

**PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN  
MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA  
BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V SD**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**DINDA RAHMAWATI  
NPM 2113053138**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V SD**

**Oleh**

**DINDA RAHMAWATI**

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya tingkat penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *educandy* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Populasi penelitian ini berjumlah 49 dan sampel yang digunakan yaitu 49 peserta didik, sampel ditentukan dengan teknik *sampling* jenuh. Data dianalisis dengan uji *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *educandy* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025.

**Kata Kunci:** *educandy*, kosakata, *problem-based learning*

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING ASSISTED BY EDUCANDY MEDIA ON INDONESIAN VOCABULARY MASTERY OF CLASS V ELEMENTARY STUDENTS**

**By**

**DINDA RAHMAWATI**

The problem in this study was the low level of Indonesian vocabulary mastery of grade V students at SD Negeri 1 Metro Timur. This study aimed to determine the effect of implementing the Problem-Based Learning model assisted by Educandy media on the vocabulary mastery of Indonesian language in grade V elementary school students. The research method used a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The data collection technique used a test. The population of this research consisted of 49 students, and the sample were the same 49 students, selected using a saturated sampling technique. The data was analyzed using the Independent Sample T-Test. The results of the study showed that there was a significant effect of implementing the Problem-Based Learning model assisted by Educandy media on the vocabulary mastery of Indonesian in grade V students at SD Negeri 1 Metro Timur in the 2024/2025 academic year.

**Keyword:** educandy, vocabulary, problem-based learning

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED-LEARNING* BERBANTUAN  
MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA  
BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V SD**

**Oleh**

**DINDA RAHMAWATI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Nama Mahasiswa

: **Dinda Rahmawati**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2113053138**

Program Studi

: **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

**Dra. Erni, M.Pd.**

NIP. 196104061980102001

Dosen Pembimbing II

**Nindy Profithasari, M.Pd.**

NIK. 232111920824201

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

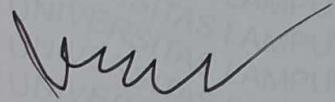
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**

NIP 197412202009121002

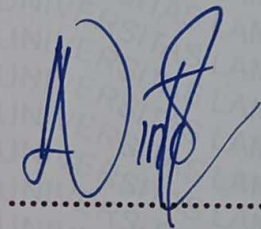
## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

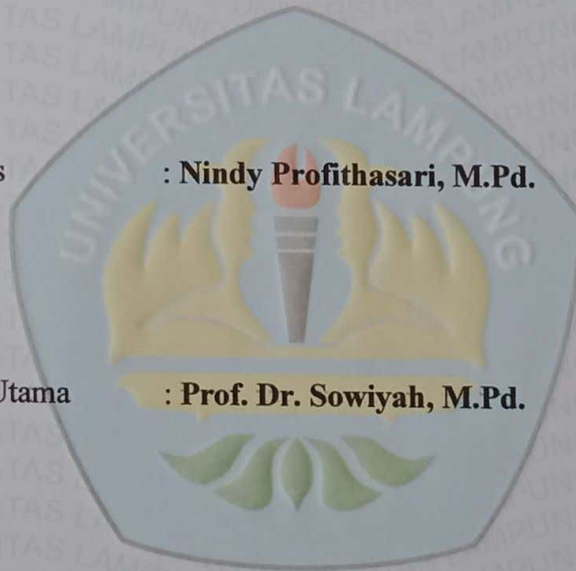
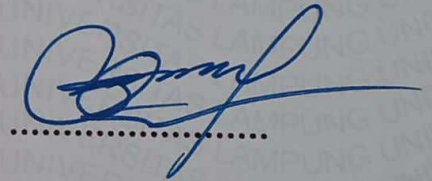
Ketua : **Dra. Erni, M.Pd.**



Sekretaris : **Nindy Profithasari, M.Pd.**



Penguji Utama : **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **11 Juni 2025**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dinda Rahmawati

NPM : 2113053138

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Media *Educandy* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 11 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Dinda Rahmawati  
NPM. 2113053138

## RIWAYAT HIDUP



Dinda Rahmawati lahir di Saptomulyo, Kecamatan Kota Gajah, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung, pada tanggal 19 Juli 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Rusmadi dengan Ibu Marsini.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. TK PGRI Nambahrejo lulus pada tahun 2009
2. SD Negeri 1 Nambahrejo lulus pada tahun 2015
3. SMP Negeri 1 Punggur lulus pada tahun 2018
4. SMA Negeri 1 Kota Gajah lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menyelesaikan studi peneliti mendapat beasiswa KIP Kuliah. Selain itu, peneliti juga cukup aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu HIMAJIP tahun 2021 sebagai anggota Bidang Kerohanian dan tahun 2022 sebagai anggota Bidang Ilmu Pendidikan. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan kegiatan KKN dan PLP di Desa Bakauheni, Kecamatan Bakauheni, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”  
(Q.S. Al-Baqarah: 286)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohiim**

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Kupersembahkan tulisan ini kepada:

### **Orang Tuaku Tercinta**

**Bapak Rusmadi dan Ibu Marsini**, yang telah senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, dan pengorbanan yang sangat luar biasa. Namun ucapan terima kasihku pada bapak dan ibu hanya bisa ku ucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu dijaga Allah Swt. Aamiin.

### **Kakakku Tercinta**

**Meida Elina**, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, do'a, serta nasihat baik kepadaku.

SD Negeri 1 Metro Timur

Almamater tercinta Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Berbantuan Media *Educandy* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi peneliti.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1-PGSD FKIP Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dra. Erni, M.Pd., selaku Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, saran yang luar biasa, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Nindy Profithasari, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan saran yang luar biasa serta memberikan dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
7. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan arahan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak Deddy Ardian Syah, S.Pd., M.Pd., Kepala SD Negeri 1 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Bapak Adenan, S.Pd., Kepala SD Negeri 6 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Pendidik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen SD Negeri 1 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
13. Rumah kasih tercinta, Balqis, Eliya, Hudzaifah, Icha, Novita, Sintia, Yasmin, yang telah menemani, membantu dan memberikan semangat kepada peneliti selama perkuliahan.
14. Teman seperjuangan, Mely, Desi, Ely yang telah menemani dan memberikan semangat kepada peneliti hingga saat ini.
15. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Univeristas Lampung angkatan 2021 terkhusus kelas J yang membantu dan menyemangati peneliti.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
17. Terakhir, untuk diriku sendiri yaitu Dinda Rahmawati yang telah bertahan sejauh ini. Terima kasih sudah memilih untuk tidak menyerah, bahkan ketika

lelah datang dan keraguan sering kali menghampiri. Terima kasih sudah tetap berjalan, meskipun jalannya tidak selalu mulus dan terang.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, 11 Juni 2025  
Peneliti



