah mencapai lebih dari 80% dari jumlah siswa kelas I yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal 70.

Dengan demikian secara keseluruhan pada setiap siklus hasil tes penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa mengalami peningkatan dibandingkan hasil tes sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan media papan selip (*slot board*) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Plus Al-

Qodiri. Sebagian besar siswa sudah dapat menguasai kosakata dengan tepat, menulis dengan penggunaan lafal yang benar sesuai susunan huruf menjadi kata, serta dapat menjelaskan arti kata dengan kata-kata menjadi kalimat yang sesuai.

Nilai rata-rata hasil belajar secara keseluruhan baik prasiklus tindakan maupun setelah dilakukan tindakan dapat dirinci yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa 62 dengan presentase ketuntasan 26,67. Dan pada siklus II pertemuan kedua, nilai rata-rata siswa menjadi 81 dengan presentase ketuntasan 86%. Tindakan sepakat dihentikan pada Siklus II karna presentase ketuntasan siswa sudah mencapai 86%.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui media papan selip (slot board) dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas I SD Plus Al-Qodiri.

IAIN JEMBER

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam 2 siklus menggunakan media papan selip (*slot board*) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Plus Al-Qodiri . Peningkatan penguasaan kosakata terlihat dari tercapainya 86% dari jumlah siswa memperoleh nilai di atas KKM 70. Nilai rata-rata hasil belajar secara keseluruhan baik prasiklus tindakan maupun setelah dilakukan tindakan dapat dirinci yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa 62 dengan presentase ketuntasan 26,67. Dan pada siklus II pertemuan kedua, nilai rata-rata siswa menjadi 81 dengan presentase ketuntasan 86%. Tindakan sepatat dihentikan pada Siklus II karna presentase ketuntasan siswa sudah mencapai 86%.

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan dalam penelitian, maka implikasi (temuan) dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pembelajaran melalui media papan selip (*slot board*) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, maka akan berpengaruh positif pada guru dalam mempertimbangkan penerapan media papan selip (*slot board*) yang digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya.
2. Hasil penelitian bisa digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk meningkatkan kualitas siswa dengan menerapkan media papan selip (*slot board*)

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran kepada pihak-pihak terkait, yaitu :

1. Kepada Guru

Hendaknya tetap semangat dan terus mencari inovasi dan berfikir kreatif dalam menerapkan media pembelajaran agar siswa semakin aktif.

2. Kepada Sekolah

Selalu membantu para guru dengan mengupayakan pengadaan berbagai media pembelajaran untuk semua kelas, baik bantuan maupun swadaya sekolah, sehingga lebih menunjang dalam tercapainya proses pembelajaran sekaligus meningkatkan aktivitas belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. *Leksikologi & Leksikografi Indonesia*. Jakarta : PT Rineka Cipta. 2007.
- Abdul Hamid, M.A, dkk. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan metode, strategi, materi dan media*. Malang : UIN-Malang press. 2008.
- Alexander Haryanto. "Akademis: Penggunaan Bahasa Indonesia Siswa Masih Lemah". Tirto.id, 23 Juli 2016.
- Alfitriani Siregar. *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. Medan : Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli. 2018.
- Arikunto Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia. 2011.
- Daryanto. *Teori Komunikasi*. Malang: Gunung Samudra. 2014.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemah*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro. 2014
- Esti Ismawati. *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Ombak. 2012
- Hanifah Nurdinah. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi*. Bandung: UPI PRESS. 2014.
- Harimurti Kridalaksana. *Kelas Kata Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia. 1990.
- Harimurti Kridalaksana. *Kamus Logistic*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. 1985.
- Henry Guntur Tarigan. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa. 1985.
- Isma Tantawi. *Terampil Bahasa Indonesia* Jakarta. Kencana. 2019.
- Kartika Sofia. *Upaya peningkatan kemampuan menulis puisi dengan penerapan teknik media gambar dan penguasaan kosakata pada siswa kelas V SDN 1 Tegalrejo Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang, 2011.
- Laili Nur Hijratul. *Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukolilo no.*

- 250 Kecamatan Bulak Surabaya. Skripsi. Universitas Negeri Malang, 2011.
- Mansoer Pateda. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta. 2001.
- Matthew B. Miles, dkk. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook 3 rd edition*. California: Sage Publication, 2014.
- Muhammad. *Pembelajaran SKI Di Madrasah*. Mataram: Sanabil, 2020.
- Nosirotnun Siti. *Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan belajar bingo pada siswa kelas II SD Negeri 04 Jaten tahun ajaran 2011/2012*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.
- Pitalis Mawardi B, S.Pd, M.Pd, *Penelitian Tindakan Sekolah Dan Best Practice*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media. 2020.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru- Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Salim dan Haidir. *Penelitian Pendidikan: Metode. Pendekatan dan Jenis*. Jakarta; Kencana. 2019.
- Sekretariat Negara RI. Undang- undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogik. 2012.
- Sumarlam. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Budaya*. Solo : UNS Press, 2009.
- Suyadi. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press. 2011
- Syahrizal. *Pembelajaran Materi Pendidikan Akhlak*. Medan: Pusdikra Mitra Jaya. 2021.
- Taufiqur Rahman, S.Pd, M.Pd.I, *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Pilar Nusantara. 2018.
- Utami Desiana Wahyu. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip Pada Siswa Kelas II SDN 2 Karangtalun Tahun 2013/2014*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

Zainal Aqib dan M. Choitibuddin. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2018.

Zulmiyetri dan Nurhastuti. *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2020.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Maydinda MJ Almara Yuva
NIM : T20174091
Profram Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Institut Agama Islam Negeri Jember

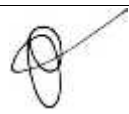
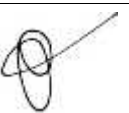
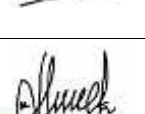
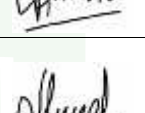
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD) DALAM MENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA SISWA KELAS 1 SD PLUS AL-QODIRI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2020/2021"** secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada kutipan-kutipan yang sudah dirujuk sumbernya.

Jember, 13 Juni 2021
Peneliti



Maydinda MJ A.Y
T20174091

Jurnal Kegiatan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1	18- Januari-2021`	Observasi dan menyerahkan surat izin penelitian kepada Wakil Kepala Sekolah, Bapak Imam Muhtadin S.Pd.	
2	25-Januari-2021	ACC Surat Izin Penelitian oleh Kepala SD Plus Al-Qodiri, Bapak Ach Sahri Assiddiki	
3	27-Februari-2021	Wawancara Kepada Wakil Kepala Sekolah SD Plus Al-Qodiri, Bapak Imam Muhtadin, S.Pd.	
4	27-Februari-2021	Wawancara dengan Guru Kelas 1b, Ibu Siti Rofiah, S.Pd.	
5	27-Februari-2021	Wawancara Prasiklus dengan Guru Kelas 1b, Ibu Dra.Yuliasih	
6	6-Februari-2021	Tes Prasiklus dengan siswa kelas 1b SD Plus Al-Qodiri	
7	9- Februari-2021	Pembelajaran dan Tes Siklus I menggunakan Media Papan Selip (<i>Slot Board</i>) dengan siswa kelas 1b SD Plus Al-Qodiri	
8	12- Februari-2021	Evaluasi Siklus I dengan Guru Kelas, Ibu Siti Rofia, S.Pd	
9	13- Februari-2021	Pembelajaran dan Tes Siklus II menggunakan Media Papan Selip (<i>Slot Board</i>) dengan siswa kelas 1b SD Plus Al-Qodiri	
10	16- Februari-2021	Evaluasi Siklus II dengan Guru Kelas, Ibu Siti Rofiah, S.Pd	
11	9- April-2021	Permohonan surat keterangan selesai penelitian, kepada Bapak Ach Sahri Assiddiki	

