

**IMPLEMENTASI MEDIA SHOP SMART BERBASIS PENDEKATAN
PEMBELAJARAN MENDALAM DALAM PENGUASAAN KOSAKATA
SEDERHANA PADA SISWA KELAS 1 SD NEGERI 2 PULAU GERONGGANG**

Dian Shofariatu Laeli¹, Bernadus Wahyudi Joko
Susanto², Haryadi³

¹Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

³Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

¹dianshofariatu_03@students.unnes.ac.id, ²wahyudifr@mail.unnes.ac.id, ³haryadihar67@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Shop Smart media based on a deep learning approach in improving the mastery of basic vocabulary among first-grade students at SD Negeri 2 Pulau Geronggang. The research was motivated by the low ability of students to recognize everyday object vocabulary due to conventional, teacher-centered learning. The Shop Smart media, which integrates picture cards, word cards, audio, and a simulated buying–selling activity, was applied to provide a concrete, interactive, and meaningful learning experience. This study employed a descriptive qualitative approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the use of Shoop Smart media successfully enhanced students' activeness, motivation, and vocabulary comprehension. Students participated actively through role-play activities as sellers and buyers, enabling them to use vocabulary in real-life contexts. Evaluation data show an increase in vocabulary mastery from 3–5 words before the intervention to 8–12 words after several sessions. These findings demonstrate that Shoop Smart media combined with a deep learning approach is effective in strengthening basic vocabulary acquisition and creating an enjoyable, meaningful learning atmosphere for lower-grade students. Therefore, this media can serve as an alternative instructional tool for Indonesian language learning in elementary schools, particularly in developing fundamental vocabulary skills.

Keywords : Media shoop smart, deep learning, simple vocabulary, first grade elementary school students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media *Shop Smart* berbasis pendekatan pembelajaran mendalam dalam meningkatkan penguasaan kosakata sederhana pada siswa kelas I SD Negeri 2 Pulau Geronggang. Latar belakang penelitian berangkat dari rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal kosakata benda sehari-hari akibat pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru. Media *Shop Smart* yang memadukan kartu gambar, kartu kata, audio, serta simulasi kegiatan jual-beli diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Shop Smart* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman kosakata siswa. Siswa terlibat aktif melalui permainan peran sebagai penjual dan pembeli sehingga mampu menggunakan kosakata dalam konteks nyata. Data evaluasi menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata dari 3–5 kata sebelum tindakan menjadi 8–12 kata setelah beberapa kali pertemuan. Temuan ini memperlihatkan bahwa media *Shop Smart* yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran mendalam efektif dalam memperkuat penguasaan kosakata sederhana serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas rendah. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam pengembangan kosakata dasar.

Kata Kunci : Media Shoop Smart, pembelajaran mendalam, kosakata sederhana, siswa kelas I SD.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang baik di sekolah dasar, siswa dapat membangun dasar yang kuat untuk terus belajar bahasa

Indonesia dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Fitriyani, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik pada jenjang sekolah dasar akan membantu siswa membangun kemampuan berbahasa yang kuat sehingga dapat digunakan dalam memahami pelajaran dan

berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian Ananda dan Nurhasanah (2023) bahwa penguasaan kosakata sejak di kelas rendah sangat memengaruhi keterampilan membaca pemahaman dan perkembangan literasi secara umum pada anak usia sekolah dasar. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya penguasaan kosakata sederhana, perlu dirancang secara optimal agar dapat mendukung perkembangan bahasa dan kompetensi akademik siswa. Dan siswa akan lebih mudah menimba berbagai ilmu dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Khususnya dalam penguasaan kosakata, menjadi fondasi penting dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pada kelas rendah, khususnya kelas 1 SD, pengenalan kosakata sederhana menjadi bagian esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menjadi dasar bagi siswa untuk membaca, menulis, berbicara, dan memahami teks. Namun dalam praktiknya, pembelajaran kosakata di kelas 1 masih sering dilakukan secara konvensional dan kurang melibatkan keaktifan serta pengalaman belajar

yang bermakna bagi siswa. Akibatnya, belajar siswa dalam mengenal kosakata cenderung rendah dan berdampak pada kurangnya penguasaan kosakata dasar yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di sekolah SD N 2 Pulau Geronggang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas 1 belum mampu menyebutkan dan menggunakan kosakata benda-benda sederhana dengan baik, hasil belajar yang di dapat belum memuaskan dan pendekatan pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton, guru masih menjadi pusat informasi sementara siswa hanya menerima secara pasif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wati (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif, kurang terlibat, serta memiliki penguasaan kosakata yang rendah. Hal yang sama juga ditegaskan oleh Putri & Lestari (2022) bahwa pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered) cenderung membuat siswa pasif dan sulit memahami kosakata secara

bermakna. Hal tersebut menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan dan media pembelajaran yang mampu membuat siswa untuk lebih aktif dalam belajar, berpikir, berdialog, dan mengaplikasikan kosakata dalam konteks nyata.