**Dinda Rahmawati**  
NPM. 2113053138

## DAFTAR ISI

|                                                                     | Halaman     |
|---------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                           | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                          | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                        | <b>xi</b>   |
| <b>I. PENDAHULUAN</b>                                               |             |
| A. Latar Belakang .....                                             | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                                       | 8           |
| C. Batasan Masalah .....                                            | 8           |
| D. Rumusan Masalah .....                                            | 9           |
| E. Tujuan Penelitian .....                                          | 9           |
| F. Manfaat Penelitian .....                                         | 9           |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>                                         |             |
| A. Tinjauan Pustaka .....                                           | 11          |
| 1. Penguasaan Kosakata .....                                        | 11          |
| a. Pengertian Kosakata .....                                        | 11          |
| b. Pengertian Penguasaan Kosakata .....                             | 12          |
| c. Indikator Penguasaan Kosakata .....                              | 13          |
| 2. Belajar dan Pembelajaran .....                                   | 15          |
| a. Pengertian Belajar .....                                         | 15          |
| b. Tujuan Belajar .....                                             | 15          |
| c. Teori Belajar .....                                              | 16          |
| d. Pengertian Pembelajaran .....                                    | 18          |
| e. Tujuan Pembelajaran .....                                        | 19          |
| 3. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....           | 20          |
| a. Pengertian Model Pembelajaran .....                              | 20          |
| b. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> .....             | 21          |
| c. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i> .....                 | 23          |
| d. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> .....          | 24          |
| e. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> .....        | 26          |
| f. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ..... | 29          |

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| g. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ..... | 31 |
| 4. Media Pembelajaran <i>Educandy</i> .....                          | 32 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Educandy</i> .....               | 32 |
| b. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Educandy</i> .....                | 33 |
| c. Kekurangan Media Pembelajaran <i>Educandy</i> .....               | 34 |
| B. Penelitian Relevan .....                                          | 35 |
| C. Kerangka Pikir .....                                              | 36 |
| D. Hipotesis Penelitian .....                                        | 38 |

### III. METODE PENELITIAN

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| A. Jenis dan Desain Penelitian .....                  | 39 |
| 1. Jenis Penelitian .....                             | 39 |
| 2. Desain Penelitian .....                            | 39 |
| B. <i>Setting</i> Penelitian .....                    | 40 |
| C. Prosedur Penelitian .....                          | 41 |
| D. Populasi dan Sampel .....                          | 41 |
| 1. Populasi .....                                     | 41 |
| 2. Sampel .....                                       | 42 |
| E. Variabel Penelitian .....                          | 43 |
| 1. Variabel <i>Independent</i> (Bebas) .....          | 43 |
| 2. Variabel <i>Dependent</i> (Terikat) .....          | 43 |
| F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel ..... | 43 |
| 1. Definisi Konseptual .....                          | 43 |
| 2. Definisi Operasional .....                         | 44 |
| G. Teknik Pengumpulan Data .....                      | 45 |
| H. Instrumen Penelitian .....                         | 46 |
| I. Uji Prasyarat Instrumen Tes .....                  | 49 |
| 1. Uji Validitas .....                                | 50 |
| 2. Uji Reliabilitas .....                             | 52 |
| 3. Uji Daya Pembeda Soal .....                        | 53 |
| 4. Uji Tingkat Kesukaran .....                        | 54 |
| J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis ..... | 55 |
| 1. Teknik Analisis Data .....                         | 55 |
| 2. Uji Prasyarat Analisis Data .....                  | 57 |
| a. Uji Normaslitasi .....                             | 57 |
| b. Uji Homogenitas .....                              | 58 |
| 3. Uji Hipotesis .....                                | 58 |

### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| A. Hasil Penelitian .....                    | 60 |
| 1. Pelaksanaan Penelitian .....              | 60 |
| 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....     | 61 |
| 3. Analisis Data Penelitian .....            | 62 |
| 4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data ..... | 75 |
| B. Pembahasan .....                          | 78 |

|                                 |        |
|---------------------------------|--------|
| <b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b>    |        |
| A. Simpulan .....               | 86     |
| B. Saran .....                  | 86     |
| <br><b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <br>88 |
| <br><b>LAMPIRAN .....</b>       | <br>95 |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                                               | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Data Hasil Observasi Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025.....               | 4       |
| 2. Data Asesmen Sumatif Bahasa Indonesia Materi Kosakata Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025 ..... | 5       |
| 3. Sintaks <i>Problem Based Learning</i> .....                                                                                      | 27      |
| 4. Sintaks <i>Problem Based Learning</i> .....                                                                                      | 28      |
| 5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur .....                                                                  | 42      |
| 6. Kisi-kisi Instrumen Tes .....                                                                                                    | 47      |
| 7. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan <i>Problem Based Learning</i> .....                                                           | 48      |
| 8. Rubrik Penilaian Aktivitas <i>Problem Based Learning</i> .....                                                                   | 48      |
| 9. Klasifikasi Validitas .....                                                                                                      | 50      |
| 10. Hasil Uji Validitas Soal Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia .....                                                             | 51      |
| 11. Klasifikasi Reliabilitas .....                                                                                                  | 52      |
| 12. Hasil Uji Reliabilitas Soal Penguasaan Kosakata .....                                                                           | 53      |
| 13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....                                                                                             | 53      |

