



PENGEMBANGAN MEDIA “KOTARU” (KENALI KOSAKATA BARU) UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nora Tasya Ariffatul Hafidha^{1*}, Sripit Widiastuti², Ida Putriani³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Islam Balitar

*Email: noratasya20@gmail.com, phywidia@gmail.com, idaputri918@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4042>

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia memuat materi yang wajib dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikannya, termasuk materi kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan hasil uji keterbacaan siswa terhadap aplikasi Kotaru dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia terkait materi kosakata pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (RnD) yang terdiri atas 7 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel acak. Instrumen untuk pengumpulan data adalah angket dan wawancara. Angket keterbacaan guru menggunakan skala Likert dan angket keterbacaan siswa menggunakan skala Guttman. Teknik analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari wawancara sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket. Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi Kotaru, melalui validasi materi mendapatkan presentase sebesar 90,4%, validasi bahasa mendapatkan presentase sebesar 88% dan validasi media mendapatkan presentase sebesar 94,4% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Untuk uji coba produk, melalui hasil uji keterbacaan guru mendapatkan presentase sebesar 94,1% dan hasil uji keterbacaan siswa mendapatkan presentase sebesar 95% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk, aplikasi Kotaru sangat praktis untuk digunakan sebagai sarana pendukung untuk mempelajari materi kosakata dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Aplikasi, Kosakata Bahasa Indonesia

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peran utama untuk mengajarkan keterampilan berbahasa dasar bagi peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Bahasa Indonesia juga merupakan sarana komunikasi yang memiliki fungsi dalam kegiatan di lingkungan sekitar. Sangatlah penting untuk menyeimbangkan antara empat bidang keterampilan berbahasa agar peserta didik dapat belajar bahasa Indonesia secara menyeluruh. Kurikulum di sekolah mencakup 4 komponen keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan mengasah keempat keterampilan ini, peserta didik tidak hanya dapat menjadi pembaca dan penulis yang lebih baik, tetapi juga menjadi komunikator yang baik dalam berbagai lingkungan sosial. Selain itu, belajar bahasa Indonesia memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, dan sikap yang baik terhadap keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia (Ali, 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup sejumlah materi yang harus dikuasai peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikannya, termasuk materi kosakata Bahasa Indonesia. Soedjito (dalam Zahro, dkk., 2020) menyatakan bahwa kosakata mengacu pada semua kata dalam suatu bahasa, termasuk kosakata pembicara atau penulis dan kata-kata yang digunakan dalam bidang keilmuan tertentu. Kosakata merupakan aspek penting dalam bahasa karena membantu pemahaman dan ekspresi diri. Kosakata Bahasa Indonesia terus berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu sehingga tanpa disadari kosakata Bahasa Indonesia selalu berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Pemilihan kata yang tepat sangat penting dalam mengekspresikan ide secara lisan maupun



tulisan. Penguasaan kosakata adalah pemerolehan, pemahaman, dan penerapan kata-kata yang ditemukan dalam bahasa lisan dan tulisan (Arios, 2021).

Pengajaran kosakata sangat penting dalam mempelajari bahasa Indonesia karena penguasaan kosakata seorang peserta didik memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan berbahasa, baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Kemungkinan seseorang untuk berbicara bahasa yang terampil dapat meningkat dengan kekayaan kosakata yang dimiliki. Oleh karena itu, fondasi untuk pengembangan keterampilan peserta didik harus berupa pengajaran kosakata di sekolah. Seorang guru dapat memberikan pertimbangan yang substansial ketika mengajarkan kosakata di sekolah, mengingat peran penting kosakata dalam bahasa dan pentingnya penguasaan kosakata dalam kegiatan berbahasa (Jamjam, 2022).

