

**PENGEMBANGAN BUKU KOSAKATA BAKU DI KELAS III SDN 2 SUWAWA
KABUPATEN BONE BOLANGO**

Dwi Erninda Puspita¹, Wiwy T. Pulukadang², Rusmin Husain³, Fidyawati
Monoarfa⁴, Rustam I. Husain⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Gorontalo

dwierninda511@gmail.com, Wiwy_pulukadang@ung.ac.id,
rusmin.husain@ung.ac.id, fidyamonarfa@ung.ac.id, rustam.husain@ung.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a standard vocabulary book as a learning medium for Grade III students at SDN 2 Suwawa and to assess the level of feasibility and practicality of this medium. The study employed a Research and Development (R&D) model utilizing the ADDIE approach, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the analysis showed that students still experienced difficulties in mastering standard vocabulary and lacked attractive learning media; therefore, teaching materials suitable for the characteristics of elementary school students were needed. The developed product was a vocabulary book containing a collection of standard words accompanied by simple illustrations and example sentences. Product validation was conducted by four experts: a media expert, a language and content expert, a subject-matter expert, and a teacher, who served as the user expert. The validation results showed that the media expert provided a feasibility percentage of 75% (Feasible), the language and content expert 90% (Very Feasible), the subject-matter expert 87% (Very Feasible), and the user expert 100% (Very Feasible). Overall, the average feasibility reached 88% and was categorized as Very Feasible. In the practicality test, the researcher used a teacher observation sheet and obtained a percentage of 100%, while the student observation sheet obtained a percentage of 97.5% with the category "very practical." The trial with Grade III students also yielded very positive responses, students felt helped in understanding standard vocabulary and showed increased interest in the learning process. Thus, the developed standard vocabulary book is considered feasible and effective for use as a learning medium to improve the mastery of standard vocabulary among Grade III students at SDN 2 Suwawa.

Keywords: Book development, standard vocabulary

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku kosakata baku sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III SDN 2 Suwawa serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan terhadap media tersebut. Penelitian menggunakan

model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata baku dan belum memiliki media belajar yang menarik, sehingga diperlukan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Produk yang dikembangkan berupa buku kosakata yang berisi kumpulan kata baku disertai ilustrasi sederhana dan contoh kalimat. Validasi produk dilakukan oleh empat ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan konten, ahli materi, serta guru sebagai ahli pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan persentase kelayakan 75% (Layak), ahli bahasa dan konten 90% (Sangat Layak), ahli materi 87% (Sangat Layak), dan ahli pengguna 100% (Sangat Layak). Secara keseluruhan, rata-rata kelayakan mencapai 88% dan berada pada kategori Sangat Layak. Pada uji kepraktisan, peneliti menggunakan lembar observasi guru dan mendapatkan persentase sebesar 100% dan lembar observasi siswa memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori "sangat praktis". Uji coba kepada siswa kelas III juga menunjukkan respons sangat baik; siswa merasa terbantu dalam memahami kosakata baku dan lebih tertarik pada proses pembelajaran. Dengan demikian, buku kosakata baku yang dikembangkan dinilai layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata baku siswa kelas III SDN 2 Suwawa.

Kata Kunci: Pengembangan buku, kosakata baku.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan instrumen utama dalam pendidikan dasar sebagai simbol identitas bangsa sekaligus medium kreativitas kognitif, ekspresi afektif, dan komunikasi sosial. Keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa sejak SD menjadi fondasi untuk pengembangan literasi yang berkesinambungan dan reaktivasi identitas kebangsaan. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah bahasa. Bahasa merupakan komponen yang penting dalam pendidikan karena bertanggung jawab atas proses pembelajaran, perkembangan kognitif, penyampaian pengetahuan, dan pembentukan identitas siswa. Bahasa juga

merupakan alat komunikasi di mana seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan mereka kepada orang lain. Bahasa memungkinkan kita berinteraksi dengan orang lain secara mudah, tanpa bahasa, tentu akan sulit bagi seseorang untuk menyampaikan harapan dan keinginan mereka. Oleh karena itu, menguasai dan terus meningkatkan kemampuan berbahasa sangat penting.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting yang diajarkan sejak di tingkat sekolah dasar. Salah satu aspek utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah penguasaan kosakata baku. Penguasaan kosakata baku sangat penting untuk membentuk kemampuan berbahasa yang baik

dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Pada kaidah bahasa Indonesia terdapat dua ragam bahasa, yaitu bahasa baku dan bahasa tidak baku. Bahasa baku adalah ragam bahasa yang cara pengucapan maupun penulisannya sesuai dengan kaidah-kaidah standar, sedangkan bahasa tidak baku adalah ragam bahasa yang cara pengucapan maupun tulisannya tidak memenuhi kaidah-kaidah standar tersebut Alwi (dalam Mandika & Arif, 2024: 353).