Jember, 09-04-2021

Mengetahui

Kepala Sekolah



Ach Sahri Assiddiki



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B. 1017/In.20/3.a/PP.00.9/01/2021 11 Januari 2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD PLUS AL-QODIRI
Jl. Manggar No. 139A, Gebang Poreng, Kec. Patrang, Kab. Jember, Jawa Timur 68117

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : MAYDINDA MJ ALMARA YUVA
NIM : T20174091
Semester : 7 (TUJUH)
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai **PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD)**

**DALAM MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
SISWA KELAS 1 SD PLUS AL-QODIRI JEMBER**

TAHUN PELAJARAN 2020/2021 selama **30 (tiga puluh)** hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Syahri As Sidiqi.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Waka Kurikulum
3. Guru Kelas 1b
4. Siswa
5. TU

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

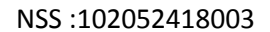
Jember, 11 Januari 2021

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Mashudi



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sistem Pendidikan : SD PLUS AL-QODIRI
Kelas/Semester : 1/ II
Tema : KELUARGAKU (Tema 4)
Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

3.10 Menguraikan kosakata hubungan kekeluargaan melalui gambar/bagan silsilah keluarga dalam bahasa

Indikator

- 3.10.1 Menyebutkan silsilah Keluarga Inti menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia
- 3.10.2 Menjelaskan fungsi peranan Keluarga Inti dalam Kosakata Bahasa Indonesia
- 3.10.3 Menyebutkan kegiatan bersama Keluarga menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melihat gambar pada Media Papan Selip (Slot Board) peserta didik mampu menyebutkan silsilah Keluarga Inti.
2. Dengan menyimak penjelasan guru dan membaca teks, peserta didik mampu menjelaskan fungsi atau peranan setiap anggota Keluarga Inti.
3. Dengan melihat gambar, peserta didik mampu menyebutkan Kata sesuai Makna
4. Dengan melihat gambar pada Media Papan Selip (Slot Board) peserta didik mampu menjelaskan Kegiatan bersama Keluarga

C. MEDIA/ ALAT BANTU BELAJAR

Papan Selip (Slot Board), Gambar dan Lingkungan Sekitar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengetahui Anggota Keluarga
2. Menyebutkan Kata sesuai Makna
3. Menjelaskan arti kata sesuai gambar
4. Menyebutkan kegiatan bersama Keluarga

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : Active Learning
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan
3. Media Pembelajaran : Papan Selip (Slot Board)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	a. Guru mengucapkan salam dan memberikan intruksi kepada peserta didik untuk berdoa b. Guru mengecek presensi peserta didik. c. Guru mengecek kerapian dan kebersihan peserta didik serta kebersihan kelas. d. Guru memotivasi peserta didik untuk selalu menjaga kesehatan dan kebersihan. e. Guru menggali pengetahuan Peserta didik tentang kosakata menggunakan gambar dan kartu huruf dengan menyebutkan kata f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Inti	Eksplorasi a. Guru mengulas kembali mengenai Tema Keluargaku b. Peserta didik menyimak penjelasan guru c. Guru melakukan tanya jawab kepada Peserta Didik, guna mengetahui sejauh mana Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Elaborasi d. Guru memperkenalkan media pembelajaran Papan Selip (Slot Board) e. Guru menjelaskan mengenai Kosakata sesuai materi menggunakan gambar dan kartu huruf pada Media Papan Selip f. Beberapa Peserta didik diminta untuk maju secara bergantian untuk menjelaskan gambar menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia yang dibantu Media Papan Selip g. Setiap Peserta didik diminta menyimak penjelasan kosakata yang dijelaskan oleh Peserta didik yang sedang maju di depan serta memberikan pendapat apakah kartu huruf yang diselipkan pada Papan Selip (Slot Board) sudah sesuai dengan kosakata yang dikatakan. Evaluasi h. Guru memberikan pertanyaan atau Evaluasi kepada setiap Peserta didik mengenai menyebutkan dengan menggunakan gambar dan melengkapi kalimat pada cerita Pengalamanku Masa Kecil	

	i. Guru bersama Peserta didik meluruskan kesalahan pemahaman apabila ada siswa yang masih merasa kurang jelas	
Penutup	a. Guru dan Peserta didik memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini b. Guru menginformasikan materi pertemuan yang akan datang c. Pembelajaran ditutup dengan icebreaking dan berdoa bersama. d. Guru mengucapkan salam untuk menutup pelajaran	5 menit

G. PENILAIAN

1. Jenis/teknik penilaian
 - a. Teknik Tes
 - Tertulis : Isian/ *Essay*
 - b. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja
2. Penilaian

No	Indikator	Penilaian		
		Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Soal/ Instrumen
1	Menyebutkan Kata sesuai Gambar	Tes Tertulis	Isian	Terlampir
2	Menyebutkan makna sesuai Gambar	Tes Tertulis	<i>Essay</i>	Terlampir
3	Mengurutkan huruf menjadi sebuah kata dan maknanya	Tes Tertulis	Isian	Terlampir

Perhitungan nilai Akhir = (Perolehan Skor : Skor maksimum) x 10

Mengetahui,

Kepala Madrasah,



Ahmad Syahri As-Sidiki

Mengetahui

Guru Pamong,



Siti Rofiah, S.Pd

Jember, 9-Februari-2021

Peneliti



Maydinda MJ Almara Yuva

NIM. T20174091

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

Keluarga Inti terdiri dari Ayah, Ibu, Kakak, dan Adik.

KELUARGA UDIN



Udin adalah seorang Anak yang sangat Bahagia karna dia memiliki Ayah yang pekerja keras, Ibu yang sangat baik, dan Kakak yang selalu menyayanginya.

Keluarga Udin terdiri dari Ayah, Ibu, Kakak, dan Udin.

Ayah adalah orang yang sangat bertanggung jawab kepada keluarganya, ayah sangat bekerja keras mencari nafkah.

Ibu adalah orang yang melahirkan aku, Ibu sangat baik dan penyabar, ibu selalu memasak makanan yang lezat dan menyiapkan keperluanku.

Kakak adalah saudara kandungku, yang sangat menyayangi aku. Kita selalu belajar dan bermain bersama. Kakakku sangat rajin dan sering membantu ibu menyapu

Sedangkan aku, aku adalah Udin, murid kelas 1 yang sangat rajin belajar, aku menyayangi Keluargaku. Aku suka bermain dan membantu ayah menyiram bunga

1. Menyebutkan Kata sesuai Gambar



= K-A-K-A-K



= M-A-K-A-N

2. Menjelaskan arti kata pada Gambar



Udin sedang bermain sepeda bersama teman.
Udin membonceng temannya.
Mereka tampak sangat Bahagia.
Sepeda Udin Berwarna Ungu



Ini adalah Sapu.
Sapu memiliki pegangan yang Panjang.
Sapu berfungsi untuk membersihkan rumah atau ruangan yang kotor.

3. Menyebutkan kegiatan Anggota Keluarga sesuai Gambar



Ayah memotong Tanaman
Ibu menyapu halaman Rumah
Kakak dan Adik menyiram Tanaman



Kakak dan Adik sedang belajar bersama

EVALUASI SIKLUS I PERTEMUAN I

A. Tulislah Kata dan Makna sesuai Gambar di bawah ini!

1.



2.



3.



4.



5.