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di 3 sekolah dasar yaitu SDN Kesamben 02, SDN Kesamben 04 dan SDN Kesamben 06 diketahui bahwa peserta didik kelas IV di masing-masing sekolah dasar tersebut mampu mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik, namun pada materi kosakata Bahasa Indonesia, peserta didik kesulitan untuk memahami dan memaknai kosakata baru dalam teks bacaan. Sementara itu, berdasarkan wawancara kepada 3 guru kelas IV, diketahui bahwa permasalahan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah malas membaca teks bacaan yang panjang, kesulitan saat menyusun kalimat dikarenakan pembendaharaan kata yang sedikit dan mudah bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil 3 angket analisis kebutuhan peserta didik kelas IV, diketahui 97% dari 61 peserta didik atau 59 peserta didik berpendapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan membuat peserta didik lebih memahami materi dengan baik. Hasil lain juga menunjukkan 85% dari 61 peserta didik atau 52 peserta didik berpendapat bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia hanya melalui buku dan jarang menggunakan media. Meskipun guru telah mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, namun penggunaan media tersebut lebih berfokus pada guru sehingga peserta didik tidak dapat berpartisipasi secara aktif. Hasil lainnya juga ditemukan pada tingkat antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran digital yang ditunjukkan dengan 95% dari 61 peserta didik atau 58 peserta didik membutuhkan adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi kosakata dalam bentuk digital.

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data melalui kegiatan observasi, wawancara dan angket analisis kebutuhan peserta didik, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan aplikasi Kotaru. Media ini dapat digunakan oleh seluruh peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas IV. Aplikasi Kotaru memuat *flash card* digital tentang kosakata Bahasa Indonesia yang terdapat dalam teks bacaan beserta maknanya. Teks bacaan ini akan disajikan per paragraf agar peserta didik tidak cepat merasa bosan saat membacanya. Dalam teks bacaan tersebut, terdapat macam-macam kosakata Bahasa Indonesia yaitu kata benda, kata kerja dan kata sifat. Selain itu, media pembelajaran ini juga berisi tentang latihan soal yang dikemas dalam permainan sederhana yang diberi nama Teko "Tebak Kosakata" yaitu menjodohkan makna kosakata dengan gambar yang sesuai. Permainan ini terdiri dari 3 jenis kuis yaitu 1) menjawab kosakata yang terdapat pada gambar, 2) menebak makna kosakata dari gambar yang tersedia dan 3) menebak gambar berdasarkan makna kosakata. Penelitian dan pengembangan aplikasi Kotaru dilakukan oleh peneliti dengan dilatarbelakangi oleh penelitian terdahulu dari Puspita (2023) dengan judul *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Peserta Didik Kelas I UPT SDN 68 Gresik*. Penelitian tersebut menjadi latar belakang peneliti dikarenakan memiliki kesamaan bentuk pengembangan media pembelajaran yaitu *flash card*. Selain itu, media pembelajaran juga memuat materi kosakata Bahasa Indonesia dan diperuntukkan bagi peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

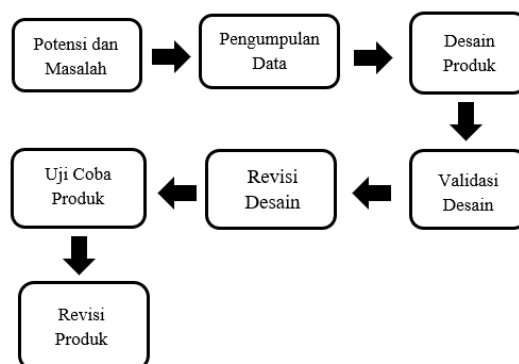
Pada era saat ini, media pembelajaran yang ideal adalah sebuah perangkat media yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dengan maksimal. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi kosakata di jenjang sekolah dasar memerlukan media yang berfokus pada pemahaman dan penguasaan kosakata agar peserta didik dapat melakukan komunikasi, mengerjakan tugas dan