Dalam kehidupan ini, semua golongan masyarakat pasti menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan orang yang berbeda daerah atau berbeda latar belakang suku. Namun terkadang bahasa yang digunakan oleh mereka masih tidak baku. Sehingga, kegiatan komunikasi antara pembicara dan pendengar akan terhambat akibat ada kata-kata yang tidak diketahui oleh salah satu pihak. Oleh karena itu, mempelajari serta memahami kata-kata baku sangat penting untuk dilakukan karena hal ini merupakan bagian mendasar dari sebuah bahasa sebagai alat pemersatu bangsa. Cukup banyak siswa yang masih rancu dalam menempatkan kata pada sebuah kalimat. Tanpa disadari, pengucapan dan penulisan kosakata baku seringkali tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Selain itu, kerancuan juga sering membingungkan siswa. Mereka kurang memperhatikan apakah tulisan yang digunakan sudah sesuai atau belum, yang terpenting baginya

adalah maksud dan tujuannya tersampaikan. Karena itulah, penggunaan kosakata baku menjadi salah satu materi esensial dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Adapun salah satu permasalahan yang sering terjadi masih banyak siswa di sekolah dasar yang belum memahami dan menggunakan kosakata baku dengan tepat dan benar. Penyebabnya adalah minimnya media pembelajaran yang menarik, visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang hanya bersifat teks atau penjelasan lisan sering kali kurang efektif dalam membantu siswa mengingat dan memahami kata-kata baku. Dengan diterapkannya pembelajaran yang baik di dalam kelas tentu harus juga di dukung oleh media yang mampu memotivasi para siswa di kelas. Pemanfaatan sumber belajar terkait dengan media pembelajaran yaitu tentang suatu cara bagaimana menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan siswa dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab serta mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil

perspektif jangka panjang siswa tentang pembelajaran yang sedang berlangsung.

Jadi, media yang baik harus digunakan oleh guru yang mampu menggunakannya. Media pembelajaran Buku Kosakata Baku merupakan salah satu bentuk media pembelajaran cetak yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menggunakan kosakata baku dalam bahasa Indonesia secara tepat. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai kumpulan kata, tetapi juga dilengkapi dengan suku kata, contoh penggunaan dalam kalimat, serta penekanan pada kaidah kebahasaan yang sesuai dengan standar bahasa Indonesia. Penyajian materi dalam Buku Kosakata Baku bertujuan untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap penggunaan kata yang benar dalam konteks lisan maupun tulisan, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Berbeda dengan buku lainnya, buku ini . Buku ini secara khusus difokuskan pada pengenalan dan penguasaan kosakata baku sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penyajiannya dirancang untuk mendukung metode hafalan, dengan pemilihan kata yang relevan dengan lingkungan dan pengalaman siswa, serta disusun secara sistematis . Berbeda dengan buku kosakata lain yang umumnya hanya menyajikan daftar kata tanpa penekanan pada kebakuan bahasa, Buku Kosakata

Baku ini dilengkapi dengan penjelasan makna kata dan contoh penggunaan yang sederhana sehingga memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami kata yang dihafalkan. Selain itu, bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar, sehingga proses menghafal tidak bersifat membebani, melainkan lebih terarah dan bermakna.

Sehingga penggunaan Buku Kosakata Baku sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam menunjang pembelajaran kosakata karena dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkaya perbendaharaan kata, serta melatih ketepatan berbahasa sejak dini. Media pembelajaran ini juga membantu siswa tidak hanya mengingat kosakata, tetapi memahami maknanya secara utuh dan kontekstual. Dengan adanya Buku Kosakata Baku, guru dapat lebih mudah mencapai tujuan instruksional, sementara siswa didorong untuk aktif, kritis, dan kreatif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi saya di sekolah SDN 2 Suwawa bersama Ibu Mei Abdullah, sebagai perwalian, saya melihat kurangnya penguasaan kosakata baku dalam berkomunikasi antara sesama siswa dan beliau juga menerangkan bahwasannya untuk pemakaian media kebanyakan yang digunakan itu berbasis Liquid Crystal Display (LCD), Papan Tulis, dan Lembar Kerja Siswa (LKPD). Di SDN 2

Suwawa Kabupaten Bone Bolango juga, belum tersedia media pembelajaran berupa Buku Kosakata Baku yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III. Kondisi ini menjadi dasar perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa Buku Kosakata Baku yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa di sekolah tersebut. Karena yang peneliti lihat pada saat guru menjelaskan tentang materi fokus para siswa itu tidak lagi pada penjelasan guru di depan dan saat guru memberikan pertanyaan siswa merespon masih dengan menggunakan dialeg daerah dan penguasaan kosakata bakunya masih kurang.

