

**MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA TERINTEGRASI
BRAIN GYM PADA SISWA KELAS II SDN 50 BULU DATU
KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



Oleh

ADELIA SIPRA NANDJA
NIM 17 0205 0118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBİYAH & ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

**MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA TERINTEGRASI
BRAIN GYM PADA SISWA KELAS II SDN 50 BULU DATU
KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



Oleh

ADELIA SIPRA NANDJA
NIM 17 0205 0118

Pembimbing

- 1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.**
- 2. Mirnawati, S.Pd.,M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adelia Sipra Nandja
NIM : 17 0205 0118
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan /karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2022

Yang membuat pernyataan,



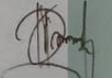
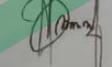
Adelia Sipra Nandja
NIM 17 0205 0118

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Media Pembelajaran Kosakata Terintegrasi Brain Gym pada Siswa Kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo*" yang ditulis oleh *Adelia Sipra Nandja* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *17 0205 0118*, mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqsyahkan pada hari selasa, tanggal 19 April 2022 bertepatan dengan 18 Ramadhan 1443 hijriyah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd)*.

Palopo, 19 April 2022

TIM PENGUJI

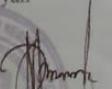
- | | | |
|--------------------------------|---------------|---|
| 1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag | Penguji I | () |
| 3. Rosdiana, S.T., M.Kom | Penguji II | () |
| 4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan


Dr. Nurul K. M.Pd.
NIDN. 0681231 199903 1 014

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah


Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003048501

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Media Pembelajaran Kosakata Terintegrasi *Brain Gym* pada Siswa Kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar serjana pendidikan dalam bidang pendidikan madrasah ibtidaiyah pada Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimah kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag., selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I Dr. H. Muammar Arafat, M.H., Wakil Rektor II Dr. Ahmad Syarief Iskandar, S.E., M.M., dan Wakil Rektor III Dr. Muhaemin, MA.

2. Dr. Nurdin K., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, beserta Wakil Dekan I Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Wakil Dekan II Dr. Hj. A. Ria Warda, M.Ag., Wakil Dekan III Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
3. Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Dr. Andi Muhammad Ajiegoena, M.Pd selaku Ketua dan Seretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Palopo.
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd., dan Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan II yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. H. Madehang, S.Ag., M.Pd., selaku Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo beserta stafnya yang telah memberikan pelayanannya dengan baik selama penulis menjalani studi.
6. Ibu Masni dan Ibu Ika Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penuis jika penulis membutuhkan pertolongan.
7. Para dosen IAIN Palopo khususnya dosen Program Studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo.
8. Ibu Jumina, S.Pd. Kepala Sekolah SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan

memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.

9. Teristimewa kepada kedua orang tua ayahanda Nandja, dan ibunda terkasih Eva Nandja, yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, dengan kasih dan sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis, yang selalu dan tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada penulis.
10. Terkhusus suami tercinta ABD. Basuri yang selalu mendukung saya untuk segera menyelesaikan pendidikan ini dan selalu membantu dalam segala hal.
11. Kepada rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2016 (kelas C), terkhusus Alm Megawati yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan tepat waktu.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Palopo, 2022

Penyusun

Adelia Sipra Nandja

NIM 1702050118

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR AYAT	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	12
C. Kerangka Konseptual	19
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Subjek dan Objek Penelitian	25
C. Tempat dan Waktu Penelitian	26

D. Prosedur Pengembangan	26
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan.....	49
BAB V PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	57



DAFTAR AYAT

Kutipan ayat 1 Q.S An-Nahl/16 ayat 78 1

Kutipan ayat 2 Q.S Al-Ankabut/29 ayat 69 2



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 nama-nama pakar validator instrument analisis kebutuhan	31
Tabel 3.2 kriteria validasi.....	33
Tabel 4.1 hasil angket analisis siswa.....	37
Tabel 4.2 hasil angket siswa analisis tugas	38
Tabel 4.3 nama-nama pakar validator media pembelajaran.....	43
Tabel 4.4 revisi media pembelajaran kartu huruf terintegrasi <i>Brain Gym</i>	44
Tabel 4.5 rekapitulasi hasil kevalidan bahasa media pembelajaran.....	46
Tabel 4.6 rekapitulasi hasil kevalidan materi media pembelajaran	47
Tabel 4.7 rekapitulasi hasil kevalidan media media pembelajaran.....	48

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 bagan kerangka konseptual	21
Gambar 3.1 alamat SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo.....	26
Gambar 4.1 penjabaran perangkat pembelajaran.....	40
Gambar 4.2 penjabaran kartu huruf terintegrasi <i>Brain Gym</i> pada pembelajaran kosakata	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 lembar validasi penyusunan instrument analisis kebutuhan

Lampiran 2 lembar validasi bahasa instrument analisis kebutuhan

Lampiran 3 lembar validasi metode penelitian instrument analisis kebutuhan

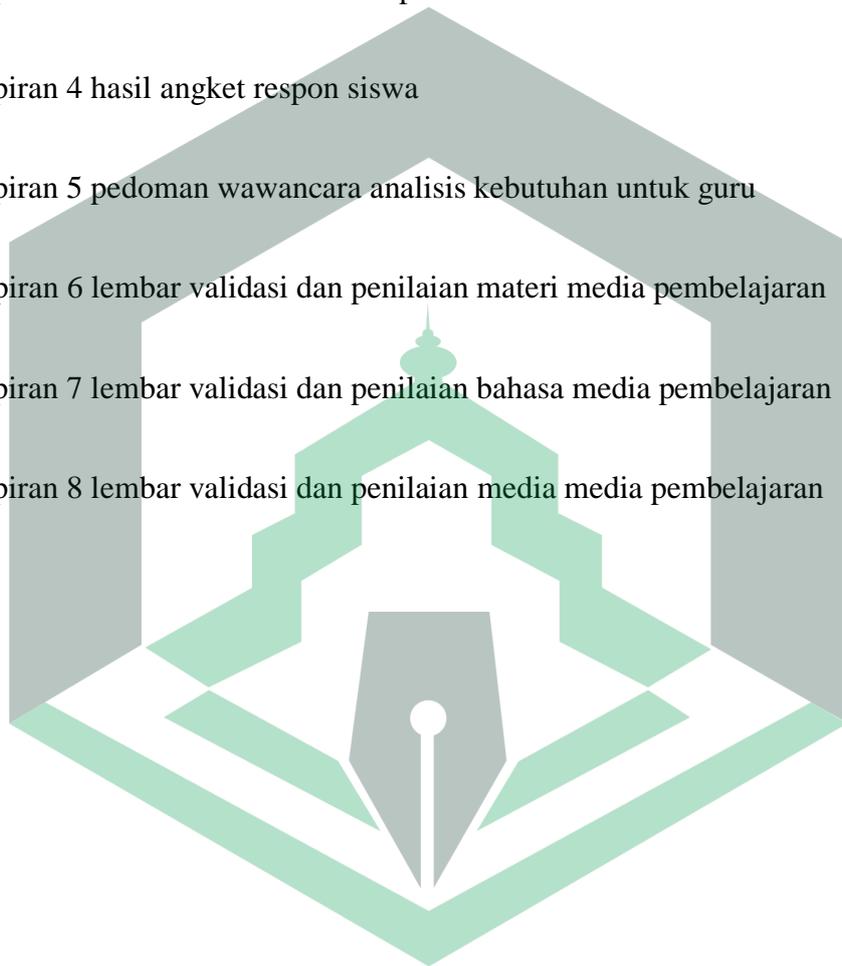
Lampiran 4 hasil angket respon siswa

Lampiran 5 pedoman wawancara analisis kebutuhan untuk guru

Lampiran 6 lembar validasi dan penilaian materi media pembelajaran

Lampiran 7 lembar validasi dan penilaian bahasa media pembelajaran

Lampiran 8 lembar validasi dan penilaian media media pembelajaran



ABSTRAK

Adelia Sipra Nandja, 2022. “Media Pembelajaran Kosakata Terintegrasi *Brain Gym* pada Siswa Kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo”. Skripsi Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (I) Edhy Rustan dan pembimbing (II) Mirnawati.

Penelitian ini mengenai Media Pembelajaran Kosakata Terintegrasi *Brain Gym* pada Siswa Kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Kebutuhan media pembelajaran kosakata terintegrasi *Brain Gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo (2) Rancangan media kosakata terintegrasi *Brain Gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu kota palopo (3) Validitas media pembelajaran kosakata terintegrasi *Brain Gym* pada siswa kelas II dengan jumlah 25 orang. Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo dengan menggunakan beberapa instrument seperti; wawancara guru dan angket siswa kemudian dianalisis secara kualitatif. Jenis penelitian ini adalah pengembangan (R&D) yang berupa media pembelajaran kartu huruf. (1) Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan, siswa lebih menyukai jika menggunakan media pembelajaran bukan hanya berpatokan pada buku cetak yang dibagikan disetiap meja. (2) Rancangan media pembelajaran kartu huruf ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu tahap *Analysi*, tahap *Design* dan tahap *Developmen*. (3) kevalidan media pembelajaran seperti kevalidan bahasa 77% dan masuk dalam kategori valid, kemudian kevalidan materi yaitu kisaran 91% dan masuk dalam kategori sangat valid sedangkan media pembelajaran kartu huruf yaitu 83% atau masuk dalam kategori sangat valid.

Kata kunci: kosakata, terintegrasi, *Brain Gym*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor yang berperan dalam menciptakan masa depan yang baik bagi setiap individu, sehingga dapat menyesuaikan dan berkontribusi untuk kemajuan bangsa dan negaranya. Pendidikan tidak terlepas dari adanya proses pembelajaran, maka dari itu pembelajaran ialah sebuah proses yang dilaksanakan untuk mendapatkan ilmu dan cara yang dilakukan agar dapat mengerti dan paham tentang apa yang sebelumnya tidak diketahui, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam firman Allah Q.S An-Nahl/16:78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahannya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.¹

Berdasarkan firman Allah tersebut menyatakan bahwa, manusia pada awalnya tidak mengetahui sesuatu apapun ketika dilahirkan ke dunia ini, maka Allah memberikan alat indra yang sempurna agar manusia dapat mempelajari dan mencari tahu apa yang tidak diketahuinya, maka dari itu manusia sudah sepatutnya mensyukuri apa yang telah dianugerahkan Allah untuknya (alat indera) dan selayaknya digunakannya dalam hal kebaikan. Manusia dapat memperoleh

¹ Deperteman Agama RI, *Al-Qur'an Terjemahan Dan Tajwid* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2016).hal 375

pengetahuan dengan cara berjihad, berjihad yang dimaksud disini yaitu belajar menuntut ilmu di jalan Allah.