| Tabel                                                                                                | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 14. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Penguasaan Kosakata .....                                            | 54      |
| 15. Klasifikasi Tingkat Kesukaran .....                                                              | 55      |
| 16. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Penguasaan Kosakata .....                                       | 55      |
| 17. Kriteria Penguasaan Kosakata Peserta Didik .....                                                 | 56      |
| 18. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran .....                                                        | 57      |
| 19. Jadwal dan Kegiatan .....                                                                        | 60      |
| 20. Deskripsi Hasil Penelitian .....                                                                 | 61      |
| 21. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....             | 63      |
| 22. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....                | 65      |
| 23. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... | 67      |
| 24. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Penguasaan Kosakata pada Kelas Eksperimen .....                   | 68      |
| 25. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Penguasaan Kosakata pada Kelas Kontrol .....                      | 69      |
| 26. Nilai Tiap Indikator Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol .....        | 71      |
| 27. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....                                           | 73      |
| 28. Rekapitulasi Observasi Aktivitas <i>Educandy</i> Peserta Didik .....                             | 74      |
| 29. Rekapitulasi Aktivitas PBL Peserta Didik .....                                                   | 75      |
| 30. Hasil Uji Normalitas .....                                                                       | 76      |
| 31. Hasil Uji Homogenitas .....                                                                      | 77      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                                                                                       | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Kerangka Pikir .....                                                                                                      | 37      |
| 2. Desain Eksperimen .....                                                                                                   | 40      |
| 3. Histogram Distrubusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....                                                          | 63      |
| 4. Histogram Distrubusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....                                                         | 64      |
| 5. Histogram Distrubusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....                                                             | 65      |
| 6. Histogram Distrubusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....                                                            | 66      |
| 7. Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i><br>dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....      | 67      |
| 8. Diagram Batang Kategori Penguasaan Kosakata<br>Bahasa Indonesia <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen ..... | 69      |
| 9. Diagram Batang Kategori Penguasaan Kosakata<br>Bahasa Indonesia <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....    | 70      |
| 10. Diagram Batang Nilai Tiap Indikator Penguasaan<br>Kosakata Bahasa Indonesia .....                                        | 73      |
| 11. Histogram Perbandingan Rata-rata <i>N-Gain</i> kelas<br>Eksperimen dan Kontrol .....                                     | 74      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                                                                     | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| <b>DOKUMEN SURAT</b>                                                                                                         |         |
| 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....                                                                                   | 96      |
| 2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....                                                                           | 97      |
| 3. Lembar Validasi Instrumen Soal .....                                                                                      | 98      |
| 4. Lembar Validasi Modul Ajar .....                                                                                          | 103     |
| 5. Lembar Validasi Media Pembelajaran .....                                                                                  | 106     |
| 6. Lembar Validasi LKPD .....                                                                                                | 110     |
| 7. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....                                                                                       | 113     |
| 8. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen .....                                                                               | 114     |
| 9. Surat Izin Penelitian .....                                                                                               | 115     |
| 10. Surat Balasan Izin Penelitian .....                                                                                      | 116     |
| <b>DATA PENELITIAN PENDAHULUAN</b>                                                                                           |         |
| 1. Data Awal Penguasaan Kosakata Bahasa<br>Indonesia Kelas VA .....                                                          | 118     |
| 2. Data Awal Penguasaan Kosakata Bahasa<br>Indonesia Kelas VB .....                                                          | 119     |
| 3. Data Hasil Observasi Penguasaan Kosakata<br>Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur<br>Tahun Ajaran 2024/2025 ..... | 120     |
| <b>INSTRUMEN PENGUMPUL DATA</b>                                                                                              |         |
| 1. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik<br><i>Pretest</i> Kontrol .....                                                         | 123     |
| 2. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik<br><i>Pretest</i> Eksperimen .....                                                      | 127     |
| 3. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik<br><i>Posttest</i> Kontrol .....                                                        | 131     |
| 4. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik<br><i>Posttest</i> Eksperimen .....                                                     | 135     |
| 5. Pedoman Penskoran Soal .....                                                                                              | 139     |
| 6. Kisi-kisi Observasi Aktivitas Media <i>Educandy</i> .....                                                                 | 140     |
| 7. Rubrik Penilaian Aktivitas <i>Educandy</i> .....                                                                          | 141     |
| 8. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....                                                                                         | 142     |
| 9. Modul Ajar Kelas Kontrol .....                                                                                            | 156     |

**DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS**

|                                             |     |
|---------------------------------------------|-----|
| 1. Perhitungan Uji Validitas .....          | 172 |
| 2. Perhitungan Uji Realibilitas .....       | 178 |
| 3. Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal .....  | 179 |
| 4. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal ..... | 180 |

**HASIL PENELITIAN**

|                                                                                                   |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....                                            | 182 |
| 2. Analisis Kriteria Penguasaan Kosakata<br>Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen .....               | 183 |
| 3. Analisis Kriteria Penguasaan Kosakata<br>Bahasa Indonesia Kelas Kontrol .....                  | 184 |
| 4. Analisis Nilai Tiap Indikator Penguasaan<br>Kosakata <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....     | 185 |
| 5. Analisis Nilai Tiap Indikator Penguasaan<br>Kosakata <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....    | 186 |
| 6. Analisis Nilai Tiap Indikator Penguasaan<br>Kosakata <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....        | 187 |
| 7. Analisis Nilai Tiap Indikator Penguasaan<br>Kosakata <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....       | 188 |
| 8. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....                                                     | 189 |
| 9. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol .....                                                        | 190 |
| 10. Hasil Observasi Aktivitas <i>Educandy</i> Peserta Didik<br>Pembelajaran 1 .....               | 191 |
| 11. Hasil Observasi Aktivitas <i>Educandy</i> Peserta Didik<br>Pembelajaran 2 .....               | 192 |
| 12. Hasil Observasi Aktivitas <i>Educandy</i> Peserta Didik<br>Pembelajaran 3 .....               | 193 |
| 13. Rekapitulasi Observasi Aktivitas <i>Educandy</i> Peserta Didik .....                          | 194 |
| 14. Hasil Observasi Aktivitas PBL Peserta Didik<br>Pembelajaran 1 .....                           | 195 |
| 15. Hasil Observasi Aktivitas PBL Peserta Didik<br>Pembelajaran 2 .....                           | 196 |
| 16. Hasil Observasi Aktivitas PBL Peserta Didik<br>Pembelajaran 3 .....                           | 197 |
| 17. Rekapitulasi Observasi Aktivitas PBL Peserta Didik .....                                      | 198 |
| 18. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i><br>Kelas Eksperimen dan Kontrol ..... | 199 |
| 19. Hasil Uji Homogenitas Eksperimen .....                                                        | 200 |
| 20. Hasil Uji Homogenitas Kontrol .....                                                           | 201 |
| 21. Perhitungan Uji <i>Independent Sample T Test</i> .....                                        | 202 |

**DOKUMENTASI FOTO KEGIATAN**

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| 1. Dokumentasi Kegiatan Penelitian ..... | 204 |
| 2. Media <i>Educandy</i> .....           | 209 |

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Selaras dengan pendapat Pristiwanti dkk., (2022:7911), yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha membantu para peserta didik agar mereka dapat mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya. Proses pembelajaran menjadi hal yang penting dalam sebuah pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang baik memerlukan sarana komunikasi sebagai alat untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, sehingga dapat menghasilkan individu yang berkualitas, mampu meraih cita-cita, dan menguasai ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk kehidupan mereka.

Peraturan Pemerintah (PP) nomor 57 tahun 2014 pasal 5 ayat 2 menyebutkan bahwa Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara berfungsi sebagai bahasa pengantar pendidikan. Bahasa memiliki peran penting dalam pendidikan, terutama dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Sependapat menurut Maharani dkk., (2023:366) yang menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan peranan bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Bahasa juga mempunyai peran yang sangat penting sebagai sarana untuk berkomunikasi. Selaras dengan pendapat Siregar dkk., (2024:233) bahasa berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Artinya, pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Indonesia memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan peserta

didik untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta untuk mengembangkan kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia dalam segala fungsinya yaitu sebagai sarana berpikir atau bernalar selama proses pembelajaran. Perlu disadari bahwa belajar bahasa juga tidak akan terlepas dari penguasaan kosakata.

