

LAPORAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR



Disusun Oleh :

1. Atikah Mumpuni
2. Agus Supriyanto

Universitas Muhadi Setiabudi
Brebes Jawa Tengah

Abstrak:

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media kartu domino yang layak dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari sepuluh tahap. Produk yang dihasilkan berupa media kartu domino kosakata yang layak, berdasarkan skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media, masing - masing dengan nilai 80 dengan kategori baik. Keefektifan produk yang dihasilkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia didasarkan pada hasil uji hipotesis diperoleh signifikansi (2-tailed) sebesar 0,034, lebih kecil dari 0,05. Media kartu domino efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci : Media; domino; kosakata; bahasa; sekolah dasar

Abstract :

The research was aimed to develop a domino card media that was reasonable and effective in improving Indonesian language mastery for fifth grade students of elementary school. This was a development research that comprised of ten stages. Product in from of a reasonable vocabulary domino card media based on scores obtained form material expert and media expert each with value 80 with a good category. Product effectiveness yielded in improving Indonesian language vocabulary mastery based on a hypothesis test result of sigificance (2-tailed) of 0,034 smaller than 0,05. That domino card media was effective in improving Indonesian language vocabulary mastery for elementary school students.

Keywords: Media; domino; vocabulary; language; elementary school

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latarbelakang Penelitian

Indonesia sebagai negara yang memiliki beragam suku bangsa, tentu memiliki kosakata yang lebih bervariasi. Hal ini diperkuat oleh Soedjito & Saryono (2011) yang menyebutkan kosakata sebagai kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bangsa. Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan bahasa yang digunakan dalam keseharian berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia. Sekitar 12% bahasa yang ada di dunia berada di Indonesia (Sobarna, 2010). Kekayaan bahasa ini juga didukung dengan kekayaan kosakata yang ada dalam Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia memiliki ratusan ribu kosakata, namun masih sedikit dari kosakata ini yang sering digunakan dalam berbahasa. Kosakata harus dikuasai oleh siswa agar dapat memahami informasi yang didapatkan baik lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata juga akan mendukung kegiatan siswa dalam mengemukakan pendapat, serta mengutarakan maksud dan tujuan. Dengan demikian, kosakata adalah unsur dasar yang harus dikuasai seorang siswa sebelum mempelajari suatu bahasa (Wiyanti, 2015; Sunariati, dkk., 2019).

Penguasaan kosakata bahasa Indonesia, dapat diketahui dari indikator -indikator yang terkait. Firman, dkk.,(2019) mengemukakan indikator penguasaan kosakata di Indonesia ada lima unsur yaitu, penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku. Sinonim dan antonim sendiri dalam penelitian ini masuk dalam salah satu unsur tersebut,yaitu penguasaan makna. Kosakata bahasa Indonesia itu sendiri sering kali dianggap sebagai hal yang mudah karena tulisan dan cara membacanya kebanyakan sama. Disamping itu, kosakata bahasa Indonesia dianggap sudah biasa diterapkan dalam kegiatan berbahasa sehari - hari, sehingga anak dianggap sudah memahaminya secara otomatis. Hal ini tentu berdampak pada kurang diperhatikannya pembelajaran kosakata bahasa Indonesia, khususnya di Sekolah Dasar.

Kurang diperhatikannya pembelajaran kosakata dapat dilihat salah satunya dengan tidak digunakannya media dalam proses pembelajaran kosakata. Kosakata bahasa Indonesia tentu sama seperti materi pembelajaran yang lainnya di Sekolah Dasar, memerlukan media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Risky (2019) menyebutkan media dapat menumbuhkan perhatian dan menambah kemudahan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, termasuk materi kosakata bahasa Indonesia.

Media kartu adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Pada muatan bahasa Indonesia, khususnya di kelas rendah, media kartu dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran membaca. Rumidjan, dkk., (2017) dalam hasil penelitiannya menyebutkan bahwa media kartu dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penggunaan media kartu yang lebih bervariasi di kelas tinggi, khususnya penggunaan kartu domino, banyak diterapkan dimuatan pelajaran yang lain, seperti muatan matematika. Aprinawati (2017) menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar. Sejauh ini belum ada penelitian tentang pengembangan kartu dominoyang digunakan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Hasil observasi awal di SD Negeri 01 Sudagaran menunjukkan kurang diperhatikannya pembelajaran kosakata. Hal ini dapat dilihat dengan tidak digunakannya media pembelajaran untuk materi kosakata bahasa Indonesia. Dengan tidak diperhatikannya pembelajaran kosakata, mengakibatkan siswa kelas V di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam memaknai isi teks bacaan, menentukan gagasan pokok dan penjelas, dan menentukan pesan yang terkandung dari suatu karya sastra. Disamping itu, siswa juga kesulitan dalam menceritakan suatu hal baik secara lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu domino kosakata yang layak dan efektif bagi siswa kelas V di SD Negeri 01 Sudagaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah di uraikan maka dapat dirumuskan masalah sebgai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik terhadap Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana prosedur pengembangan Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar ?
3. Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan oleh penulis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai

berikut:

1. Menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia Bagi Siswa SD Kelas V
2. Mengetahui prosedur pengembangan Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata kosa kata Bahasa Indonesia Bagi Siswa SD Kelas V
3. Mengetahui hasil validasi ahli terhadap terhadap Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata kosa kata Bahasa Indonesia Bagi Siswa SD Kelas V yang dikembangkan oleh penulis.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar Bahasa Indonesia
2. Membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi
3. Menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia

b. Bagi Pendidik

1. Mengetahui pentingnya menggunakan Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Memotivasi rekan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan di dalam peningkatan mutu pembelajaran dan Mendapatkan media pembelajaran baru yang bermanfaat dalam proses belajar mengajar.

