

LAPORAN PENELITIAN

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



OLEH :

Atikah Mumpuni, M.Pd. (Dosen PGSD)

Agus Supriyanto (Mahasiswa PGSD)

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUHADI SETIABUDI
BULAN OKTOBER TAHUN 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

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

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Atikah Mumpuni, M.Pd.
- b. NIDN : 0625109001
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- e. Bidang Keahlian : Bahasa Indonesia

Anggota

- a. Nama Lengkap : Agus Supriyanto
 - d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Tahun Pelaksanaan : 2021
- Lama Penelitian : 4 bulan
- Jenis Penelitian :
- Bidang Penelitian : Pendidikan
- Biaya Penelitian : Rp 5.500.000, 00

Brebes, Desember 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan



Budi Adjar Pranoto, M. Pd

NIPY. 19580506 201601 1 046

Peneliti,

Atikah Mumpuni, M. Pd

NIDN 0625109001

Menyetujui,

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Universitas Muhadi Setiabudi



Ubaedillah, M.Pd.

NIPY. 19900507 201708 1 103

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan karunia-Nya, sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad Saw, sehingga laporan akhir kegiatan penelitian ini dapat kami selesaikan. Judul kegiatan peneliti “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Kegiatan ini berlangsung pada bulan September - Desember 2021 bertempat di SD Negeri 01 Sudagaran dan SD Negeri 02 Sudagaran, Kabupaten Banyumas. Sasaran kegiatan penelitian ini siswa kelas V SD yang berjumlah 24 siswa.

Laporan akhir penelitian ini dapat kami selesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Penghargaan dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kami sampaikan kepada,

1. Rektor Universitas Muhadi Setiabudi (UMUS) Brebes.
2. Kepala LPPM Universitas Muhadi Setiabudi (UMUS) Brebes yang telah menyelenggarakan program penelitian dosen UMUS.
3. Dekan FKIP UMUS yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan kegiatan penelitian bagi dosennya.
4. Kepala Desa Dukuhmaja yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
5. Teman-teman sejawat di Universitas Muhadi Setiabudi (UMUS) yang telah memberikan banyak masukan dan kritik pada kegiatan penelitian ini.

Semoga hasil kegiatan penelitian ini dapat bermanfaat bagi civitas akademik dan masyarakat di Kabupaten Brebes.

Brebes, Desember 2021

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Prakata	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Lampiran.....	v
Abstrak.....	vi
Bab I Pendahuluan	1
Bab II Tinjauan Pustaka.....	4
Bab III Metodologi Penelitian	9
Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	12
Bab V Simpulan dan Saran	22
Daftar Pustaka.....	23
Lampiran	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	25
Lampiran 2. Surat Tugas Penelitian.....	25
Lampiran 3. Rancangan Anggaran	26

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.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 domino yang 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.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimanakah keefektifan produk pengembangan media kartu domino yang layak dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Batasan masalah yang ditujukan untuk siswa kelas V di SD Negeri 01 Sudagaran yang berjumlah 24 siswa yang terletak di Desa Jl. Gatot Subroto No.95, Banyumas, Sudagaran, Kec. Banyumas, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53192.

C. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media kartu domino yang layak dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media kartu domino yang layak dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Selain itu, Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah guru mampu mengidentifikasi beberapa media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar baik guru maupun siswa mempunyai tujuan yang sama yaitu ingin mencapai hasil belajar. Namun hasil belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu guru atau tenaga pendidik. Guru memegang peranan penting dalam pembelajaran dikelas, karena guru lah yang akan menentukan ke arah mana pembelajaran itu. Pembelajaran yang berkualitas mampu menghasilkan prestasi belajar yang baik. Salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Miarso (1989 dalam Riyana, 2011, h. 24) mengatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berupa wadah dari pesan yang berisi materi pembelajaran dengan tujuan untuk proses pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Setiap media memiliki karakteristik atau fitur yang dapat digunakan untuk kebutuhan yang spesifik. Setiap fitur ini pula yang menjadikan ciri khas suatu media dengan media lainnya. Benny (2013, h. 2) mengemukakan beberapa karakteristik media, yaitu: 1. Faktor presentasi atau kemampuan dalam menyajikan gambar 2. Faktor ukuran (size); besar atau kecil 3. Faktor warna (color): hitam putih atau berwarna 4. Faktor gerak-diam atau bergerak 5. Faktor bahasa- tertulis atau lisan 6. Faktor keterkaitan antara gambar dan suara - gambar saja, suara saja atau gabungan antara gambar dan suara.