Penguasaan kosakata adalah salah satu aspek terpenting dalam keterampilan berbahasa, tanpa penguasaan kosakata yang memadai, keterampilan berbahasa tidak akan tercapai. Menurut Wahyuningsih dkk., (2021:240) penguasaan kosakata merupakan kemampuan untuk memahami dan mempergunakan kekayaan kata yang dimilikinya ke dalam sebuah kalimat dengan tepat. Kemudian didukung oleh pendapat Manik dkk., (2024:1806) yang menyatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang ditentukan pada kuantitas kosakata yang dimiliki, semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin terampil ia dalam berbahasa. Artinya, semakin kaya kosakata seseorang, semakin besar kemungkinan ia untuk terampil berbahasa dan semakin mudah pula ia menyampaikan serta menerima informasi, baik secara lisan, tulisan, maupun menggunakan isyarat. Penting untuk memahami bagaimana penguasaan kosakata yang baik, agar dapat menerima serta menyampaikan informasi dalam sebuah kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penguasaan kosakata berkaitan erat dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Kosakata merupakan komponen yang digunakan sebagai dasar pembelajaran untuk menguasai materi Bahasa Indonesia dan penguasaan materi pelajaran lainnya. Menurut Sulitri dan Heriadi (2023:115) tanpa penguasaan kosakata yang baik maka tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak akan bisa tercapai, karena semakin efektif penguasaan kosakata oleh peserta didik maka akan semakin terampil pula mereka berbahasa. Peserta didik tidak hanya belajar mengenali kata-kata baru, tetapi juga memahami konteks penggunaannya dalam kalimat selama proses pembelajaran. Melalui kosakata yang beragam, peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran,

mengikuti diskusi, dan mengekspresikan ide-ide mereka secara lebih jelas. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Armianti dkk., (2023:5686) yang menyatakan bahwa peserta didik lebih mudah memahami berbagai konten yang disajikan oleh pendidik atau dari sumber belajar lain jika mereka memiliki kosakata yang cukup. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya dukungan dari pembelajaran yang aktif dalam mempelajari penguasaan kosakata yang baik, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Winarti (2023:15) menyatakan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar digolongkan dalam kategori kurang. Hal tersebut juga didukung oleh hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan peneliti pada tanggal 29 Oktober 2024, bahwa penguasaan kosakata peserta didik masih tergolong rendah. Peserta didik kurang aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran dan jarang bertanya jika menemukan kosakata baru. Kondisi ini menghambat mereka untuk memperluas pemahaman dan penguasaan kosakata. Peserta didik belum bisa memaknai setiap kata yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik juga belum mampu membedakan apa itu sinonim maupun antonim. Penggunaan model pembelajaran juga belum bervariasi, pendidik belum menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan optimal, serta belum menggunakan media pembelajaran *educandy*. Hal tersebut mengakibatkan penguasaan kosakata peserta didik rendah.

Permasalahan berupa penguasaan kosakata yang rendah pada peserta didik dapat diketahui melalui penelitian pendahuluan menggunakan interpretasi indikator penguasaan kosakata menurut Djiwandono (2011:143), yaitu yang bersifat pasif-reseptif dengan indikator memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan; memilih kata yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan suatu kata (sinonim); memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata (antonim) dan yang

bersifat aktif-produktif dengan indikator menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta; menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim) dengan suatu kata; menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (antonim); menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang cocok, yang kemudian didukung oleh data asesmen sumatif Bahasa Indonesia materi kosakata peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan observasi yang dilakukan, diperoleh tabel data hasil observasi penguasaan kosakata peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1. Data Hasil Observasi Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025**

| Kelas | Jumlah peserta didik | Aspek           | Indikator   | Peserta Didik | Persentase (%) |
|-------|----------------------|-----------------|-------------|---------------|----------------|
| VA    | 25                   | Pasif-Reseptif  | Indikator 1 | 10            | 40,00          |
|       |                      |                 | Indikator 2 | 15            | 60,00          |
|       |                      |                 | Indikator 3 | 15            | 60,00          |
|       |                      | Aktif-Produktif | Indikator 4 | 5             | 20,00          |
|       |                      |                 | Indikator 5 | 13            | 52,00          |
|       |                      |                 | Indikator 6 | 13            | 52,00          |
|       |                      |                 | Indikator 7 | 5             | 20,00          |
| VB    | 24                   | Pasif-Reseptif  | Indikator 1 | 5             | 20,80          |
|       |                      |                 | Indikator 2 | 12            | 50,00          |
|       |                      |                 | Indikator 3 | 14            | 58,30          |
|       |                      | Aktif-Produktif | Indikator 4 | 2             | 8,30           |
|       |                      |                 | Indikator 5 | 8             | 33,30          |
|       |                      |                 | Indikator 6 | 12            | 50,00          |
|       |                      |                 | Indikator 7 | 4             | 16,70          |

(Sumber: Dokumentasi data observasi penelitian pendahuluan 2024)

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa kelas VA memiliki persentase penguasaan kosakata lebih tinggi daripada kelas VB. Penguasaan kosakata peserta didik terdiri dari dua aspek, yaitu aspek pasif-reseptif dan aktif-produktif. Terlihat bahwa aspek pasif-reseptif kelas VA memperoleh persentase sebesar 40% pada indikator 1 (memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan); 60% pada indikator 2 (memilih kata yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan suatu kata); dan

60% pada indikator 3 (memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata). Kemudian untuk aspek aktif-produktif, kelas VA memperoleh persentase sebesar 20% pada indikator 4 (menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta); 52% pada indikator 5 (menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip dengan suatu kata); 52% pada indikator 6 (menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan); serta 20% pada indikator 7 (menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang cocok). Berdasarkan tabel juga dapat dilihat bahwa aspek pasif-reseptif kelas VB memperoleh persentase sebesar 20,8% pada indikator 1; 50% pada indikator 2; dan 58,3% pada indikator 3. Kemudian untuk aspek aktif-produktif, kelas VB memperoleh persentase sebesar 8,3% pada indikator 4; 33,3% pada indikator; 50% pada indikator 6; serta 16,7% pada indikator 7. Kelas VA memperoleh persentase lebih tinggi daripada kelas VB, namun masih banyak indikator yang belum mencapai 50% (lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 117) . Adapun data asesmen sumatif Bahasa Indonesia materi kosakata peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 2. Data Asesmen Sumatif Bahasa Indonesia Materi Kosakata Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025**

| No     | Kelas | Jumlah Peserta Didik | Ketercapaian       |            |                       |            | Jumlah (%) |
|--------|-------|----------------------|--------------------|------------|-----------------------|------------|------------|
|        |       |                      | Tercapai $\geq 76$ |            | Belum Tercapai $< 76$ |            |            |
|        |       |                      | Angka              | Persentase | Angka                 | Persentase |            |
| 1      | V A   | 25                   | 12                 | 48,00      | 13                    | 52,00      | 100,00     |
| 2      | V B   | 24                   | 7                  | 29,00      | 17                    | 71,00      | 100,00     |
| Jumlah |       | 49                   | 19                 | -          | 30                    | -          | 100,00     |