Sebagaimana firman Allah dalam Q-S Al-Ankabut/29:69, sebagai berikut:

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٦٩﴾

Terjemahnya :”Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhaan) kami, benar-benarakan kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami. Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik”. (Al-Ankabut ayat 69)².

Kehadiran media pembelajaran dalam proses pengajaran diharapkan dapat menyentuh aspek-aspek psikologis sehingga terjadi proses belajar mengajar dalam diri siswa tersebut. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini penerima pesan adalah siswa.

Media yang digunakan guru saat proses pembelajaran kosakata menggunakan media papan tulis dan spidol. Guru menulis di papan tulis dan siswa disuruh mengeja satu persatu huruf yang ada di dalam kata tersebut lalu membacanya. Guru menjadi pusat pembelajaran saat pembelajaran seperti ini dan siswa duduk manis di kursi masing-masing sehingga anak kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain dalam pembelajaran kosakata juga kurang diterapkan sehingga proses pembelajaran kosakata masih terkesan serius

² Depeteman Agama RI, *Ibid*, 404

sehingga kurang sesuai dengan prinsip pembelajaran. Media pembelajaran untuk siswa SD seharusnya dapat menimbulkan motivasi dan ketertarikan siswa, sehingga siswa belajar seperti bermain serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan buku paket yang biasanya digunakan siswa dalam belajar nyatanya tidak mampu membuat siswa benar-benar paham mengenai materi pembelajaran. Kurangnya penggunaan sumber-sumber belajar seperti media pembelajaran maupun modul membuat siswa kurang kreatif serta tertarik selama proses pembelajaran.³

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 September 2019 pukul 10.00 WITA dengan wali kelas II SDN 50 Bulu Datu, terdapat 25 siswa. Informasi dari guru kelas II SD mengungkapkan, bahwa siswa kelas II pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia masih sangat rendah hanya sekitar 25% yang mampu memahami materi pelajaran yang sedang berlangsung sedangkan yang kurang memahami sekitar 35% dan yang tidak memahami sekitar 40%.⁴ Penelitian ingin membuat pembelajaran berbeda dengan sebelumnya yaitu menggunakan media kartu huruf. Media kartu huruf ini bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk belajar, karena dalam media kartu huruf ini tersedia beberapa macam warna untuk menarik perhatian siswa. Selain itu media kartu huruf ini di sesuaikan dengan pembelajaran kosakata.

Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor, yaitu (1) siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini disebabkan karena siswa kurang siap

³ Mia Novita Ningrum, Novi Ratna Dewi, and P Parmin, "Pengembangan Modul Pop-up Terintegrasi Inkuiri Terbimbing Pada Tema Tata Surya Untuk Kelas VII SMP" 4, no. 1 (2018): 1–10. 4, no. 1 (2018): 1–10.

⁴ Hasil Observasi di SDN 50 Bulu Datu (25 september 2019,10.00)

menerima pembelajaran, kurangnya interaksi dengan guru, (2) pemilihan dan penggunaan strategi, pendekatan serta metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kurang sesuai serta guru tidak menggunakan media alat peraga sehingga siswa cenderung terasa membosankan dan kurang termotivasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah terurai di atas, maka dari itu peneliti menawarkan media pembelajaran kosakata terintegrasi *Brain Gym* karena media ini sangat menarik, mudah dibuat, harganya murah, serta huruf yang jelas sehingga memudahkan siswa untuk mempelajarinya. Selain itu, media ini juga mampu menunjukkan pokok masalah karena gambar mempunyai sifat kongkret. Gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak siswa. Siswa akan mudah memahami kosakata yang dipelajarinya dengan melihat gambar kartu huruf. Bukan cumun itu saja dalam proses pencarian kosakata diselipkan senam otak dengan menggunakan musik agar siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat di pisahkan dari proses belajar mengajar. Demi terwujudnya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah khususnya⁵. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran akan tersampaikan sesuai dengan keinginan. Adanya media memudahkan guru dalam transfer ilmu dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran⁶. Penyampaian materi dan pesan dalam proses pembelajaranpun akan semakin mudah dan efektif, sehingga akan mudah meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

⁵ Ihsana el Khuluqo, *Belajar & Pembelajaran* ((Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2017).hal 51

⁶ Asep Jihad Suyanto, *Menjadi Guru Profesional* ((Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013).hal

Berdasarkan uraian tersebut maka, peneliti bermaksud ingin membuat media pembelajaran kosakata terintegrasi *Brain Gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu dengan menggunakan media pembelajaran kosakata terintegrasi *Brain Gym* melalui permainan. Selain itu, peneliti juga berharap aspek-aspek lain seperti sosial emosional dan kognitif siswa dapat berkembang melalui media ini yang digunakan dengan bermain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terurai di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kebutuhan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu?
2. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini untuk :

1. Mengetahui kebutuhan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu.
2. Mengetahui rancangan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu.

3. Mengetahui validitas media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian kartu huruf ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak diantaranya :

1) Bagi Siswa

- a. Pembelajaran yang menyenangkan dengan mudah menggunakan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym*.
- b. Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu anak terhadap berbagai kosakata.

2) Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini sebagai alternatif dan bahan masukan bagi guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* untuk mengembangkan kosakata pada siswa.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan refleksi bagi guru dalam pembelajaran-pembelajaran yang sebelumnya sehingga guru akan lebih termotivasi dan lebih berinovasi dalam menggunakan pendekatan, metode, dan model pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

a. Penelitian ini memberikan manfaat yang cukup besar terhadap sekolah, karena dengan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* akan membantu guru untuk lebih berinovasi dalam membuat permainan lainnya dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan kualitas belajar siswa semakin meningkat.

b. Dengan inovasi guru dan kualitas siswa yang baik tentu akan berdampak baik pada kualitas sekolah sehingga sekolah tersebut akan menjadi sekolah yang unggul.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo adalah sebagai berikut: media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain Gym* pada pembelajaran kosakata. Pengembangan media ini sangatlah menarik bagi siswa kelas rendah karena menanamkan senam otak (*brain gym*) di tengah-tengah proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak monoton. Media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* ini akan divalidasi oleh ahli agar media tersebut valid dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.⁷

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran kartu huruf ini didasarkan pada beberapa asumsi bahwa: penggunaan media kartu huruf dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, dan membawa

⁷ Ditha Prasanti, "Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan," *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 1 (June 30, 2018), <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 1 (June 30, 2018). <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>.

keaktifan peserta didik bukan hanya pada guru saja. Penggunaan media pembelajaran kartu huruf dalam proses mengajar dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran menjadi lebih mudah melalui perantara komunikasi antara guru dan peserta didik.⁸ Adapun keterbatasan dalam pengembangan ini suatu produk yang dihasilkan tidak akan di uji cobakan kepada peserta didik dikarenakan kondisi saat ini terdapat covid-19 yang mengharuskan sekolah menerapkan proses pembelajaran secara daring. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap validitas saja, produk yang dihasilkan divalidasi oleh tiga ahli pakar diantaranya yaitu pakar media, pakar materi dan pakar bahasa.



⁸ Sandrita Rusdiana Dewi, *Pengembangan Media Pembelajaran Straight Line Pada Materi Pengukuran Satuan Panjang Siswa Kelas III Sekolah Dasar* (Universitas Muhammadiyah Malang, 2016).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan bukan yang pertama kali dilakukan. Ada beberapa peneliti sebelumnya yang telah membahas masalah yang sama dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Adapun penelitian yang dimaksud yaitu :

Pupu Saeful Rahmat, Tuti Heryani, dengan judul penelitiannya “Pengaruh Media Kartu huruf Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata”, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dan membaca siswa. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen terhadap siswa kelompok B di TK Baugenvi Kabupaten Kuningan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf pada pembelajaran siswa TK B dapat membantu perkembangan kemampuan membaca dan penguasaan kosakata siswa lebih baik dari pada siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan belajar dengan menggunakan media kartu huruf lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses perkembangan bahasa siswa.⁹

⁹ Pupu Saeful Rahmat and Tuti Heryani, “PENGARUH MEDIA KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA DAN PENGUASAAN KOSAKATA” 8 (2014): 10.

Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama media kartu huruf. Adapun perbedaannya yaitu (1) peneliti terdahulu menggunakan penelitian pengaruh media kartu huruf, sedangkan peneliti menggunakan penelitian pengembangan media kartu huruf, (2) penelitian terdahulu menggunakan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dan membaca anak, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada pembelajaran kosakata, (3) subjek dari penelitian terdahulu adalah siswa kelompok B di TK Baugenvil Kabupaten Kuningan, sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas II SDN Bulu Datu.

Rumidjan, Sumanto dan A. Badawi, dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Kartu huruf Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD”, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media kartu huruf untuk membaca permulaan kelas I SD. Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut (1) Kesenangan 100%, (2) Keamanan 100%, (3) Kemudahan 100%, (4) Aspek bahasa 96,87%. Berdasarkan uji coba kelompok besar diperoleh data sebagai berikut (1) Kesenangan 94%, (2) Keamanan 100%, (3) Kemudahan 94%, (4) Aspek bahasa 97,18%. Berdasarkan data yang telah diperoleh di atas maka produk media kartu huruf ini dapat digunakan tanpa revisi sebagai salah satu

alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SD.¹⁰

Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan media kartu huruf. Adapun perbedaannya yaitu (1) peneliti terdahulu penggunaan media kartu huruf dengan tujuan untuk melatih keterampilan membaca permulaan di kelas I SD, sedangkan peneliti menggunakan media kartu huruf pada pembelajaran kosakata kelas II SD dengan tujuan agar pada saat proses pembelajaran siswa lebih mudah menerima pelajaran yang telah di ajarkan oleh guru dengan menmedia pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym*. (2) subjek penelitian terdahulu adalah siswa kelas I SD, sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas II SD.

