



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK KAMUS
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
SISWADI KELAS III SD NEGERI 104222 SEI GLUGUR T.P
2022/2023**

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BOXES DICTIONARY
TO IMPROVE SKILLS WRITING STUDENTS IN CLASS III
ELEMENTARY SCHOOL COUNTRY 104222 SEI GLUGUR T.P
2022/2023**

Lodina Br Surbakti

Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Quality
Jl. Ngumban Surbakti no. 18, Kode Pos 12345, Indonesia
lodinasurbakti@gmail.com

Abstrak

Salah satu media pendukung dalam proses belajar mengajar yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kotak kamus. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kotak kamus menguji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis kotak kamus untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 104222 Sei Glugur. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* dengan model penelitian Richey dan kelin yang meliputi tiga aspek yaitu: tahap planning (perencanaan), tahap production (produksi) dan tahap evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan media interaktif berbasis kotak kamus mendapat kriteria sangat layak diperoleh dari hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar 93% dan oleh ahli media mendapat presentase 98% berkategori sangat layak. Kemudian hasil kepraktisan yang diperoleh dari hasil respon guru mendapatkan presentase 96% berkategori sangat praktis. Berdasarkan nilai yang diperoleh maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kotak kamus dinyatakan valid dan praktis dan dapat diterapkan pada siswa kelas III SD.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kotak Kamus, Keterampilan Menulis



ABSTRACT

One of the supporting media in the teaching and learning process which causes the teaching and learning process to be less than optimal. To overcome this can be done by using interactive learning media based on the dictionary box. This study aims to develop dictionary box media to test the validity and practicality of dictionary box based interactive learning media to improve students' writing skills in class III Indonesian language learning content at SD Negeri 104222 Sei Glugur. This study uses the Research and Development development method with the Richey and Kelin research model which includes three aspects, namely: the planning stage, the production stage and the evaluation stage. Data collection techniques in this study are through questionnaires, interviews and documentation. The results showed that interactive media based on the dictionary box received very feasible criteria obtained from the validation results of material experts with a percentage of 93% and media experts received a percentage of 98%, categorized as very feasible. Then the practicality results obtained from the results of the teacher's response get a percentage of 96% in the very practical category. Based on the value obtained, the development of interactive learning media based on the dictionary box is declared valid and practical and can be applied to third grade elementary school students

Keywords: Learning Media ,Dictionary Box Media, Writing Skills

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang bersifat universal. Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, tetapi hanya dapat dibedakan.

Sejalan dengan pendapat Nurhadi (2017:5) "Proses penguasaan keterampilan menulis berada pada tataran terakhir setelah seseorang menguasai keterampilan menyimak, berbicara dan membaca. Menulis merupakan suatu kegiatan yang tidak bisa dihilangkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ragam bahasa baku dapat dibatasi dengan beberapa sudut pandang, diantaranya : (1) sudut pandang kebakuan bahasa yang digunakan, (2) sudut pandang informasi, dan (3) sudut pandang pengguna bahasa. Tujuan dari menulis untuk menciptakan sebuah karya sastra yang indah tulisan juga merupakan media komunikasi antara penulis

dan pembacanya. Berdasarkan hasil temuan dilapangan melalui wawancara dan observasi di kelas III SDN 104222 Sei Glugur. Guru memberi informasi bahwa di kelas III ada beberapa siswa yang kurang terampil dalam menulis kalimat, siswa mengalami kesalahan pada penulisan kata dan kesalahan pada penulisan huruf seperti huruf “f” dengan “v”. Hal tersebut yang membuat siswa kurang terampil dalam menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD guru lebih sering membuat siswa menulis apa yang ada dibuku mereka. Sehingga membuat siswa tidak mandiri dan tidak dapat mengembangkan sendiri dalam membuat kalimat karena sudah terbiasa dengan menulis yang ada di buku. Pada saat peneliti meminta siswa menulis kalimat dengan cara mendiktekan, ternyata masih terdapat kesalahan kata dalam tulisan siswa. Kesulitan siswa dalam menulis kalimat sederhana yaitu ketika siswa menulis kalimat terdapat kata yang kurang tepat seperti pada penulisan kata “daftar” siswa malah menulis kata “daptar”, dari kesalahan menuli smenulis kata yang kurang tepat tersebut menyebabkan kesalahan penulisan kalimat.