Di era teknologi dan informasi yang sangat maju dan pesat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan media. Hal tersebut membuat media menjadi lebih variatif dan

inovatif. Heinich (dalam Benny, 2013, h. 3) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran yaitu media cetak/teks, media pameran/display, media audio, gambar bergerak/motion pictures, multimedia, dan media berbasis web atau internet.

Untuk mewujudkan pembelajaran efektif dan efisien dengan menggunakan media, perlu dipahami bahwa guru memegang peranan penting dalam pemilihan media yang akan dipergunakan. Karna guru yang menentukan akan kearah mana pembelajaran tersebut berujung. Oleh karena itu sudah sepatutnya guru secara bijaksana dan teliti mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran. Hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam mempertimbangkan media pembelajaran yakni, media harus relevan dengan isi atau konten materi pembelajaran, dapat menarik minat dan motivasi siswa, mudah dalam mengoperasikannya, dan relatif murah dalam segi biaya (Rizky, 2014, h. 9).

B. Media Kartu Domino

Terkait dengan pengembangan media pembelajaran, salah satu alternatif pengembangan media yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan membuat kartu domino pembelajaran. Masyarakat pada umumnya mengenal kartu domino yang merupakan kartu permainan yang umum dimainkan oleh masyarakat. Kartu ini memiliki panjang ± 8 cm dan lebar ± 3 cm. kartu domino yang tersebar di masyarakat memiliki dua bagian utama, masing-masing bagian berisi bilanganbilangan yang ditampilkan dalam bentuk simbol. Namun, kartu domino dapat dijadikan media pembelajaran dengan menyisipkan pesan/informasi kedalam kartu. Informasi yang dimaksud bisa dalam bentuk gambar, tulisan, maupun simbol. Seperti kartu domino pecahan yang merupakan sebuah media pembelajaran yang berisi tiga unsur gambar yang ditampilkan, pertama adalah lambang yang menyatakan sebuah pecahan, kedua adalah garis pemisah dan yang ketiga adalah gambar benda atau bangun yang merupakan perwujudan dari lambang pecahan (Hestuaji, 2013, h. 12).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan kartu domino sebagai media pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini senada

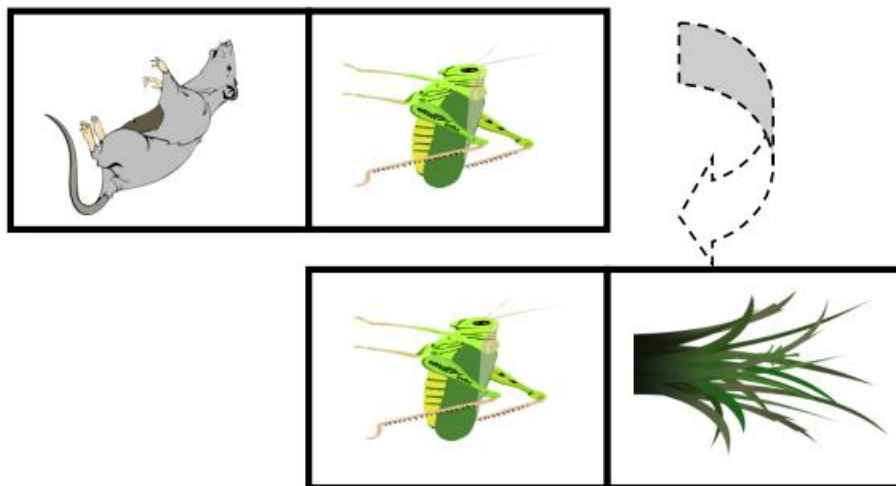
dengan Iriyanto (2015, h. 1) dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) nya pada pokok bahasan pecahan yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat pada ketuntasan belajar siswa yang mencapai 87%. Selain itu Hestuaji (2013, h. 5) dalam penelitiannya pada materi yang sama menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino lebih besar dibandingkan dengan siswa yang tidak diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino. Dengan demikian kartu domino baik secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Tujuan dikemabangkannya media kartu domino ini yaitu salah satunya untuk memicu interaksi sosial pada siswa karena siswa secara berkelompok mengoperasikan kartu domino tersebut. Dari interaksi tersebut diharapkan siswa mampu membangun keterampilan maupun pemahaman terkait dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu siswa belajar menghargai setiap pendapat yang dikemukakan orang lain.