Doyan, Gunawan, dan syukroyanti, dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Animasi Terintegrasi *Macromedia Flash* pada Materi Fisika Alat Optik”, tujuan dari penelitian ini adalah menmedia dan mengembangkan media terintegrasi *macromedia Falsh* pada mata pelajaran Fisika Alat Optik. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media animasi terintegrasi *Macromedia Flash* sangat dibutuhkan kreatifitas sehingga media yang dihasilkan menarik. Isi materi dalam media berdasarkan penilaian dari tiga

¹⁰Rumidjan Rumidjan, Sumanto Sumanto, and A. Badawi, “Pengembangan Media Kartu huruf Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD,” *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 26, no. 1 (May 12, 2017): 62–68, <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062..>

ahli menyatakan isi media animasi alat optik sudah sangat baik dan layak digunakan.¹¹

Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan. Meskipun memiliki persamaan, terdapat juga perbedaan yaitu (1) peneliti terdahulu menggunakan media terintegrasi *Macromedia Flash*, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran terintegrasi *brain gym*, (2) peneliti terdahulu melakukan penelitian pada mata pelajaran Fisika, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (3) subjek dari peneliti terdahulu adalah mahasiswa Pendidikan Fisika FKIP Universitas Mataram, sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas II SDN Bulu Datu.

Dari ketiga penelitian yang relevan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini adalah tentang pengembangan. Perbedaannya terdapat pada jenis penelitian, metode penelitian, waktu dan tempat penelitian. Dan dari penjelasan yang telah terurai, belum terdapat penelitian yang membahas tentang media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu.

B. Konsep Pengembang Model

Model pengembangan merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan teori pengembangan yang sudah

¹¹Aris Doyan, Gunawan Gunawan, And Bq Azmi Syukroyanti, "Pengembangan Media Animasi Terintegrasi *Macromedia Flash* Pada Pelajaran Fisika Alat Optik," *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika* 1, no. 2 (December 22, 2013): 116, <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v1i2.207..>

ada.¹² Dalam melakukan suatu pengembangan, ada beberapa konsep yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

1. Metode Penelitian

Penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk diantaranya:

Model assure adalah model penelitian pengembangan yang ditempuh dalam 6 tahap yaitu menelaah keunikan peserta didik, meneguhkan haluan, pemilihan media dan medium, menggunakan bahan ajar, mengikut sertakan peserta didik pada proses pembelajaran dan pengukuran serta perbaikan.¹³ Setiap model penelitian pengembangan tidak diharuskan peneliti untuk mengambil dari keseluruhan langkah-langkah dari model penelitian tersebut. Bisa saja penelitian hanya mengambil dua dari langkah penelitian assure semuanya disesuaikan dengan produk serta sesuatu yang akan dikembangkan.

Model penelitian pengembangan selanjutnya yang dapat digunakan oleh para peneliti adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).¹⁴ Setiap model penelitian pengembangan sudah pasti memiliki kelebihan serta kekurangan tersendiri. Setiap Peneliti berhak memilih serta meminimalisir hal-hal yang

¹² Iyus Jayusman and Oka Agus Kurniawan Shayab, “Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktifitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah,” *Jurnal Artefak*, 2020, 8.

¹³ Agustina Fatmawati, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X,” 2, 2016, 94–103.

¹⁴ Teguh I, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).

mungkin terjadi ketika menggunakan model penelitian pengembangan. Adanya model penelitian pengembangan maka peneliti terbantu dalam mencapai tujuan dari penelitiannya tersebut.

Model Plomp memiliki 4 langkah dalam pengembangannya yaitu penelitian pembukaan, standar ukuran, evaluasi dan pengarsipan serta gambaran. Disetiap langkah dalam model pengembangan ada beberapa tahap yang harus dilalui. Proses yang dilalui pada tahap tersebut tidak selamanya mengalami kelancaran terkadang peneliti mengalami kesulitan hingga harus mengulang langkah tersebut kembali maka dari itu calon peneliti perlu memiliki mental dan jiwa yang kuat.

Model Dick & Carey terdiri dari sepuluh langkah. Setiap langkahnya sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga sangat cocok di gunakan dalam proses pembelajaran. Pada model Dick & Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan langkah yang lainnya dimana sistem yang terdapat pada model Dick & Carey sangat ringkas namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya. Media model ini merupakan media yang matang, artinya tidak menyediakan ruang untuk uji coba dan kegiatan revisi baru dilaksanakan setelah diadakan tes formatif.¹⁵

Model pengembangan Media yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yang saling berkaitan dan terstruktur secara

¹⁵ Mario Yosep, *Model Penelitian Pengembangan Dick & Carey*, 2016.

sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima langkah pengembangan ADDIE ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model pengembangan lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model pengembangan ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

2. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (Dalam Azhar Arsyad) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media tidak hanya tentang benda, guru maupun lingkungan yang ada merupakan media yang dapat dijadikan sumber belajar. Di dalam proses pembelajaran media dapat diartikan sebagai fotografis, elektronik, atau alat-alat grafis yang berguna untuk memproses infotmasi.¹⁶ Alat-alat yang mampu menunjang pembelajaran didalam atau diluar sekolah merupakan media pembelajaran. Dengan digunakannya media akan mampu memperbesar kemungkinan siswa dalam pemahaman materi, sehingga siswa akan belajar banyak lagi, dan mampu meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan kemampuannya masing-masing sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

¹⁶ M Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran," n.d., 11.n.d., 11.

Pada awalnya, media hanya sebatas alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menerapkan materi pembelajaran. Fungsi media tidak hanya sebatas alat bantu guru tetapi sebagai pembawa pesan maupun informasi yang dibutuhkan siswa sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Media mampu memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam kedudukannya, sistem pembelajaran dan media sangat berkaitan dikarenakan mempunyai tujuan yang sama dan telah ditetapkan. Tujuan tersebut mempunyai beberapa komponen seperti: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Dan masing-masing saling berkaitan dalam satu kesatuan¹⁷. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi merupakan inti dari media pembelajaran.¹⁸

3. *Brain Gym*

Banyak ahli mengatakan anak terlahir dengan kemampuan dan kreativitas yang berbeda-beda. Kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya, untuk itu orang tua dan guru perlu mengetahui metode apa yang hendaknya sesuai diberikan pada anak yang sesuai dengan kreativitas dan perkembangannya. Metode bermain melakukan gerakan-gerakan menarik (senam otak), sudah tentu akan menstimulus otak anak menjadi lebih baik dalam menangkap proses pembelajaran di kelas.¹⁹

¹⁷ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Penerbit Alfabet, Bandung, 2013). hal. 33

¹⁸ Filza Yulina Ade Sohibun, "Pengembangan Media Pembelajaran Terintegrasi Virtual Class Berbantuan Geogle Drive," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, 2017, <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>.

¹⁹ Yulianti Yulianti and Yanti Yanti, "Senam Otak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kober Qurrotu 'ain Al Istiqomah," *CERIA (Cerdas*

Senam otak adalah salah satu teknik relaksasi dalam mengajar (*indoor* ataupun *outdoor*) dengan melakukan gerakan-gerakan yang sehat, alami dan sederhana untuk menghadapi ketegangan dan tantangan pada diri sendiri dan orang lain dalam penyampaian pesan pelajaran agar tercapai tujuan yang diharapkan. Adapun langkah-langkah senam otak dapat dilakukan dengan diawali minum air putih yang merupakan pembawa energi listrik yang sangat baik guna memperlancar aliran pada tubuh, melakukan gerakan burung hantu guna melepaskan ketegangan tengkuk dan bahu untuk meningkatkan kemampuan perhatian dan ingatan, gerakan mengaktifkan tangan dengan memperpanjang otot-otot dada atas dan bahu guna memperlancar gerakan motorik kasar dan halus, pijat daun telinga guna melatih memusatkan perhatian pada pendengaran, memijat titik positif pada dahi yang berfungsi sebagai tempat pikiran logis, menguap berenergi merupakan reflex pernafasan alami yang meningkatkan peredaran udara ke otak dan merangsang seluruh tubuh.²⁰ Adapun senam otak yang difokuskan pada penelitian ini yaitu menggunakan senam otak jari di iringi dengan musik yang membangkitkan ulang semangat peserta didik disaat sudah jenuh atau bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Keunggulan dari senam otak itu sendiri adalah mampu menstimulasi dan memaksimalkan fungsi otak. Selain itu senam otak dapat menyegarkan otak dan membuat kita berfikir lebih positif. Senam otak juga bermanfaat untuk memaksimalkan potensi akademik, sosial, dan fisik. Bisa dikatakan dan dapat

Energik Responsif Inovatif Adaptif 1, no. 6 (March 29, 2019): 10,
<https://doi.org/10.22460/ceria.v1i6.p10-16..>

²⁰ Ake Royke Calvin Langingi, "Pengaruh Senam Otak Terhadap Daya Ingat Anak Usia Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri 1 Upai Kotamobagu Utara Kota Kotamobagu" 8 (2020): 7.

meredakan stress, meningkatkan kesadaran diri akan lingkungan sekitar, dan menjaga kebugaran tubuh.

4. Pembelajaran Kosakata

Kosakata adalah sejumlah kata dalam bahasa dan kata-kata tersebut digunakan sebagai mesin dari bahasa untuk mengekspresikan suatu pikiran. Kosakata adalah dasar bahasa tidak ada bahasa tanpa kosakata. Sebelum menguasai empat kemampuan yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis siswa harus mempelajari komponen Bahasa Indonesia seperti pada kosakata.

Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam sebuah bahasa yang dikuasai. Siswa sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pembelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif.²¹

Keterampilan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin terampil pula dalam berbahasa. Perkembangan kosakata merupakan perkembangan konseptual. Suatu program yang sistematis dalam perkembangan

²¹ Yolanda Dwi Putri and Rivda Yetti, "Kegiatan Senam Otak Anak Usia Dini" 6 (2019): 6.

kosakata dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, pendapatan, kemampuan, bawaan dan status social serta faktor-faktor geografis. Pembelajaran kosakata diajarkan dalam konteks wacana, dipadukan dengan kegiatan pembelajaran seperti percakapan, membaca, dan menulis.²² Upaya memperkaya kosakata perlu dilakukan secara terus menerus melalui surat kabar, majalah, pidato-pidato, dan sebagainya.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Dalam gambar kerangka konseptual akan terlihat jelas susunan semua kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian dari awal dimulainya penelitian sampai hasil penelitian.