berbagai aktivitas lainnya dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah inovasi media pembelajaran *flash card* berbasis aplikasi *smartphone* Android pada materi kosakata Bahasa Indonesia yang dapat digunakan oleh seluruh peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas IV.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan ingin mengetahui kelayakan dan uji keterbacaan dari produk aplikasi pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah gabungan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hal tersebut dikarenakan dari gabungan pendekatan yang diterapkan, maka akan diperoleh data yang lebih komprehensif. Pendekatan kualitatif menyajikan data yang lebih mendalam mengenai keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan. Pendekatan kuantitatif menyajikan data numerik yang dapat diukur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan memiliki 10 langkah penelitian namun peneliti hanya melaksanakan 7 langkah penelitian dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kelayakan dan uji keterbacaan dari produk yang dibuat. Berikut adalah gambar dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Sugiyono

Peneliti melaksanakan 7 langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Langkah pertama, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui potensi dan masalah pada 3 sekolah dasar yaitu SDN Kesamben 02, SDN Kesamben 04 dan SDN Kesamben 06. Observasi awal tersebut dilakukan melalui 3 metode yaitu observasi kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, wawancara bersama guru kelas IV dan penyebaran angket analisis kebutuhan pada seluruh peserta didik kelas IV. Langkah kedua, peneliti mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk yaitu analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sarana dan prasarana yang terdapat di dalam kelas serta penggunaan media pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru.

Langkah ketiga, peneliti membuat rancangan desain produk berdasarkan hasil akhir dari observasi awal yang telah dilakukan. Desain produk tersebut adalah media pembelajaran Bahasa Indonesia aplikasi *flash card* Kotaru untuk materi kosakata Bahasa Indonesia yang dapat diakses melalui *smartphone*. Langkah keempat, desain produk yang dirancang oleh peneliti selanjutnya akan mendapat validasi yang dilaksanakan oleh 3 ahli yaitu ahli materi, bahasa, dan media untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dibuat. Langkah kelima, peneliti melaksanakan perbaikan desain produk atas revisi yang diberikan oleh ahli materi, bahasa, dan media. Langkah keenam, produk yang telah dinyatakan layak oleh 3 ahli diuji coba kepada peserta didik sekolah dasar.

Uji coba keterbacaan produk dilaksanakan di UPT SDN Kesamben 02. Sasaran uji coba penggunaan aplikasi Kotaru adalah guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Langkah ketujuh, produk mendapat saran perbaikan dari guru dan peserta didik di sekolah dasar setelah diuji coba.



Seluruh saran dari guru dan peserta didik akan diterima oleh peneliti untuk meningkatkan kualitas produk agar lebih baik dari sebelumnya. Setelah melalui tahap revisi, peneliti tidak melakukan uji lapangan dikarenakan tujuan awal dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan uji keterbacaan dari produk yang telah dibuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2024 di 4 sekolah dasar yaitu UPT SDN Kesamben 02, UPT SDN Kesamben 03, UPT SDN Kesamben 04 dan UPT SDN Kesamben 06. Penelitian dilakukan kepada 4 guru kelas IV dan 15 peserta didik kelas IV. Sebelum melalui tahap uji coba, produk melalui tahap validasi produk dengan ahli materi, bahasa, dan media.

Validasi Produk

Ahli materi dan bahasa yang menjadi validator aplikasi Kotaru adalah guru dari SDI Aisyiyah Jatinom Blitar serta dosen dari Universitas Islam Balitar dan Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Hasil validasi adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Perhitungan Hasil Validasi Materi

