

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS PERMAINAN
BAHASA UNTUK PEMBELAJARAN KOSA KATA KELAS I
SDN MOJOROTO 4**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Gunam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

AZIZAH MARTHA KINANTY

NPM : 2114060296

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi oleh:

Azizah Martha Kinanty
NPM: 2114060296

Judul:

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS PERMAINAN BAHASA UNTUK
PEMBELAJARAN KOSA KATA KELAS I SDN MOJOROTO 4**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 24 Juni 2025

Pembimbing I



Rian Damariswara, M.Pd.
NIDN. 0728129001

Pembimbing II



Drs. Agus Budianto, M.Pd.
NIDN. 002208658

Skripsi oleh:

Azizah Martha Kinanty
NPM: 2114060296

Judul:

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS PERMAINAN BAHASA UNTUK
PEMBELAJARAN KOSA KATA KELAS I SDN MOJOROTO 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi pada
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd.
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Agus Budianto, M.Pd.



Mengetahui,
Dean FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
KE NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Azizah Martha Kinanty
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Trenggalek/ 23 Maret 2003
NPM : 2114060296
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 24 Juni 2025

Yang Menyatakan



Azizah Martha Kinanty

NPM: 2114060296

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar,
maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan”

-Imam Syafi’i

Lembaran yang indah ini lembaran persembahan,

yang saya persembahkan untuk Ibu dan Ayah.

Orang hebat yang selalu menjadi penyemangat sebagai

sandaran terkuat dari pengerjaan lembaran ini.

Tiada hentinya mereka memberikan semangat dan penuh kasih sayang.

Setetes keringat mereka yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju.

Terima kasih untuk semua doa dan dukungan ibu dan ayah.

Sehingga saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu!

ABSTRAK

Azizah Martha Kinanty: Pengembangan Modul Berbasis Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Kosakata Kelas I SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2024/2025, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Pengembangan, Modul, Permainan Bahasa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi, wawancara dan tes yang dilakukan di SDN Mojoroto 4. Diketahui bahwa pada kegiatan proses pembelajaran guru menyajikan materi hanya menggunakan buku paket untuk sumber pembelajaran dengan metode ceramah. Kurangnya inovasi untuk menyajikan materi menjadikan siswa kurang memahami dan menguasai materi kosakata. Sehingga proses pembelajaran akan terasa monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

Tujuan pengembangan pada penelitian ini meliputi: 1) Untuk mengetahui kevalidan modul berbasis permainan bahasa untuk pembelajaran kosakata kelas I di SDN Mojoroto 4, (2) Untuk mengetahui kepraktisan modul berbasis permainan bahasa untuk pembelajaran kosakata kelas I di SDN Mojoroto 4, (3) Untuk mengetahui keefektifan modul berbasis permainan bahasa untuk pembelajaran kosakata kelas I di SDN Mojoroto 4.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) Hasil kevalidan dari validator ahli modul diperoleh presentase sebesar 92% dan validator ahli materi diperoleh presentase sebesar 80% jika diakumulasikan menjadi 86 sehingga uji kevalidan modul dikategorikan sangat valid, (2) Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh presentase sebesar 94% dan hasil uji kepraktisan angket respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 95% dan uji coba luas memperoleh presentase sebesar 92% Sehingga modul dapat dikategorikan sangat praktis, (3) Hasil uji keefektifan pada uji coba terbatas diperoleh presentase secara klasikal sebesar 100% dan hasil uji keefektifan pada uji coba luas diperoleh sebesar 100% Sehingga modul sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa modul berbasis permainan bahasa pembelajaran kosakata dinyatakan sangat valid, sangat efektif dan sangat praktis untuk digunakan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktu yang telah di tetapkan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Berbasis Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Kosakata Kelas I SDN Mojoroto 4” disusun guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Rian Damariswara, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama mengerjakan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu Guru SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang telah membantu memberikan informasi serta data saat observasi berlangsung.
8. Siswa-siswi kelas I SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang telah membantu dalam observasi sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.

9. Kedua orang tua penulis, Ayah Shodiqin dan Ibu Tumini. Beliau memang tidak sempat duduk di bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi dan memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada saudara laki laki penulis, Adik Muhammad Wildan Ibnu Romadhon yang telah memberikan dukungan dan do'a hingga penulis mampu menyusun skripsi dengan baik.
11. Kepada sahabat penulis, I'in Nur Rahmawati teman dari semester I sampai sekarang yang telah menemani dan saling support dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada teman-teman yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan saran dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Ucapan terima kasih juga di sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahasa penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, bahasa dan penulisannya. Hal ini di sebabkan keterbatasan kemampuan, pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, segala kritik dan saran akan selalu penulis terima dengan lapang dada dan pikiran jernih demi perbaikan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan kemajuan pendidikan di masa mendatang umumnya, sekaligus bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya.

Kediri, 24 Juni 2025
Penulis



Azizah Martha Kinanty
NPM: 2114060296

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C.Rumusan Masalah	5
D.Tujuan Pengembangan	5
E. Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A.Landasan Teori.....	7
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	7
2. Kosa Kata	10
3. Modul	12
4. Permainan Bahasa	14
B.Penelitian Terdahulu	17
C.Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A.Model Pengembangan.....	20
B.Prosedur Pengembangan	21
C.Lokasi dan Subyek Penelitian	23
1. Tempat Penelitian	23
2. Subyek Penelitian	23
D.Uji Coba Modul	23
1. Desain Uji Coba	23
2. Subjek Uji Coba	24

E. Validasi Model/Produk	24
F. Instrumen Pengumpulan Data	24
1. Pengembangan Instrumen.....	24
2. Validasi Instrumen.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	30
1. Analisis Data Kevalidan	30
2. Analisis Data Kepraktisan	31
3. Analisis Data Keefektifan.....	32
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Studi Pendahuluan	34
B. Pengujian Model Terbatas.....	42
C. Pengujian Model Perluasan.....	53
D. Validasi Model	60
E. Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	70
A. Simpulan	70
B. Implikasi.....	71
C. Saran-saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Materi Bahasa Indonesia	10
Tabel 3. 1 Lembar Validasi Ahli Modul	26
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli Modul	27
Tabel 3. 3 Lembar Respon Guru	28
Tabel 3. 4 Lembar Respon Siswa.....	29
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Tes	30
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	31
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Kepraktisan	31
Tabel 3. 8 Kategori Keefektifan Produk Pengembangan.....	33
Tabel 4. 1 Hasil Tes Awal Siswa	35
Tabel 4. 2 Draft Desain Awal Modul Pembelajaran Kosa Kata.....	38
Tabel 4. 3 Modul Setelah Dilakukan Pengembangan.....	40
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Modul	43
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	45
Tabel 4. 6 Data Hasil Angket Respon Guru.....	47
Tabel 4. 7 Data Hasil Respon Siswa Terbatas	49
Tabel 4. 8 Nilai Pre Test Uji Coba Terbatas	50
Tabel 4. 9 Data Nilai Post Test Uji Coba Terbatas	51
Tabel 4. 10 Data Hasil Respon Siswa Luas	54
Tabel 4. 11 Hasil Nilai Pre Test Uji Coba Luas.....	55

Tabel 4. 12 Nilai Post Test Uji Coba Luas.....	57
Tabel 4. 13 Hasil Revisi Uji Validasi Ahli	61
Tabel 4. 14 Desain Akhir Model.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	21
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-lampiran:

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Berita Acara Bimbingan
3. Surat Izin Melakukan Penelitian
4. Surat Keterangan Telah Melakukakn Penelitian
5. Surat Pemanfaatan Produk
6. Angket Validasi Ahli Modul
7. Angket Validasi Ahli Materi
8. Angket Respon Guru
9. Angket Respon Siswa Uji Terbatas
10. Angket Respon Siswa Uji Luas
11. Hasil *Pre Test* Siswa Uji Terbatas
12. Hasil *Post Test* Siswa Uji Terbatas
13. Hasil *Pre Test* Siswa Uji Luas
14. Hasil *Post Test* Siswa Uji Luas
15. Perangkat Pembelajaran
16. Surat Keterangan Bebas Plagiasi
17. Dokumentasi Penelitian
18. Dokumentasi Penyerahan Produk

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD) yang membantu pengembangan keterampilan linguistik. Bahasa adalah alat komunikasi. Mempelajari suatu bahasa memerlukan perolehan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif. Pembelajaran bahasa di Indonesia memiliki tujuan yang sama dengan pembelajaran lainnya, yaitu memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa mencakup empat komponen utama: keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan kemampuan menulis. Tujuan pengembangan bahasa di Sekolah Dasar untuk kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik.

Kemampuan berbahasa anak merupakan suatu potensi yang dimiliki semua anak manusia yang normal. Keterampilan ini diperoleh tanpa menjalani pendidikan atau pelatihan khusus. Hebatnya, anak-anak mampu menjalin komunikasi dengan orang-orang terdekatnya dalam waktu yang relatif singkat. Kemajuan dalam kemahiran berbahasa erat kaitannya dengan kemajuan pertumbuhan fisik, mental, intelektual, dan sosial. Kemahiran berbahasa merupakan faktor penting dalam menentukan prestasi akademis anak. Semakin banyak jumlah kata yang dikuasai seorang anak, semakin luas pula pemahaman kosakatanya (Zahro, 2020).

Kosakata mengacu pada semua kata yang ada dalam suatu bahasa, kekayaan leksikal yang dimiliki oleh pembicara atau penulis, dan kata-kata yang digunakan dalam bidang pengetahuan tertentu. Kosa kata adalah salah satu aspek yang perlu diperhatikan dan dikuasai kebahasaan untuk memfasilitasi komunikasi yang lancar menggunakan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Hasilnya, pemahaman tidak dapat dipisahkan

dari kata. Kata adalah satuan bahasa yang memiliki struktur bebas. Kata adalah elemen yang paling krusial dalam bahasa. Kosakata terdiri dari kata-kata yang memiliki makna (Zahro, 2020).

Penguasaan kosakata mengacu pada kemampuan individu untuk secara efektif dan akurat memahami, memanfaatkan, dan memanipulasi kata-kata melalui keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kemahiran dalam kosakata sangat penting bagi siswa untuk memahami kata-kata. Penguasaan kosa kata yang mahir memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam komunikasi yang efektif. Penguasaan kosa kata yang mahir memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara efektif dan artikulasi yang jelas.

Kosakata merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kelas I. Penguasaan kosakata pada siswa kelas I di sekolah dasar masih sangat kurang. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang telah dilakukan di kelas I Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mojojoto 4. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa banyak siswa yang kurang menguasai materi kosakata, siswa mengalami kesulitan saat merangkai kosakata, dan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran materi kosakata. Hal ini disebabkan oleh siswa yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan. Siswa bermain dan mengobrol sendiri dengan temannya. Saat diberi pertanyaan belum bisa merespon dengan cepat. Guru tidak menggunakan inovasi penyajian materi yang menarik melainkan masih menggunakan buku cetak yang berasal dari sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas I SDN Mojojoto 4, diperoleh informasi bahwa saat menyampaikan pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak yang berasal dari sekolah. Buku cetak yang ada, menyajikan banyak latihan soal yang kurang menarik untuk siswa dalam mengerjakannya. Belum ada inovasi penyajian materi dan latihan kosakata yang menarik motivasi siswa untuk belajar. Siswa kelas I masih sulit fokus dengan penyampaian materi pembelajaran yang monoton. Hal tersebut membuat bosan siswa

untuk belajar.

Selain melakukan wawancara bersama guru, peneliti juga melakukan wawancara bersama siswa kelas I SDN Mojoroto 4. Peneliti memperoleh informasi bahwa siswa bosan dengan isi buku yang banyak tulisan dan latihan soal yang kurang bervariasi. Hal ini karena siswa kelas I lebih tertarik dengan penggunaan buku materi banyak gambar dan latihan soal yang bervariasi.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada materi kosa kata, diketahui bahwa siswa memiliki penguasaan kosakata yang rendah. Sebanyak 53,6% hasil tes siswa materi kosakata masih berada dibawah KKTP. Sedangkan 46,4% yang sudah berada di atas KKTP . Nilai KKTP SDN Mojoroto 4 yang ditentukan adalah 75.

Dengan permasalahan tersebut, Peneliti memecahkan masalah yang terjadi dengan memberikan inovasi materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mempermudah siswa dalam penguasaan materi kosakata kelas I. Solusi yang dapat digunakan dalam menangani permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan modul. Komponen konten pendidikan disebut sebagai modul. Untuk memudahkan pembelajaran diperlukan modul pada saat belajar bahasa Indonesia. Modul merupakan bahan ajar yang dikemas sebagai satuan pembelajaran terkecil dan dibuat secara metodis menurut kurikulum tertentu. Mereka memungkinkan pembelajaran individu dalam jangka waktu yang ditentukan. Karena modul dimaksudkan sebagai bentuk paling ringkas dari gagasan materi yang lebih besar, modul dapat digunakan untuk prosedur pembelajaran mandiri dan tatap muka. Unit pengajaran lengkap disebut modul pembelajaran yang dibuat dengan mempertimbangkan peserta didik (Rahmi et al., 2021). Penggunaan modul ajar dapat diimplementasikan dengan menggunakan permainan yaitu permainan bahasa.

Permainan bahasa adalah suatu bentuk permainan untuk melatih keterampilan-keterampilan bahasa tertentu. Tujuan permainan bahasa yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu

dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa. (Rahmawati et al., 2022)

Suatu permainan yang dapat menimbulkan kegembiraan, tetapi tidak mengandung latihan keterampilan berbahasa, maka permainan itu tidak dapat disebut sebagai permainan bahasa. Sebaliknya, apabila ada suatu kegiatan yang dapat melatih keterampilan berbahasa tertentu, tetapi tidak menimbulkan kegembiraan, maka kegiatan itu juga tidak dapat disebut permainan bahasa. Jadi, untuk dapat disebut sebagai permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat tersebut. (Rahmawati et al., 2022)

Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional. Selain itu, permainan bahasa tersebut secara tidak langsung juga dapat memupuk berbagai sikap positif, misalnya: solidaritas, kreativitas, dan rasa percaya diri. Dengan pemanfaatan game dalam belajar dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar materi kosakata.

Dari permasalahan yang ada di lapangan dan hasil observasi yang dilakukan di SDN Mojoroto 4, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Modul Berbasis Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Kosa Kata Kelas I SDN Mojoroto 4**”. Dengan adanya pengembangan modul berbasis permainan bahasa, diharapkan siswa dapat meningkatkan penguasaan materi kosakata.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang belum menguasai materi kosakata
2. Siswa kesulitan dalam merangkai kosakata.
3. Kurang adanya inovasi penyajian materi yang dilakukan guru.
4. Menurunnya motivasi siswa dalam belajar dikarenakan siswa mengerjakan latihan soal yang kurang bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan Modul Berbasis Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Kosa Kata Kelas 1 SDN Mojoroto 4?
2. Bagaimana kepraktisan Modul Berbasis Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Kosa Kata Kelas 1 SDN Mojoroto 4?
3. Bagaimana keefektifan Modul Berbasis Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Kosa Kata Kelas 1 SDN Mojoroto 4?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Modul Berbasis Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Kosa Kata Kelas 1 SDN Mojoroto 4.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Modul Berbasis Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Kosa Kata Kelas 1 SDN Mojoroto 4.
3. Untuk mengetahui keefektifan Modul Berbasis Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Kosa Kata Kelas 1 SDN Mojoroto 4.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan proposal ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, Rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini.

2. BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini dimaksudkan untuk mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

3. BAB III: METODE PENGEMBANGAN

Bab ini menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk,

validasi model/produk, dan instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini.

4. BAB IV: DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi lapangan, pengujian model terbatas dan pengujian model perluasan.

5. BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini menjelaskan simpulan dari pembahasan, implikasi teoritis dan praktis, serta saran-saran dari peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anafiah, S. (2018). Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2190>
- Arifin, A. (2017). PERANAN PERMAINAN BAHASA DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MATA PELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal An Nabighoh*, 19(02), 302–318.
- Indrawati, E. O., & Pujiastuti, A. U. (2020). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BAGI SISWA KELAS 1 SD YANG BERORIENTASI PADA KEMAMPUAN BAHASA PRODUKTIF. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 555–558.
- Jamjam. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 8, 393–406.
- Mardiah Mardiah. (2015). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61–77. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v1i1.33>
- Misdawati, M. (2023). *Pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI datok sulaiman bagian putra palopo*.
- Mubarok, M. I., Rizma Abdul Matin, Safaat, S., & Nurfitri. (2023). Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(2).
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313.
- Rahayu, A., Nursalim, & Fitri, A. (2021). HAKIKAT PERENCANAAN PEMBELAJARAN BAHASADAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 192–201. https://journals.ekb.eg/article_243701_6d52e3f13ad637c3028353d08aac9c57.pdf

- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Visipena*, 12(1), 44–66. <https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1476>
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- S.Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 316. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i2.5763>
- Serani, G., Linawati, L., & Heni, L. (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 (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v5i1.741>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Wahyuni, S. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 5(2), 44–55. <https://doi.org/10.59701/pdk.v5i2.217>
- Zahro, U. A. (2020). *Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua*. 187–198.