D. Bagi Peneliti

Untuk dapat menambah pengalaman, menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan Media Pembelajaran berupa kartu domino diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran di kelas

BAB II

KAJIAN TEORI

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai informasi dari penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penulisan ini sebagai bahan perbandingan. Selain itu, bab ini juga akan menjelaskan teori-teori menurut pendapat para ahli yang digunakan sebagai acuan yang sesuai dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan.

2.1 Hakikat Kosakata

1. Pengertian Kosakata

Kosakata memegang peranan penting dalam berbahasa, karena ide dan pikiran seseorang hanya akan dipahami dengan baik oleh pihak lain apabila ide tersebut diungkapkan dengan kosakata yang dipilih secara tepat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 597) dinyatakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata. Bahasa memiliki komponen yang saling terikat, salah satu komponen bahasa adalah kosakata. Keterampilan berbahasa peserta didik akan ditunjang salah satunya oleh penguasaan kosakata yang terus bertambah.

Adisumarno (dalam Dipodjojo 1984: 21) membatasi pengertian kosakata pada: Pertama, semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kedua, kata-kata yang dikuasai oleh seseorang atau dipergunakan oleh sekelompok orang dalam suatu lingkup yang sama. Ketiga, kata-kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Keempat, seluruh morfem yang ada dalam suatu bahasa yang disusun secara alfabetis serta batasan dan keterangannya.

Abu Bakar Sulaiman, dkk. (1986: 6) menyatakan bahwa kata kosakata berasal dari bahasa sansekerta *koca* dan *katha*. Kedua kata tersebut diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagai kata majemuk. Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2007: 97) mengemukakan kosakata adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Dari uraian-uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata-kata atau perbendaharaan kata suatu bahasa yang dapat berbentuk lisan

maupun tulisan dan memiliki nilai dan konsep. Pada hakikatnya kosakata merupakan unsur penting dari bahasa, karena dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan kata merupakan unsur mutlak yang harus digunakan. Semakin banyak seseorang menguasai kosakata, semakin mudah pula ia memahami informasi dari orang lain.

2. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata dapat diartikan sebagai perbuatan menguasai, menggunakan kata-kata yang tepat dalam suatu bahasa baik dalam bentuk tulisan maupun lisan, hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 537) yang menyebutkan bahwa penguasaan mengandung arti: (1) protes; (2) cara; (3) perbuatan menguasai; (4) pemahaman atau kesanggupan untuk menguasai. Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan.

a. Macam-macam Penguasaan Kosakata

Macam-macam kosakata menurut Keraf (1985: 80) sebagai berikut:

1. Penguasaan kosakata secara aktif Penguasaan kosakata secara aktif yaitu kata-kata yang sering dipergunakan seseorang dalam berbicara atau menulis. Kata-kata itu seolah-olah terlintas keluar secara spontan tanpa dipikirkan panjang untuk merangkaikan gagasan-gagasan yang dipikirkan pembicara.
2. Penguasaan kosakata secara pasif Penguasaan kosakata secara pasif yaitu kata yang dapat dikatakan hampir tidak dapat digunakan seseorang, tetapi akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca oleh orang tersebut.
3. Penguasaan kosakata bersifat setengah aktif dan setengah pasif Seseorang yang dikatakan mempunyai penguasaan kosakata yang setengah aktif dan setengah pasif apabila seseorang tersebut dapat memahami suatu bahasa tetapi ia tidak mampu membuat orang lain memahaminya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam penguasaan kosakata terdapat tiga bagian yaitu, penguasaan kosakata secara pasif, penguasaan kosakata secara aktif dan penguasaan kosakata bersifat setengah aktif dan setengah pasif.

b. Manfaat dan Peran Penguasaan Kosakata

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin kosakata memiliki peranan penting dalam empat keterampilan berbahasa, walaupun kosakata tidak termasuk ke dalam keterampilan berbahasa, akan tetapi kosakata tetap dipelajari dalam keempat keterampilan berbahasa. Nurgiyantoro (2010: 166) menyebutkan bahwa kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat serta mengutarakan isi pikiran dan perasaan 29 baik secara lisan maupun tertulis. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Keraf (1984: 24) mengenai salah satu manfaat kosakata yaitu: Mereka yang luas kosakatanya akan memiliki juga kemampuan yang tinggi untuk memilih setepat-tepatnya kata mana yang paling harmonis untuk mewakili maksud dan gagasannya. Sebaliknya yang miskin kosakatanya akan sulit menemukan kata yang tepat. Keraf (1984: 22) juga menambahkan bahwa manfaat dari penguasaan kosakata, yakni manfaat dari kemampuan yang diperolehnya itu akan lahir dalam bentuk penguasaan terhadap pengertian-pengertian yang tepat bukan hanya sekadar mempergunakan kata yang hebat tanpa isi.