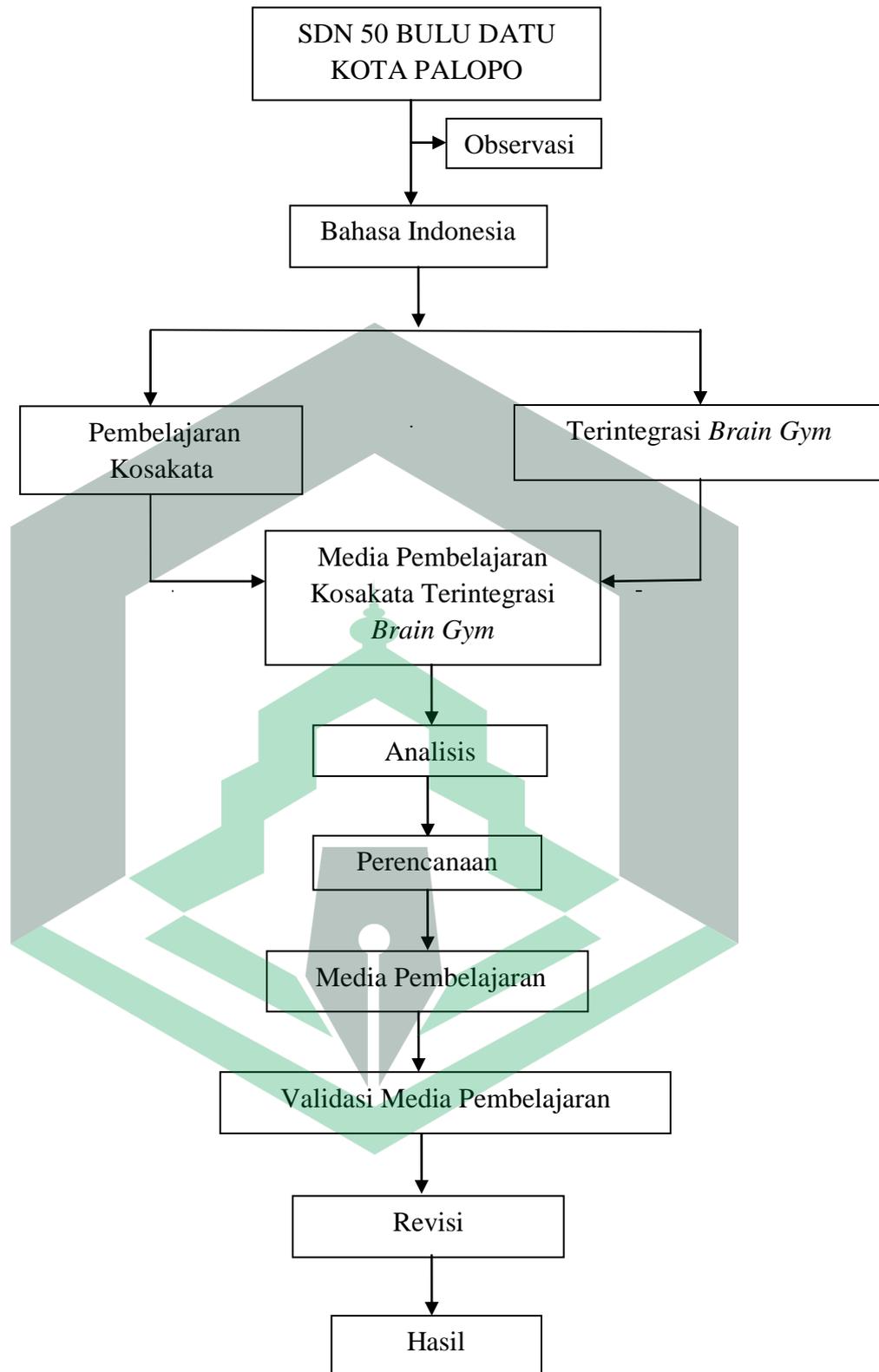
Penelitian ini dilakukan di SDN 50 Bulu Datu pada pembelajaran kosakata di kelas II berjumlah 25 siswa. Tujuannya untuk membantu siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) digunakan untuk membantu peneliti mengembangkan atau menghasilkan suatu produk akan tetapi peneliti hanya menggunakan tiga tahapan dalam penelitian ini yaitu Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), dan Pengembangan (*Development*).

²² Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Kerangka konseptual pada penelitian ini di mulai dari tahapan observasi yang dilakukan di SDN 50 Bulu Datu kelas II pada pembelajaran kosakata bahasa Indonesia. Dimana peneliti ingin menmedia pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu. Media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym*. Rancangan media pembelajaran kosakata ini diberi dengan judul media rancangan kosakata terintegrasi *brain gym* yang diawali dengan melakukan analisis disekolah tersebut. Tahap kedua yaitu merancang/perencanaan bagaimana media pembelajaran kosakata yang akan di hasilkan.

Penelitian ini bukan pertama kalinya dilakukan oleh peneliti namun, banyak peneliti terdahulu yang melakukan penelitian yang serupa, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media yang telah ada. Tahap selanjutnya validasi media dimana dilakukan oleh tiga pakar ahli, kemudian revisi dan terakhir hasil.

Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan. Kerangka konseptual dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Jenis Penelitian*

Jenis penelitian ini ialah R & D (*Research and Development*). Jenis penelitian yang dilakukan dengan memadukan produk yang sudah ada dengan produk lain sehingga menjadi lebih baik dari segi kelayakan maupun efektivitas. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang pada umumnya sudah dikenal diranah dunia pendidikan. Media pembelajaran yang sudah ada akan dikembangkan dengan cara memadukan gambar huruf maupun sebuah kata sehingga nantinya akan menjadi kosakata. Kosakata ini merupakan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat penambahan senam otak *brain gym* di tengah-tengah penggunaan pembelajaran kosakata.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah *mixed methods*. Pendekatan ini merupakan penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian R & D atau penelitian pengembangan. Pada penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan pada proses analisis kebutuhan sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam melakukan uji validitas serta efektifitas.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D). Pengembangan *Research & Development* adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, merumuskan, memperbaiki,

mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk²³. Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran kosakata. Konsep pengembangan pada penelitian ini mengikuti konsep pengembangan ADDIE.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di SDN 50 Bulu Datu yang berjumlah 25 siswa. Pada dasarnya siswa kelas II rata-rata memiliki umur sekitar 7-8 tahun. Dengan umur tersebut, siswa memiliki karakteristik belajar yaitu belum mampu menerima materi-materi yang bersifat abstrak artinya siswa hanya mampu menerima materi-materi pembelajaran yang sifatnya konkret atau nyata. Selain itu siswa sudah mampu untuk menerima pandangan orang lain, mampu mengorganisasikan pemikirannya serta memiliki kemampuan berbahasa yang baik.

Penelitian yang dikembangkan yaitu mengenai sumber belajar. Peneliti mengambil objek penelitian yaitu sumber belajar berupa media pembelajaran kosakata, hal ini dikarenakan masih banyak pendidik yang hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran. Tentunya hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik karena setiap hari adalah buku paket dengan model yang itu-itu saja maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym*. Adanya media pembelajaran kosakata ini dapat membuat siswa belajar dengan melihat langsung objek yang dituju tanpa harus mengandai-andai atau dalam kata lain dapat belajar secara konkrit atau nyata.

²³ Nusa Putra, *Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Cet 1; Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2011).

C. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 50 Bulu Datu yang berlokasi di Jl. Kakatua Rampoang, Kec. Bara, kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas II semester genap tahun 2019/2020 pada tanggal 25 September 2019 pukul 10.00. Adapun alasan peneliti memilih kelas II karena atas pertimbangan dan arahan dari guru sekolah yang bersangkutan.



Gambar 3.1 alamat SDN 50 Bulu Datu

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangan meliputi lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan

sampai tiga tahap saja yaitu Analisi, Perencanaan, dan Pengembangan. Pertimbangannya adalah agar peneliti lebih fokus pada perancangan dan pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis dan disisi lain kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan implementasi terhadap siswa karna tidak adanya proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tetapi dilakukan secara daring.

Berikut tahap penelitian model ADDIE yang akan peneliti lakukan:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analysis merupakan tahap peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan media pembelajaran sebagai informasi utama dalam pembelajaran. pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku.

Kemudian peneliti mengkaji KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

c. Analisis peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran kosakata. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter yang dimiliki peserta didik.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan apa-apa saja yang diperlukan dalam media. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan pada materi dalam media pembelajaran.

Pada tahap ini, penulis juga menyusun instrumen tambahan yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian media yaitu aspek kelayakan format, kelayakan bahasa, kelayakan ilustrasi, dan kelayakan isi. Instrumen tambahan selain instrumen utama dalam hal ini media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* adalah instrumen lain berupa lembar validasi. Lembar validasi media merupakan lembaran yang berisi beberapa aspek penilaian desain pembelajaran yang akan ditujukan kepada beberapa validator. Sedangkan angket respon siswa yang sudah disusun berdasarkan kebutuhan penelitian akan diuji

validitas dan reliabilitasnya untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid dan reliabel.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media dilakukan sesuai dengan tahap perancangan. Setelah itu, media tersebut akan diuji validitasnya.

Media yang telah dihasilkan pada tahap perancangan divalidasi oleh para ahli yang berkompeten untuk menilai dan menelaah media tersebut untuk memberikan saran dan masukan berkaitan dengan isi media yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media. Penilaian para ahli terhadap media pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis data terhadap hasil penilaian media yang didapatkan dari validator.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh data berupa Observasi, wawancara guru, angket siswa, dan dokumentasi.

1. Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.²⁴ Adapun instrumen

²⁴Sudaryono Gaguk Margono Wardani Rahayu, *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan Cet 1* (Bandung, 2013).hal 38

yang digunakan yaitu lembar observasi yang di dalamnya terdapat hal-hal apa saja yang akan di observasi mulai dari materi pembelajaran sampai dengan rancangan media pembelajaran yang nantinya digunakan dalam menyusun media pembelajaran.

2. Dokumen yaitu catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar serta karya dari seseorang.²⁵ Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar dokumentasi yang didalamnya terdapat foto-foto guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang diperoleh langsung dari tempat kejadian.

3. Pedoman wawancara adalah panduan wawancara berfungsi bagi peneliti untuk melakukan wawancara kepada narasumber tersebut. Wawancara adalah Tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan nara sumber untuk memperoleh data.

4. Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis kemudian dijawab oleh responden dengan cara tertulis.

5. Validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk yang akan digunakan. Lembar validasi yang digunakan yaitu berupa lembar validasi instrument dan lembar validasi bahan ajar berupa media pembelajaran.

Adapun nama pakar validator validasi instrument analisis kebutuhan dapat dilihat pada table dibawah ini.