(Sumber : Dokumen Wali Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur)

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui juga bahwa hasil asesmen sumatif Bahasa Indonesia materi kosakata sebagian besar peserta didik kelas V belum mencapai KKTP yang ditetapkan yaitu 76. Hal ini dapat dilihat dari persentase jumlah peserta didik di kelas V A yang tercapai hanya 48% dan yang belum

tercapai sebanyak 52%. Pada kelas V B juga peserta didik yang tercapai hanya 29% dan peserta didik yang belum tercapai sebanyak 71%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025 masih cukup rendah.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Seiring berkembangnya zaman, pendidik dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, salah satunya yaitu dengan menggunakan model yang dibantu dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pendidik mengalihkan perhatian peserta didik dari rasa bosan serta memperjelas materi yang disampaikan. Pendapat tersebut didukung oleh Mulyawati dan Purnomo (2021:28) yang menyatakan bahwa kemampuan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengalihkan perhatian peserta didik dari rasa bosan bila hanya terfokus pada penjelasan pendidik. Selaras dengan pendapat tersebut, Profithasari dkk., (2023:10) menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran, dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih produktif dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta akan membuat proses pembelajaran di kelas lebih menarik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *educandy*.

Media *educandy* dapat menyajikan *game* edukasi yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal tersebut didukung oleh Nurhikmah dkk., (2023:443) dengan adanya permainan edukasi seperti *educandy* membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan juga menyenangkan. Menurut Maimunah dan Cinantya (2021:225) *educandy* adalah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk permainan kata/huruf. Melalui konsep bermain yang seru dan tampilan layar yang menarik, akan mampu membantu meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar bahasa melalui bermain kata atau huruf, sehingga *educandy* dapat meningkatkan minat, fokus dan aktifnya peserta didik

saat belajar. Pendapat tersebut didukung oleh Widiastuti dkk., (2021:2084) yang menyatakan bahwa *educandy* banyak terdapat permainan kata, sehingga *educandy* cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kosakata.

Penerapan media pembelajaran, tentunya diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik untuk mendukung dalam meningkatkan penguasaan kosakata adalah model pembelajaran *problem based learning*. Menurut Sari dan Rigianti (2023:369) model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan ide-ide permasalahan nyata untuk memicu adanya pertanyaan-pertanyaan kontekstual yang kemudian dipecahkan secara individu atau bekerjasama dari solusi yang diciptakan. Model pembelajaran *problem based learning* menggunakan masalah sebagai cara peserta didik belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Yuliyanto dkk., (2023:41) model pembelajaran *problem based learning* mengajak peserta didik aktif dan terlibat selama proses belajar. Secara umum, model pembelajaran ini melibatkan para peserta didik untuk aktif, memberi kesempatan memecahkan masalah bersama kelompok, mengidentifikasi jawaban, dan memperoleh informasi baru, sehingga dapat mendukung dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik selama proses pembelajaran. Penjelasan tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Siregar dkk., (2024:246) bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media kartu kata bergambar efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Model pembelajaran *problem based learning* yang dipadukan dengan media *educandy* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan media *educandy* juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Penjelasan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sukma dkk., (2023:6443) bahwa media *educandy* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam

memecahkan masalah. Hasil pembelajaran di kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *game educandy* terlihat aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik mudah dalam menangkap materi yang disampaikan, terlihat peserta didik mampu meningkatkan keaktifan dalam pemecahan masalah dalam kelompok sehingga membuat peserta didik dapat bekerjasama, membangun hubungan sosial serta komunikasi melalui diskusi dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *educandy* pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik melalui pemecahan masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educandy* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya penguasaan kosakata peserta didik.
2. Peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran.
3. Pendidik belum optimal menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.
4. Belum menggunakan media pembelajaran *educandy*.
5. Kurang memanfaatkan media pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada *problem based learning* berbantuan media *educandy* (X) dan penguasaan kosakata (Y).

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah yaitu “Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educandy* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat secara teoretis dalam penelitian ini adalah dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan sekolah dasar agar saat menjadi pendidik dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik serta dapat menjadi pendukung untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Manfaat secara praktis pada penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yaitu bagi:

##### **1. Peserta didik**

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan adanya penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *educandy*.

##### **2. Pendidik**

Memberikan informasi bagi pendidik, sehingga pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik, terutama peserta didik yang penguasaan kosakatanya masih rendah sehingga dapat ditingkatkan.

3. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Metro Timur.

4. Peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan bagi peneliti khususnya tentang model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* dan pengalaman mengenai penelitian eksperimen.

5. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi, gambaran dan informasi tentang pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *educandy* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Timur.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Penguasaan Kosakata**

##### **a. Pengertian Kosakata**

Kosakata merupakan perbendaharaan kata yang digunakan dalam suatu bahasa. Pendapat tersebut didukung oleh Buadanani dan Suryana (2022:2068) yang menyatakan bahwa kosakata merupakan sebuah komponen dalam bahasa yang terkait dengan pemakaian kata pada saat seseorang berbahasa. Selaras dengan pendapat tersebut, Amini dan Suyadi (2020:125) juga menyatakan bahwa kosakata atau perbendaharaan kata adalah kekayaan kata yang dikuasai seseorang yang digunakan dalam berbahasa dan berkomunikasi. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Saryono dan Soedjito (2020:3) yang menyatakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan atau kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut.

Adapun beberapa arti dari kosakata menurut Artati (2014:1), yaitu sebagai berikut.

1. Semua kata terdapat dalam satu bahasa
2. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis
3. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan
4. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai secara singkat dan praktis.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki seseorang untuk memberikan makna saat digunakan dalam berbahasa dan berkomunikasi.