Dengan pengertian-pengertian yang tepat itu, kita dapat pula menyampaikan pikiran kita secara sederhana dan langsung. Dengan demikian melalui kosakata, manusia dapat mengekspresikan pikiran, gagasan serta perasaan terhadap orang lain semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka akan semakin banyak gagasan yang dapat ia ungkapkan. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat penguasaan kosakata bagi penggunaan bahasa agar dapat mengemukakan ide, gagasan dan perasaannya kepada orang lain dengan baik berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan orang lain. Oleh karena itu, penguasaan kosakata sangatlah penting dalam kehidupan individu itu sendiri dan juga dalam kehidupan bermasyarakat atau sosial

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan dalam jangka waktu 4 bulan, dimulai dari bulan November 2019 sampai dengan bulan Februari 2020. Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan, merujuk pada pendapat Borg, dkk., (2003) meliputi: 1) pengumpulan informasi; 2) perencanaan; 3) pengembangan draf produk; 4) uji coba awal; 5) revisi hasil uji coba; 6) uji coba lapangan; 7) menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan; 8) uji coba lapangan operasional; 9) penyempurnaan produk akhir; 10) desiminasi dan implementasi. Mengingat keterbatasan waktu penelitian, penelitian pengembangan ini dilaksanakan sampai pada tahap kesembilan, yaitu penyempurnaan produk akhir.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 01 Losari Brebes dan SD Negeri 02 Losari Brebes . Setelah dilakukan pengumpulan informasi, perencanaan, dan pengembangan draf produk, dilakukan tahap uji coba. Pada tahap uji coba awal, kartu domino kosakata diuji cobakan pada empat orang siswa kelas V SD Negeri 01 Sudagaran yang dipilih secara acak. Selanjutnya, pada tahap uji coba lapangan, kartu domino yang telah direvisi dari masukan saat uji coba awal, kembali diuji cobakan pada 10 orang siswa kelas V SD Negeri 01 Losari Brebes. Kesepuluh siswa tersebut adalah selain sampel siswa pada saat uji coba awal. Terakhir, tahap uji coba lapangan operasional, kartu domino kosakata yang telah direvisi, diujicobakan pada sampel yang lebih banyak, yaitu sebanyak 24 orang siswa SD Negeri Losari Brebes selain sampel uji coba awal dan uji coba lapangan

Guna mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia, maka sampel uji coba lapangan operasional sebanyak 24 siswa tersebut yang selanjutnya disebut sebagai kelas eksperimen akan dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas kontrol berjumlah 20 orang siswa kelas V SD Negeri Losari Brebes. Kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapat perlakuan berupa media kartu domino sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapat perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket jenis skala likert. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu tes untuk mengukur kemampuan kosakata siswa dan angket skala likert untuk mengukur kelayakan produk kartu domino yang dikembangkan

. Adapun kisi - kisi untuk instrument tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan kosakata siswa tersaji dalam Tabel 1. Pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa jumlah soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan kosakata siswa, khususnya pada materi

antonim dan antonim ada 30 soal. Masing - masing indikator terdapat lima butir soal yang sebelumnya telah diujicobakan terlebih dahulu. Soal tes tersebut disajikan dalam bentuk pilihan ganda.

Pada Tabel 1. Kisi-kisi Soal Tes Kosakata

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Soal
1.	Antonim	a. Mengetahui antonim kata yang disajikan	5
		b. Menempatkan kata berantonim yang tepat dalam kalimat	5
		c. Menganalisis Ketepatan Penggunaan Antonim dalam Kalimat	5
2.	Sinonim	a. Mengetahui sinonim dari kata yang disajikan	5
		b. Menempatkan kata bersinonim yang tepat dalam kalimat	5
		c. Menganalisis Ketepatan Penggunaan Sinonim dalam kalimat.	5
Jumlah Soal			30

Selanjutnya kisi - kisi angket kelayakan kartu domino tersaji dalam Tabel 2. Pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa jumlah butir pertanyaan yang disajikan untuk mengetahui kelayakan kartu Domino Kosakata adalah sebanyak 15 butir pernyataan. Dalam pengembangan produk uji kelayakan kartu domino kosakata dilakukan secara terpisah antara uji kelayakan materi dan uji kelayakan media. Sementara dalam tahap uji coba produk, uji kelayakan dilakukan secara keseluruhan. Disamping itu, dalam angket juga ditambahkan pertanyaan terbuka agar responden dapat memberikan masukan terkait produk yang dikembangkan.