Nomor Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Total Skor
1	5	5	4	14
2	5	4	4	13
3	5	5	4	14
4	5	5	4	14
5	5	5	4	14
6	4	4	4	12
7	5	5	4	14
Total Skor				95
Skor Maksimal				105
Presentase				90,4 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi mendapatkan total skor sebesar 95 dari 105 dengan persentase sebesar 90,4 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Kotaru termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli materi berpendapat bahwa muatan materi dalam aplikasi Kotaru sesuai dengan materi kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dan tingkat perkembangan peserta didik. Materi kosakata dalam aplikasi sesuai dengan capaian pembelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV. Materi yang disajikan ke dalam bentuk *flash card* tersampaikan dengan jelas. *Flash card* yang terdapat dalam aplikasi memuat kosakata dan maknanya dengan disertai oleh gambar yang dapat memperjelas muatan materi. Penyusunan latihan soal dalam aplikasi sesuai dengan materi kosakata untuk peserta didik kelas IV. Penyajian materi kosakata tersusun dengan sistematis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Salim, dkk (2020) bahwa ketepatan pemilihan media pembelajaran dinilai dengan menggunakan 4 model prinsip dan kriteria: kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan fasilitas pendukung yang dievaluasi secara sumatif atau menyeluruh dan komprehensif.

Tabel 2. Perhitungan Hasil Validasi Bahasa

Nomor Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Total Skor
1	4	4	4	12
2	5	5	4	14
3	5	4	4	13
4	5	4	4	13
5	5	5	4	14
Total Skor				66



Skor Maksimal	75
Presentase	88

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi mendapatkan total skor sebesar 66 dari 75 dengan persentase sebesar 88 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Kotaru termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli bahasa berpendapat bahwa penggunaan bahasa pada aplikasi Kotaru telah menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan komunikatif. Seluruh sistem pengoperasian aplikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Aplikasi ini dapat menjadi sarana untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan jelas dan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir mereka. Guru dapat memanfaatkan aplikasi Kotaru dalam pembelajaran kosakata dikarenakan media tersebut menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wulandari, dkk (2023) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dan keterlibatan antara siswa dan media. Pendapat lainnya juga disampaikan oleh Maharani, dkk (2024) bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai sarana komunikasi yang memudahkan antara pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Ahli media yang menjadi validator media pembelajaran Kotaru adalah guru dari SDI Aisyiyah Jatinom Blitar dan dosen dari Universitas Islam Balitar. Hasil validasi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Perhitungan Hasil Validasi Media

Nomor Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Total Skor
1	4	5	5	14
2	4	5	5	14
3	4	5	5	14
4	5	4	5	14
5	5	5	4	14
6	5	4	4	13
7	5	5	5	15
8	5	5	4	14
9	5	5	4	14
10	5	5	5	15
11	4	5	5	14
12	5	5	5	15
Total Skor				170
Skor Maksimal				180
Presentase				94, 4 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi mendapatkan total skor sebesar 170 dari 180 dengan persentase sebesar 94,4 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Kotaru termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media berpendapat bahwa aplikasi Kotaru memiliki tampilan yang menarik sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV. Selain itu, tampilan tema dari aplikasi tersebut disesuaikan dengan materi tentang bentang alam sehingga menampilkan beragam objek yang berkaitan dengan alam sekitar. Media memuat materi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kosakata. Media juga memiliki petunjuk penggunaan yang mudah dipahami sehingga peserta didik mudah untuk menggunakannya. Petunjuk penggunaan dirancang dengan menyesuaikan langkah-langkah pengoperasian aplikasi mulai dari saat membuka aplikasi hingga keterangan setiap tombol dalam aplikasi. Selain itu, *flash card* kosakata Bahasa Indonesia yang memuat gambar dan tulisan dapat membantu peserta didik untuk memahami dan memaknai berbagai jenis kosakata dengan tepat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rahman & Haryanto (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flash card* membantu memperjelas pesan dan informasi, memfasilitasi dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.