Maka berdasarkan masalah yang ditemukan saat observasi, perlu adanya bentuk inovasi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata baku. Oleh karena itu saya mengambil judul penelitian "Pengembangan Buku Kosakata Baku Di SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango".

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas atau dikenal dengan Classroom Action Research. Penelitian ini didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena

rendahnya kemampuan menulis karangan deskripsi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Bongomeme, yang berlokasi di Jalan Nani Hasan, Desa Upomela, Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo. Sekolah ini dipimpin oleh Ibu Sinorita I. Ishak, S.Pd., dengan jumlah guru terdiri atas 8 orang guru, dan 1 operator, dan jumlah siswa sebanyak 83 siswa. Terdapat 6 ruang belajar, 1 perpustakaan, 1 tempat ibadah (mesjid), 1 ruang pimpinan, 1 dewan guru, 1 uks, 3 toilet, dan 1 perumahan.

Dalam penelitian tindakan kelas, subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV, dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang, yaitu 10 siswa laki-laki dan 4 sisanya siswa perempuan. Setiap siswa memiliki karakter dan kemampuan yang berbebeda. Alasan pemilihan kelas ini sebagai subjek, dikarenakan kemampuan menulis karangan deskripsi yang dimiliki oleh siswa itu rendah. Sebagaimana wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru wali kelas IV.

Subjek yang diteliti perlu untuk ditingkatkan lagi kemampuannya dalam menulis dengan bantuan Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian Pengembangan (R&D), dikarenakan peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media kamus bergambar. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji

keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2018 : 247).

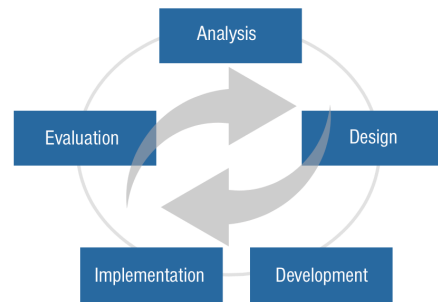
2. Model Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama. Prosedur dan langkah-langkah dalam model ADDIE meliputi lima fase, yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut.

Alasan memilih model pengembangan ADDIE karena model ini menyediakan langkah-langkah yang sistematis dan mudah diikuti untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Selain itu, model ini bersifat fleksibel dan memungkinkan evaluasi berkelanjutan untuk penyempurnaan produk, sehingga hasil akhirnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran peserta didik.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama. Prosedur dan langkah-langkah dalam model ADDIE meliputi lima fase, yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan

4. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi diterapkan sebagai langkah awal untuk merekam proses pembelajaran kelas III di SDN 2 Suwawa, mencakup penggunaan media yang dipakai oleh guru. Hadi (dalam Hasanah 2017: 27) mengartikan observasi sebagai proses kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis melibatkan pengamatan, persepsi, dan ingatan. Observasi awal dilakukan di lingkungan sekolah dengan tujuan mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas III tentang kemampuan penguasaan kosakata baku siswa kelas III di SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Dalam hal ini untuk memperoleh data dan informasi dari objek yang akan diteliti atau pihak-pihak lain yang komponen, sehingga informasi atau data yang diperoleh tidak diragukan dan dapat di pertanggung jawabkan.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung keabsahan pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang diperoleh meliputi foto-foto dari hasil pengamatan aktivitas menulis siswa selama proses pembelajaran di kelas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Buku Kosakata Baku

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu, Buku Kosakata baku. Dalam pengembangan media Buku Kosakata Baku peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama. Berikut beberapa tahap itu :

a. Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui masalah yang dialami siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Analisis masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis kebutuhan siswa yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam

penguasaan kosakata baku dan penggunaannya dalam kalimat. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa sering mencampuradukkan kata tidak baku dengan kata baku dalam berbicara maupun menulis. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku teks dan papan tulis tanpa adanya media pendukung yang menarik perhatian siswa. Peneliti kemudian melakukan wawancara dengan guru kelas III untuk memperoleh informasi lebih mendalam. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa siswa kurang tertarik ketika belajar kosakata melalui buku teks karena tampilannya yang monoton dan tidak menampilkan visualisasi yang dapat membantu pemahaman mereka. Guru juga menyebutkan bahwa sebagian siswa cenderung lebih mudah memahami materi apabila disertai gambar atau media visual lainnya.