Pada Tabel 1. Kisi-kisi Soal Tes Kosakata

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Pernyataan
1.	Kelayakan Materi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan	2
		b. Kesesuaian cakupan materi	2
		c. Kejelasan materi dan bahasa pada media	2
2.	Kelayakan Media	a. Tampilan	2
		b. Penggunaan Teks	2
		c. Penyajian	2
		d. Efektifitas	3
Jumlah Soal			15

Teknik analisis data dalam penelitian ini ada dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan kelayakan produk kartu domino kosakata yang dikembangkan. Sementara, teknik kuantitatif digunakan untuk menghitung keefektifan produk kartu domino yang dikembangkan, melalui uji t dengan berbantuan SPSS.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil Pengembangan produk awal yang dikembangkan berupa kartu domino kosakata yang didesain dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Rancangan awal produk media kartu domino kosakata terdiri dari 28 kartu, dibuat tanpa ada warna, hanya berisi tulisan yang mengandung pasangan sinonim dan antonim. Kotak - kotak yang kosong merupakan kotak ajaib, seperti dalam kartu domino aslinya, yang dapat diletakkan secara bebas ketika permainan berlangsung. Adapun rancangan produk awal yang telah dibuat ditunjukkan pada Gambar 1.

	Musibah	Mengoleksi	Menjajakan	Siang	Didekati
	Bencana	Dijauhi	Menjual	Sedikit	Anugerah
	Musibah	Mengoleksi	Menjajakan	Siang	Didekati

Gambar 1. Contoh Rancangan Produk Awal Media Kartu Domino Kosakata

Rancangan produk awal ini, kemudian dinilai oleh ahli materi, yaitu ahli bahasa dan ahli media. Pada pengembangan media kartu domino kosakata ini, kriteria penilaian dari ahli materi dan ahli media disesuaikan dengan karakteristik media. Kriteria penilaian serta hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi untuk Rancangan Produk Awal Media Kartu Domino Kosakata

No	Kriteria Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan	25	Sangat Baik
2.	Kesesuaian cakupan materi	25	Sangat Baik
3.	Kejelasan materi dan Bahasa pada media	30	Baik
Total Skor		80	

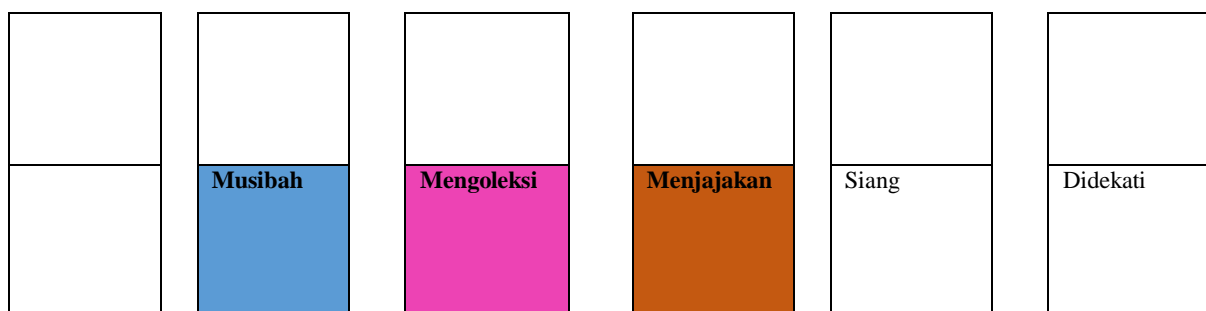
Berdasarkan penilaian dari ahli materi dapat diketahui bahwa penilaian untuk rancangan produk berada pada kategori baik. Adapun masukan dari ahli materi adalah

perlu adanya penyederhanaan bahasa pada penulisan aturan main permainan kartu domino kosakata, agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, penilaian dari ahli media terkait rancangan produk yang dikembangkan tersaji pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Penilaian Ahli Media untuk Rancangan Produk Awal Media Kartu Domino Kosakata

No	Kriteria Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Tampilan	20	Baik
2.	Penggunaan Teks	25	Sangat Baik
3.	Penyajian (susunan)	20	Baik
4.	Efektifitas	15	Baik
Total Skor		80	

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa penilaian ahli media untuk rancangan produk awal media kartu domino kosakata sebesar 80, artinya rerata penilaian dari semua aspek adalah baik. Adapun masukan dari ahli media terkait rancangan produk awal media kartu domino kosakata adalah perlunya penambahan warna. Penambahan warna pada kartu akan membantu siswa yang tidak mengetahui sinonim dan antonimnya akan terbantu melalui warna- warna yang digunakan. Hasil Uji Coba Produk Rancangan awal produk media kartu domino kosakata yang sudah diberi masukan oleh ahli materi dan ahli bahasa, kemudian direvisi dan di ujicobakan. Adapun rancangan produk yang telah direvisi dan siap untuk diujicobakan ditunjukkan pada Gambar 2



	Bencana	Dijauhi	Menjual	Sedikit	Anugerah
	Musibah	Mengoleksi	Menjajakan	Siang	Didekati

Gambar 2. Contoh Hasil Revisi Rancangan Produk Awal Media Kartu Domino Kosakata

Revisi dilakukan dengan menambahkan warna - warna yang sesuai dengan pasangannya, baik itu untuk sinonim atau antonim. Uji coba dilaksanakan tiga kali, yang meliputi uji coba awal, uji coba lapangan, uji coba lapangan operasional

Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan terbatas pada empat orang siswa kelas V SD Negeri 01 Sudagaran. Keempat siswa yang dipilih secara acak. Siswa tersebut diminta untuk bermain kartu domino kosakata sesuai dengan petunjuk permainan kartu domino yang telah dituliskan. Selain memperhatikan petunjuk permainan, siswa juga diberi arahan terkait permainan kartu domino kosakata tersebut. Contoh keterlibatan siswa dalam uji coba awal ini ditunjukkan pada Gambar 3. Dari hasil uji coba awal, peneliti mendapat masukan terkait produk kartu domino kosakata yang sedang dikembangkan, yaitu perlu adanya penambahan tanda untuk sinonim dan antonim. Hal ini untuk memudahkan siswa dalam melaksanakan permainan kartu domino kosakata. Selain itu, kotak putih sebagai kotak ajaib dalam kartu domino yang dapat diletakkan dimana saja diberi tulisan sinonim dan antonim.