²⁵Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung, 2016).

Tabel 3.1 Nama-nama pakar validator instrument analisis kebutuhan

No	Nama	Ahli
1.	Dr. Andi Muhammad Ajigoena,M.Pd	Metode Penelitian
2.	Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd	Materi
3.	Andi Batara Indra, S.Pd.,M.Pd	Bahasa

1. Dr. Andi Muhammad Ajigoena,M.Pd pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang metode penelitian wawancara guru dan angket siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: mengenai pertanyaan wawancara sesuaikan dengan indikator dan revisi beberapa pertanyaan yang terdapat pada wawancara guru, kemudian mengenai angket siswa ubah beberapa pertanyaan setelah melakukan revisi maka intrumen analisis kebutuhan bahan ajar berupa wawancara guru dan angket siswa dapat digunakan sebagaimana mestinya.

2. Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd pakar validasi intrumen analisis kebutuhan dalam bidang materi wawancara guru dan angket siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: penggunaan huruf capital, penggunaan tanda penghubung dan penulisan di perbaiki setelah melakukan revisi maka intrumen analisis kebutuhan bahan ajar berupa wawancara guru dan angket siswa dapat digunakan sebagaimana mestinya.

3. Andi Batara Indra, S.Pd.,M.Pd pakar validasi instrument analisis kebutuhan dalam bidang bahasa wawancara guru dan angket siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: jumlah pertanyaan yang terdapat pada angket siswa dapat ditambah agar informasi yang didapatkan banyak dan memungkinkan

pengembangan bahan ajar lebih bagus setelah melakukan revisi maka instrument analisis kebutuhan bahan ajar berupa wawancara guru dan angket siswa dapat digubakan sebagaimana mestinya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Setelah data-data penelitian terkumpul dengan menggunakan instrument maka selanjutnya dianalisis statistik deskriptif kemudian diarahkan kevalidan dan keefektifan produk bahan ajar dengan pembelajaran kosakata pada materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para validator dan dianalisis untuk menjelaskan kevalidan produk bahan ajar.

1. Analisis kevalidan media pembelajaran dan instrument

Data yang di peroleh dari validasi media pembelajaran adalah hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran melalui skala *likert* 1-4. Analisis yang digunakan berupa deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator dideskripsikan secara kualitatif sebagai acuan untuk memperbaiki buku panduan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada pembelajaran kosakata. Data kuantitatif berupa skor penilaian validator ahli. Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen yang kemudian diisi dengan tanda centang pada skala *likert* 1-4. Berikut skala *likert* 1-4 tersebut.

Skor 1 : Tidak valid (terlarang digunakan)

Skor 2 : Kurang valid (tidak dapat digunakan)

Skor 3 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Dari hasil validasi yang diperoleh melalui lembar validasi yang telah diisi oleh ketiga validator ahli, kemudian dapat ditentukan kevalidannya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan : Jumlah skor diperoleh = jumlah item x bobot penilaian untuk kriteria yang dipilih

Jumlah skor maksimum = bobot skor penilaian maksimum tiap item x jumlah indikator penilaian

Adapun kriteria validitas pada sebuah produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kriteria Validasi²⁶

Nilai	Kriteria
0,82 – 1,00	Sangat Valid
0,62 – 0,80	Valid
0,42 - 0,60	Tidak valid

Berdasarkan penjelasan dari tabel di atas, buku panduan media pembelajaran dapat dinyatakan valid apabila penilaian produk memenuhi kriteria kevalidan dengan memperoleh nilai 62,5 – 100 (masuk dalam kategori valid dan sangat valid).

2. Analisis Angket Respons Siswa

²⁶ Rahmat Rahmat and Dedy Irfan, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Di Smk," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7, no. 1 (February 4, 2019): 48, <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103642>.

Dalam penelitian ini penulis telah menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan analisis statistic deskriptif.²⁷ Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

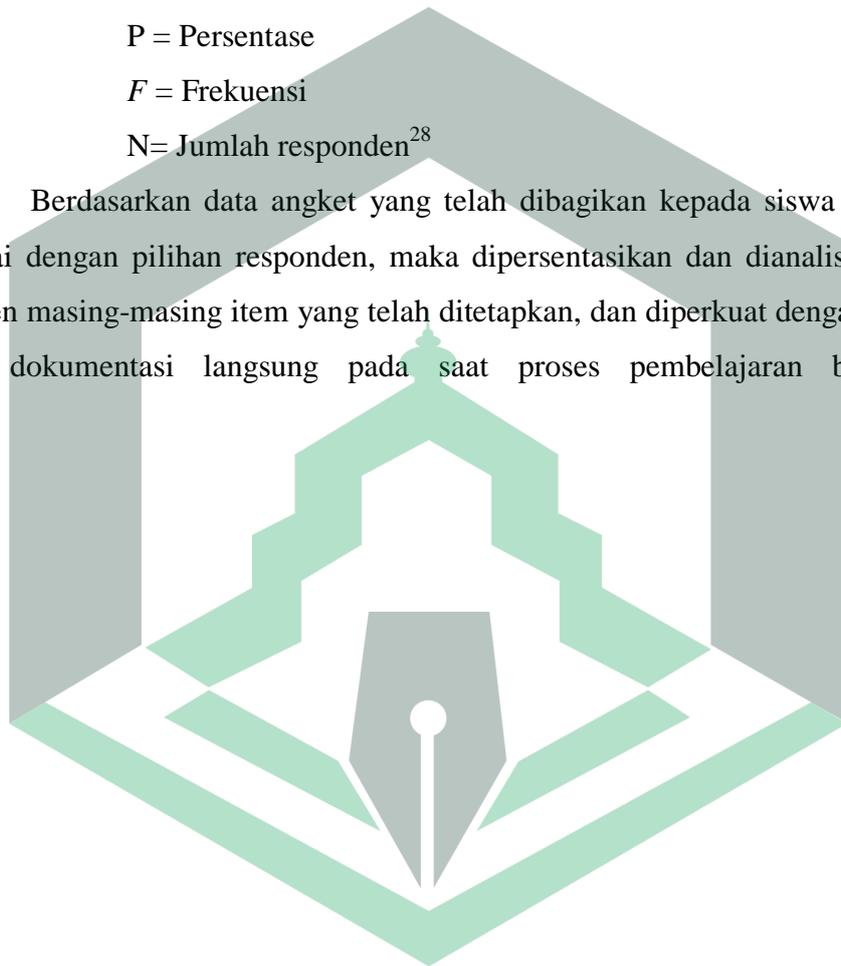
Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N= Jumlah responden²⁸

Berdasarkan data angket yang telah dibagikan kepada siswa dan jumlah sesuai dengan pilihan responden, maka dipersentasikan dan dianalisis beberapa persen masing-masing item yang telah ditetapkan, dan diperkuat dengan observasi dan dokumentasi langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung.



²⁷ Popi Radyuli and Nurul Qomariah Rini Sefriani, “Pembelajaran Inquiry Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital,” 2019.

²⁸ suprayitno Ayunda Rifkah Azizah, “Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas” 7, no. 2 (2019).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo, peneliti telah mempunyai rancangan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pada tahapan ADDIE. Adapun tahapan pengembangan penelitian yaitu:

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis ini terdapat beberapa tahapan yaitu: analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan.

a. Analisis awal akhir

Analisis awal akhir ini menganalisis masalah dasar yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat. Untuk mengetahui permasalahan tersebut peneliti menggunakan instrumen wawancara guru dan angket siswa. Adapun pada wawancara guru di peroleh hasil mengenai pesetra didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik masih sangat sulit memahami materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat. Selain itu kurangnya semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁹

²⁹ Hasil wawancara guru

b. Analisis siswa

Menganalisis karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya. Untuk analisis siswa, peneliti menggunakan wawancara guru dan angket siswa.

Hasil analisis siswa pada wawancara guru menunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku paket saja, dimana buku tersebut di bagikan satu meja satu buku untuk dua orang siswa bahkan sampai tiga siswa karna keterbatasan kesediaan buku paket dari sekolah.³⁰ Materi lingkungan sehat dan tidak sehat biasanya dijelaskan sesuai dengan yang ada pada lingkungan sekitar baik itu lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah. Dengan menggunakan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik didalam kelas.

Hasil angket siswa menunjukkan dari 25 siswa, 80% siswa memberikan jawaban bahwa guru hanya menggunakan buku paket pada saat belajar. 75% memberikan jawaban bahwa sanya guru tidak menggunakan media pembelajaran pada materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat. Dan dari hasil angket siswa 80% siswa menyatakan bahwa materi lebih mudah di pahami jika guru menggunakan media pembelajaran.³¹ Berikut hasil dari angket siswa pada analisis tugas.

³⁰ Hasil wawancara guru

³¹ Hasil angket siswa

Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Guru menggunakan media kartu huruf dalam belajar	75%	25%
2.	Pembelajaran kosakata sangat menyenangkan	50%	50%
3.	Guru hanya menggunakan buku paket pada saat belajar	80%	20%
4.	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan media pembelajaran	88%	12%
5.	Saya lebih suka apabila media kartu huruf memiliki warna-warni yang terang	90%	10%

c. Analisis Tugas

Pada analisis tugas hal yang dianalisis yaitu perkembangan tugas siswa terhadap materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat dengan menggunakan instrumen angket siswa. Pada angket siswa dari 25 siswa sebanyak 60% siswa selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu. Hal ini disebabkan sebanyak 66,7% siswa menjawab bahwa guru menjelaskan materi disertai dengan contoh-contohnya. Selain itu, 75% siswa merasa bosan jika belajar tidak menggunakan media kartu kata dan 80% siswa lebih cepat mengerti dan

paham materi jika menggunakan media. Sebanyak 87% siswa lebih suka belajar kosakata di lingkungan sekolah.³²

Table 4.2 Hasil Angket Siswa Analisis Tugas

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya lebih suka belajar kosakata di lingkungan sekolah	87%	13%
2.	Saya selalu mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru tepat waktu	60%	40%
3.	Guru menjelaskan materi disertai dengan contoh-contohnya	66,7%	33,3%
4.	Saya merasa bosan jika belajar tidak menggunakan media pembelajaran	75%	25%
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran saya lebih cepat mengerti dan paham	87%	13%

d. Analisis Konsep

Analisis yang dilakukan yaitu mengidentifikasi aspek-aspek yang relevan dengan materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat untuk mengembangkan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa dokumentasi materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat.