Selain itu, peneliti menemukan bahwa sekolah belum memiliki media pembelajaran khusus yang membantu siswa dalam mengenal dan memahami kata baku secara menarik dan interaktif. Guru menyampaikan bahwa adanya Buku Kosakata Baku akan sangat membantu siswa dalam memperkaya kosakata mereka sekaligus menumbuhkan minat membaca dan berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas, diketahui bahwa dari sejumlah siswa kelas III terdapat beberapa yang belum mampu

menggunakan kata baku secara tepat baik dalam berbicara maupun menulis. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berupa Buku Kosakata Baku yang dapat membantu siswa memahami makna kata dengan lebih mudah melalui kombinasi teks dan gambar yang menarik.

b. Design (Desain)

Tahap desain dalam pengembangan model ADDIE ini berfokus pada perancangan serta pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu Buku Kosakata Baku. Pada tahap ini, peneliti merancang konsep dan tampilan kamus agar menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Proses desain diawali dengan menentukan struktur isi buku yang mencakup daftar kosakata baku yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pembelajaran di sekolah. Setiap kosakata dalam buku disertai dengan ilustrasi atau gambar yang menarik serta contoh kalimat sederhana agar siswa dapat memahami makna kata secara kontekstual. Susunan kata juga dibuat sesuai dengan urutan abjad sehingga mempermudah siswa dalam memahami kata.

Sebelum merancang tampilan akhir, peneliti terlebih dahulu melakukan pencarian referensi dari beberapa KBBI, buku Bahasa Indonesia, jurnal, serta referensi lainnya yang berkaitan dengan buku ini, selanjutnya peneliti menentukan gaya ilustrasi, warna, serta tata letak yang sesuai dengan karakteristik

siswa kelas III. Peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain setiap halaman buku agar tampil menarik dan mudah dibaca oleh siswa. Buku kosakata baku yang dikembangkan terdiri dari 126 halaman, yang memuat lebih dari 100 kosakata baku lengkap dengan gambar, suku kata dan contoh dalam kalimat. Setiap halaman dirancang dengan perpaduan warna lembut agar tidak membuat mata siswa cepat lelah saat membaca. Huruf yang digunakan adalah jenis font open sans dan untuk cover menggunakan jenis font Andika dengan ukuran besar dan jelas, sehingga memudahkan siswa dalam membaca teks.

Tahap desain ini bertujuan agar buku kosakata baku yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media bantu membaca, tetapi juga dapat melatih siswa untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kosakata baku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan tampilan yang menarik dan penuh warna, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dalam belajar Bahasa Indonesia serta lebih mudah memahami perbedaan antara kata baku dan tidak baku. Adapun desain dari media kamus bergambar Bahasa Indonesia baku antara lain :

Gambar 2. Cover Buku



Gambar 3. Desain Tampilan Pendahuluan

Proses pengembangan Buku Kosakata Baku diawali dengan penyusunan desain yang menarik dan menggunakan perpaduan warna cerah. Pemilihan warna ini bertujuan untuk membangun minat serta perhatian siswa sehingga mereka lebih antusias dalam menggunakan buku tersebut. Selain itu, peneliti melengkapi isi Buku Kosakata Baku dengan penyajian suku kata pada setiap kata. Penyajian suku kata ini diharapkan dapat membantu siswa membaca dengan lebih mudah dan memahami struktur kata secara bertahap.



Gambar 4. Bagian Penutup

Selanjutnya, peneliti juga menambahkan contoh kalimat yang relevan pada setiap entri kata. Kehadiran contoh kalimat ini dimaksudkan agar siswa dapat melihat penggunaan kata dalam konteks kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman mereka menjadi lebih bermakna. Desain buku kosakata baku turut dikembangkan dengan penyusunan alfabet sebagai pembagian awal setiap huruf, sehingga mempermudah peserta didik maupun pembaca dalam menavigasi dan menemukan kata yang dicari.



c. Development (Pengembangan)

Tahap selanjutnya dari model pengembangan ADDIE adalah pengembangan media pembelajaran Buku Kosakata Baku. Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran Buku Kosakata Baku yang telah dirumuskan pada tahap desain mulai diwujudkan menjadi produk nyata sehingga dapat diuji dan dinilai kelayakannya.