Uji Coba Lapangan

Selanjutnya, setelah dilakukan uji coba awal, produk direvisi sesuai dengan masukan dalam uji coba awal. Revisi tersebut meliputi pemberian tanda dalam kosakata yang termasuk sinonim maupun antonim. Pemberian tanda tersebut yaitu dengan memberikan huruf 's' pada kosakata yang diminta dicari sinonimnya, dan memberikan huruf 'a' pada kosakata yang diminta dicari antonimnya. Hasil produk setelah revisi selanjutnya digunakan dalam tahap uji coba. Gambar 4 menunjukkan contoh hasil revisi pada produk kartu domino kosakata.

SINONIM	SINONIM	SINONIM	SINONIM	ANTONIM	ANTONIM
ANTONIM	MUSIBAH	Mengoleksi	Menjajakan	Siang	DIDEKATI
Antonim	Bencana	DIJAUHI	MENJUAL	SEDIKIT	ANUGERAH
Banyak	Malam	Mengumpulkan	Luas	HADIAH	BOROS

Gambar 4. Contoh Revisi Kartu Domino Kosakata

Produk yang telah diperbaiki tersebut, kemudian diujicobakan pada subjek uji coba lapangan yang berjumlah sepuluh siswa. Subjek uji coba lapangan adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Sudagaran tahun ajaran 2019/2020, selain subjek uji coba awal. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan ini, kesepuluh orang siswa tersebut dibagi menjadi dua kelompok, masing - masing kelompok terdiri dari lima orang siswa. Adapun masukan - masukan yang dari hasil uji coba lapangan tersebut yaitu, perlu adanya lembar evaluasi untuk menuliskan sinonim dan antonim yang sudah didapatkan dari permainan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga dapat menguasai kosakata seperti tujuan pembelajaran.

Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilakukan setelah revisi produk berdasarkan masukan dari kegiatan uji coba lapangan. Revisi produk yang dilakukan mencakup aturan main kartu domino kosakata. Selanjutnya, setelah subjek uji coba operasional melaksanakan

permainan kartu domino kosakata, subjek mengerjakan postes. Postes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan kartu domino kosakata dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Adapun hasil postes pada subjek uji coba lapangan operasional tersaji dalam Tabel 5.

Tabel 5. Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Postes Subjek Uji Coba Lapangan OperasionalL

No	Data Nilai	Frekuensi
1.	15 – 16	2
2.	17 – 18	2
3.	19 – 20	3
4.	21 – 22	8
5.	23 – 24	3
6.	25 – 26	3
7.	27 - 28	2

Selain subjek uji coba lapangan operasional, postes juga diberikan pada kelas kontrol. Hal ini dilakukan agar data terkait keefektifan kartu domino kosakata terhadap penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar dapat dianalisis. Adapun hasil postes di kelas kontrol tersaji dalam Tabel 6.

Tabel 6. Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Postes Subjek Uji Coba Lapangan Operasional

No	Data Nilai	Frekuensi
1.	14 - 16	4
2.	17 – 19	2
3.	20 – 22	10
4.	23 – 25	2
5.	26 – 28	2

Data yang sudah didapatkan kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui keefektifan media kartu domino kosakata terhadap penguasaan kosakata. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat hipotesis terlebih dahulu. Uji prasyarat hipotesis meliputi uji homogenitas dan uji normalitas. Adapun hasil uji prasyarat hipotesis tersaji dalam Tabel 7 dan Tabel 8.

Tabel 7. Tabel Hasil Uji Homogenitas

Levene statistik	df1	df2	sig
0,017	1	42	0,897

Berdasarkan Tabel 7 diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,897. Hal ini berarti taraf signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05. Artinya kedua data adalah homogen. Sementara itu, berdasarkan Tabel 8 dapat diketahui signifikansi pada Shapiro-Wilk sebesar 0,199. Hal ini berarti taraf signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05. Artinya, kedua data berdistribusi normal.

Tabel 8. Tabel Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	sig	Statistic	Df	sig
Hasil	0,140	44	0,031	0,965	44	0,199

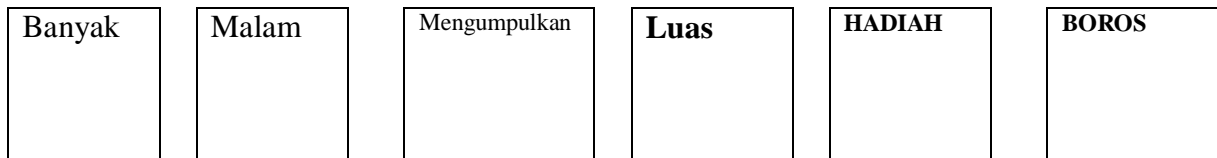
Setelah kedua data dinyatakan homogen dan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Adapun hasil uji hipotesis tersaji dalam Tabel 9. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada Tabel 9, dapat diketahui bahwa taraf signifikansi yang diperoleh sebesar 0,034. Hal ini berarti signifikansi (2-tailed) yang diperoleh kurang dari 0,05. Artinya, H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kartu domino kosakata terbukti efektif berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar.