#### **b. Pengertian Penguasaan Kosakata**

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk memahami, mengenal, dan menggunakan kata-kata dalam suatu kalimat dengan tepat. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat menurut Hoerudin (2023:216) penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan benar untuk berbicara, mendengarkan, menulis, serta membaca. Selaras dengan pendapat tersebut Saputra dkk., (2022:132) mengungkapkan bahwa penguasaan kosakata merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri seseorang untuk dapat menguasai dan memahami suatu hal dan menjadi dasar dalam berkomunikasi. Pendapat lain dikemukakan oleh Purba dan Jamil (2023:1260) yang menyatakan bahwa penguasaan kosa kata merupakan jumlah kata yang dimiliki oleh seseorang atau merupakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang mengandung informasi makna dan pemakaiannya.

Penguasaan kosakata merupakan aspek penting dalam kemampuan berbahasa yang mempengaruhi kelancaran komunikasi. Selaras dengan pendapat menurut Nasution dan Setiawan (2024:4390) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan kompetensi linguistik yang memungkinkan seseorang untuk menggunakan kata-kata secara tepat dan efektif dalam berbagai situasi komunikasi. Pendapat tersebut juga didukung oleh Hikmah dkk., (2021:190) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata artinya kesanggupan untuk menggunakan kosakata tersebut dalam komunikasi lisan maupun tulisan. Adapun pendapat menurut Juariah dkk., (2021:112) bahwa penguasaan kosakata dalam satu bahasa berhubungan dengan jumlah

kata yang harus dikuasai agar seseorang dapat menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan pemilihan kata serta pemakaiannya sesuai dengan konteks komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, mengenal, menggunakan, dan memilih kata-kata secara tepat dalam berbagai konteks komunikasi, mencakup keterampilan berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca.

### **c. Indikator Penguasaan Kosakata**

Penguasaan kosakata dapat diukur dengan penilaian melalui indikator penguasaan kosakata. Selaras dengan pendapat menurut Firman dalam Mumpuni dan Supriyanto (2020:89) yang mengemukakan bahwa indikator penguasaan kosakata di Indonesia ada lima unsur yaitu, penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Desiana dalam Sanzania dkk., (2024:6084) yang menyatakan bahwa indikator penguasaan kosakata, yaitu kemampuan untuk menyebutkan kata yang sesuai, melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai, melengkapi cerita dengan kata yang sesuai, menyebutkan kata sesuai dengan gambar, dan menjelaskan arti dengan kata-kata.

Penguasaan kosakata dibedakan menjadi dua, yaitu yang bersifat pasif-reseptif dan penguasaan yang bersifat aktif-produktif. Pendapat tersebut didukung oleh Djiwandono (2011:126) yang mengemukakan bahwa tes kosakata adalah tes tentang penguasaan arti kosakata yang dapat dibedakan menjadi penguasaan yang bersifat pasif-reseptif dan penguasaan yang bersifat aktif-produktif. Berikut merupakan indikator penguasaan kosakata yang bersifat pasif-reseptif dan penguasaan yang bersifat aktif-produktif.

Indikator penguasaan kosakata yang bersifat pasif-reseptif ditunjukkan dalam beberapa bentuk kemampuan berikut, yaitu : (1) Memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan, (2) Memilih kata yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan suatu kata (sinonim), (3) Memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata (antonim). Indikator penguasaan kosakata yang bersifat aktif-produktif ditunjukkan dalam beberapa bentuk kemampuan berikut, yaitu : (1) Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta, (2) Menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim) dengan suatu kata, (3) Menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (antonim), (4) Menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang cocok.

Berdasarkan beberapa indikator penguasaan kosakata menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator penguasaan kosakata merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memahami, menggunakan, dan mengenali berbagai kata untuk dijadikan tolak ukur dalam menentukan kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang. Pada penelitian ini penguasaan kosakata yang peneliti gunakan mengacu pada indikator penguasaan kosakata menurut Djiwandono 2011: 127), yaitu yang bersifat pasif-reseptif dengan indikatornya, yaitu memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan; memilih kata yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan suatu kata (sinonim); memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata (antonim) dan yang bersifat aktif-produktif dengan indikator menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta; menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim) dengan suatu kata; menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (antonim); menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang cocok.

## **2. Belajar dan Pembelajaran**

### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan kegiatan manusia yang dilakukan sejak lahir dengan tujuan untuk memperoleh perubahan. Pendapat tersebut didukung oleh Wahab dan Rosnawati (2021:2) yang mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk suatu perubahan sikap dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu. Pendapat lain dikemukakan oleh Hasan (2021:77) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman. Menurut Gasong (2018:14) menyatakan bahwa belajar merupakan proses internal dalam diri individu, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Harefa (2023:7) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap sebagai sesuatu pengalaman.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan individu melalui interaksi dengan lingkungan untuk memperoleh perubahan dalam sikap, perilaku, pengetahuan, dan keterampilan melalui pengalaman.

### **b. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan agar menjadikan seseorang lebih baik dari sebelumnya. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat menurut Maini dkk., (2022:3) yang menyatakan bahwa tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental. Adapun secara umum, tujuan belajar ada tiga jenis menurut Azis dan Amiruddin (2020:70) yaitu sebagai berikut.

1. Mendapatkan pengetahuan  
Pengetahuan dan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Dalam mengembangkan kemampuan berpikir kita membutuhkan pengetahuan dan sebaliknya dengan memiliki kemampuan berpikir yang baik kita akan mempunyai pengetahuan yang banyak.
2. Penanaman konsep dan keterampilan  
Penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Interaksi yang mengarah pada pencapaian keterampilan tersebut akan mudah dan bukan semata-mata hanya menghafal dan meniru.
3. Pembentukan sikap  
Saat interaksi belajar mengajar pendidik akan senantiasa diobservasi, dilihat, didengar, ditiru semua perilakunya oleh peserta didik. Dari proses ini, akan terjadi internalisasi sikap pada diri peserta didik, sehingga akan menumbuhkan proses penghayatan pada setiap diri peserta didik untuk kemudian diamalkan.

Berkaitan dengan pendapat tersebut, Gasong (2018:113) menyatakan bahwa tujuan belajar merupakan usaha untuk mencapai atau memperoleh hasil dari belajar. Tujuan belajar dapat berupa situasi, penampilan, dan tindakan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif) sehingga dapat tercapai hasil dari belajar.

### c. Teori Belajar

Proses pembelajaran memerlukan adanya teori-teori belajar yang sesuai untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Saputri (2022:49) teori belajar merupakan suatu cara untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga dapat membantu kita untuk memahami proses yang melekat dalam sebuah pembelajaran. Adapun Djamaluddin dan Wardana (2019:14) mengungkapkan macam-macam teori belajar, yaitu sebagai berikut.

1. Teori Belajar Behaviorisme  
Behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon pelajar terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat

dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Peserta didik diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pendidik itulah yang harus dipahami oleh peserta didik.

## 2. Teori Belajar Humanistik

Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri.