Tahapan selanjutnya setelah produk awal selesai dikembangkan akan diuji kelayakan dengan melakukan validasi kepada ahli bahasa dan konten, ahli media, ahli materi, dan guru selaku ahli pengguna. Tujuan dari validasi media ini adalah untuk menentukan kelayakan, kesesuaian, dan kualitas dari media buku kosakata baku. Pada tahap validasi ini, para ahli

memberikan penilaian dan masukan terhadap media buku kosakata baku yang dikembangkan.

Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan beberapa revisi untuk menyempurnakan media. Revisi ini meliputi perbaikan tampilan cover awal dan penutup, penyesuaian gaya huruf, ukuran font, tampilan daftar pustaka, serta penataan ulang nama penulis. Selain itu, peneliti juga memastikan bahwa keseluruhan tampilan media menjadi lebih konsisten, mudah dibaca, dan nyaman digunakan oleh siswa. Dengan adanya revisi ini, media buku kosakata baku diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan mendukung pemahaman siswa secara maksimal.

d. Implementation (Implementasi)

Uji coba dilakukan di SDN 2 Suwawa pada siswa kelas III. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengetahui proses penggunaan media pembelajaran berupa buku kosakata baku yang telah dikembangkan, serta untuk melihat respon siswa terhadap kemudahan dan daya tarik media tersebut. Peserta didik yang terlibat dalam uji coba berjumlah 20 orang siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil dahulu berjumlah 10 orang siswa pada hari senin 17 November, pukul 09.45-10.55 WITA di ruang kelas III SDN 2 Suwawa, kemudian uji coba dilanjutkan kepada seluruh siswa.

Pelaksanaan uji coba dimulai dengan peneliti memperkenalkan buku kosakata baku kepada siswa. Peneliti menjelaskan bahwa buku ini berisi kata-kata baku berawalan huruf A sampai Z disertai gambar pendukung, suku kata, dan contoh kalimat sederhana. Sebelum digunakan, peneliti terlebih dahulu menunjukkan beberapa halaman buku dan menjelaskan cara penggunaannya, yaitu dengan mencari kata, membaca pengertian, memperhatikan gambar, dan memahami contoh kalimatnya.

Selanjutnya, siswa diminta untuk membuka halaman buku sesuai instruksi peneliti. Peneliti memberikan beberapa kata kunci (misalnya: akar, olahraga, rumah, oposisi) kemudian siswa mencari arti kata tersebut dalam buku. Setelah menemukan, siswa diminta untuk membaca arti kata dengan lantang dan mengamati gambar yang tersedia, kemudian siswa juga diminta untuk membuat contoh kalimat menggunakan kata yang mereka sebutkan.

Setelah kegiatan membaca dan mencari kata selesai, peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok, setelah itu peneliti memberikan lkpd yang sudah disiapkan. Setelah mengumpulkan lkpd terdapat sesi tanya jawab ringan kepada siswa. Pertanyaan mencakup makna kata, penggunaan dalam kalimat, serta kesesuaian antara gambar dan kata. Beberapa siswa diminta menjelaskan kembali arti kata dengan

menggunakan kalimat mereka sendiri.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dan termotivasi selama kegiatan berlangsung. Siswa merasa terbantu dengan adanya gambar karena lebih mudah memahami makna kata. Guru kelas juga menyatakan bahwa buku kosakata baku ini mampu membantu siswa dalam mengenali dan menggunakan kata baku dengan benar.

Setelah selesai, peneliti melakukan refleksi bersama siswa, menanyakan kesan mereka terhadap buku kosakata baku, serta memberikan penekanan bahwa penggunaan bahasa baku penting dalam kegiatan belajar maupun berkomunikasi sehari-hari. Setelah kegiatan selesai peneliti membagikan angket respon terhadap uji coba media buku kosakata baku yang dikembangkan. Angket berisi 8 pernyataan dan siswa memilih pilihan "Ya" Atau "Tidak". Peneliti menambahkan angket respons guru dan siswa pada tahap implementasi ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan media buku kosakata baku dalam proses pembelajaran. Angket respons guru digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, serta kesesuaian media dengan kegiatan pembelajaran. Sementara itu, angket respons siswa digunakan untuk mengetahui kemudahan dalam memahami isi buku, tingkat ketertarikan, serta