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	sig	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% confidence interval of the difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal Variances Assumed	0,017	0,897	2,195	42	0,034	2,375	1,082	0,191	4,559
	Equal Variances Not Assumed			2,187	39,9	0,035	2,375	1,086	0,180	4,57

Revisi Produk Akhir Produk akhir sebagai hasil penelitian ini adalah paket kartu domino kosakata bahasa Indonesia. Adapun produk akhir yang telah disempurnakan setelah melewati uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji coba lapangan operasional meliputi: 1) kartu domino kosakata (sinonim-antonim) bahasa Indonesia; 2) petunjuk permainan kartu domino kosakata; dan 3) lembar yang digunakan untuk menulis sinonim dan antonim yang didapatkan dari permainan domino kosakata. Kartu domino kosakata (sinonim-antonim) bahasa Indonesia sebagai produk penelitian, masih sama seperti kartu domino pada saat uji coba lapangan operasional. Adapun kartu domino kosakata sebagai produk hasil penelitian ini tersaji pada Gambar 5. Kartu domino kosakata sebagai produk hasil penelitian ini memiliki pasangan yang sama baik sinonim maupun antonimnya. Selain itu setiap kartu domino juga ditandai dengan tanda sinonim dengan ‘s’ atau antonim dengan ‘a’, disetiap pojok kotak. Hal ini dibuat dengan maksud untuk memudahkan siswa saat bermain kartu domino kosakata sinonim dan antonym.

Lembar penulisan sinonim dan antonim dicetak pada kertas Whiteboard, dengan ukuran A4 agar dapat dihapus dan digunakan kembali pada permainan selanjutnya. Kartu domino, petunjuk permainan, dan lembar penulisan sinonim antonim sebagai produk akhir penelitian kemudian dikemas dalam satu kotak yang menarik. Hal ini dimaksudkan agar permainan tersebut dapat disimpan dan digunakan kembali jika diperlukan. Selain kelebihan dari media ini, keterbatasan dalam pengembangan produk ini adalah kartu domino sinonim dan antonim hanya dapat memuat beberapa sinonim dan antonim. Sinonim dan antonim yang dipilih tentu sinonim dan antonim yang sering digunakan atau sering muncul dalam ujian di Sekolah Dasar. Disamping itu sinonim antonim adalah bagian terkecil dari kosakata. Disamping sinonim antonym ,tentu masih banyak cakupan materi kosakata yang lain yang nantinya dapat dikembangkan dalam kartu domino ini.

SINONIM	SINONIM	SINONIM	SINONIM	ANTONIM	ANTONIM
ANTONIM	MUSIBAH	Mengoleksi	Menjajakan	Siang	DIDEKATI
Antonim	Bencana	DIJAUHI	MENJUAL	SEDIKIT	ANUGERAH



Gambar 5. Contoh Bagian Kartu Domino Produk Akhir Penelitian

Media pembelajaran adalah sesuatu yang penting digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya di Sekolah Dasar. Hal ini karena, tahap berpikir siswa usia Sekolah Dasar masih dalam tahap operasional konkret. Artinya, siswa memerlukan sesuatu yang konkret untuk membantunya berpikir abstrak. Media dapat dikatakan sebagai jembatan bagi siswa usia Sekolah Dasar untuk dapat membantunya berpikir abstrak.

Media kartu adalah media yang kerap digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rumidjan, dkk.,(2017) yang menunjukkan hasil bahwa media kartu dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan berbahasa siswa. Akan tetapi, penggunaan media kartu juga perlu disisipkan sesuatu yang menarik agar dapat memantik motivasi siswa.

Penggunaan media kartu yang dikombinasikan dengan permainan tentu akan lebih menarik, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Rahayu & Riska (2018) dalam hasil penelitiannya menyebutkan, media pembelajaran yang menyenangkan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Motivasi yang kuat dalam diri siswa saat proses pembelajaran akan membuat siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal pula.

Permainan domino adalah salah satu permainan yang dapat dikombinasikan dengan media kartu. Penelitian terdahulu mengenai media kartu domino telah dilakukan oleh Junia (2018), dalam penelitian tersebut kartu domino yang dikembangkan adalah kartu domino bergambar (mimbar) yang memiliki persentase kelayakan sebesar 84% dan respon yang sangat baik dari siswa dengan persentase sebesar 86%.

Kartu domino kosakata bahasa Indonesia sebagai produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu memiliki kelemahan dan kelebihan. Adapun kelemahan kartu domino yang dikembangkan tidak memiliki gambar. Kartu ini hanya tersusun atas tulisan - tulisan, sehingga untuk usia siswa Sekolah Dasar, tampilan media masih kurang menarik. Disisi lain, kartu domino yang dikembangkan memiliki warna - warna yang berbeda untuk setiap pasangan sinonim dan

antonim. Warna - warna tersebut akan memudahkan siswa menentukan sinonim dan antonim dari sebuah kata yang disajikan.