## 3. Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayaanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Teori ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

## 4. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya. Melalui teori konstruktivisme, peserta didik dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi.

Berdasarkan uraian di atas, menurut peneliti dalam penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme. Peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme karena teori tersebut berhubungan dengan model pembelajaran *problem based learning* yaitu pembelajaran yang menekankan para peserta didik sebagai pembelajar tidak menerima begitu saja pengetahuan yang mereka dapatkan, tetapi mereka secara aktif membangun pengetahuan secara individual. Selaras dengan penelitian Salsabila dan Muqowim (2024:813) yang menyatakan bahwa teori belajar konstruktivisme dan model *problem based learning*, keduanya menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, berbasis konteks

dan didukung oleh bimbingan yang tepat sehingga secara keseluruhan dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah.

#### **d. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat menurut Wahab dan Rosnawati (2021:4) bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik. Selanjutnya, menurut Afandi (2013:6) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh pendidik untuk membantu, membimbing, dan memotivasi peserta didik mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara matang mencakup segala kemungkinan yang terjadi.

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan perubahan pada diri peserta didik. Selaras dengan pendapat menurut Makki dan Aflahah (2019:103) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari pendidik untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar. Perubahan tersebut berupa kemampuan baru yang didapat dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Pendapat lain dipaparkan oleh Ariani dkk., (2022:7) yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Menurut Manaf (2022:101) bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan

pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi terencana antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk membantu dan membimbing peserta didik dalam pertukaran informasi, perubahan tingkah laku, pengembangan kemampuan baru, serta memenuhi kebutuhan dan minat peserta didik melalui pemanfaatan sumber belajar yang efektif.

#### **e. Tujuan Pembelajaran**

Setiap pembelajaran pasti memiliki tujuan pembelajaran sebagai pedomannya. Tujuan pembelajaran adalah target yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Selaras dengan pendapat tersebut, menurut Fathurrohman dan Sulistyorini (2012:12) tujuan pembelajaran adalah harapan perubahan yang dicapai oleh peserta didik dari adanya proses pembelajaran. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Jaya (2019:48) bahwa tujuan pembelajaran merupakan perumusan yang jelas dan memuat pernyataan tentang kemampuan dan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu untuk satu topik atau sub-topik tertentu yang dirumuskan dalam suatu kalimat dengan menggunakan kata kerja yang dapat diamati dan dapat diukur.

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang berkaitan erat dengan hasil belajar. Selaras dengan pendapat menurut Hamalik dalam Ananda (2019:67) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik setelah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru yang diharapkan tercapai oleh peserta didik. Artinya, Tujuan pembelajaran berkaitan erat dengan hasil belajar yang akan mengarahkan kepada

sasaran yang akan dicapai peserta didik. Hasil belajar yang akan dicapai dalam bentuk pengetahuan, sikap dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan pedoman penting dalam proses pendidikan, yang mencakup harapan perubahan yang ingin dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan ini harus dirumuskan secara jelas dan terukur, serta mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

### **3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang diperlukan oleh pendidik sebagai pedoman dalam merancang suatu proses pembelajaran di kelas. Menurut Arends dalam Hayati (2017:10) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pola interaksi antara peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran yang mencakup strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Pendapat lain dikemukakan oleh Joyce dalam Manaf (2022:115) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain.

Model pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk membantu serta menunjang peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selaras dengan pendapat menurut Habib (2021:3) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses

belajar mengajar. Pendapat tersebut didukung oleh Mirdad (2020:15), yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola interaksi antara peserta didik dan pendidik yang berisi langkah-langkah pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, sampai alat evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### **b. Pengertian Model *Problem Based Learning***

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan. Selaras dengan pendapat menurut Savery dalam Yulianti (2023:42) yang menyatakan bahwa model *problem based learning* merupakan model yang menekankan pada pembelajaran berbasis *student-centered*, yang dapat memberdayakan peserta didik untuk melakukan penyelidikan, menerapkan pengetahuan dan keterampilannya untuk mengembangkan penemuan solusi atau pemecahan terhadap masalah tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh Octavia (2020:21) yang menyatakan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang dirancang pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi melalui metode ilmiah agar peserta didik mendapat pengetahuan penting.

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model yang efektif untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat menurut

Marwah dkk., (2021:43) bahwa model *problem based learning* merupakan model Pembelajaran berbasis masalah yang mengajak peserta didik ikut serta aktif dalam pemecahan masalah relevan atau yang dapat ditemui di kehidupan sehari-hari. Melalui pemecahan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata, model *problem based learning* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir peserta didik selama proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Sukartini (2022:75) menyatakan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran di mana pendidik memberikan suatu permasalahan nyata untuk dicari solusinya oleh peserta didik melalui kerja kelompok sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran sekaligus mengasah kemampuan berpikirnya.

Model pembelajaran *problem based learning* tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi juga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih tertarik dengan materi yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat menurut Cahyati dkk., (2024:228) bahwa model *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah nyata yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pendapat lain diungkapkan oleh Angendari (2023:40) yang menyatakan bahwa model *problem based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan masalah sebagai titik awal untuk memperoleh pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan mempersiapkan peserta untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan nyata atau yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari secara bertahap melalui metode ilmiah, sehingga dapat meningkatkan keaktifan,

kemampuan berpikir, dan motivasi belajar peserta didik, serta untuk memperoleh pengetahuan baru.

**c. Tujuan Model *Problem Based Learning***

Dalam penerapannya, model pembelajaran *problem based learning* memiliki tujuan. Tujuan model pembelajaran *problem based learning* seperti yang diungkapkan oleh Hosnan dalam Mufidah dan Subhi (2023:1189), tujuan utama *Problem Based Learning* bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Adapun beberapa tujuan dari model pembelajaran *problem based learning* menurut Lefudin (2017:205) yaitu sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik mengembangkan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah;
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran-peran orang dewasa yang autentik
3. Memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan sendiri kemampuan berpikir secara mandiri.

Tujuan dari model pembelajaran *problem based learning* adalah untuk membantu peserta didik memecahkan setiap permasalahan dunia nyata dengan lebih mudah. Hal tersebut didukung oleh Angendari (2023:47), yang menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* bertujuan untuk membantu peserta didik membangun basis pengetahuan yang kuat dalam konteks nyata, mengembangkan keterampilan kolaborasi yang efektif, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang efektif, memupuk motivasi belajar intrinsik, dan melatih peserta didik menjadi pembelajar mandiri yang aktif. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Priyanti dan Nurhayati (2023:97) yang berpendapat bahwa tujuan dari model *problem based learning* untuk meningkatkan

keaktifan peserta didik dalam bernalar dan berkomunikasi secara ilmiah terhadap masalah yang dipecahkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model *problem based learning* adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan membantu peserta didik untuk memecahkan permasalahan dunia nyata, dapat belajar secara mandiri, aktif dalam bernalar dan berkomunikasi, serta membantu peserta didik untuk aktif memperoleh pengetahuannya sendiri.