B. Urutkan huruf di bawah menjadi kata yang tepat !

1. D-A-S-P-E-E =
2. M-E-S-A-K-M-A =
3. L-I-M-E-S-N-U =
4. U-P-A-S =
5. K-A-M-A-N =

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sistem Pendidikan : SD PLUS AL-QODIRI
Kelas/Semester : 1/ II
Tema : KELUARGAKU (Tema 4)
Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

3.10 Menguraikan kosakata hubungan kekeluargaan melalui gambar/bagan silsilah keluarga dalam bahasa

Indikator

3.10.1 Menyebutkan kegiatan bersama Keluarga menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia

3.10.2 Menyebutkan kegiatan olahraga bersama Keluarga menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia

PJOK

3.1 Memahami gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional

Indikator

3.1.1 Menyebutkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh seperti olahraga dan permainan sederhana atau tradisional

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik mampu menyebutkan kegiatan bersama Keluarga menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia
2. Dengan melihat gambar pada Media Papan Selip (Slot Board) peserta didik mampu menjelaskan Kegiatan bersama Keluarga
3. Dengan menyimak penjelasanguru, peserta didik mampu menyebutkan kegiatan Olahraga bersama Keluarga di Rumah menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia

4. Dengan melihat gambar pada Media Papan Selip (Slot Board) peserta didik mampu menjelaskan Kegiatan olahraga bersama Keluarga di Rumah

C. MEDIA/ ALAT BANTU BELAJAR

Papan Selip (Slot Board), Gambar dan Lingkungan Sekitar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menyebutkan Kegiatan Keluarga
2. Menyebutkan Kata sesuai Gambar
3. Menjelaskan arti kata sesuai gambar
4. Menyebutkan kegiatan Olahraga bersama Keluarga

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : Active Learning
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan
3. Media Pembelajaran : Papan Selip (Slot Board)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	a. Guru mengucapkan salam dan memberikan intruksi kepada peserta didik untuk berdoa b. Guru mengecek presensi peserta didik. c. Guru mengecek kerapian dan kebersihan peserta didik serta kebersihan kelas. d. Guru memotivasi peserta didik. e. Guru menggali pengetahuan Peserta didik tentang kosakata menggunakan gambar dan kartu huruf dengan menyebutkan kata f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Inti	a. Guru mengulas kembalimengenaiTema Keluargaku b. Peserta didik menyimak penjelasan guru c. Guru melakukan tanya jawab kepada Peserta Didik, guna mengingatkanPenguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia yang sudah dipelajari di hari sebelumnya. d. Guru menjelaskan mengenai Kosakata sesuai materi menggunakan gambar dan kartu huruf pada Media Papan Selip e. Beberapa Peserta didik diminta untuk maju secara bergantian untuk menjelaskan gambar menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia yang dibantu Media Papan Selip f. Setiap Peserta didik diminta menyimak penjelasan kosakata yang dijelaskan oleh Peserta didik yang sedang maju di depan serta memberikan pendapat apakah kartu huruf yang diselipkan pada Papan Selip (Slot Board) sudah sesuai dengan kosakata yang dikatakan. g. Guru memberikan pertanyaan atau Evaluasi kepada setiap Peserta didik melalui Tes Tulis	

	h. Guru bersama Peserta didik meluruskan kesalahan pemahaman apabila ada siswa yang masih merasa kurang paham.	
Penutup	a. Guru dan Peserta didik memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini b. Guru menginformasikan materi pertemuan yang akan datang c. Pembelajaran ditutup dengan icebreaking dan berdoa bersama. d. Guru mengucapkan salam untuk menutup pelajaran	5 menit

G. PENILAIAN

1. Jenis/teknik penilaian
 - a. Teknik Tes
 - Tertulis : Isian/ *Essay*
 - b. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja
2. Penilaian

No	Indikator	Penilaian		
		Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Soal/ Instrumen
1	Mengurutkan Huruf menjadi sebuah Kata yang tepat	Tes Tertulis	Isian	Terlampir
2	Menjelaskan arti kata pada Gambar	Tes Tertulis	<i>Essay</i>	Terlampir

Perhitungan nilai Akhir = (Perolehan Skor : Skor maksimum) x 10

Mengetahui,
Kepala Madrasah,

Ahmad Syahri As-Sidiki

Mengetahui
Guru Pamong,

Siti Rofiah, S.Pd

Jember, 11-Februari-2021

Peneliti



Maydinda MJ Almara Yuva

NIM. T20174091

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

Kegiatan Bersama Keluarga



Berkebun bersama Keluarga.
Ayah memotong Tanaman
Ibu menyapu halaman Rumah
Kakak dan Adik menyiram



Belajar bersama Adik dan Kakak
Mengaji bersama



Olahraga Bersepeda bersama Keluarga



Pergi ke Pasar membeli Sayuran bersama Ibu.

EVALUASI PERTEMUAN KEDUA

I. Susunlah Kalimat berikut menjadi Kata yang Sesuai !

1. E-R-B-D-A-S-E-P-E = B- - -S- - -E- - .
2. M-N-A-Y-E-U-P = - -N-Y- -P- - .
3. K-M-M-A-S-A-E = M- -M- -S- - .
4. B-R-M-A-I-N-E = B- -R- - -I- .
5. K-L-E-U-R-A-A-G = K- -L- - -R- - .

II. Deskripsikan Gambar di bawah ini !

1.



2.



3.



4.



5.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sistem Pendidikan : SD PLUS AL-QODIRI
Kelas/Semester : 1/ II
Tema : KELUARGAKU (Tema 4)
Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 5
Alokasi waktu : 1x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

3.10 Menguraikan kosakata hubungan kekeluargaan melalui gambar/bagan silsilah keluarga dalam bahasa.

Indikator

- 3.10.1 Menyebutkan kegiatan bersama Keluarga menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia.
- 3.10.2 Menceritakan kegiatan bersama Keluarga menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia.

Matematika

3.6 Mengenal bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret.

Indikator

- 3.6.1 Menyebutkan bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret di sekitar menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik mampu menyebutkan kegiatan bersama Keluarga menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia
2. Dengan melihat gambar pada Media Papan Selip (Slot Board) peserta didik mampu menjelaskan Kegiatan bersama Keluarga
3. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik mampu bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret di sekitar.

4. Dengan melihat gambar pada Media Papan Selip (Slot Board) peserta didik mampu menjelaskan bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret di sekitar.

C. MEDIA/ ALAT BANTU BELAJAR

Papan Selip (Slot Board), Gambar dan Lingkungan Sekitar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menyebutkan Kegiatan Keluarga
2. Menyebutkan Kata sesuai Gambar
3. Menjelaskan arti kata sesuai gambar
4. Menyebutkan bangun ruang dan bangun datar di sekitar.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : Active Learning
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan
3. Media Pembelajaran : Papan Selip (Slot Board)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	a. Guru mengucapkan salam dan memberikan intruksi kepada peserta didik untuk berdoa b. Guru mengecek presensi peserta didik. c. Guru mengecek kerapian dan kebersihan peserta didik serta kebersihan kelas. d. Guru memotivasi peserta didik. e. Guru menggali pengetahuan Peserta didik tentang kosakata menggunakan gambar dan kartu huruf dengan menyebutkan kata f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Inti	a. Guru mengulas kembalimengenai Tema Keluargaku b. Peserta didik menyimak penjelasan guru c. Guru melakukan tanya jawab kepada Peserta Didik, guna mengingatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia yang sudah dipelajari di hari sebelumnya. d. Guru menjelaskan mengenai Kosakata sesuai materi menggunakan gambar dan kartu huruf pada Media Papan Selip e. Beberapa Peserta didik diminta untuk maju secara bergantian untuk menjelaskan gambar menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia yang dibantu Media Papan Selip f. Setiap Peserta didik diminta menyimak penjelasan kosakata yang dijelaskan oleh Peserta didik yang sedang maju di depan serta memberikan pendapat apakah kartu huruf yang diselipkan pada Papan Selip (Slot Board) sudah sesuai dengan kosakata yang dikatakan. g. Guru memberikan pertanyaan atau Evaluasi kepada	

	setiap Peserta didik melalui Tes Tulis h. Guru bersama Peserta didik meluruskan kesalah pahaman apabila ada siswa yang masih merasa kurang paham.	
Penutup	a. Guru dan Peserta didik memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini b. Guru menginformasikan materi pertemuan yang akan datang c. Pembelajaran ditutup dengan icebreaking dan berdoa bersama. d. Guru mengucapkan salam untuk menutup pelajaran	5 menit