e. Analisis Tujuan

Indikator analisis tujuan yaitu mengubah analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator materi yang ingin

³² Hasil angket siswa

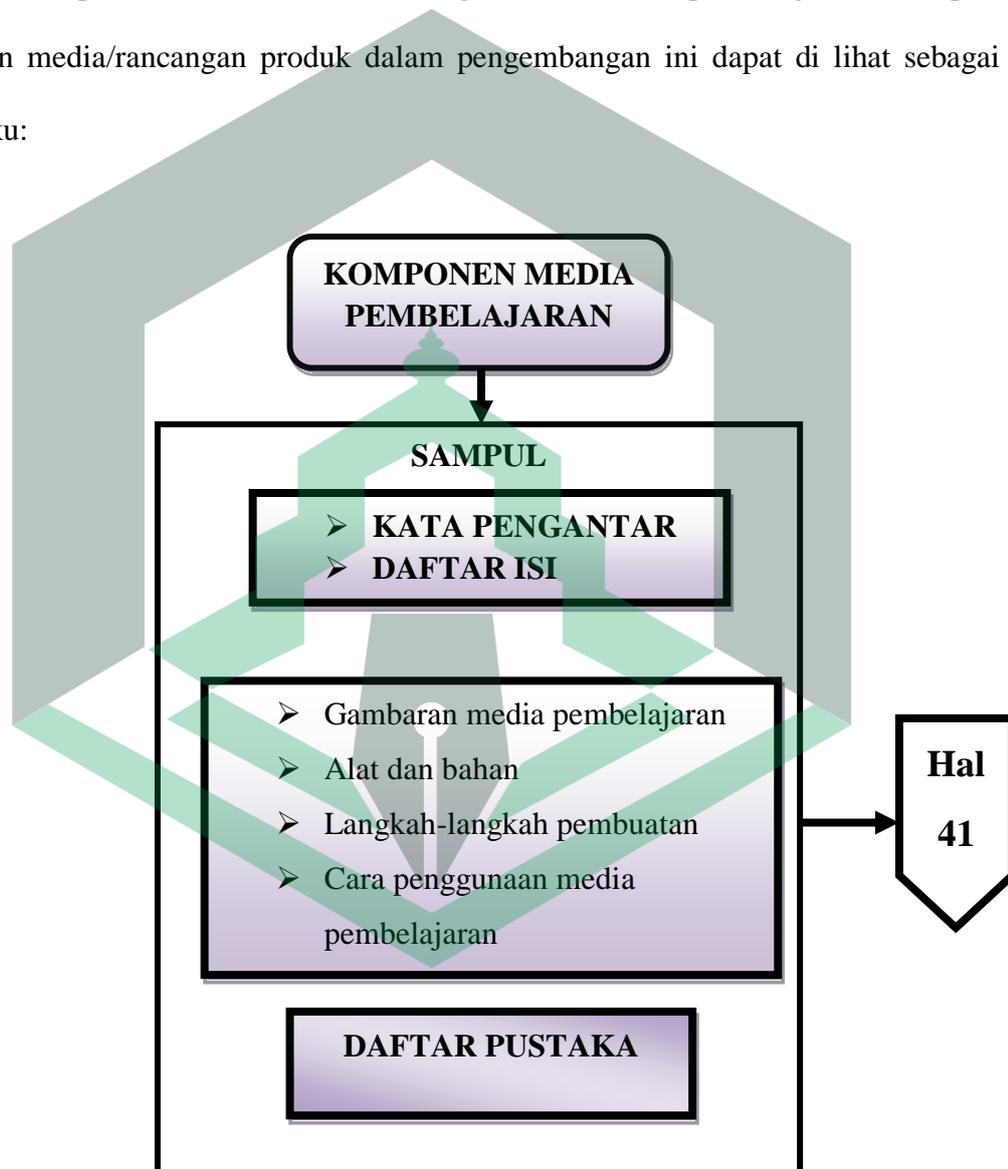
dicapai. Tujuan yang ingin dicapai siswa yaitu mampu menemukan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat dan tidak sehat.

Dari beberapa tahapan analisis kebutuhan yang telah diuraikan dari analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan terakhir analisis tujuan maka peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu yang berjumlah 25 orang sudah menggunakan media pembelajaran berupa buku paket yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, akan tetapi siswa sangat membutuhkan media pembelajaran selain buku paket. Dari hasil angket siswa peneliti mendapatkan bahwa siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu sangat menyukai media kartu huruf apabila memiliki warna-warni yang terang. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* (senam otak) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran kosakata.

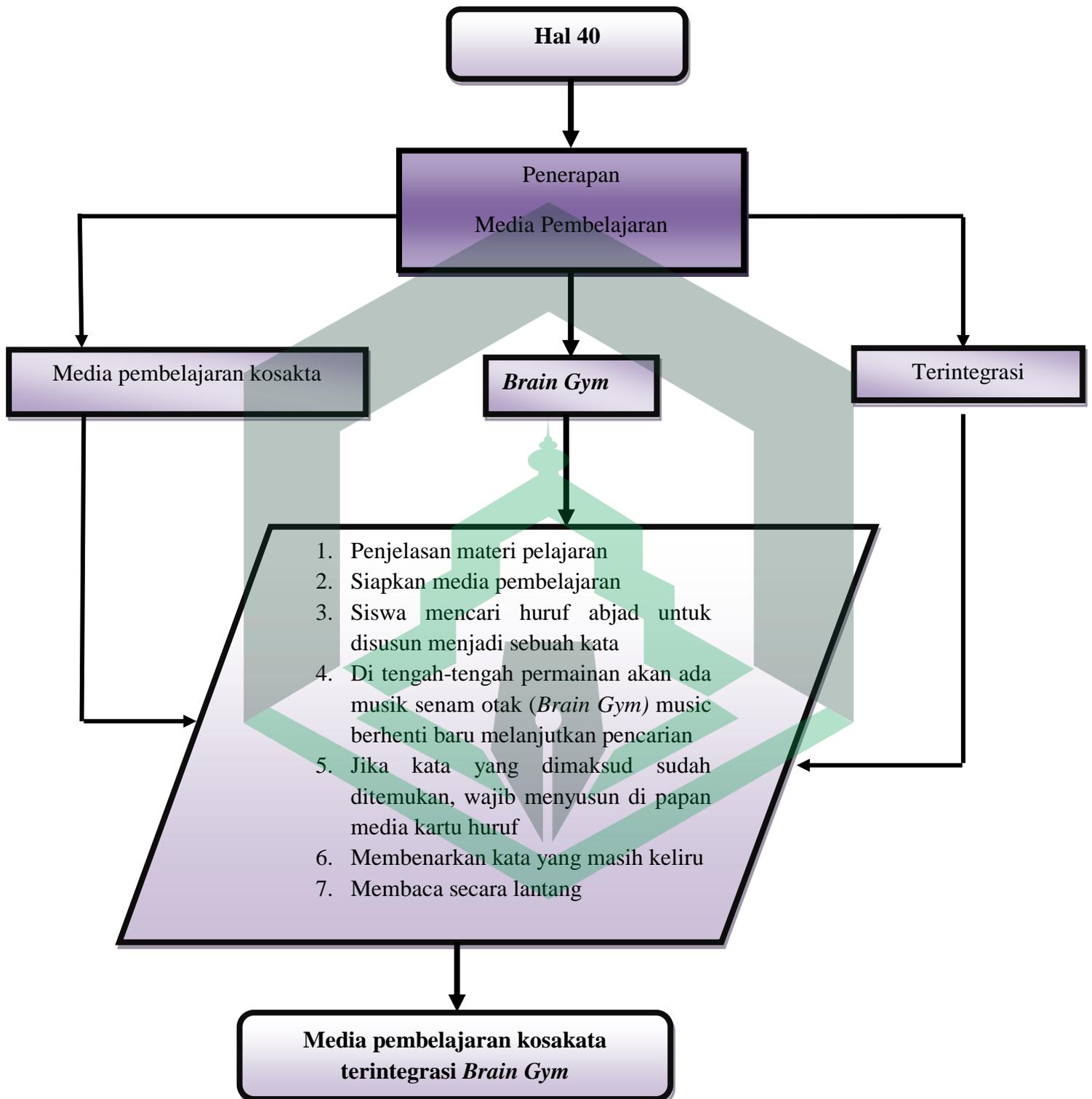
2. Tahap Desain Media Pembelajaran

Pada tahapan ini dilakukan rancangan suatu produk yaitu media pembelajaran oleh peneliti agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat. Beberapa hal yang harus dipersiapkan peneliti dalam tahap media ini yaitu pemilihan media yang sesuai dengan materi, rancangan awal untuk menyesuaikan alat bantu media pembelajaran kosakata terintegrasi senam otak (*brain gym*), sampai pada tahap pembuatan produk media pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan serta menggunakan bahan bekas. Penggunaan media pembelajaran akan didukung oleh senam otak (*Brain Gym*) untuk membuat penggunaan media menjadi lebih enerjik dalam penggunaannya dan diharapkan bisa manambah semangat siswa dalam pembelajaran. Ada pun bagan media/rancangan produk dalam pengembangan ini dapat di lihat sebagai berikut:



Gambar 4.1 Penjabaran Perangkat Pembelajaran



Gambar 4.2 Media Penjabaran Kosakata Terintegrasi *Brain Gym*

Berdasarkan uraian bagan di atas, dimulai dengan menguraikan komponen-komponen yang terdapat didalam buku panduan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* diantaranya sampul, kata pengantar, daftar isi yang berisikan gambaran media pembelajaran, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran, dan cara penggunaan media tersebut, terakhir daftar pustaka.

Penerapan media pembelajaran pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat pada pembelajaran kosakata yang terintegrasi *brain gym* sangat jelas diuraikan pada buku panduan media pembelajaran. Dimana penggunaan media tersebut siswa diminta untuk mencari kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat, ditengah-tengah pencarian guru akan memutarakan musik kemudian semua siswa berhenti mencari kosakata dan melakukan senam otak menggunakan jari seperti yang telah dijelaskan maupun yang telah di contohkan oleh guru sebelum menggunakan media tersebut. Beberapa hal yang telah diuraikan di atas merupakan suatu komponen penting untuk menyusun sebuah buku panduan media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*) Media Pembelajaran

Pada tahap ini menghasilkan bentuk akhir dari media pembelajaran setelah dilakukan revisi oleh pakar ahli. Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh tiga orang ahli. Berikut nama-nama validator terdapat pada tabel di bawah ini yang dapat dilihat.