kenyamanan siswa saat menggunakan media tersebut.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir dari model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran berupa Buku Kosakata Baku setelah melalui seluruh proses pengembangan. Evaluasi pada penelitian ini mencakup dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan secara berkesinambungan di setiap tahap, mulai dari analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi, untuk memastikan bahwa proses pengembangan berjalan sesuai kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Seluruh masukan dari ahli media, ahli materi, serta guru kelas diperhatikan secara seksama untuk melakukan revisi berkala, sehingga Buku Kosakata Baku menjadi lebih matang dan layak digunakan sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Evaluasi sumatif dilaksanakan setelah tahap implementasi, dengan tujuan mengukur keberhasilan Buku Kosakata Baku dalam meningkatkan penguasaan kosakata baku pada siswa kelas III. Pada penelitian ini, evaluasi sumatif dilakukan melalui pemberian tugas kepada siswa, yaitu menuliskan lima kosakata berdasarkan huruf yang mereka pilih, kemudian mereka mulai menghafal lalu menyebutkannya. Hasil tugas siswa tersebut dianalisis untuk

melihat kemampuan mereka dalam memahami arti kosakata, mengeja suku kata, serta menggunakan kata dalam konteks kalimat dengan benar. Pencapaian siswa dalam menyelesaikan tugas menjadi indikator penting bahwa Buku Kosakata Baku mampu membantu mereka memperkaya kosakata dan menggunakannya secara tepat. Selain itu, evaluasi juga melibatkan angket validasi dan angket respons pengguna yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan kamus bergambar.

Berdasarkan keseluruhan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa Buku Kosakata Baku layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Beberapa revisi dilakukan sesuai masukan para validator, seperti penyesuaian ukuran gambar, perbaikan tata letak halaman, serta penyempurnaan ilustrasi agar lebih mudah dipahami siswa. Setelah melalui penilaian aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas, Buku Kosakata Baku ini terbukti memberi dampak positif terhadap proses belajar siswa, meningkatkan minat mereka dalam mempelajari kosakata, serta mempermudah pemahaman melalui kombinasi teks dan gambar yang menarik serta ramah anak.

Dengan demikian, tahap evaluasi berperan penting untuk memastikan bahwa produk akhir benar-benar memenuhi fungsi edukatif, praktis digunakan, dan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Suwawa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa Buku Kosakata Baku. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa kelas III Sekolah Dasar dalam memahami dan menggunakan kosakata baku Bahasa Indonesia dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Proses pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Langkah pertama pada tahap ini yaitu analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN 2 Suwawa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa kemampuan siswa dalam menguasai kata baku masih rendah. Siswa juga mengalami kesulitan memahami makna kata karena media pembelajaran yang

digunakan selama ini masih terbatas pada buku teks. Pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu media berupa Buku Kosakata Baku yang memadukan teks dan gambar agar siswa lebih mudah mengenal kata baku.

Berdasarkan hasil analisis masalah, maka tujuan penelitian dapat ditentukan secara spesifik. Tujuan penelitian ini menggambarkan arah dan sasaran yang ingin dicapai peneliti dalam menjawab permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu kurangnya penguasaan siswa terhadap kosakata baku. Solusi yang diharapkan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa Buku Kosakata Baku yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini diawali dengan menentukan struktur isi Buku Kosakata Baku, meliputi daftar kosakata baku yang sering digunakan siswa serta pengelompokannya ke dalam kategori kata benda, kerja, dan sifat. Setiap kosakata dilengkapi ilustrasi, suku kata, dan contoh kalimat sederhana, disusun sesuai urutan abjad agar mudah dipahami. Sebelum membuat desain akhir, peneliti mencari referensi dari KBBI,

buku Bahasa Indonesia, jurnal, dan sumber lain untuk menentukan gaya ilustrasi, warna, dan tata letak yang sesuai untuk siswa kelas III. Proses desain dilakukan menggunakan Canva, menghasilkan Buku Kosakata Baku setebal 126 halaman yang memuat lebih dari 100 kosakata baku dengan tampilan lembut dan mudah dibaca. Font yang digunakan adalah Open Sans untuk isi dan Andika untuk cover.

Tahap ini bertujuan menghasilkan Buku Kosakata Baku yang tidak hanya membantu membaca, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal dan menggunakan kosakata baku melalui tampilan yang menarik dan sesuai karakteristik anak.