Mengenai permasalahan yang ada peneliti memberikan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran berbentuk simulasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, yaitu menggunakan media *Shop Smart*. Media ini memiliki konsep belanja di toko sederhana yang dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai kosakata benda yang menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan daftar jualan bergambar, audio, kartu belanja dan peran sebagai pembeli, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga menerapkannya dalam situasi komunikatif yang menyerupai dunia nyata. Proses ini memungkinkan siswa mengalami sendiri bagaimana kata digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Lestari (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis simulasi mampu meningkatkan kemampuan

berbahasa karena siswa mengalami langsung penggunaan kosakata dalam situasi komunikatif. Penelitian oleh Rahmi & Sari (2021) juga menguatkan bahwa media permainan peran (*role play*) dengan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa SD dalam mengenal kosakata benda sehari-hari.

Untuk memaksimalkan efektivitas media *Shop Smart*, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam. Pendekatan pembelajaran mendalam menekankan keterlibatan aktif dan bermakna dari siswa melalui kegiatan eksplorasi, refleksi, kolaborasi, serta penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Dalam konteks pembelajaran bahasa, pendekatan ini penting karena mendorong siswa tidak sekadar menghafal kosakata, tetapi memahami makna, konteks penggunaan, serta penerapannya dalam situasi konkret. Pratiwi (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran mendalam efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman makna pada siswa sekolah dasar karena menuntut partisipasi aktif selama proses belajar.

Selain itu, pendekatan ini selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah (Suhendra, 2021).

Penggabungan antara media *Shop Smart* dan pendekatan pembelajaran mendalam ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta memperkuat penguasaan kosakata sederhana di kelas 1 SD. Selain itu, pendekatan ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Safitri (2023), menyatakan bahwa media pembelajaran kontekstual berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan penguasaan kosakata dasar siswa sekolah dasar. Berdasarkan dengan hal ini, peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran berbasis simulasi yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *Shop Smart* berbasis pembelajaran mendalam dalam

penguasaan kosakata sederhana pada siswa kelas 1 SD Negeri 2 Pulau Geronggang.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun tempat dan waktu penelitian ini di SD Negeri 2 Pulau Geronggang, Kec. Pedamaran Timur, Kab. Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2025.

Penelitian kualitatif merupakan payungnya semua jenis metode pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti kehidupan yang alamiah. Dalam penelitian ini, informasi yang di peroleh dianalisis secara kualitatif. Infomasi berupa transkip hasil wawancara. Catatan lapangan, dokumen atau bahan-bahan yang bersifat visual seperti foto, video, bahan dari internet dan dokumen-dokumen lainnya tentang kehidupan manusia secara individu ataupun kelompok (Sugiyono, 2021). Menurut (Sugiyono, 2021, p.228) sumbr data dalam penelitian di bagi menjadi dua yaitu, data primer dan data skunder dimana jenis data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu dari

data primer dimana data ini dikumpulkan langsung oleh peneliti. Sumber data dari penelitian ini adalah guru dan siswa. Lalu, data skunder dari penelitian ini didukung dari dokumen sekolah. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Responden yang diamabil untuk penelitian yaitu siswa kelas 1 SD Negeri 2 Pulau Geronggang dan wali kelas 1.

Teknik pengumpulan data menggunakan 3 metode yaitu observasi dengan melihat dan mengamati keadaan yang sebenarnya, wawancara untuk memperoleh informasi tentang simulasi belajar menggunakan media Shop Smart berbasis pendekatan pembelajaran mendalam siswa kelas 1 SD Negeri 2 Pulau Geronggang, dan dokumentasi berupa foto ketika pelaksanaan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media Shop Smart berbasis pendekatan pembelajaran mendalam dalam meningkatkan penguasaan kosakata sederhana pada siswa kelas 1 SD Negeri 2 Pulau Geronggang. Dimana

data penelitian ini diperoleh melalui observasi proses pembelajaran di kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, dan hasil evaluasi siswa. Kemudian data yang diperoleh akan dianalisis untuk di deskripsikan.

Pada hasil observasi pembelajaran dengan media Shop Smart dilaksanakan dalam beberapa tahapan. Pada tahap awal, guru mengenalkan kosakata sederhana yang berkaitan dengan benda-benda sehari-hari seperti *buku, tas, apel, roti, penghapus, pensil*, dan sebagainya. Kosakata tersebut disajikan melalui kartu gambar (picture cards) yang menjadi bagian inti dari media Shop Smart. Selanjutnya guru mengajak siswa melakukan simulasi kegiatan jual-beli menggunakan kartu tersebut. Siswa berperan sebagai "pembeli" dan "penjual", kemudian guru memberikan instruksi yang mengarahkan siswa untuk menyebutkan nama benda secara benar sebelum melakukan transaksi. Aktivitas ini memicu siswa untuk menggunakan bahasa secara spontan dan alami. Kegiatan berlangsung interaktif, dan siswa tampak antusias serta aktif mencoba menyebutkan

kosakata yang baru mereka pelajari. Observasi menunjukkan bahwa pendekatan ini membuat siswa lebih fokus dan terlibat secara emosional maupun motorik. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan respons positif seperti mengangkat tangan untuk mencoba, bertanya kepada guru, dan menunjukkan ekspresi senang ketika berhasil menyebutkan kosakata dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa media Shop Smart mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas mengindikasikan bahwa media Shop Smart mempermudah proses pembelajaran kosakata. Guru menyatakan bahwa sebelumnya siswa sering kesulitan mengingat kosakata baru karena pembelajaran bersifat verbal dan kurang kontekstual. Dengan adanya media ini, siswa dapat melihat, memegang, dan menggunakan gambar secara langsung sehingga proses memahami kosakata menjadi lebih efektif. Sementara itu, wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih seru dan

tidak membosankan. Aktivitas bermain peran menjadi aspek yang paling disukai oleh siswa karena mereka dapat berinteraksi dengan teman sebaya sambil mempraktikkan kosakata. Siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat kata ketika disertai gambar dan aktivitas langsung.

Dari hasil dokumentasi berupa evaluasi sederhana yang dilakukan oleh guru, ditemukan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menuliskan dan menyebutkan kembali kosakata yang telah diajarkan. Sebelum pembelajaran menggunakan media Shop Smart, sebagian besar siswa hanya mampu mengingat 3–5 kosakata yang diberikan. Namun setelah proses pembelajaran berlangsung sebanyak beberapa pertemuan, jumlah kosakata yang dikuasai meningkat menjadi 8–12 kata. Selain itu, siswa juga lebih percaya diri saat diminta menyebutkan kosakata di depan kelas.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti menunjukkan bahwa media Shop Smart efektif mendukung pendekatan

Pembelajaran mendalam dimana menekankan pada pengalaman belajar yang bermakna, keterlibatan aktif siswa, dan kemampuan untuk menghubungkan informasi dengan kehidupan sehari-hari. Melalui simulasi jual-beli, siswa tidak sekadar menghafal kosakata, melainkan menggunakan dalam konteks yang relevan dengan pengalaman mereka. Hal ini didukung oleh penelitian terbaru yang menyatakan bahwa *pembelajaran meendalam* pada anak usia sekolah dasar dapat dicapai melalui aktivitas yang mendorong keterlibatan emosional, sosial, dan kognitif siswa, terutama melalui permainan dan simulasi (Widiawati et al., 2020).

Penggunaan media Shop Smart yang terdiri dari kartu gambar dan kartu kata mendukung temuan penelitian terbaru bahwa media konkret dan visual sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa sekolah dasar. Media visual mampu membantu siswa mengenali, mengingat, dan mengaitkan kosakata dengan objek nyata, sehingga proses penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang menjadi lebih kuat. Hal ini

sesuai dengan hasil penelitian Hapsari & Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa media gambar mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan karena memberi representasi visual yang kuat. Selain itu, penelitian Habibi et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah meningkatkan motivasi, memudahkan pemahaman kosakata, dan membuat siswa lebih aktif. Aktivitas bermain peran sebagai pembeli dan penjual dalam Shop Smart termasuk pengalaman langsung atau *learning by doing*, yang menurut penelitian Priyanto (2022) sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan memperkuat retensi kosakata. Artinya, penelitian ini sejalan dengan tren terbaru bahwa pengalaman belajar berbasis objek dan aktivitas kontekstual lebih efektif dibanding pembelajaran verbal tradisional.

Penggunaan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam penelitian ini memberikan validasi yang kuat melalui triangulasi data. Penggunaan triangulasi metode masih relevan dalam penelitian

kualitatif terkini. Dalam penelitian pendidikan dasar, triangulasi diakui sebagai strategi yang dapat meningkatkan keandalan dan kredibilitas temuan (Lestari & Sari, 2021). Hasil observasi yang menunjukkan keaktifan siswa, didukung oleh wawancara yang mengonfirmasi persepsi positif guru dan siswa, serta dokumentasi yang memperlihatkan peningkatan hasil belajar, menunjukkan bahwa implementasi media Shop Smart memberikan dampak nyata. Penelitian terbaru oleh Fadhilah & Ningsih (2022) juga menunjukkan bahwa triangulasi data membantu peneliti menangkap perubahan perilaku belajar secara akurat, terutama dalam pembelajaran berbasis media konkret dan aktivitas interaktif. Dengan demikian, penggunaan berbagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini memperkuat keyakinan bahwa penggunaan media shoop smart dalam meningkatkan kosakata sangat efektif untuk kelas 1 Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas I SD Negeri 2 Pulau Geronggang dapat disimpulkan

bahwa implementasi media Shop Smart berbasis pendekatan pembelajaran mendalam terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata sederhana siswa. Penggunaan media Shop Smart yang menggabungkan kartu gambar, kartu kata, audio, dan simulasi kegiatan jual-beli memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Melalui proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas eksplorasi, interaksi, dan permainan peran, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi mampu menggunakan kata dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendekatan pembelajaran mendalam membuat siswa lebih aktif, fokus, dan terlibat secara emosional, sosial, serta kognitif selama kegiatan berlangsung. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, percaya diri, dan mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan menyebutkan serta menuliskan kosakata. Jika pada awalnya siswa hanya mampu mengingat 3–5 kata, setelah penerapan media Shop Smart jumlahnya meningkat menjadi 8–12

kata. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu membuat pembelajaran lebih variatif dan mudah dipahami. Melalui triangulasi data yang kuat, penelitian ini menegaskan bahwa media Shop Smart dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Dengan demikian, penggunaan media simulasi berbasis pembelajaran mendalam layak diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Nurhasanah, N. (2023). *Pengaruh penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 9(2), 112–121.
- Fadhilah, N., & Ningsih, R. (2022). *Triangulasi dalam penelitian kualitatif pendidikan dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(2), 112–120.
- Fitriyani, R. (2024). *Pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar*. Jurnal Literasi dan Pendidikan Dasar, 7(1), 45–53.
- Habibi, M., Rahayu, S., & Lestari, D. (2021). *Efektivitas media konkret dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Jurnal Sekolah Dasar, 5(1), 45–56.
- Hapsari, R., & Rahmawati, F. (2020). *Penggunaan media gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 12(3), 210–218.
- Lestari, D. (2023). *Pengaruh pembelajaran berbasis simulasi terhadap kemampuan kosakata siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 8(2), 134–142.
- Lestari, W., & Sari, R. (2021). *Validitas data melalui triangulasi dalam penelitian kualitatif pendidikan*. Jurnal Metodologi Pendidikan, 4(2), 89–97.
- Pratiwi, A. (2024). *Implementasi deep learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 12(1), 55–66.
- Priyanto, A. (2022). *Learning by doing dalam pembelajaran bahasa pada siswa sekolah dasar*. Indonesian Journal of Elementary Education, 3(2), 76–85.

Putri, M., & Lestari, R. (2022). *Kendala penguasaan kosakata siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia, 9(1), 22–30.

Rahmi, S., & Sari, N. (2021). *Pemanfaatan kartu bergambar melalui metode role play untuk meningkatkan kosakata siswa SD*. Jurnal Pendidikan Anak, 7(3), 178–186.

Safitri, N. (2023). *Media pembelajaran kontekstual berbasis permainan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa SD*. Jurnal PAUD & SD Nusantara, 5(1), 49–58.

Suhendra, R. (2021). *Pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan kemampuan 4C pada siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 6(1), 39–47.

Wati, E. (2023). *Analisis kesulitan siswa kelas rendah dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia*. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 11(2), 101–110.

Widiawati, N., Dewantara, J., & Setiawan, D. (2020). *Penerapan deep learning dalam pembelajaran abad 21*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 1–12.