Terlepas dari kelemahan dan kelebihan kartu domino yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar, khususnya pada materi sinonim dan antonim. Sinonim dan antonim berguna memberikan pilihan kata (diksi) yang memungkinkan seseorang mengekspresikan diri dengan lebih seksama. Hal ini dipertegas oleh Tarigan (2011) bahwa sinonim dan antonim tidak hanya menolong untuk menyampaikan gagasan, tetapi juga membantu membuat perbedaan yang tajam dan tepat antara makna kata-kata tersebut.

Peningkatan kemampuan kos akata siswa tersebut tentu dapat menunjang kegiatan berbahasa yang lain bagi siswa. Hal ini sejalan dengan salah satu kesimpulan hasil penelitian Munirah & Hardian (2016) bahwa terdapat pengaruh antara menggunakan kosakata terhadap kemampuan menulis. Mengingat kosakata adalah dasar dalam kegiatan berbahasa, tentu akan mempengaruhi kemampuan berbahasa lain selain menulis, yaitu menyimak, berbicara, dan membaca, serta bersastra.

Kartu domino kosakata Bahasa Indonesia mengkombinasikan dua hal, yaitu media kartu dan permainan. Permainan bahasa dalam kartu domino memperkuat penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 01 Sudagaran. Penguasaan kosakata yang baik, tentu akan menunjang peningkatan keterampilan berbahasa (Wiyanti, 2015; Sunariati, dkk., 2019; Sukoyo, 2013). Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian Hayatinnupus & Permatasari (2019) yang menyebutkan bahwa permainan kata dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar.

Permainan yang mudah, akan membuat siswa bersemangat menyelesaikan permainan. Hasil penelitian Kristiantari & Negara (2018) menyebutkan adanya peningkatan keterampilan manipulatif siswa yang signifikan dari sebelum pembelajaran permainan kecil. Dengan kata lain, siswa akan lebih mudah memahami instruksi dalam permainan, sehingga dapat menyelesaikan permainan hingga akhir. Hal demikian, tentu akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada kartu domino kosakata bahasa Indonesia yang dikembangkan diberi warna dan petunjuk yang jelas. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah menyelesaikan permainan kartu domino kosakata bahasa Indonesia dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Simpulan dari kartu domino kosakata sebagai produk dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran kartu domino kosakata yang layak untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar adalah kartu domino dengan

petunjuk yang jelas, perpaduan warna untuk setiap pasangan sinonim atau antonim, dan terdapat lembar untuk menulis sinonim dan antonim yang telah didapatkan dari permainan.

2. Media pembelajaran kartu domino kosakata terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya taraf signifikansi sebesar $0,034 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media kartu domino kosakata dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Kelas yang mendapat perlakuan tersebut memiliki penguasaan kosakata yang lebih baik.

5.2 Saran

Saran dari pemanfaatan produk kartu domino kosakata sebagai hasil dari penelitian ini adalah :

1. Pelaksanaan permainan ini perlu didampingi oleh guru agar siswa dapat memainkan permainan dengan fokus pada pasangan sinonim atau antonimnya, bukan berfokus pada warna-warna yang ada dalam kartu domino tersebut.
2. Pelaksanaan permainan kartu domino kosakata juga harus dimainkan secara bergiliran, jangan sampai permainan hanya dikuasai oleh satu orang, sehingga tidak meninggalkan pesan karakter yang baik bagi diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pelangi*. Vol. 9, No. 2, pg. 123-134
- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall J.P. (2003). *Educational research: an introduction*. New York: Pearson Education. Inc.
- Firman A.D., Hastuti, H.B. P., Sukmawati, & Rahmawati. (2019). Analisis Hubungan Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Memahami Unsur Intrinsik Cerpen Siswa SMP di Kota Kendari Ranah: *Jurnal Kajian Bahasa*, 8 (1), 123 -142

- Hayatinnupus & Permatasari, I. (2019). Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar : Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*. Vol. 28, No. 1, diakses pada tanggal 4 Februari 2020, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/4841>.
- Junia, U.A. (2018). Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. *Jurnal PGSD*, 06 (1), 353 - 362
- Kristiantari, M. G. R.& Negara, I. G. A. O. (2018). Meningkatkan Keterampilan Manipulatif Melalui Pengembangan Model Pembelajaran Modifikasi Permainan Kecil Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 27, No. 2 diakses pada tanggal 10 Februari 2020, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/4107>
- Munirah & Hardian. (2016). Pengaruh Kemampuan Kosakata dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16 (1), 78 – 87 .
- Rahayu, W.A. & Riska, S. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Kosakata Bahasa Inggris. *JurnalCakrawala Pendidikan*, 37 (1), 85 – 95
- Risky, S.M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar : Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 28 , No. 2 diakses pada tanggal 2 Februari 2020, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/5026>
- Rumidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 26. No. 1 diakses pada tanggal 2 Februari 2020, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/1331>
- Sobarna, C. (2010). Bahasa Sunda Sudah di Ambang Pintu Kematiankah?. *Hubs-Asia*, 10 (1).
- Soedjito & Saryono, D. (2011). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing
- Sukoyo, J. (2013). Hubungan Penguasaan Kosakata dan Minat Membaca dengan Kemampuan Menulis Eksposisi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa UNNES. *Lingua*, 9 (1), 24 - 29.
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. (2019). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8 (2), 309 - 329.
- Tarigan, H.G. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Wiyanti, E. (2015). Peran minat membaca dan penguasaan kosakata terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia. *Deiksis*, 6 (02), 89 -100.