Selanjutnya memasuki tahap pengembangan. Proses pengembangan Buku Kosakata Baku dimulai dengan membuat desain berwarna cerah untuk menarik minat siswa. Isi buku dilengkapi dengan suku kata dan contoh kalimat agar siswa lebih mudah membaca dan memahami penggunaan kata dalam kehidupan sehari-hari. Penyusunan kata berdasarkan alfabet juga membantu mempermudah pencarian. Setelah produk awal selesai, kamus diuji kelayakannya melalui validasi oleh ahli bahasa dan konten, ahli media, ahli materi, serta guru sebagai pengguna. Validasi ini bertujuan menilai kelayakan, kesesuaian, dan kualitas kamus bergambar serta memberikan masukan untuk penyempurnaan.

Hasil validasi dari masing-masing jenis perangkat pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	NAMA	JENIS VALIDASI	PRESENTASE KELAYAKAN	KETERANGAN
1.	Rahmat Olli, S.Pd, M.Pd	Ahli Media	75%	Layak
2.	Prof. Dr Rusmin Husain M.Pd	Ahli Bahasa dan konten	90%	Sangat Layak
3.	Eko Purwanto Mooduto, S.Pd, M.Pd	Ahli Materi	87%	Sangat Layak
4.	Meimun Abudullah, S.Pd	Ahli pengguna	100%	Sangat Layak
Total Skor Perolehan			352%	
Nilai Rata-rata			88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap Buku Kosakata Baku oleh para validator memperoleh skor total 352 dengan persentase 88%. Dengan demikian, media pembelajaran Buku Kosakata Baku dinyatakan (Sangat Layak) untuk digunakan. Meskipun demikian, para validator memberikan beberapa saran dan masukan yang perlu diperbaiki oleh peneliti. Setelah melalui tahap validasi dan menerima saran perbaikan, langkah berikutnya adalah melakukan revisi produk sesuai rekomendasi para ahli.

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini yaitu implementation (Implementasi). Dalam langkah ini peneliti menggunakan media pembelajaran Buku Kosakata Baku dalam pembelajaran. Uji coba media Buku Kosakata Baku dilakukan pada siswa kelas III SDN 2 Suwawa

dengan total 20 siswa. Kegiatan diawali dengan uji coba kelompok kecil (10 siswa) pada 17 November sebelum dilanjutkan ke seluruh kelas. Peneliti memperkenalkan isi dan cara penggunaan buku, kemudian siswa diminta mencari kata berdasarkan instruksi, membaca kata, mengamati gambar, membuat contoh kalimat, serta menguasai. Siswa juga mengerjakan lkp dan mengikuti arahan dari peneliti. Peneliti juga menambahkan angket respons guru dan siswa pada tahap implementasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Buku Kosakata Baku dalam proses pembelajaran. Angket respons guru digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, serta kesesuaian media dengan kegiatan pembelajaran. Sementara itu, angket respons siswa digunakan untuk mengetahui kemudahan dalam memahami isi Buku Kosakata Baku, tingkat ketertarikan, serta kenyamanan siswa saat menggunakan media tersebut. Berdasarkan hasil angket respons pada tahap implementasi, tingkat kepraktisan media Buku Kosakata Baku memperoleh persentase sebesar 100% dari guru dan 97,5% dari siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Buku Kosakata Baku sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran serta mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Dalam hal ini hasil observasi menunjukkan bahwa siswa antusias, terbantu oleh gambar, dan guru menilai kamus

efektif dalam mengenalkan kata baku.

Tahap terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini kegiatan ditutup dengan refleksi terhadap keseluruhan proses pengembangan Buku Kosakata Baku. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, baik secara formatif maupun sumatif, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran. Evaluasi formatif yang melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pengguna serta angket hasil respon guru dan siswa yang memberikan berbagai masukan dan kemudian digunakan untuk menyempurnakan desain, isi, serta tampilan Buku Kosakata Baku. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan melalui pemberian tugas kepada siswa, yaitu memilih satu huruf, menghafal beberapa kosakata dari huruf tersebut, kemudian mempresentasikan hafalan kosakatanya di depan kelas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu mengingat, memahami, dan mengucapkan kosakata baku dengan lebih percaya diri setelah menggunakan Buku Kosakata Baku. Respon positif guru dan siswa membuktikan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam belajar kosakata. Dengan demikian, tahap evaluasi menegaskan bahwa Buku Kosakata Baku layak digunakan sebagai media pendukung

pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III.