Kondisi ini yang mengakibatkan keterampilan menulis siswa tidak berkembang sehingga nilai yang diperoleh belum mencapai KKM yang ditentukan guru yaitu 70. Dari 32 siswa 20 siswa masih belum tuntas dalam menulis ada kata-kata yang kurang tepat disetiap kalimat yang ditulis siswa. Berdasarkan gejala-gejala ini maka penulis menyimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis perlu ditingkatkan agar dapat mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Maka dari itu Peneliti melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 104222 Sei Gelugur karena topik ini penting untuk diteliti pengembangan media kotak kamus berpengaruh terhadap meningkatkan keterampilan menulis siswa. Media kotak kamus belum digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk mengembangkan penggunaan media kotak kamus dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat disini peneliti akan membantu siswa dalam mengenalkan penulisan kata-kata yang benar dan tepat supaya siswa



tidak kesulitan dalam menulis kalimat dengan menggunakan media kotak kamus. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar Dari permasalahan yang terjadi di lapangan, Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kamus Dalamn Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 104222 Sei GlugurKecamatan Pancur Batu“

METODE

Metode penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* merupakan metode penelitian dengan tujuan menciptakan suatu produk, dan menguji kegunaanya. Peneliti akan mengembangkan produk media pembelajaran kotak kamus untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat Bahasa Indonesia. Peneliti mempunyai tujuan mengembangkan dan menguji kepraktisan produk kotak kamus yang berupa kata

Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas untuk mengetahui kepraktisan produk. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 104222 Sei Glugur Kecamatan Pancur Batu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SD Negeri 104222 Sei Glugur yang berjumlah 32 siswa data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara kepada Guru Kelas III terhadap permasalahan media pembelajaran yang ada disekolah. Data kualitatif juga berupa saran dan kritik yang diberikan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Kritik dan saran berguna untuk memperbaiki media pembelajaran yang digunakan . Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator ahli media, ahli materi, dan Guru.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan bertujuan untuk hal-hal yang menjadi kebutuhan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa kelas III SD Negeri 104222 Sei Glugur diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dengan adanya media pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis kotak kamus

Tahap kedua yaitu desain. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan. Media kotak kamus yang peneliti kembangkan berisi materi pembelajaran tema 4 subtema 4 yang terdiri dari Bahasa Indonesia, IPS, PKN. Membuat kotak kamus sesuai dengan produk yang dikembangkan maka media kotak kamus yang peneliti buat.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua alat dan bahan yang telah disiapkan untuk menjadi media pembelajaran Persada kotak kamus. Selanjutnya melakukan validasi media pembelajaran kepraktisan dari media pembelajaran kotak kamus diperoleh dari hasil validator ahli materi, ahli media, dan Guru. Data kelayakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil dari uji validitas pada produk pengembangan media pembelajaran kotak kamus di kelas III SD Negeri 104222 Sei Glugur yang dilakukan secara langsung. Berdasarkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata 98% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”, dan komponen penyajian 93% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi yang sudah dibuat maka produk yang dikembangkan valid untuk digunakan.



2. Media kotak kamus dinyatakan praktis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan angket respons guru nilai rata-rata angket respons guru 96% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian maka media pembelajaran kotak kamus sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Melalui penelitian pengembangan ini telah dihasilkan media pembelajaran berbasis Kotak Kamus dengan kategori tergolong sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari penilaian ahli/validator penilaian yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor 98% masuk kedalam kategori sangat layak, begitu juga dengan ahli materi yang mendapatkan skor 93% dengan kategori sangat layak. Setelah itu kepraktisan media pembelajaran mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat praktis. Maka dari media pembelajaran kotak kamus dikatakan sangat layak dan juga praktis untuk digunakan disaat proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad.Ahmadi. Hermawan.2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Abbas.2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar* Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud
- Abidin.2015. *Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung PT Refika Aditama.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dalman. 2018. *KeterampilanMenulis*. Jakarta: Raja GrafindoPersda
- Hermawan. 2007. *Media Pembelajaran SD*. Bandung Upi Press
- Kridalaksana. 2011. *Kamus Ligustik*. Jakarta: GramediaPustaka.
- Kumaningsih.2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: ANDI
- Nurgiyantoro. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta:BPFE. Yogyakarta
- Sadirman.2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada