

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN TEBAK GAMBAR PADA TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Elfin Purnama Sari¹, Innany Mukhlishina²

Universitas Muhammadiyah Malang¹, Universitas Muhammadiyah Malang²

Pos-el: elfinpurnamasari13@gmail.com¹, innany@umm.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi dan menciptakan suasana kelas agar tetap kondusif dan untuk menghindari kemungkinan terjadinya permasalahan yang muncul dalam kelas, diperlukan keterampilan guru dalam menerapkan strategi pengelolaan kelas yang kondusif melalui pengembangan media papan tebak gambar pada teks deskripsi siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Sebanyak 15 siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 8 Dau menjadi sampel dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket validasi dan angket respon siswa. Hasil validitas media pembelajaran Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi dinyatakan valid setelah dilakukan review oleh ahli media dan materi dengan presentase tingkat pencapaian hasil dari ahli media yaitu sebesar 80% dan presentase tingkat pencapaian hasil dari ahli materi yaitu sebesar 96% dengan kategori layak. Dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat keterterapan dan kemenarikan media pembelajaran, dengan hasil presentase tingkat pencapaian sebesar 96% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Papan Tebak Gambar, Teks Deskripsi.

ABSTRACT

The purpose of this research is to overcome and create a classroom atmosphere so that it remains conducive and to avoid the possibility of problems arising in class, teacher skills are needed in implementing conducive classroom management strategies through developing picture guessing board media in the description text of grade 1 elementary school students. This type of research is development research (R&D) with the ADDIE development model. A total of 15 grade 1 students at SD Muhammadiyah 8 Dau became the sample in this study. This study uses a qualitative and quantitative approach. Data collection techniques were carried out by observation, interviews, questionnaires and documentation. The data collection instrument used was a validation questionnaire and a student response questionnaire. The results of the validity of the learning media Guess Board Pictures on the Description Text were declared valid after being reviewed by media and material experts with the percentage of the achievement level of results from media experts, namely 80% and the percentage of achievement levels of results from material experts, namely 96% with the feasible category. Field trials were carried out to determine the level of applicability and attractiveness of learning media, with the results of an achievement level percentage of 96% in the very good category.

Keywords: Media Development, Picture Guess Board, Description Text.

1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar atau biasa disingkat SD adalah jenjang pendidikan pertama

yang diwajibkan oleh Negara. Model pembelajaran di jenjang ini adalah pengenalan kepada istilah belajar dan

pendidikan. Salah satu pembelajaran yang wajib tirepakan sesuai dengan kurikulum 2013 adalah pelajaran Bahasa Indonesia, dijelaskan bahwa: “Pembelajaran bahasan Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasan Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penugasan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia”. Pada usia 7-15 tahun, pengenalan bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat diperlukan, karena pada usia ini anak sedang beradaptasi untuk membentuk karakter pribadi (Hidayah, 2015).

Pada umumnya pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mudah dipelajari, namun untuk melaksanakan belum semua dapat menyadari sebagai salah satu pelajaran yang sangat penting dan harus di kuasai. Salah satu penyebabnya yaitu kurang strategisnya cara penyampaian guru sehingga siswa merasa tertarik dan tidak adanya rasa keingin tahaun yang tinggi akan pembelajaran yang dipelajari. Sehingga siswa tidak bersemangat dan bertanggung jawab dalam pembelajaran ataupun mengerjakan tugas selama proses pembelajaran. Dampak belajar siswa cenderung pasif dan mereka lebih memilih untuk bermain sesuka hati, tidak memperhatikan dan merasa bosan dibandingkan dengan harus belajar. Hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran menurut Nana Sudjana (2005:61) dapat dilihat sebagai berikut:

a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.

- b. Terlibat dalam pemecahan masalah.
- c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- g. Melatih diri dalam memecahkan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka bisa dilakukan dengan cara pengelolaan kelas menggunakan media bervariasi salah satunya yaitu diterapkan media papan tebak gambar dalam teks deskripsi agar anak merasa tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia selain itu dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dari hal baru yang diterapkan oleh guru seperti halnya media berupa gambar, sehingga motivasi belajar siswa akan semakin tinggi dan membaik dari sebelumnya.

Ahmad Rohani (1997:76) menyatakan bahwa gambar sangat penting digunakan dalam usaha menjelaskan pengertian kepada siswa. Sehingga dengan menggunakan gambar, siswa akan lebih memperhatikan benda-benda yang berkaitan dengan pelajaran. Gambar termasuk media pembelajaran yang mudah dan murah serta memiliki makna yang besar untuk meningkatkan nilai pengajaran karena gambar akan memberikan pengalaman dan pengertian yang lebih luas, lebih jelas dan tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Gambar juga memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yaitu menyampaikan dan memberikan penjelasan kepada siswa mengenai informasi, pesan, ide, dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan

bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan yang lebih bermakna.

Media gambar merupakan media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi untuk penulisan teks deskripsi. Media gambar ini mampu membantu siswa dalam memahami makna yang terkandung didalamnya yang dimana sangat membantu memudahkan peserta didik dalam penulisan teks deskripsi. Melalui media gambar guru dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara aktif dalam pemahaman konsep dasar dari materi tersebut. Media gambar sangat menyenangkan bagi siswa karena dari segi bahan yang digunakan dalam pembuatannya sangat menarik dan praktis bagi pengguna. Penggunaan media papan tebak gambar dapat mendorong keaktifan dan berpikir kritis siswa akan semakin tinggi.

Media gambar memiliki kelebihan dalam penggunaannya seperti penyampaian materi menjadi konkret, menyenangkan, meningkatkan daya piker kritis siswa, merangsang pikiran. Media gambar juga dapat meningkatkan kreatifitas dalam menebak makna dari setiap gambar yang dilihat, selain itu siswa menjadi lebih aktif dan memperoleh pembelajaran yang bermakna, dapat melatih siswa dalam berkomunikasi saat berkelompok, menimbulkan motivasi dan rasa keingintahuan.

Usaha yang dapat dilakukan dari kejenuhan siswa ketika dalam proses pembelajaran yaitu guru dapat melakukan pengelolaan kelas secara variasi yakni salah satunya yaitu ketika dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru dapat menerapkan media pembelajaran papan tebak gambar dalam teks deskripsi yang dimana yang menjadi faktor utama siswa tidak tertarik pada pembelajaran bahasa Indonesia tepatnya dalam materi teks Deskripsi.

Dengan diterapkannya media tersebut siswa akan dengan semangat dalam belajar terkait teks deskripsi serta dapat meningkatkan daya tarik dan rasa ingin tahu siswa akan materi yang dipelajari, terutama pada penulisan teks Deskripsi melalui gambar sangatlah penting bagi siswa dengan demikian siswa akan lebih mudah mengekspresikan diri melalui ide mereka yakni penulisan teks deskripsi pada gambar.

Pembelajaran menulis di Sekolah Dasar merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik (Azizah, 2016: 314). Selain itu, Dalman (2015: 3) menjelaskan bahwa menulis adalah sebuah proses kreatif dalam menuangkan gagasan berbentuk bahasa tulis dengan tujuan untuk memberitahu, meyakinkan, dan menghibur orang lain. Adapun pendapat Nurhuda (2018: 2) yang menjelaskan bahwa aktivitas menulis bukan hanya sekedar menghadirkan pikiran atau perasaan, melainkan kegiatan menuangkan ide, pengetahuan, ilmu dan gagasan dalam bahasa tulis. Oleh karena itu, untuk menghasilkan tulisan yang baik tentunya harus dilakukan berkali-kali dengan cara latihan (Fatkasari dan Heru, 2017: 728).

Dengan demikian, dalam menulis diperlukan keterampilan dalam menuangkan ide gagasan atau ide secara jelas dan mampu menggunakan kalam yang efektif dan mudah untuk dipahami dan menggunakan kaidah kebahasaan yang sesuai agar pembaca kan dengan mudah memahi maksud dan makna dari penulisan tersebut, terutama dalam penulisan teks deskripsi melalui gambar selain penulis yang dengan mudah dalam menuliskan teks dekripsi maka pembaca juga akan lebih merasa menyenangkan dan tertarik akan penulisan tersebut yang dimana penulisan tersebut merupakan sebuah ungkapan makna yang terkandung dalam sebuah gambar yang diamati dengan baik dan teliti.

Pembelajaran kegiatan menulis di sekolah dasar mencakup dua bagian, yaitu pembelajaran menulis permulaan dan menulis lanjut. Hal ini sejalan dengan pendapat Santoso (2013: 8-35) yaitu pembelajaran dalam kegiatan menulis di sekolah dasar terdiri dari menulis permulaan dan menulis lanjut. Menulis permulaan di kelas rendah yaitu kelas satu sampai dengan tiga. Sedangkan menulis lanjut dilaksanakan di kelas tinggi yaitu kelas empat sampai enam dan menulis lanjutan merupakan pengembangan dari menulis permulaan peserta didik.

Dalman (2015:94) menjelaskan bahwa karangan deskripsi merupakan karangan yang melukiskan atau menggambarkan suatu objek atau peristiwa tertentu dengan kata-kata secara jelas dan terperinci sehingga pembaca seolah-olah turut merasakan atau mengalami langsung apa yang dideskripsikan penulis. Adapun pendapat Tarigan (2015:52) menyatakan bahwa karangan deskripsi ialah tulisan yang berusaha melukiskan dan mengemukakan objek yang sedang dibicarakan (seperti orang, tempat, suasana atau yang lainnya). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karangan yang menjelaskan, melukiskan tentang suatu hal secara rinci, sehingga membuat pembaca seolah-olah menghayati, melihat, mendengar, dan merasakan langsung objek yang dipaparkan.

Keraf dalam (Dalman, 2018:95) menjelaskan bahwa karangan deskripsi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut, (1) berisi tentang perincian sehingga objeknya terbayang di depan mata, (2) dapat menimbulkan kesan dan daya khayal pada pembaca, (3) berisi penjelasan yang menarik minat orang lain, (4) menyampaikan sifat dan perincian wujud yang dapat ditemukan dalam objek itu, dan (5) menggunakan bahasa yang hidup, kuat, dan semangat. Oleh karena itu, untuk mudah dipahami dalam menulis karangan deskripsi perlu

memiliki kriteria tertentu, antara lain kesesuaian judul, kerapian tulisan dan ketepatan diksi, struktur penulisan karangan, dan kesesuaian gagasan karangan, dan eyd (Nurgiyantoro, 2014: 440).

Dari masalah keaktifan belajar siswa yang di alami oleh siswa kelas I SD Muhammadiyah 8 Dau dapat dikembangkan dan ditingkatkan keaktifan belajarnya menggunakan media papan tebak gambar dalam teks deskripsi. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pengajaran kepada siswa yakni dengan memudahkan untuk menyampaikan materi dan di sisi lain juga sangat membantu siswa dalam proses belajar yang dimana siswa menjadi aktif dalam belajar, memiliki daya beripikir yang kritis, memiliki ketertarikan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta semangat yang tinggi untuk mencoba dan mengeluarkan ide ide baru baik dalam lingkungan sekolah maupun dilingkungan social yang ada di sekitarnya. Hal itu akan memicu motivasi orang lain untuk terus belajar dan mengekspresikan diri melalui bakat dan minat yang dimiliki.

Keterkaitan/urgensi dari penelitian ini yaitu kurangnya pemahaman materi pembelajaran teks deskripsi pada peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 8 Dau yang dimana peserta didik masih bingung cara memaknai sebuah kalimat yang dapat dalam sebuah gambar, maka dari itu peneliti melakukan pengembangan daya tarik pembelajaran pada teks deskripsi melalui pengembangan media papan tebak gambar untuk mempermudah daya cerna dan daya ingat peserta didik pada materi deskripsi.

2. METODE PENELITIAN

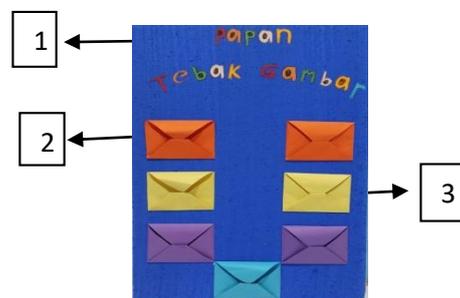
Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian Research and Development (R&D) atau disebut juga dengan penelitian pengembangan.

Dalam penelitian yang menjadi sampel yaitu siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 8 Dau sebanyak 15 siswa. Metode pengumpulan data yang dipakai peneliti dalam penelitian adalah dengan menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dalam kegiatan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui lembar angket validasi dan angket respon siswa. Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Tahap-tahap (prosedur) dari model pengembangan ADDIE sendiri terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, dan penerapan (Bakhari, 2019).

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan peneliti untuk menganalisis permasalahan yang terjadi. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data dan menganalisis masalah yang terjadi dilapangan (SD Muhammadiyah 8 Dau), yang diperoleh melalui kegiatan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan Ibu Zubaeti, S.Pd. selaku guru kelas 1 SD Muhammadiyah 8 Dau. Observasi dilakukan secara acak untuk mengetahui kondisi dan fakta yang terdapat dilapangan.

Dari hasil analisis kebutuhan siswa yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan permasalahan yang terkait pengelolaan kelas yang dimana kelas tidak bisa di atasi atau tidak kondusif disebabkan kurang bervariasinya guru dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti telah merancang media pembelajaran yakni “Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi”. Media ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan tebak gambar yang dimana siswa akan mendeskripsikan makna dari gambar tersebut yang kemudian teks

deskripsi tersebut di tulis lalu dipresentasikan. Berikut ini merupakan rancangan desain dan hasil media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

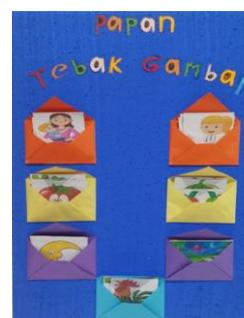


Gambar 1. Rancangan Desain Media Papan Tebak Gambar

Keterangan Gambar:

1. Bagian 1, merupakan judul dari media pembelajaran “Papan Media Tebak Gambar”.
2. Bagian 2, merupakan macam-macam gambar.
3. Bagian 3, merupakan amplop atau sampul yang berisikan gambar.

Tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini media pembelajaran Papan Tebak Gambar dibuat untuk kemudian dilakukan penilaian oleh ahli media dan materi dengan menggunakan instrument angket validasi. Berikut merupakan hasil akhir dari media pembelajaran Papan Tebak Gambar yang dibuat.



Gambar 2. Media Pembelajaran Papan Tebak Gambar

Untuk menguji kevalidan media pembelajaran “Papan Media Tebak Gambar” pada kelas 1 SD

Muhammadiyah 8 Dau, dilakukan uji validasi media yang dilakukan oleh ahli media, uji validasi materi oleh ahli materi dengan menggunakan instrument lembar angket validasi. Data ini diproses dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh lalu dibandingkan dengan jumlah skor yang diharapkan sehingga didapat presentase kelayakan (Arikunto dalam Hasan & Larumbia, 2021). Untuk menghitung presentase kelayakan digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor tertinggi

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian ini diidentifikasi dengan presentasi skor. Semakin besar skor yang diperoleh produk dari hasil validasi semakin baik tingkat kelayakannya. Berikut ini kriteria pengambilan keputusan dalam validasi (Setiawan et al., 2021).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Presentase	Keterangan
1	80% - 100%	Layak
2	60% - 79,99%	Cukup Layak
3	50% - 59,99%	Kurang Layak
4	0% - 49,99%	Tidak Layak (diganti)

Tahap *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap media yang sudah dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dan keterterapan media pembelajaran Papan Tebak Gambar dengan menggunakan instrument berupa angket respon siswa yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi). Setelah dilakukan uji coba media pembelajaran kepada siswa kelas 1 dalam kegiatan praktek mengajar,

peneliti sudah mengetahui dan dapat mengukur tingkat keberhasilan danri produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini, peneliti dapat melakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan, agar media pembelajaran “Papan Tebak Gambar” ini benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Ketidak kondusifnya kelas pada saat kegiatan pembelajarn bahasa Indonesia, yang dimana peserta didik sering merasa bosan dan jenuh dan tidak memiliki semangat serta daya Tarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswam menjadi tidak bertanggung jawab akan tugasnya sebagai pelajar, namun demikian hal tersebut disebkan pengelolaan kelas yang monoton dan tidak adanya variasi yang dilakukan atau diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut guru menerapkan pengelolaan kelas yakni mengembangkan cara mengajar yakni menggunakan media papan tebak gambar pada teks deskripsi,dengan diterapkannya media tersebut peserta didik menjadi semangat.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, dan penerapan (Bakhri, 2019). Hasil dari media yang dikembangkan berupa produk media pembelajaran Papan Tebak Gambar, penelitian ini menggunakan pendekatan. Hasil dari penelitian “Pengembangan Media

“Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi kelas 1 Sekolah Dasar Muhammadiyah 8 Dau” dikatakan “valid” setelah dilakukan penilaian validitas oleh ahli media dan materi.

Tabel 2. Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Ukuran media pembelajaran (Papan Tebak Gambar)	Ukuran papan tebak gambar sesuai dengan standar	✓				
		Kesesuaian ukuran dengan materi isi media	✓				
2	Desain Cover	Ilustrasi cover menggambarkan isi/materi	✓				
		Desain cover terdapat adanya amplop berisi gambar	✓				
3	Desain Isi Media Papan Tebak Gambar	Kesesuaian gambar dengan tujuan pembelajaran	✓				
		Penggunaan papan tebak gambar	✓				

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Nilai validasi media/ } P = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Tabel 3. Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
		Kelengkapan materi pembelajaran dengan indikator	✓				
		Kedalaman materi	✓				
		Kekuratan gambar dan ilustrasi	✓				
		Materi mudah dipahami	✓				
		Gambar yang digunakan mudah ditebak	✓				
2	Aspek Kelayakan Gambar	Gambar yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	✓				
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓				
		Sesuai dengan tingkat perkembangan pola pikir siswa	✓				
3	Aspek Penyajian	Contoh dari beberapa gambar profesi, benda-benda dan buah-buahan serta sayuran	✓				
		Contoh	✓				

		gambar sesuai dengan materi	
4	Aspek Belajar Mandiri	Dapat menarik rasa ingin tahu siswa	✓

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$\text{Nilai validasi materi} / P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Media pembelajaran Papan Tebak Pada Teks Deskripsi yang berbasis permainan dinilai dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajardan tidak mudah jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap implementasi didapatkan presentase sebesar 96%, dengan kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan respon positif siswa, dimana siswa merasa senang, dan lebih termotivasi untuk semangat belajar, tidak merasa jenuh selama pembelajaran dan merasa terbantu dalam memahami materi tentang teks deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran Papan Tebak Gambar.

4. SIMPULAN

Ketidak kondusifnya kelas pada saat kegiatan pembelajarn bahasa Indonesia, yang dimana peserta didik sering merasa bosan dan jenuh dan tidak memiliki semangat serta daya Tarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa menjadi tidak bertanggung jawab akan tugasnya sebagai pelajar, namun demikian hal tersebut disebkan pengelolaan kelas yang monoton dan tidak adanya variasi yang dilakukan atau diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut guru menerapkan pengelolaan kelas yakni mengembangkan cara mengajar yakni menggunakan media papan tebak gambar pada teks deskripsi, dengan diterapkannya media tersebut peserta didik menjadi semangat, merasa

penasaran dan tertarik akan pembelajaran menggunakan media tersebut serta meningkatnya daya berpikir kritis siswa dikarenakan media yang di terapkan oleh guru, dengan demikian pembelajaran yang diikuti berjalan dengan baik dan terkendalikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arianty, R., Restian, A., & Mukhlisina, I. (2021). pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal kecamatan Lawang-Malang pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7 (1), 1-12.
- Basrochah. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengenal huruf melalui Penerapan Metode Bermain Kartu Kata di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta*. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Casmudi, C., & Prasetyo, K. H. (2023). Pemanfaatan Alat Komunikasi Pembelajaran Online Jenjang Pendidikan Dasar (SD dan SMP/MTs) pada Era Pandemi Covid 19. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6 (1), 558-564.
- Danawati, M. G., Mukhlisina, I., & Wijayaningputri, A. R. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Android Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter Sebagai Optimalisasi Pembelajaran Tematik. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5 (5), 1793-1798.
- Diana, D. R., & Agustiani, I. (2020). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata bagi Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 2 (1), 10–18.

- <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.23>.
- Indriawati, P., Prasetya, K. H., Susilo, G., Sari, I. Y., & Hayuni, S. (2023). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 3 Balikpapan. *Jurnal Koulutus*, 6 (1).
- Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang, Jamaludin, A. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Mukhlishina, I. (2017). Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5 (2), 791-798.
- Mukhlishina, I., Danawati, M. G., & Wijayaningputri, A. R. (2023). Penerapan Modul Ajar sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka pada Siswa Kelas IV di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4 (1), 126-133.
- Nurhayati, D., Hermanto, H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan Modul Digital Materi Teks Fabel Di Kelas VII SMP: Studi Analisis Kebutuhan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5 (2), 424-429.
- Saragih, K., Damanik, A. L., Siahaan, P. R. A., & Hasibuan, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Melalui Penerapan Strategi RAFT (Role-Audience-Format-Topic) Pada Siswa Kelas VII SMP Nasrani 2 Medan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5 (2), 418-423.
- Silitonga, G. R., Ningsih, W., & Ariga, H. P. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia Melalui Media Gambar Di Kelas XI SMA Swasta Free Methodist Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5 (2), 450-455.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3 (2), 106-117.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Melalui Pemberian Tugas Pada Siswa Kelas Tinggi SDN 024 Samarinda Utara. *Jurnal Basataka (JBT)*, 4 (1), 46-53.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2022). Permasalahan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Masa Pandemi Covid-19 Siswa Sekolah Dasar di Kota Samarinda. *Jurnal Basicedu*, 6 (6), 10067-10078.