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan Buku Kosakata Baku telah memenuhi kriteria kelayakan dan juga kepraktisan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III. Penggunaan Buku Kosakata Baku ini mampu membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami dan menguasai kosakata Bahasa Indonesia baku melalui penyajian gambar yang menarik, jelas, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan dan penerapan Buku Kosakata Baku dapat dikatakan berhasil karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta memudahkan siswa dalam menguasai kata. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kamus bergambar yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Buku Kosakata Baku menggunakan model ADDIE dengan 4 tahap yaitu : Analysis (analisis), Design (desain), Deveploment (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi).

Adapun tingkat validasi media Buku Kosakata Baku telah dinyatakan layak atau valid

berdasarkan hasil dari penilaian oleh keempat validator. Tingkat kelayakan yang diperoleh dari validasi ahli media memperoleh nilai 75 %, validasi ahli materi memperoleh nilai 87%, ahli bahasa dan konten memperoleh nilai 90%, dan validasi praktisi (guru) memperoleh nilai 100%, serta pada uji kepraktisan respon guru mendapatkan persentase sebesar 100% dan lembar respon siswa memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori "sangat praktis". maka dapat disimpulkan bahwa media Buku Kosakata Baku berkategori Sangat Layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsini, Kadek Ria, and Maria Goreti Rini Kristiantari. 2022. "Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5 (1): 173–84.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>.
- Audie, Nurul. 2019. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2 (1): 586–95.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1 (1): 282–94.
- <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Dehiyo, Sofiyanti Moh., Rusmin Husain, Fidyawati Monoarfa, Wiwy Triyanty Pulukadang, and Rustam Husain. 2025. "Pengembangan Media Pop-Up Dongeng Digital (Popona) Untuk Siswa Sekolah Dasar" 5 (2): 202–9.
- Gantamitreka, and Shokha. 2016. *Kesalahan Berbahasa Penggunaan Eyd Paduan Lengkap Berbahasa Yang Baik Dan Benar Sesuai Permendikbud 2015*. Solo: Genta Smart Publisher.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasanah, Hasyim. 2017. "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8 (1): 21.
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Husain, Fauzia, Rusmin Husain, Wiwy Triyanty Pulukadang, Fidyawati Monoarfa, and Rustam I Husain. 2025. "Pengembangan Buku Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar" 5 (2): 234–48.
- Idawati, and Fatimatuzzahra. 2023. "Pengaruh Aktivitas Generasi

- Muda Terhadap Penggunaan Kata Bakudan Tidak Baku Pada Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9 (1): 393–403.
- Ismawirna. 2012. “Penguasaan Kosakata Baku Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.” *Jurnal Serambi Ilmu* 13 (1).
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Mandika, Diska Muna, and Tarman A Arif. 2024. “Kemampuan Membedakan Antara Kosakata Baku Dengan Kosakata Tidak Baku Dalam Karangan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 59 Noling Kabupaten Luwu” 2 (4).
- Meiarni, Ita, Wa Ode Irawati, Mutiara Mamonto, Puput Maliki, Nella Rahman, Warda Ajadah, and Aulia Halim. 2024. “Penggunaan Media Visual Untuk Pengenalan Kosa Kata Baku Pada Anak-Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bolihuangga” 1 (4): 260–67.
- Meiarni, Ita, Wa Ode Irawati, Iain Sultan, Amai Gorontalo, and Universitas Negeri Gorontalo. 2024. “Penguasaan Kosakata Baku Bahasa Indonesia Mahasiswa IAIN Sultan Amai Gorontalo.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4 (3): 18969–77.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Nur, Wahyuni Shofinna. 2025. “Penggunaan Bahasa Indonesia Baku Dalam Proses Pembelajaran Antara Dosen Dan Mahasiswa.” *Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Lingustik Dan Pengembangan* 3:73–79.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Syidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pulukadang, Wiwi Triyanti, and Evi Hasyim. 2014. *Bahasa Indonesia Diperguruan Tinggi*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Rahayu, Ade. 2025. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan” 4 (3): 459–70. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Ramadhania, Sabrina, and Yamin Yamin. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8 (3): 960–65.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>.

Serani, Gabriel, Ilinawati, and Lidia Heni. 2020. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020." *Jurnal Kansasi* 5 (1): 71–81.

Sibuea, Parulian, Anisa Dwi Kiswati, and Dwi Riyanti. 2024. "Analisis Penggunaan Kata Baku Dan Tidak Baku Dalam Media Sosial." *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 2 (4): 284–93.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.837>.

Sugihastuti. 2007. *Bahasa Laporan Penelitian*. 2nd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. 27th ed. Alfabeta.

Yusni. 2024. *Penguasaan Kosa Kata Dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia*. Edited by Mohamad Suardi. Sumatra Barat: Cv Azka Pustaka.