Pembuatan kartu domino ekosistem ini tidak memerlukan waktu yang lama dan biaya yang besar. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua media yang menunjang memerlukan biaya produksi yang besar, namun dengan harga ekonomis dapat tercipta sebuah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pembuatan media ini juga didasarkan pada kebutuhan peneliti demi mencapai keberhasilan pembelajaran yang diharapkan. Adapun langkah-langkah pembuatan media kartu domino ekosistem sebagai berikut: 1. Siapkan selembar kertas yang tebalnya sekitar 3 mm. 2. Berilah lem kertas pada permukaan kertas yang akan digunakan secara merata dengan menggunakan alat bantu kuas. 3. Siapkan gambar-gambar yang telah didesain sedemikian rupa, kemudian cetak gambar tersebut. 4. Tempelkan gambar-gambar tersebut pada kertas yang sudah diberi lem. 5. Potong kertas yang telah ditempel gambar sesuai dengan ukuranya.

Kartu domino ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan dari kartu domino diantaranya kartu ini praktis dibawa kemana saja, bentuknya tetap, warnanya menarik siswa, dan mudah dalam penggunaannya. Sedangkan kelemahan dari kartu domino yaitu mudah sobek, tidak tahan lama dan apabila siswa salah dalam penggunaannya dalam arti bukan untuk pembelajaran, bisa membuat kerugian karena salah dalam pemanfaatannya.

Dalam mengoperasikan media kartu domino ekosistem ini dilakukan oleh siswa secara berkelompok. Permainan yang dilakukan hampir serupa dengan permainan kartu domino pada umumnya. Siswa secara berkelompok bermain kartu domino ekosistem, dianjurkan setiap kelompok berisi empat orang pemain, setiap pemain diberikan masing-masing jumlah kartu yang sama, pemain yang berhak jalan pertama kali yaitu pemain yang dapat menjawab pertanyaan dari guru, pemain yang posisi disebelah kanan pemain yang jalan pertama menjadi urutan kedua, pemain dengan urutan kedua harus menyamakan kartu yang akan dilempar ke meja dengan kartu pemain pertama yang sudah ada di meja, pemain urutan ketiga melontarkan pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari kepada pemain kedua, apabila pemain kedua dapat menjawab maka kartu yang sudah ada di meja milik pemain kedua tidak perlu diambil kembali, tetapi apabila pemain kedua tidak dapat menjawab pertanyaan dari pemain ketiga, maka kartu pemain kedua yang ada di meja diambil kembali, sedangkan pemain ketiga berhak mengisi posisi kartu pemain kedua begitu seterusnya hingga kartu yang ada pada pemain habis. Pemain yang kartunya telah habis duluan dinyatakan sebagai pemenang, sedangkan pemain dengan kartu yang masih banyak dinyatakan kalah.