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari LPPM



UNIVERSITAS MUHADI SETIABUDI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. P. Diponegoro Km.2 Wanasari Brebes Jawa Tengah 52252

Telp. (0283) 6199000 – Fax (0283) 6199001

Email : umus@umus.ac.id Website : <http://umus.ac.id>

Brebes, 01 November 2019

Nomor : 031/UMUS.3.1/XI/LT/2019
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 01 Sudagaran

Dengan Hormat,

Berkaitan dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Muhadi Setiabudi dalam bidang penelitian, atas nama dosen berikut,

No	Nama	NIDN/ NIM	Fakultas/ Prodi	Keterangan
1.	Atikah Mumpuni, M.Pd	0625110901	FKIP/ PGSD	Ketua
2.	Agus Supriyanto		FKIP/ PGSD	Anggota

Judul Penelitian : Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Tanggal : 2 November 2019 – 20 Februari 2020

Memohon izin agar dosen yang bersangkutan dapat melaksanakan penelitian yang Bapak/ Ibu pimpin sebagai pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Muhadi Setiabudi



Dt. Moh. Toharudin, S.Pd.I., M.Pd.
NIPY. 19820729 201212 1 013

Lampiran 2. Surat Tugas Penelitian dari LPPM



UNIVERSITAS MUHADI SETIABUDI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. P. Diponegoro Km.2 Wanasari Brebes Jawa Tengah 52252

Telp. (0283) 6199000 – Fax (0283) 6199001

Email : umus@umus.ac.id Website : <http://umus.ac.id>

SURAT TUGAS

Nomor: 032/UMUS.3.1/XI/LT/2019

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhadi Setiabudi memberikan tugas kepada;

No	Nama	NIDN/ NIM	Fakultas/ Prodi	Keterangan
1.	Atikah Mumpuni, M.Pd	0625110901	FKIP/ PGSD	Ketua
2.	Agus Supriyanto		FKIP/ PGSD	Anggota

Untuk dapat melakukan kegiatan penelitian dengan:

Judul Penelitian : Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Tanggal : 2 November 2019 – 20 Februari 2020

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Brebes, 01 November 2019

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Muhadi Setiabudi



D. Moh. Toharudin, S.Pd.I., M.Pd.
NIPY. 19820729 201212 1 013

Lampiran 3. Rancangan Anggaran



UNIVERSITAS MUHADI SETIABUDI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. P. Diponegoro Km.2 Wanasari Brebes Jawa Tengah 52252
Telp. (0283) 6199000 – Fax (0283) 6199001
Email : umus@umus.ac.id Website : <http://umus.ac.id>

Rancangan Anggaran Belanja Penelitian

“Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

Material		Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang
A. Transportasi					
1	Transportasi 1	Pembelian ATK	2	100.000	200.000
2	Transportasi 2	Penyusunan laporan	3	100.000	300.000
3	Transportasi 3	Perjalanan menuju lokasi penelitian	5	200.000	1.000.000
B. Bahan Habis Pakai					
1	Bahan 1	Kertas A4 2 rim	3	55.000	165.000
2	Bahan 2	Kertas foto	4	30.000	120.000
3	Bahan 3	Lakban Hitam	3	20.000	60.000
4	Bahan 4	Snack	60	15.000	900.000
5	Bahan 5	Tinta Printer Hitam	1	80.000	80.000
6	Bahan 6	Tinta Printer Warna	1	110.000	110.000
7	Bahan 7	Pulpen	5	10.000	50.000
8	Bahan 8	Penjilidan Soft Cover	3	25.000	75.000
9	Bahan 9	Cetak Dokumentasi	1	50.000	50.000
10	Bahan 10	Spidol Snowman	1	70.000	70.000
11	Bahan 11	Isi Stepler	1	30.000	30.000
12	Bahan 12	Kertas HVS	2	47.000	94.000
13	Bahan 13	Stopmap plastik	6	4.000	24.000
14	Bahan 14	Kertas cover	8	2.500	20.000
15	Bahan 15	CD RW	3	7.000	21.000
16	Bahan 16	Cashing CD	3	4.000	12.000
17	Bahan 17	Penjilidan hard cover	2	30.000	60.000
18	Bahan 18	Materai 6000	4	6.000	24.000
19	Bahan 19	Kuota Internet	3	250.000	1.250.000
20	Bahan 20	Makan Siang	13	50.000	650.000
C. Lain-lain					
1	FC	Fotocopy	1	90.000	90.000
2	Konsumsi	Snack	1	245.000	245.000
Total Anggaran					5.500.000

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Muhadi Setiabudi



Dr. Moh. Toharudin, S.Pd.I., M.Pd.
NIPY. 19820729 201212 1 013