Tabel 4.3 Nama-Nama Pakar Validator Media Pembelajaran

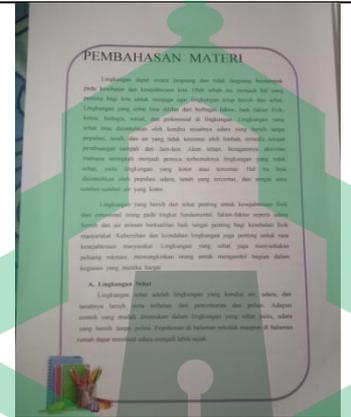
Nama	Ahli
1. Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd	Materi
2. Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd	Bahasa
3. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd	Media

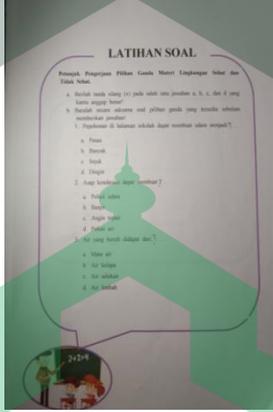
Media kartu huruf yang belum valid, peneliti kemudian merevisi media kartu huruf yang telah dikoreksi oleh ketiga validator di atas. Berikut hasil revisi sebelum dan sesudah media pembelajaran di revisi oleh ketiga validator dapat dilihat pada tabel 4.4.

1. Revisi media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan dari hasil validasi pakar ahli.

Pada tabel 4.4 kita bisa melihat perbedaan pada buku panduan media pembelajaran kartu huruf terintegrasi *Brain Gym* pada pembelajaran kosakata sebelum direvisi dan sesudah direvisi oleh ketiga pakar ahli. Salah satu yang harus di revisi yaitu penulisan pada buku panduan.

Tabel 4.4 Revisi Media Pembelajaran Kartu huruf Terintegrasi *Brain Gym*

Yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
<p>Font jangan terlalu kaku, hidari menggunakan times new roman. Boleh menggunakan font arial</p>		
<p>Penulisan judul besar harus menggunakan rata kiri kanan</p>		
<p>Perbaiki tulisan pada pembahasan tambahkan huruf-huruf yang masih kurang</p>		

<p>Penulisan bahasa asing harus menggunakan italic atau tulisan miring</p>		
<p>Dalam latihan soal gunakan tanda tanya</p>		

Berdasarkan dari hasil uji validitas melalui tiga validator ahli dan melakukan beberapa kali revisi, akhirnya buku panduan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* ini sudah termasuk dalam kategori “valid” dan suda layak digunakan.

Setelah buku panduan media pembelajaran divalidasi dan dinilai oleh tiga ahli, tahap selanjutnya adalah menganalisis data kevalidan buku panduan media pembelajaran kartu huruf terintegrasi *Brain Gym*.

2. Kevalidan media pembelajaran kosakata terintegrasi *Brain Gym*

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Bahasa Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diperoleh
1.	Pembagian materi jelas	3
2.	Penomoran jelas	3
3.	Teks dan ilustrasi seimbang	3
4.	Jenis dan ukuran penulisan harus sesuai	3
5.	Sesuai dengan kurikulum 2013	3
6.	Kebenaran konsep/kebenaran materi	3
7.	Prosedur urutan materi jelas	3
8.	Mengembangkan materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat	4
9.	Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana	3
10.	Menggunakan bahasa yang baik dan Benar	3
11.	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI)	3
12.	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD	3
13.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa	3

14.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan persepsi ganda	3
Jumlah		43

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

$$V = \frac{43}{56} \times 100\%$$

$$V = 77\%$$

Terdapat 14 item pertanyaan yang memiliki 4 kriteria jawaban, sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 56 (14 item x 4 kriteria), dan hasil validasi diperoleh jumlah skor 43. Berdasarkan hasil validasi tersebut dan diolah dengan menggunakan rumus rata-rata, maka diperoleh hasil kevalidan bahasa buku panduan media pembelajaran sebesar 77% dan termasuk dalam kategori valid.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Materi Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diperoleh
1.	Kesesuaian materi dengan indicator	4
2.	Kejelasan materi	4
3.	Materi mudah dipahami	4
4.	Sistematika penyajian materi	3

5.	Kejelasan uraian materi	3
6.	Kelengkapan materi	4
Jumlah		22

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

$$V = \frac{22}{24} \times 100\%$$

$$V = 91\%$$

Terdapat 6 item pertanyaan yang memiliki 4 kriteria jawaban, sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 24 (6 item x 4 kriteria), dan hasil validitas diperoleh jumlah skor 22. Berdasarkan hasil validitas tersebut dan diolah dengan menggunakan rumus rata-rata, sehingga diperoleh hasil kevalidan materi buku panduan media pembelajaran sebesar 91% dan termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diperoleh
1.	Jenis ukuran huruf	3
2.	Kejelasan materi	4
3.	Penomoran menarik	3
4.	Keseimbangan antara tes dan ilustrasi	3
5.	Keseimbangan dengan karakter	3

	dan prinsip media	
6.	Mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah	4
Jumlah		20

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

$$V = \frac{20}{24}$$

$$V = 83\%$$

Berdasarkan 6 item pertanyaan yang memiliki 4 kriteria jawaban, sehingga skor maksimal yang di peroleh adalah 24 (6 item x 4 kriteria), dan hasil validasi diperoleh jumlah skor 20. Berdasarkan hasil validitas tersebut dan diolah menggunakan rumus rata-rata, sehingga diperoleh hasil kevalidan media media pembelajaran sebesar 83% dan termasuk ke dalam kategori valid.

B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana kebutuhan, rancangan media pembelajaran serta mengetahui tingkat kevaliditasan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* yang dikembangkan.

1. Kebutuhan media pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo dimana data tersebut didapatkan dengan menyebarkan angket respon siswa melalui *google froum* bahwa mereka menyukai pembelajaran kosakata menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas.

Peneliti menggunakan media pembelajaran berupa kartu huruf karena media tersebut merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran kosakata, dengan penggunaan kartu huruf siswa lebih mudah dan cepat memahami mengenai kosakata dan pesan yang disampaikan lebih kongkrit jika hanya dengan menggunakan bahasa verbal. Sehingga media kartu huruf tidak membutuhkan keahlian khusus dalam membuat media tersebut dan lebih menarik bagi siswa. Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan, siswa lebih suka jika menggunakan media pembelajaran bukan hanya berpatokan pada buku cetak yang dibagikan disetiap meja.

Sehingga peneliti ingin menmedia pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada pembelajaran kosakata. Penggunaan media pembelajaran ini sangat menarik perhatian karna siswa diminta untuk mencari sebuah huruf yang akan mereka rancang menjadi sebuah kosakata yang meraka maksud kemudian disusun pada papan kartu huruf. Di tengah-tengah pencarian kata apabila siswa mendengar musik maka semua siswa diminta untuk berhenti mencari kosakata dan melakukan senam otak (*Brain Gym*) sesuai dengan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh guru sebelum menggunakan media pembelajaran. Adapun nilai-nilai yang bisa didapatkan dalam penggunaan media ini yaitu, kesabaran, kedisiplinana, kejujuran, dan interaksi antara siswa satu dan siswa yang lainnya.

2. Rancangan media pembelajaran

Tahapan desain untuk menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan melalui beberapa tahapan-tahapan dalam perancangan seperti pemilihan alat dan bahan yang digunakan dan merancang media media

pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym*. Rancangan yang dilakukan pada tahapan ini adalah dimulai dengan menguraikan komponen-komponen yang terdapat di dalam buku panduan media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* dimulai dari sampul yang menarik, kata pengantar, daftar isi yang berisikan gambaran media pembelajaran, alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran, dan cara penggunaan media tersebut. Terakhir daftar pustaka.

3. Kevalidan media pembelajaran

Tahapan terakhir yaitu *Developmen*, tahap pengembangan media pembelajaran melalui tahap validasi dengan tiga validator ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Validasi dilaksanakan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ketiga validator diantara ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pembuatan media dengan menggunakan alat dan bahan-bahan yang mudah di temukan, dijangkau dengan mudah dan tidak membutuhkan biaya banyak.

Setelah media pembelajaran dinilai oleh ketiga validator kemudian peneliti menganalisis data kevalidan dari hasil yang diperoleh dari ketiga para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan menggunakan rumus rata-rata. Kevalidan yang didapatkan oleh peneliti dari ahli bahasa, materi dan media berkisar 0,42-1,00 yang termasuk dalam kategori valid dan sangat valid sehingga dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berupa media yang terintegrasi *brain gym* atau senam otak pada pembelajaran kosakata, telah

layak digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman mengenai kosakata siswa pada kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

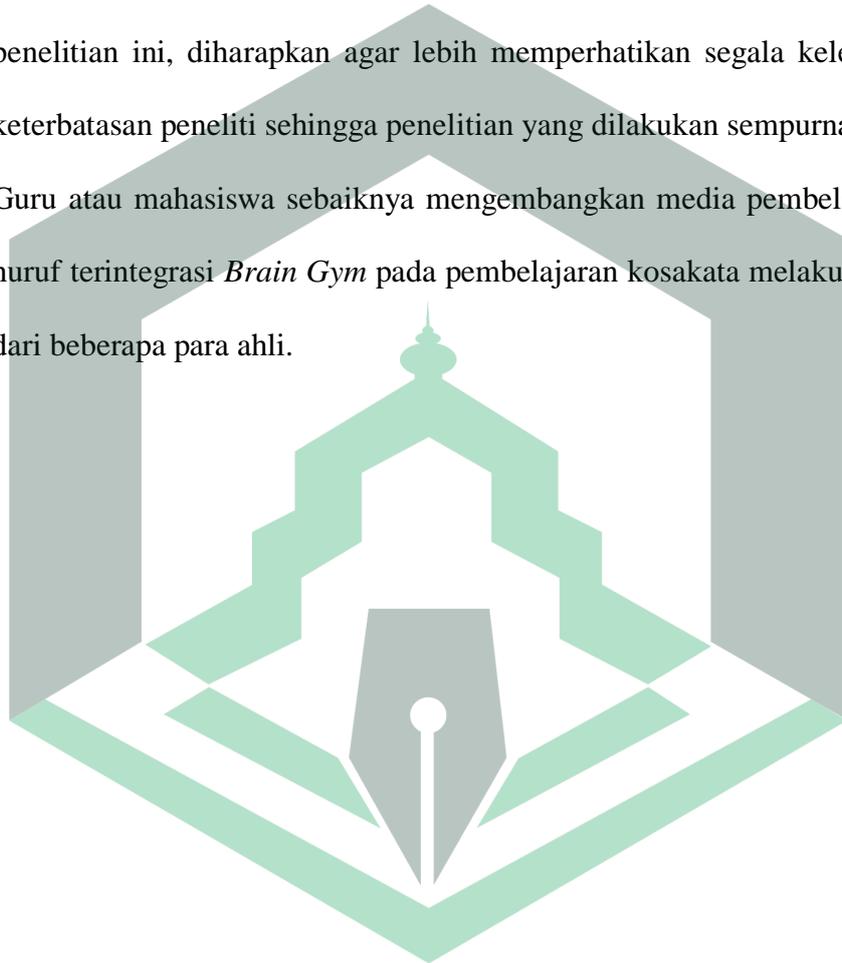
Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian media pembelajaran kosakata terintegrasi *brain gym* pada pembelajaran kartu huruf siswa kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo.

1. Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan, siswa lebih menyukai jika menggunakan media pembelajaran bukan hanya berpatokan pada buku cetak yang dibagikan disetiap meja.
2. Rancangan media pembelajaran terintegrasi *brain gym* berupa media kartu huruf yang memiliki warna-warni yang sangat menarik perhatian siswa dan juga mempunyai papan yang sangat kuat untuk digunakan menyusun sebuah kartu huruf menjadi kosakata. Media ini juga memiliki buku panduan yang berisikan alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran, dan cara penggunaan media tersebut.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilakukan dengan tahap validasi. Sehingga dapat dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata, hasil kevalidan dengan nilai 0,62-1,00 masuk dengan kategori valid dan sangat valid.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang dilakukan sempurna.
2. Guru atau mahasiswa sebaiknya mengembangkan media pembelajaran kartu huruf terintegrasi *Brain Gym* pada pembelajaran kosakata melakukan validasi dari beberapa para ahli.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Fatmawati. “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X,*” 2, 2016, 94–103.
- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Alfabet, Bandung, 2013.
- Ayunda Rifkah Azizah, suprayitno. “*Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas*” 7, no. 2 (2019).
- Deperteman Agama RI. *Al-Qur'an Terjemahan Dan Tajwid*. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2016.
- Doyan, Aris, Gunawan Gunawan, and Bq Azmi Syukroyanti. “*Pengembangan Media Animasi Terintegrasi Macromedia Flash Pada Pelajaran Fisika Alat Optik.*” *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika* 1, no. 2 (December 22, 2013): 116. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v1i2.207>.
- Herman Dwi Surjono Ence Surahman. “*Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning,*” n.d.
- Ihsana el Khuluqo. *Belajar & Pembelajaran*. (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2017).
- Jayusman, Iyus, and Oka Agus Kurniawan Shayab. “*Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktifitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah.*” *Jurnal Artefak*, 2020, 8.
- Langingi, Ake Royke Calvin. “*Pengaruh Senam Otak Terhadap Daya Ingat Anak Usia Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri 1 Upai Kotamobagu Utara Kota Kotamobagu*” 8 (2020): 7.
- Mario Yosep. *Model Penelitian Pengembangan Dick & Carey*, 2016.
- Miftah, M. “*Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran,*” n.d., 11.

- Ningrum, Mia Novita, Novi Ratna Dewi, and P Parmin. “*Pengembangan Modul Pop-up Terintegrasi Inkuiri Terbimbing Pada Tema Tata Surya Untuk Kelas VII SMP*” 4, no. 1 (2018): 1–10.
- Nurhayati Rita Angraini, Monika Tiara, and Atri Walidi. “*Jurnal Etika Demokrasi Gambar Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak Usia Dini.*” *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, n.d.
- Nusa Putra. *Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Cet 1; Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2011.
- Prasanti, Ditha. “*Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan.*” *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 1 (June 30, 2018). <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>.
- Putri, Yolanda Dwi, and Rivda Yetti. “*Kegiatan Senam Otak Anak Usia DinI*” 6 (2019): 6.
- Radyuli, Popi, and Nurul Qomariah Rini Sefriani. “*Pembelajaran Inquiry Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital.*” 2019.
- Rahmat, Pupu Saeful, and Tuti Heryani. “*Pengaruh Media Kartu huruf Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata*” 8 (2014): 10.
- Rahmat, Rahmat, and Dedy Irfan. “*Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Di Smk.*” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7, no. 1 (February 4, 2019): 48. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103642>.
- Rumidjan, Rumidjan, Sumanto Sumanto, and A. Badawi. “*Pengembangan Media Kartu huruf Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD.*” *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 26, no. 1 (May 12, 2017): 62–68. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>.

Sandrita Rusdiana Dewi. *Pengembangan Media Pembelajaran Staight Line Pada Materi Pengukuran Satuan Panjang Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang, 2016.

Sohibun, Filza Yulina Ade. “*Pengembangan Media Pembelajaran Terintegrasi Virtual Class Berbantuan Geogle Drive.*” *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, 2017. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>.

Sudaryono Gaguk Margono Wardani Rahayu. *Pengembangan Istrumen Penelitian Pendidikan Cet 1*. Bandung, 2013.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung, 2016.

Suyanto, Asep Jihad. *Menjadi Guru Profesional*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013).

Tafonao, Talizaro. “*Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.*” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Teguh I. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

Yogia Prihartini, Muhammad Ridha Ds. *Panduan Guru Dalam Penggunaan Gambar Dan Kartu huruf Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Abstrak*, 2016.

Yulianti, Yulianti, and Yanti Yanti. “*Senam Otak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kober Qurrotu'ain Al Istiqomah.*” *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 1, no. 6 (March 29, 2019): 10. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i6.p10-16>.

LAMPIRAN

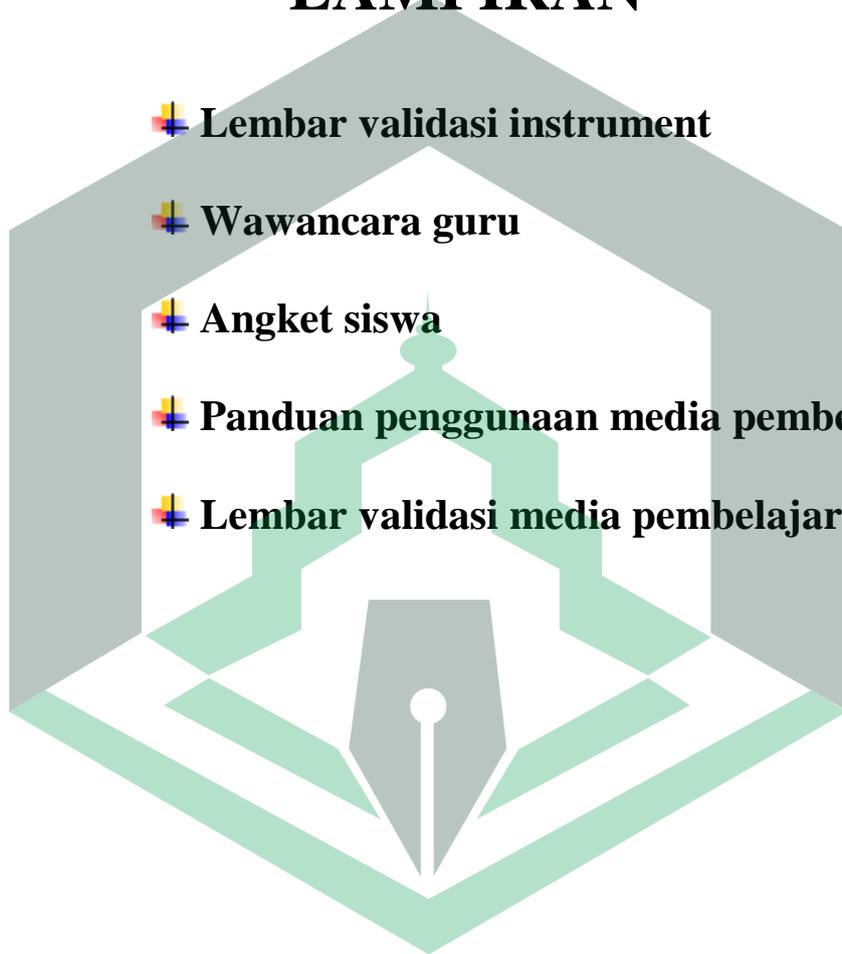
 **Lembar validasi instrument**

 **Wawancara guru**

 **Angket siswa**

 **Panduan penggunaan media pembelajaran**

 **Lembar validasi media pembelajaran**



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Adelia Sipra Nandja sebagai penulis skripsi ini lahir di Palopo, 16 November 1998. Merupakan putri ke 8 dari 8 bersaudara dari ayahanda Nandja dan Ibunda Mirwati. Adapun pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis yaitu dimulai dari pendidikan tingkat SD tepatnya di SDN 84 Pare-Pare dan dinyatakan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ditingkat SMP, tepatnya di SMPN 1 Walenrang dan dinyatakan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di tingkat SMA dan memilih MAN Palopo sebagai tempat menuntut ilmu. Tahun 2016 penulis kemudian dinyatakan lulus.

Setelah lulus, penulis melanjutkan pendidikan sampai ke jenjang perguruan tinggi. Penulis memilih untuk melanjutkan pendidikan di **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO** program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan. Sebelum menyelesaikan akhir studi, penulis membuat tugas akhir berupa skripsi untuk menyelesaikan perkuliahan. Adapun judul penelitian yang diangkat oleh penulis, "*Media Pembelajaran Kosakata Terintegrasi Brain Gym pada Siswa Kelas II SDN 50 Bulu Datu Kota Palopo*" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1). Penulis berharap, dapat menyelesaikan pendidikan di IAIN Palopo dengan nilai akhir yang baik, dan bisa menjadi tenaga pendidikan yang profesional. Demikianlah riwayat hidup pendidikan dari penulis yang dirangkum berdasarkan fakta yang ada. Semoga kedepannya penulis dapat mewujudkan impiannya. Sebagai seorang yang sederhana dan bijaksana dalam mengemban tugas dan tanggung jawab. Penulis juga berharap dirinya bisa menjadi kebanggaan bagi keluarga khususnya orang tua dan masyarakat luas.