Gambar 2.1 Contoh Kartu domino

C. Bahasa (Kosa Kata)

Perkembangan bahasa menentukan manusia menggunakan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain yang dipengaruhi oleh lingkungan anak dan lingkungan sekitar anak. Bayi ketika lahir sudah belajar bahasa. Bayi ketika lahir sudah mengeluarkan suara. Komunikasi awal ini mempermudah ibu atau pengasuhnya untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya dan lingkungannya (Lock, 2004, Volterra

dkk, 2004 dalam Santrock 2007). Bahasa begitu pentingnya dan sudah melekat pada diri anak. Dengan bahasa anak bisa mengenal dunia lebih dekat. Interaksi dengan orang yang menggunakan kosa kata yang baik akan menambah kosa kata bagi anak. Berinteraksi dengan orang dewasa bisa membawa peran penting bagi anak untuk menambah kosa kata pada anak (Madyawati: 2016:41). Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi yang diucapkan, ditulis, atau dilambangkan berdasarkan sistem simbol (Santrock, 2007). Bahasa begitu sangat penting untuk mengetahui maksud, tujuan, dari apa yang ingin dijelaskan dan saling berkomunikasi satu sama lain.

Kemampuan komunikasi anak dapat ditingkatkan sejak dini, apalagi anak lebih mudah mendengarkan apa yang mereka dengar, dan apa yang mereka lihat. Anak dapat mengembangkan bahasanya dengan luas, tidak harus dimulai dari mereka dewasa dahulu, tetapi sejak anak usia dini pun bisa belajar berkomunikasi dengan baik. Komunikasi ini dapat membantu anak dalam situasi dan kondisi misalnya pada kehidupan di sekolah yaitu bermain peran, mendongeng, berbicara dengan teman. Untuk kehidupan sehari-hari yaitu mengangkat telepon, menjawab pertanyaan dan bercakap-cakap dengan orang disekitarnya.

Kosa kata (Vocabulary) adalah dasar dari bahasa yang sehari-hari kita ucapkan apabila tidak ada kosa kata, maka bahasa tidak akan terjadi. Kosa kata merupakan kumpulan dari berbagai kumpulan kata dalam bahasa (Joklova, 2009 dalam Fitriyani Eka, 2017). Kosa kata anak dapat berkembang apabila didukung dengan lingkungan aktif. Melalui kosa kata anak dapat mengenal ataupun menambah perbendaharaan kata sehingga pengetahuan anak menjadi bertambah. Kosa kata anak menjadi berkembang dan luas seiring berjalannya waktu. Ketika anak berada di sekolah anak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan ide maupun perasaan, ataupun merespon sehingga anak dapat mengembangkan bahasanya.

Usia prasekolah, kosa kata reseptif dan ekspresif juga berkembang pesat yang diperkirakan sekitar 800-1000 kata. (Crystal dkk 2001 dalam Otto 2015), sedangkan kosa kata anak usia 4-7 tahun memiliki kosa kata percakapan sebanyak 1500 kata atau lebih, (Allen&Marotz, 1994 dalam Otto 2015). Perkembangan kosa kata yang beragam di gunakan anak dalam membantu percakapan anak. Kosa kata sangat membantu anak untuk pengetahuan bahasanya. Untuk mengembangkan kosa kata bahasa Inggris anak perlu adanya latihan secara berulang-ulang. Mengajarkan kosa kata bahasa Inggris tidak sama dengan mengajarkan kosa kata bahasa Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis 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.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 01 Sudagaran dan SD Negeri 02 Sudagaran. Setelah dilakukan pengumpulan informasi, perencanaan, dan pengembangan draf produk, dilakukan tahap uji coba. Pada tahap uji coba awal, kartu domino kosakata diujicobakan 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 diujicobakan pada 10 orang siswa kelas V SD Negeri 01 Sudagaran. 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 01 Sudagaran selain sampel uji coba awal dan uji coba lapangan.

C. Teknik Pengumpulan Data

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 02 Sudagaran. Kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapat perlakuan berupa media kartu domino sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapat perlakuan.

D. Instrumen Penelitian

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

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tes Kosakata

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Soal
1.	Antonim	a. Mengetahui antonim dari 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.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Kelayakan Kartu Domino 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 (susunan)	2
		d. Efektifitas	3
Jumlah Soal			15

E. Analisis Data

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 dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t : skor t yang dihitung

μ_0 : rata-rata batas hasil belajar siswa (kosa kata Bahasa)

\bar{X} : rata-rata hasil belajar siswa (kosa kata Bahasa)

s : simpangan baku

n : banyaknya siswa

Hipotesis statistik

$H_0 : \mu \leq \mu_0$ (Terdapat perbedaan rata-rata penguasaan kosakata bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penerapan produk kartu domino yang dikembangkan).