Uji Keterbacaan Produk

Uji keterbacaan guru dilakukan oleh peneliti dengan menunjukkan aplikasi Kotaru melalui *smartphone* Android kepada guru kelas IV. Hasil dari uji coba produk adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Angket Keterbacaan Guru

Nomor Pernyataan	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Guru 4	Total Skor
1	5	4	5	4	18
2	5	5	5	4	19
3	5	5	5	4	19
4	4	5	5	4	18
5	4	5	5	5	19
6	4	4	5	5	18
7	5	5	5	5	20
8	5	5	5	5	20
9	4	5	5	4	18
10	4	5	5	5	19
11	4	5	5	5	19
12	4	5	5	5	19
Total Skor					226
Skor Maksimal					240
Presentase					94,1 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji keterbacaan guru mendapatkan total skor sebesar 226 dari 240 dengan persentase sebesar 94,1 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Kotaru termasuk dalam kategori sangat layak. Guru kelas IV berpendapat bahwa aplikasi Kotaru 1) memiliki tampilan yang menarik, 2) objek yang terdapat dalam media dapat terlihat dengan jelas, 3) pemilihan animasi dan warna tersaji dengan tepat dan seimbang, 4) penggunaan bahasa dalam media tersusun dengan efektif dan komunikatif serta 5) muatan materi kosakata dalam media jelas dan mudah disampaikan kembali kepada peserta didik. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama guru yang menyatakan bahwa tampilan media terlihat dengan jelas, petunjuk penggunaan dapat dipahami sehingga peserta didik dapat menggunakan media dengan mudah, penyusunan kalimat pada media mudah dipahami, teks pada media terbaca dengan jelas dan penggunaan bahasa pada media komunikatif sehingga peserta didik dapat mengikuti seluruh arahan dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan fungsi media pembelajaran yang dinyatakan oleh Hamalik (1994) bahwa media pembelajaran memiliki salah satu tugas edukatif dari media komunikasi yaitu bahwa setiap tindakan media komunikasi memiliki ciri-ciri edukatif karena memberikan efek pendidikan.

Uji keterbacaan siswa dilakukan oleh peneliti dengan menunjukkan aplikasi Kotaru melalui *smartphone* Android kepada peserta didik kelas IV. Hasil dari uji coba produk adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Angket Keterbacaan Siswa

Nomor Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total Skor
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
Total Skor																114



Skor Maksimal	120
Presentase	95

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji keterbacaan mendapatkan total skor sebesar 109 dari 120 dengan persentase sebesar 95 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Kotaru termasuk dalam kategori sangat layak. Peserta didik kelas IV berpendapat bahwa aplikasi Kotaru 1) petunjuk penggunaan media mudah dipahami, 2) alur penggunaan media mudah dipahami, 3) tampilan teks pada media terbaca dengan jelas, 4) gambar yang tersedia dapat membantu peserta didik dalam memahami teks yang disajikan, 5) *background* pada media terdengar dengan jelas dan tidak mengganggu selama penggunaan, 6) penggunaan bahasa pada media mudah dipahami, 7) muatan materi kosakata pada media mudah dipahami dan 8) petunjuk pengerjaan soal pada media mudah dipahami sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan baik. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama peserta didik yang menyatakan bahwa peserta didik menyukai aplikasi Kotaru dikarenakan petunjuk penggunaan media mudah dipahami, teks dan gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas, *background* pada media tidak mempengaruhi peserta didik selama penggunaan, penggunaan bahasa dan penyusunan kalimat mudah dipahami, penyampaian materi kosakata Bahasa Indonesia dapat dipahami dengan baik, serta latihan soal dan permainan Teko (Tebak Kosakata) dapat membantu peserta didik untuk memahami materi kosakata Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti dapat mengetahui bahwa aplikasi Kotaru membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari materi kosakata Bahasa Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Khoirina & Arsanti (2022) yang menyatakan bahwa siswa mendapat manfaat dari media pembelajaran yang menarik karena membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, meningkatkan efisiensi belajar siswa, meningkatkan konsentrasi belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran berupa *flash card* yang dikemas ke dalam bentuk aplikasi Android. Berdasarkan hasil validasi dan uji keterbacaan yang telah dilakukan oleh peneliti, aplikasi Kotaru sangat layak digunakan. Aplikasi ini memiliki tampilan dan fitur yang menarik sehingga peserta didik tertarik menggunakannya sebagai sarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permainan dalam aplikasi ini adalah sebuah permainan edukasi yang dibuat dengan tujuan agar peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan melalui kegiatan yang menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan konsep dari permainan edukasi yang disampaikan oleh Rahmi (dalam Imawati, dkk. 2022) bahwa *game* edukasi adalah *game* yang secara khusus dikembangkan untuk mengedukasi pengguna tentang pembelajaran, pengembangan ide dan pengetahuan tertentu serta membimbing mereka dalam melatih kemampuan dan memotivasi mereka untuk memainkannya. Permainan edukasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan penyampaian materi disajikan dengan tampilan yang menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan tujuan penerapan dari permainan edukasi bagi peserta didik yang disampaikan oleh Windawati & Koeswanti (2021) bahwa *game* edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Selain memiliki tampilan yang menarik, aplikasi Kotaru mudah digunakan kapan saja dan di mana saja dikarenakan media tersebut adalah aplikasi berbasis *smartphone* Android. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Irawan (dalam Ardiansyah, dkk., 2021) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran berbasis Android memberikan beberapa keuntungan, antara lain (1) kemampuan untuk digunakan kapan saja dan dari lokasi mana saja; (2) sebagian besar perangkat lebih murah dibandingkan dengan PC *desktop*; dan (3) ukuran perangkat yang lebih kecil sehingga lebih mudah dibawa dibandingkan dengan PC *desktop*. *Smartphone* Android menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan dikarenakan