G. PENILAIAN

1. Jenis/teknik penilaian
 - a. Teknik Tes
 - Tertulis : Isian/ *Essay*
 - b. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja
2. Penilaian

No	Indikator	Penilaian		
		Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Soal/ Instrumen
1	Membuat Bagan Keluarga dan Menyebutkan Bagan Keluarga	Tes Tertulis	<i>Essay</i>	Terlampir
2	Menyebutkan Bentuk Bangun Datar sesuai gambar	Tes Tertulis	<i>Essay</i>	Terlampir

Perhitungan nilai Akhir = (Perolehan Skor : Skor maksimum) x 10

Mengetahui,
Kepala Madrasah,



Ahmad Syahri As-Sidiki

Mengetahui
Guru Pamong,



Siti Rofiah, S.Pd

Jember, 13-Februari-2021

Peneliti

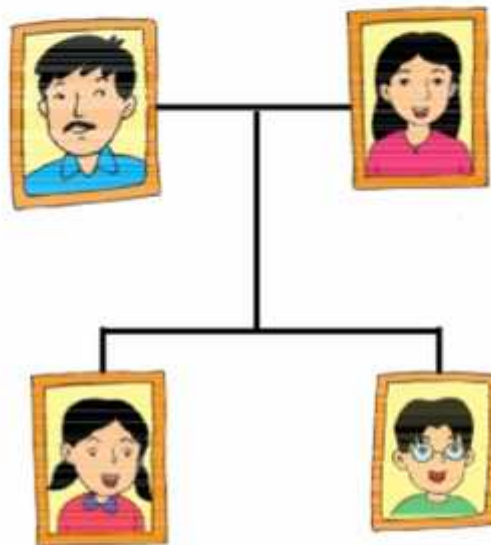


Maydinda MJ Almara Yuva

NIM. T20174091

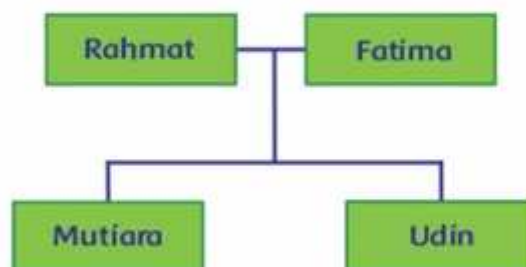


Silsilah Keluarga



Silsilah keluarga menunjukkan asal usul keluarga.

Inilah silsilah keluarga Udin.



Gambar	Bentuk bangun datar
	Segitiga
	Lingkaran
	Persegi Panjang

IAIN JEMBER

EVALUASI SIKLUS II PERTEMUAN I

- A. Buatlah bagan silsilah keluargamu, Isilah dengan anggota keluargamu dan jelaskan perannya!**

- B. Urutkan huruf menjadi kata sesuai gambar!**

Gambar	Bentuk bangun datar
	S-G-I-T-E-I-A-G =
	G-K-N-I-L-A-R-N-A =
	E-R-S-E-P-G-I =

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sistem Pendidikan : SD PLUS AL-QODIRI
Kelas/Semester : 1/ II
Tema : KELUARGAKU (Tema 4)
Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

- 3.10 Menguraikan kosakata hubungan kekeluargaan melalui gambar/bagan silsilah keluarga dalam bahasa.

Indikator

- 3.10.1 Menyebutkan kegiatan bersama Keluarga menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia.

PPKn

- 3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.

Indikator

- 3.1.1 Menyebutkan simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik mampu menyebutkan kegiatan bersama Keluarga menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia
2. Dengan melihat gambar pada Media Papan Selip (Slot Board) peserta didik mampu menjelaskan Kegiatan bersama Keluarga
3. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik mampu menyebutkan kegiatan Olahraga bersama Keluarga di Rumah menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia
4. Dengan melihat gambar pada Media Papan Selip (Slot Board) peserta didik mampu menjelaskan Kegiatan olahraga bersama Keluarga di Rumah

C. MEDIA/ ALAT BANTU BELAJAR

Papan Selip (Slot Board), Gambar dan Lingkungan Sekitar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menyebutkan Kegiatan Keluarga
2. Menyebutkan Kata sesuai Gambar
3. Menjelaskan arti kata sesuai gambar
4. Menyebutkan Simbol Pancasila

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : Active Learning
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan
3. Media Pembelajaran : Papan Selip (Slot Board)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	a. Guru mengucapkan salam dan memberikan intruksi kepada peserta didik untuk berdoa b. Guru mengecek presensi peserta didik. c. Guru mengecek kerapian dan kebersihan peserta didik serta kebersihan kelas. d. Guru memotivasi peserta didik. e. Guru menggali pengetahuan Peserta didik tentang kosakata menggunakan gambar dan kartu huruf dengan menyebutkan kata f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Inti	a. Guru mengulas kembalimengenaiTema Keluargaku b. Peserta didik menyimak penjelasan guru c. Guru melakukan tanya jawab kepada Peserta Didik, guna mengingatkanPenguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia yang sudah dipelajari di hari sebelumnya. d. Guru menjelaskan mengenai Kosakata sesuai materi menggunakan gambar dan kartu huruf pada Media Papan Selip e. Beberapa Peserta didik diminta untuk maju secara bergantian untuk menjelaskan gambar menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia yang dibantu Media Papan Selip f. Setiap Peserta didik diminta menyimak penjelasan kosakata yang dijelaskan oleh Peserta didik yang sedang maju di depan serta memberikan pendapat apakah kartu huruf yang diselipkan pada Papan Selip (Slot Board) sudah sesuai dengan kosakata yang dikatakan. g. Guru memberikan pertanyaan atau Evaluasi kepada setiap Peserta didik melalui Tes Tulis h. Guru bersama Peserta didik meluruskan kesalah pahaman apabila ada siswa yang masih merasa kurang paham.	

LAMPIRAN I

MATERI AJAR



Bermain Bersama

Hari minggu udara cerah

Udin dan Kak Mutiara

Bermain di halaman

Udin bermain mobil-mobilan, yoyo, dan kartu huruf

Kak Mutiara bermain ular tangga

Kak Mutiara juga membawa gelang dari plastic, buku gambar, pensil warna, dan penggaris segitiga.

Mereka saling tukar mainan

Mereka senang bermain bersama



Pancasila berlambang burung Garuda, yakni jenis burung yang terkenal dalam mitologi kuno sejarah Nusantara. Garuda dijadikan sebagai lambang negara sebagai simbol bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan kuat.

Pada burung Garuda, terdapat bulu berwarna emas yang melambangkan keagungan dan kejayaan. Paruh, sayap, ekor, hingga cakar burung Garuda Pancasila diartikan sebagai simbol kekuatan dan pembangunan.

Jumlah bulu burung Garuda pun dijadikan lambang Hari Kemerdekaan Republik Indonesia yaitu di bagian sayap berjumlah 17 yang tanggal Kemerdekaan RI, lalu pada ekor terdapat 8 bulu yang artinya bulan Agustus. Kemudian, bulu di bagian bawah perisai/pangkal ekor terdapat 19 bulu sedangkan pada leher terdapat 45 bulu yang berarti tahun kemerdekaan RI yakni 1945.