$H_a : \mu > \mu_0$ (Terdapat perbedaan rata-rata penguasaan kosakata bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penerapan produk kartu domino yang dikembangkan).

Parameter uji :

Jika $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ maka H_0 diterima, dan H_a di tolak

Jika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

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
BANYAK	MALAM	MENGUMPULKAN	LUAS	HADIAH	BOROS

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.

B. Hasil Uji Coba Produk

Rancangan awal produk media kartu domino kosakata yang sudah diberi masukan oleh ahli materi dan ahli bahasa, kemudian direvisi dan diujicobakan. Adapun rancangan produk yang telah direvisi dan siap untuk diujicobakan ditunjukkan pada Gambar 2.



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.

Sinonim	Sinonim	Sinonim	Sinonim	Antonim	Antonim
Antonim	MUSIBAH ^S	MENGOLEKSI ^S	MENJAJAKAN ^S	SIANG ^A	DIDEKATI ^A
Antonim	BENCANA ^S	DIJAUHI ^A	MENJUAL ^S	SEDIKIT ^A	ANUGERAH ^S
BANYAK ^A	MALAM ^A	MENGUMPULKAN ^S	LUAS ^A	HADIAH ^S	BOROS ^A

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 Sudagaratan 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 Operasional

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 kosakata bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar dapat dianalisis. Adapun hasil postes di kelas kontrol tersaji dalam Tabel 6.

Tabel 6. Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Postes Kelas Kontrol

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. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	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. Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	0.140	44	0.031	0.965	44	0.199

^a*Lilliefors Significance Correction*

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_0 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.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>							
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
Hasil	<i>Equal variances assumed</i>	0.017	0.897	2.195	42	0.034	2.375	1.082	0.191	4.559
	<i>Equal variances not assumed</i>			2.187	39.919	0.035	2.375	1.086	0.180	4.570

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’, di setiap pojok kotak. Hal ini dibuat dengan maksud untuk memudahkan siswa saat bermain kartu domino kosakata sinonim dan antonim.



Gambar 5. Contoh Bagian Kartu Domino Produk Akhir Penelitian

Sementara itu untuk petunjuk permainan terdapat revisi pada penyederhanaan serta contoh peletakan kartu. Petunjuk permainan juga dicetak dan dilaminating dengan ukuran yang lebih kecil agar tidak mudah rusak. Pada lembar penulisan sinonim dan antonim yang tadinya berupa lembaran kosong dibuat bertabel. Adapun petunjuk permainan dan lembar penulisan sinonim dan antonim tersaji pada Gambar 6.

(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 kosakata 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

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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_o 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. 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.

B. 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
- Hayatinnopus & 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. *Jurnal Cakrawala 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-LAMPIRAN

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, 15 September 2021

Nomor : 021/UMUS.3.1/IX/LT/2021
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.
Kepala Desa Dukuhmaja
di Tempat

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.	0625109001	FKIP/ PGSD	Ketua
2	Agus Supriyanto	0616002221	FKIP/ PGSD	Anggota

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

Tanggal : September- Desember 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 LPPM,

Ubaedillah, S.Pd.I., M.Pd.

NIPY. 19900507 201708 1 103

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: 021/UMUS.3.1/IX/LT/2020

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.	0625109001	FKIP/ PGSD	Ketua
2	Agus Supriyanto	0616002221	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 : September - Desember 2021

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

Brebes, 15 September 2021

Kepala LPPM,

Ubaedillah, S.Pd.I., M.Pd.

NIPY. 19900507 201708 1 103

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

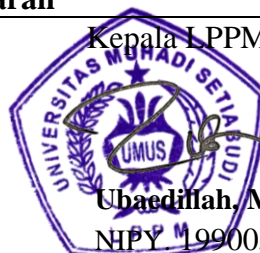
Email : umus@umus.ac.id Website : <http://umus.ac.id>

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 LPPM,



Ubaidillah, M.Pd.

NIPY 19900507 201708 1 103