memberikan manfaat bagi peserta didik yang dapat menggunakannya dengan bijak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nasution (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran menjadi semakin relevan dan penting. Aplikasi-aplikasi pembelajaran berbasis Android menawarkan berbagai fitur yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih interaktif dan menarik. Selain itu, kemudahan akses informasi yang disediakan oleh aplikasi-aplikasi tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel, tanpa terikat oleh ruang dan waktu.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup sejumlah materi yang harus dikuasai peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikannya, termasuk materi kosakata Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan angket analisis kebutuhan peserta didik, peneliti menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada materi kosakata yang ditunjukkan guru masih belum maksimal. Hal tersebut menimbulkan permasalahan yang dialami peserta didik yaitu kesulitan untuk memahami dan memaknai kosakata baru Bahasa Indonesia dalam teks bacaan. Dari permasalahan tersebut, peneliti termotivasi untuk membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi kosakata Bahasa Indonesia agar mampu menunjang kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih menarik yang diberi nama Kotaru (Kenali Kosakata Baru).
2. Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran berupa *flash card* yang dikemas ke dalam bentuk aplikasi Android. Berdasarkan hasil validasi dan uji keterbacaan yang telah dilakukan oleh peneliti, aplikasi Kotaru sangat layak digunakan. Aplikasi ini memiliki tampilan menarik serta mudah digunakan kapan saja dan di mana saja dikarenakan media tersebut berbentuk aplikasi berbasis *smartphone* Android.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Jurnal PAUD*. 3(1): 35-44.
- Ardiansyah, A., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Torso (APTOR) Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar Materi Alat Gerak Manusia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(3): 9440-9448.
- Arios, E. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Model Pembelajaran Scramble Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 040551 Lau Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5(2): 1-4.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. PT Citra Aditya Bakti. Bandung.
- Imawati, I. A. P. F, dkk. (2022). Implementasi Game Edukasi Tebak Gambar Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*. 12(2): 35-42.
- Jamjam. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*. 8(1): 392-406.
- Khoirina, A. & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*. Bojonegoro.
- Maharani, A. S, dkk. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal BIONatural*. 11(1): 76-83.
- Nasution, H. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Kisaran. *Jurnal Edukatif*. 2(2): 215-219.
- Rahman, B. & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*. 2(2): 127-137.
- Salim, A., dkk. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*. 20(1): 102-116.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.



- Windawati, R. & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(2): 1027-1038.
- Wulandari, A. P., dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*. 5(2): 3928-3936.
- Zahro, dkk. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*. Bengkulu.