Di bagian kaki burung Garuda, terdapat semboyan negara Indonesia 'Bhinneka Tunggal Ika' yang artinya 'Berbeda-beda tapi tetap satu'. Selanjutnya, di bagian dada burung Garuda, ada perisai yang mencerminkan 5 sila Pancasila.

Sila ke-	Gambar	Nama Gambar	Makna
1		Bintang	Ketuhanan Yang Maha Esa
2		Rantai	Kemanusiaan yang Adil dan Beradap
3		Pohon Beringin	Persatuan Indonesia
4		Kepala Banteng	Kerakyatan Yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan
5		Padi dan Kapas	Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

EVALUASI PERTEMUAN KETIGA

A. Sebutkan dan Jelaskan Makna dari Gambar 5 sila Pancasila berikut !

Sila ke-	Gambar	Nama Gambar	Makna
1			
2			
3			
4			
5			

A. Urutkan huruf di bawah menjadi kata yang tepat !

1. P-N-C-A-A-I-S-L-A =
2. B-N-T-I-N-G-A =
3. D-I-P-A =
4. A-S-K-P-A =
5. G-A-R-D-U-A =

INSTRUMEN PENELITIAN OBSERVASI
PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD)
DALAM MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
SISWA KELAS 1 SD PLUS AL-QODIRI JEMBER 2020/2021

SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama Guru : Siti Rofiah S.Pd
 Kelas : Ib
 Tema : Keluargaku (Tema 4)
 Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)
 Pembelajaran ke : 2
 Jumlah Siswa : 13 siswa

Petunjuk :

Centang Ya/ Tidak, sesuai dengan aspek yang diamati !

No	Komponen	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Membuka Pelajaran	a. Mengucapkan salam, berdoa dan mengabsen siswa	✓	
2	Apersepsi dan memberikan motivasi	a. Menggal: pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari b. Memberikan motivasi siswa dan menciptakan suasana yang kondusif agar aktif dalam pembelajaran	✓	✓
3	Penyampaian Tujuan	a. Menyampaikan tujuan Pembelajaran dengan jelas	✓	
4	Penyampaian Materi	a. Menjelaskan secara singkat ringkas materi yang akan dipelajari b. Kejelasan dalam menyampaikan materi	✓ ✓	
5	Penerapan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board)	a. Menjelaskan langkah-langkah penggunaan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board) dalam proses Pembelajaran b. Menyediakan Gambar dan Kartu Huruf yang akan diselipkan pada Papan c. Memegang Media Papan Selip dan menyelipkan salah satu gambar yang sudah disediakan d. Siswa menyelipkan Huruf menjadi Kata sesuai Gambar e. Peserta Didik menjelaskan arti kata sesuai gambar f. Peserta Didik saling membantu dan memberi saran ketika teman bingung dan salah g. Media Papan Selip telah digunakan h. Penerapan media dapat mempermudah Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia i. Media Papan Selip dapat menstimulus	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	

		Peserta Didik untuk aktif j. Penerapan Media Papan Selip dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup dan menarik	✓	
6	Mengaktifkan Peserta Didik	a. Peserta Didik aktif dapat mengeluarkan pendapatnya b. Mendorong Peserta Didik untuk memberi tanggapan c. Mendorong Peserta Didik Percaya Diri untuk Maju ke Depan	✓ ✓ ✓	✓ ✓
7	Latihan dan Tugas	a. Memberi tugas dengan petunjuk yang jelas b. Membimbing siswa yang mengalami kesulitan c. Membahas latihan soal bersama siswa d. Memberikan penjelasan dalam setiap jawaban soal/tugas	✓ ✓ ✓ ✓	✓
8	Kesimpulan dan Tindak Lanjut	a. Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari b. Melibatkan siswa dalam mengevaluasi materi	✓ -	✓

Peneliti

Maydinda MJ A. Y
Nim. T20174091

Guru Kelas

Siti Rofiah, S.Pd

INSTRUMEN PENELITIAN OBSERVASI
PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD)
DALAM MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
SISWA KELAS I SD PLUS AL-QODIRI JEMBER 2020/2021

SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama Guru : Siti Rofiah S Pd
 Kelas : Ib
 Tema : Keluargaku (Tema 4)
 Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)
 Pembelajaran ke : 4
 Jumlah Siswa : 14 siswa

Petunjuk :

Centang Ya/ Tidak, sesuai dengan aspek yang diamati !

No	Komponen	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Membuka Pelajaran	a. Mengucapkan salam, berdoa dan mengabsen siswa	✓	
2	Apersepsi dan memberikan motivasi	a. Menggali pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari	✓	
		b. Memberikan motivasi siswa dan menciptakan suasana yang kondusif agar aktif dalam pembelajaran	✓	
3	Penyampaian Tujuan	a. Menyampaikan tujuan Pembelajaran dengan jelas	✓	
4	Penyampaian Materi	a. Menjelaskan secara singkat ringkas materi yang akan dipelajari	✓	
		b. Kejelasan dalam menyampaikan materi	✓	
5	Penerapan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board)	a. Menjelaskan langkah-langkah penggunaan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board) dalam proses Pembelajaran	✓	
		b. Menyediakan Gambar dan Kartu Huruf yang akan diselipkan pada Papan	✓	
		c. Memegang Media Papan Selip dan menyelipkan salah satu gambar yang sudah disediakan	✓	
		d. Siswa menyelipkan Huruf menjadi Kata sesuai Gambar	✓	
		e. Peserta Didik menjelaskan arti kata sesuai gambar	✓	
		f. Peserta Didik saling membantu dan memberi saran ketika teman bingung dan salah	✓	
		g. Media Papan Selip telah digunakan	✓	
		h. Penerapan media dapat mempermudah Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia	✓	
		i. Media Papan Selip dapat menstimulus	✓	

		Peserta Didik untuk aktif		
		j Penerapan Media Papan Selip dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup dan menarik	✓	
6	Mengaktifkan Peserta Didik	a Peserta Didik aktif dapat mengeluarkan pendapatnya		✓
		b Mendorong Peserta Didik untuk memberi tanggapan		✓
		c Mendorong Peserta Didik Percaya Diri untuk Maju ke Depan	✓	
7	Latihan dan Tugas	a Memberi tugas dengan petunjuk yang jelas	✓	
		b Membimbing siswa yang mengalami kesulitan	✓	
		c Membahas latihan soal bersama siswa	✓	
		d Memberikan penjelasan dalam setiap jawaban soal tugas	✓	
8	Kesimpulan dan Tindak Lanjut	a Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓	
		b Melibatkan siswa dalam mengevaluasi materi	✓	

Peneliti

Maydinda M.J.A.Y.
Nim: T20174091

Guru Kelas

Siti Rofiah, S.Pd

**INSTRUMEN PENELITIAN OBSERVASI
PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD)
DALAM MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
SISWA KELAS I SD PLUS AL-QODIRI JEMBER 2020/2021**

SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama Guru : Siti Rofiah S Pd
Kelas : Ib
Tema : Keluargaku (Tema 4)
Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 5
Jumlah Siswa : 15

Petunjuk :

Centang Ya/ Tidak, sesuai dengan aspek yang diamati !

No	Komponen	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Membuka Pelajaran	a Mengucapkan salam, berdoa dan mengabsen siswa	✓	
2	Apersepsi dan memberikan motivasi	a Menggali pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari b Memberikan motivasi siswa dan menciptakan suasana yang kondusif agar aktif dalam pembelajaran	✓ ✓	
3	Penyampaian Tujuan	a Menyampaikan tujuan Pembelajaran dengan jelas	✓	
4	Penyampaian Materi	a Menjelaskan secara singkat ringkas materi yang akan dipelajari b Kejelasan dalam menyampaikan materi	✓ ✓	
5	Penerapan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board)	a Menjelaskan langkah-langkah penggunaan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board) dalam proses Pembelajaran b Menyediakan Gambar dan Kartu Huruf yang akan diselipkan pada Papan c Memegang Media Papan Selip dan menyelipkan salah satu gambar yang sudah disediakan d Siswa menyelipkan Huruf menjadi Kata sesuai Gambar e Peserta Didik menjelaskan arti kata sesuai gambar f Peserta Didik saling membantu dan memberi saran ketika teman bingung dan salah g Media Papan Selip telah digunakan h Penerapan media dapat mempermudah Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia i Media Papan Selip dapat menstimulus	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	

		Peserta Didik untuk aktif j. Penerapan Media Papan Selip dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup dan menarik	✓	
6	Mengaktifkan Peserta Didik	a Peserta Didik aktif dapat mengeluarkan pendapatnya b Mendorong Peserta Didik untuk memberi tanggapan c Mendorong Peserta Didik Percaya Diri untuk Maju ke Depan	✓ ✓ ✓	
7	Latihan dan Tugas	a Memberi tugas dengan petunjuk yang jelas b Membimbing siswa yang mengalami kesulitan c Membahas latihan soal bersama siswa d Memberikan penjelasan dalam setiap jawaban soal tugas	✓ ✓ ✓ ✓	
8	Kesimpulan dan Tindak Lanjut	a Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari b Melibatkan siswa dalam mengevaluasi materi	✓ ✓	

Peneliti



Maydinda MJ A Y
Nim: T20174091

Guru Kelas



Siti Rofiah, S Pd

**INSTRUMEN PENELITIAN OBSERVASI
PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD)
DALAM MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
SISWA KELAS I SD PLUS AL-QODIRI JEMBER 2020/2021**

SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama Guru : Siti Rofiah S.Pd.
Kelas : Ib
Tema : Keluargaku (Tema 4)
Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 6
Jumlah Siswa : 15 siswa

Petunjuk :

Centang Ya/ Tidak, sesuai dengan aspek yang diamati !

No	Komponen	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Membuka Pelajaran	a. Mengucapkan salam, berdoa dan mengabsen siswa	✓	
2	Apersepsi dan memberikan motivasi	a. Menggali pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari b. Memberikan motivasi siswa dan menciptakan suasana yang kondusif agar aktif dalam pembelajaran	✓ ✓	
3	Penyampaian Tujuan	a. Menyampaikan tujuan Pembelajaran dengan jelas	✓	
4	Penyampaian Materi	a. Menjelaskan secara singkat ringkas materi yang akan dipelajari b. Kejelasan dalam menyampaikan materi	✓ ✓	
5	Penerapan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board)	a. Menjelaskan langkah-langkah penggunaan Media Pembelajaran Papan Selip (Slot Board) dalam proses Pembelajaran b. Menyediakan Gambar dan Kartu Huruf yang akan diselipkan pada Papan c. Memegang Media Papan Selip dan menyelipkan salah satu gambar yang sudah disediakan d. Siswa menyelipkan Huruf menjadi Kata sesuai Gambar e. Peserta Didik menjelaskan arti kata sesuai gambar f. Peserta Didik saling membantu dan memberi saran ketika teman bingung dan salah g. Media Papan Selip telah digunakan h. Penerapan media dapat mempermudah Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia i. Media Papan Selip dapat menstimulus	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	

		Peserta Didik untuk aktif j. Penerapan Media Papan Selip dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup dan menarik	✓	
6	Mengaktifkan Peserta Didik	a. Peserta Didik aktif dapat mengeluarkan pendapatnya b. Mendorong Peserta Didik untuk memberi tanggapan c. Mendorong Peserta Didik Percaya Diri untuk Maju ke Depan	✓ ✓ ✓	
7	Latihan dan Tugas	a. Memberi tugas dengan petunjuk yang jelas b. Membimbing siswa yang mengalami kesulitan c. Membahas latihan soal bersama siswa d. Memberikan penjelasan dalam setiap jawaban soal/tugas	✓ ✓ ✓ ✓	
8	Kesimpulan dan Tindak Lanjut	a. Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari b. Melibatkan siswa dalam mengevaluasi materi	✓ ✓	

Peneliti

Maydinda M. A. Y.
Nim: T20174091

Guru Kelas

Siti Rofiah, S.Pd

INSTRUMEN PENELITIAN WAWANCARA
PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (*SLOT BOARD*)
DALAM MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
SISWA KELAS 1 SD PLUS AL-QODIRI JEMBER 2020/2021

Narasumber : Wakil Kepala Sekolah

1. Menurut bapak apakah Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas 1 masih rendah ?

Ya, masih rendah

2. Berdasarkan Visi dan Misi sekolah, Apakah Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia ini, bisa masuk/ masih berkaitan dengan visi misi sekolah ?

Untuk penanaman awal kepada anak sangat perlu adanya Kosakata, bahkan untuk mencapai tujuan Pembelajaran pun diperlukan Kosakata dan untuk mencapai visi misi Sekolah juga perlu adanya Kosakata yang baik. Seperti bertutur kata yang sopan sesuai Visi sekolah, perlu kita ajarkan, kita tanamkan, kita tingkatan Kosakata siswa.

3. Apakah Kosakata Penting bagi Siswa?

Sangat penting sekali, Kosakata adalah modal kita untuk menjalankan kehidupan sehari-hari. Untuk siswa, siswa diharapkan belajar kosakata mulai dari kosakata dasar, lalu dapat merangkai sebuah kalimat. Ketika mereka menguasai banyak Kosakata, mereka akan mudah membuat kalimat atau berkomunikasi dengan sekitar.

4. Menurut bapak apakah Media Pembelajaran seperti Media Papan Selip dapat membantu meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia?

Menurut saya, Media Papan Selip ini sangat bagus, untuk memancing daya nalar, anak akan berfikir ketika melihat suatu gambar yang dikeluarkan oleh guru, mereka akan berusaha merangkai huruf menjadi sebuah kata, dan kata menjadi kalimat. Jadi media ini bagus untuk menstimulus siswa dan membantu meningkatkan kosakata.

5. Apa harapan Bapak terhadap Penelitian kami mengenai Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Media Papan Selip (*Slot Board*)?

Harapan besar saya, Media ini sangat perlu dikembangkan, jika perlu bisa digunakan di sekolah-sekolah lain, khususnya kelas tingkat dasar karena media ini menggugah energi berfikir anak untuk melengkapi setiap huruf menjadi kalimat.

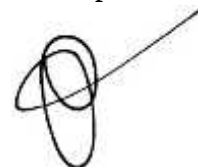
Peneliti



Maydinda MJ A.Y

Nim: T20174091

Wakil Kepala Sekolah



Imam Muhtadin S.P.d

**INSTRUMEN PENELITIAN WAWANCARA
PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (*SLOT BOARD*)
DALAM MENINGKATAN PENGUNAAN KOSAKATA
SISWA KELAS 1 SD PLUS AL-QODIRI JEMBER 2020/2021**

Narasumber : Guru Kelas 1a

1. Menurut Ibu apakah Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas 1 masih rendah ?
Ya, masih rendah peserta didik kelas 1
2. Berdasarkan Visi dan Misi sekolah, Apakah Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia ini, bisa masuk/ masih berkaitan dengan visi misi sekolah ?
Ya, saling berkaitan, karna dalam mencapai visi misi sekolah juga perlu penanaman kosakata agar visi tercapai.
3. Apakah Kosakata Penting bagi Siswa?
Sangat penting, karna pada berlangsungnya pembelajaran, siswa harus mampu memahami kalimat yang diucapkan guru, maka dari itu penting memahami dan memperluas kosakata agar peserta didik dapat berinteraksi dan mengikuti pelajaran dengan lancar.
4. Menurut Ibu apakah Media Pembelajaran seperti Media Papan Selip dapat membantu meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia?
Ya, sangat membantu karna dengan Media yang Peneliti bawa, anak akan merasa tertantang untuk melengkapi kosakata dengan huruf yang tepat, dengan begitu mereka akan menjadi lebih semangat dalam belajar kosakata
5. Apa harapan Ibu terhadap Penelitian kami mengenai Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Media Papan Selip (*Slot Board*)?
Semoga media ini terus dipakai, karna media ini sangat membantu dalam meningkatkan Kosakata Peserta didik

Peneliti



Maydinda MJ A.Y
Nim: T20174091

Guru Kelas 1a



Dra. Yuliasih

**INSTRUMEN PENELITIAN WAWANCARA
PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD)
DALAM MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
SISWA KELAS 1 SD PLUS AL-QODIRI JEMBER 2020/2021**

Narasumber : Guru Kelas 1b (Sebelum Menggunakan Media Papan Selip (Slot Board))

1. Bagaimana Kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1b?

Kosakata mereka masih rendah.

2. Bagaimana Proses Pembelajaran kelas 1b?

Proses Pembelajarannya cukup baik, hanya saja kurang maksimal karna kami masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Biasanya siswa kelas 1b lebih antusias ketika mulai dilakukan tanya jawab. Ketika menggunakan metode ceramah, siswa kurang bersemangat bahkan mungkin tidak mendengarkan.

3. Bagaimana Antusias siswa ketika melakukan proses pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia ?

Antusias siswa dalam mengikuti proses Pembelajaran Bahasa Indonesia kurang, karna mungkin kurang tertarik menggunakan metode ceramah, hanya saja ketika guru mulai menggunakan metode tanya jawab, mereka mulai antusias untuk menjawab. Namun proses pembelajarannya saya rasa kurang.

4. Apakah dalam proses Pembelajaran, Guru sudah/ pernah menggunakan Media Pembelajaran yang Inovatif ?

Belum, selama ini masih menggunakan media seadanya seperti Papan Tulis, dan Lingkungan Sekitar

5. Bagaimana harapan Ibu selaku wali kelas dalam Penelitian kami untuk Meningkatkan Kosakata Siswa?

Harapan saya, Penelitian ini dan Media yang teman-teman bawa dapat membantu Meningkatkan Kosakata Siswa kami. Karna media adalah alat bantu guru untuk melakukan penyampaian terhadap materi Pelajaran

Peneliti



Maydinda MJ A.Y

Nim: T20174091

Guru Kelas



Siti Rofiah, S.Pd

**INSTRUMEN PENELITIAN WAWANCARA
PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (*SLOT BOARD*)
DALAM MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
SISWA KELAS 1 SD PLUS AL-QODIRI JEMBER 2020/2021**

Narasumber : Guru Kelas 1b (Sesudah Menggunakan Media Papan Selip (*Slot Board*))

1. Bagaimana Pendapat Ibu, mengenai Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas Ib setelah menggunakan Media Papan Selip (*Slot Board*) ?

Alhamdulillah, menurut saya belajar menggunakan Media Papan Selip ini sangat meningkatkan semangat siswa, selain itu Media ini dapat membantu Siswa dalam Penguasaan Kosakata siswa kami

2. Bagaimana Perhatian siswa saat mengikuti Proses Pembelajaran menggunakan Media Papan Selip (*Slot Board*)

Sejauh yang saya lihat, mereka sangat antusias dan semangat dalam belajar Penguasaan Kosakata, jika Media ini selalu kita terapkan disela belajar, siswa akan lebih banyak lagi menguasai Kosakata Bahasa Indonesia

3. Bagaimana Peningkatan Kosakata siswa ketika melakukan proses pembelajaran menggunakan Media Papan Selip (*Slot Board*) ?

Sangat meningkat, selain mereka mengenal Kosakata baru, mereka juga mengerti makna dari kosakata tersebut, mereka juga mampu menyelesaikan soal mengurutkan huruf menjadi Kosakata yang tepat

4. Bagaimana kesan Ibu, dengan diterapkannya Media Pembelajaran Papan Selip (*Slot Board*) ?

Berkesan sekali untuk saya dan siswa, saya dapat menggunakan dan mempraktekkan Media ini selalu kepada siswa, baik di kelas 1b/ di kelas rendah lainnya. Media ini juga sangat berkesan untuk siswa kami, karna dengan media ini mereka selalu semangat belajar. Tidak sedikit dari mereka menganggap bahwa mereka sedang belajar dan bermain menggunakan Media Papan Selip, karna sangat menyenangkan dan mereka sangat senang.

5. Bagaimana hasil belajar dan Penguasaan siswa setelah menggunakan Media Papan Selip (*Slot Board*)?

Menurut saya hasil belajarnya sangat meningkat, terbukti pada peningkatan nilai Tes Tulis Kosakata siswa.

Peneliti



Maydinda MJ A.Y

Nim: T20174091

Guru Kelas



Siti Rofiah, S.Pd

**INSTRUMEN PENELITIAN WAWANCARA
PENGUNAAN MEDIA PAPAN SELIP (*SLOT BOARD*)
DALAM MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
SISWA KELAS 1 SD PLUS AL-QODIRI JEMBER 2020/2021**

Narasumber : Nadia Maulida (Siswa Kelas 1b)

1. Apakah kamu senang belajar menggunakan Papan Selip (*Slot Board*) ?
Jawab : Senang sekali, karna bisa sambil bermain.
2. Apakah kamu bosan belajar Kosakata ?
Jawab : Tidak, saya ingin terus belajar Kosakata menggunakan Papan Selip.
3. Apakah Media Papan Selip (*Slot Board*) membuat kamu bersemangat dalam belajar Kosakata ?
Jawab : Iya, bahkan saya merasa sedang bermain karna sangat menyenangkan dan membuat semangat.

Narasumber : Rizki Putra Agung Raharjo (Siswa Kelas 1b)

1. Apakah kamu senang belajar menggunakan Papan Selip (*Slot Board*) ?
Jawab : Senang sekali.
2. Apakah kamu bosan belajar Kosakata ?
Jawab : Tidak, saya merasa senang sekali belajar kosakata.
3. Apakah Media Papan Selip (*Slot Board*) membuat kamu bersemangat dalam belajar Kosakata ?
Jawab : Sangat bersemangat karna belajar dan bermain menggunakan Papan Selip (*Slot Board*)

IAIN JEMBER

LAMPIRAN FOTO DOKUMENTASI



Foto bersama Wakil Kepala Sekolah



Foto bersama Guru Kelas dan Siswa



Foto dengan Media Papan Selip (Slot Board)

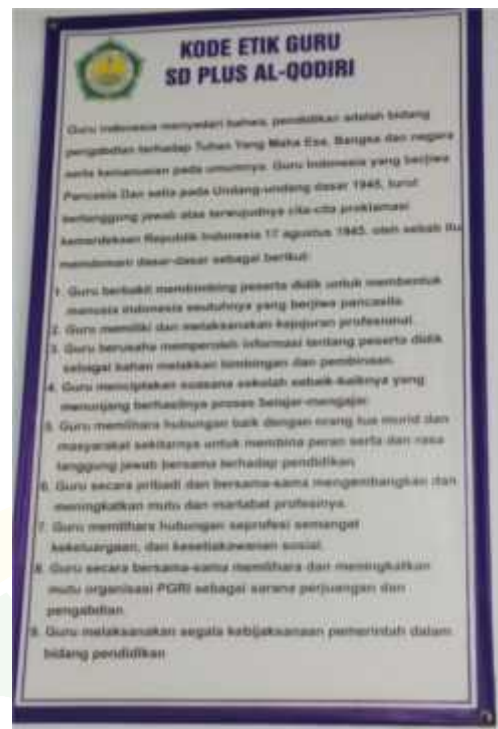


Foto Pembelajaran menggunakan Media

STRUKTUR PENGELOLA PENGELOLA SD PLUS AL-QODIRI JEMBER TAHUN 2020/2021			
KEBUNTA SEKOLAH H. ABDUL BAKI	KEBUNTA SEKOLAH AEN. SAMBI ARDIANSARI	KEBUNTA ABD. SAKIRI, S.Pd	
KEBUNTA SEKOLAH HAARI MUBTASIN, S.Pd		KEBUNTA ABD. SAKIRI, S.Pd	
K.A. TATA USAHA H. MUBTASIN, S.Pd	PENGURUS 1 H. MUBTASIN, S.Pd	PENGURUS 2 ABD. SAKIRI, S.Pd	
WAKIL KEMUKAM ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KEMUKAM ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KEMUKAM ABD. SAKIRI, S.Pd	
WAKIL KELAS 1 A Drs. MUBTASIN, S.Pd	WAKIL KELAS 1 B H. MUBTASIN, S.Pd	WAKIL KELAS 2 A ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KELAS 2 B ABD. SAKIRI, S.Pd
WAKIL KELAS 2 A H. MUBTASIN, S.Pd	WAKIL KELAS 2 B ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KELAS 3 A ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KELAS 3 B ABD. SAKIRI, S.Pd
WAKIL KELAS 3 A ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KELAS 3 B ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KELAS 4 A ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KELAS 4 B ABD. SAKIRI, S.Pd
WAKIL KELAS 4 A ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KELAS 4 B ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KELAS 5 A ABD. SAKIRI, S.Pd	WAKIL KELAS 5 B ABD. SAKIRI, S.Pd
PENJAGA SEKOLAH		SISWA	

Struktur Pengelola/ Guru SD Plus Al-Qodiri

Jadwal Pelajaran SD Plus Al-Qodiri



EL2a

48

PRASIKLUS

A. Tulislah Kata dan Makna sesuai Gambar di bawah ini!

1.



ayah sedang bekerja

2.



lampu

3.



menyiram bunga

4.



topi

B. Urutkan huruf di bawah menjadi kata yang tepat !

1. B-K-R-E-E-A-J = bekerja
2. U-S-A-P = sapu
3. S-A-T = batu
4. U-L-M-A-P = lampu
5. C-C-U-I = cucu

Scanned by TapScanner

EL 24

73

EVALUASI
SIKLUS I PERTEMUAN I

A. Tulislah Kata dan Makna sesuai Gambar di bawah ini!

1.



kakak sedang makan

2.



menyapu rumah dengan sapu

3.



menulis buku

4.



Ibu memasak di dapur

5.



olah raga sepeda

B. Urutkan huruf di bawah menjadi kata yang tepat !

1. D-A-S-P-E-E = sepeda
2. M-E-S-A-K-M-A = memasak
3. L-I-M-E-S-N-U = menulis
4. U-P-A-S = sapu
5. K-A-M-A-N = makan

Scanned by TapScanner

ELZA

71

EVALUASI
SIKLUS I PERTEMUAN II

A. Susunlah Kalimat berikut menjadi Kata yang Sesuai !

1. E-R-B-D-A-S-E-P-E = B-e-r - s-e - p-e - d-a.
2. M-N-A-Y-E-U-P = m - e - n - y - u - p - a.
3. K-M-M-A-S-A-E = M - a - m - e - s - a - k.
4. B-R-M-A-I-N-E = B - e - r - m - a - i - n.
5. K-L-E-U-R-A-A-G = K - e - l - u - r - a - g.

B. Deskripsikan Gambar di bawah ini !

1.



bersepeda
keluarga

2.



sapu buat bersihkan
lantai

3.



cuci piring

4.



bersihkan rumah

5.



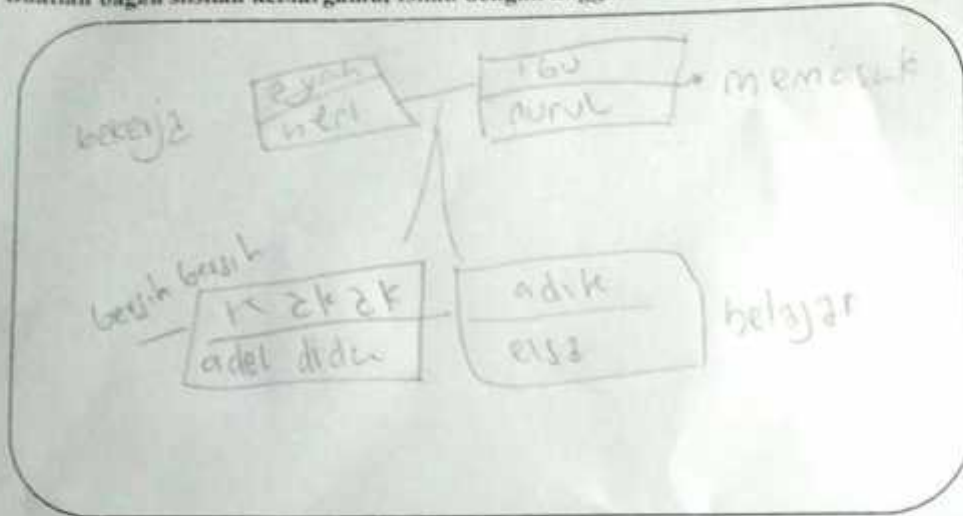
salat jama' sama
keluarga

Scanned by TapScanner

EVALUASI
SIKLUS II PERTEMUAN I

EL 2^a, 76

A. Buatlah bagan silsilah keluargamu, Isilah dengan anggota keluargamu dan jelaskan perannya!



B. Urutkan huruf menjadi kata sesuai gambar!

Gambar	Bentuk bangun datar
	S-G-I-T-E-I-A-G = Segitiga
	G-K-N-I-L-A-R-N-A = Lingkaran
	E-R-S-E-P-G-I = persegi kotak

Scanned by TapScanner

ELZA

85

EVALUASI SIKLUS II PERTEMUAN II

A. Sebutkan dan Jelaskan Makna dari Gambar 5 sila Pancasila berikut !

Sila ke-	Gambar	Nama Gambar	Makna
1		bintang	Ketuhanan yang maha esa
2		rantai	Kemanusiaan yang adil dan beradab
3		pohon beringin	Persatuan Indonesia
4		Kepala banteng	Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat
5		padi	

B. Urutkan huruf di bawah menjadi kata yang tepat !

1. P-N-C-A-A-I-S-L-A = Pancasila
2. B-N-T-I-N-G-A = Bintang
3. D-I-P-A = Padi
4. A-S-K-P-A = Kapas
5. G-A-R-D-U-A = Garuda

Scanned by TapScanner

BIODATA PENULIS



Nama : Maydinda MJ Almara Yuva
NIM : T20174091
Tempat, tanggal, lahir : Jember, 27 Mei 1999
Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jln Manggar gg Seroja 116, Gebang Poreng, Rt 002/ Rw 014
Kecamatan Patrang Kabupaten Jember

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Sekolah Dasar : SD Negeri Gebang 03 Jember
2. SMP : SMP Negeri 07 Jember
3. SMA : SMK Negeri 03 Jember
4. Perguruan Tinggi : UIN Kh Achmad Siddiq Jember

IAIN JEMBER