#### **d. Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing, termasuk model *problem based learning*. Karakteristik yang paling utama dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu dimunculkannya masalah pada awal pembelajarannya. Adapun beberapa karakteristik proses Problem based learning menurut Tan dalam Angendari (2023:42) diantaranya sebagai berikut.

1. Masalah adalah titik awal pembelajaran;
2. Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang muncul tidak terstruktur;
3. Masalahnya membutuhkan banyak perspektif. Model *problem based learning* mendorong solusi pemecahan masalah dalam pengetahuan dari berbagai mata pelajaran dan topik;
4. Masalah menantang pengetahuan, sikap dan kompetensi peserta didik, sehingga mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan bidang pembelajaran baru;
5. Belajar mandiri adalah yang utama, peserta didik bertanggung jawab untuk memperoleh informasi dan pengetahuan;
6. Memanfaatkan berbagai sumber pengetahuan dan penggunaan evaluasi sumber daya informasi;
7. Pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif dan kooperatif;
8. Pengembangan keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah ;
9. Sintesis dan integrasi belajar;
10. Diakhiri dengan evaluasi dan *review*.

Adapun karakteristik atau ciri-ciri model *problem based learning* menurut Rusman (2017:336), yaitu sebagai berikut.

1. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar;.
2. Permasalahan yang diangkat ialah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan akan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
4. Permasalahan dapat menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi untuk kebutuhan belajar dan bidang baru pada saat belajar.
5. Belajar mengarahkan diri menjadi hal yang paling utama.
6. Pemanfaatan sumber belajar yang beragam, penggunaannya, serta evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *problem based learning*.
7. Belajar ialah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mendapatkan solusi dari sebuah permasalahan yang disajikan.
9. Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar peserta didik.
10. *Problem based learning* melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman peserta didik serta proses dan hasil belajar.

Karakteristik model *problem based learning* memiliki kesesuaian dengan langkah dari model ini, seperti pendapat menurut Setyo dalam Putranto (2021:904) model *problem based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan penyajian masalah autentik peserta didik.
2. Pembelajaran didesain agar berpusat pada peserta didik untuk belajar.
3. Peserta didik berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk menemukan berbagai informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber.
4. Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan memastikan proses dan tujuan pembelajaran tercapai.
5. Adanya proses penyampaian hasil dalam bentuk produk atau proyek.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* memiliki karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sebagai fasilitator, di mana pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan dunia nyata kepada peserta didik dan peserta didik dituntut untuk aktif bersama-sama mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya serta mencari solusi untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dan melakukan evaluasi di akhir pembelajarannya.

**e. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

Model *problem based learning* memiliki beberapa langkah-langkah yang diterapkan selama proses pembelajaran. Menurut Angendari (2023:49) ada lima langkah model pembelajaran *problem based learning* yaitu, 1) orientasi peserta didik kepada masalah, 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan dalam mandiri maupun kelompok, 4) menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat menurut Arends (2012:410) sintak atau langkah-langkah dalam *Problem Based Learning* terdiri dari 5 fase yaitu :

1. Fase 1, Orientasi peserta didik kepada masalah  
Ketika pembelajaran akan dimulai seorang pendidik akan menjelaskan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan memberikan motivasi agar peserta didik dapat aktif dalam pemecahan masalah serta pendidik menjelaskan bagaimana proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selain itu, pendidik juga melaksanakan orientasi dengan cara menghubungkan materi pembelajaran yang lalu dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga akan muncul permasalahan yang menantang untuk diselesaikan.
2. Fase 2, Mengorganisasikan peserta didik  
Pendidik membantu peserta didik untuk dapat mengorganisasikan proses pembelajaran, misalnya dengan mengelompokkan peserta didik secara heterogen dan membagi peran serta tugas pada peserta didik. Kemudian pendidik dapat mendefinisikan masalah dengan menentukan topik agar mudah dipahami, jelas dan autentik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Fase 3, membimbing penyelidikan individu dan kelompok  
Pada fase ini pendidik memiliki peran sebagai fasilitator dan harus mampu mendorong peserta didik untuk bisa mengumpulkan informasi, melakukan eksperimen, pengumpulan data sampai dapat memecahkan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran dan membantu mencari solusi dengan teknologi yang ada serta dapat membantu peserta didik agar berpikir kritis dan memiliki kreativitas dalam belajar.
4. Fase 4, mengembangkan dan menyajikan hasil karya  
Pada fase ini pendidik membantu peserta didik agar bisa merencanakan dan menyiapkan hasil dari diskusi berupa laporan untuk dipresentasikan ke seluruh peserta didik yang ada.
5. Fase 5, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah  
Pada fase ini pendidik membantu peserta didik dalam melaksanakan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan langkah langkah yang peserta didik laksanakan agar tercapai semua kompetensi yang di lakukan oleh peserta didik. Pendidik membantu mengevaluasi apakah tujuan dari pembelajaran telah tercapai atau belum, dilihat dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

**Tabel 3. Sintaks *Problem Based Learning***

| Tahap                                                 | Aktivitas Pendidik                                                                                                                                                                                                                        | Aktivitas Peserta Didik                                                                             |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Kegiatan Pendahuluan</b>                        |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                     |
| a. Orientasikan peserta didik terhadap masalah.       | Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih. | Peserta didik menyimak dengan baik.                                                                 |
| b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar      | Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.                                                                                                        | Peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar                                    |
| <b>2. Kegiatan Inti</b>                               |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                     |
| a. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok | Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan dan pemecahan masalah.                                                                                     | Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen. |

**(Lanjutan Sintaks Sintaks *Problem Based Learning*)**

| <b>Tahap</b>                                            | <b>Aktivitas Pendidik</b>                                                                                                                                                       | <b>Aktivitas Peserta Didik</b>                                                               |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| b. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya             | Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. | Peserta didik mempresentasikan produk yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok. |
| <b>3. Kegiatan Penutup</b>                              |                                                                                                                                                                                 |                                                                                              |
| Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. | Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Pendidik melakukan evaluasi.                       | Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan.                                      |

(Sumber: Arends, 2012:410)

Pendapat di atas juga selaras dengan pendapat menurut Rusman (2017: 347) terdapat lima langkah model *Problem Based Learning*, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 4. Sintaks *Problem Based Learning***

| <b>Fase atau Tahap</b>                                            | <b>Aktivitas Pendidik</b>                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Langkah 1, Mengorientasi peserta didik terhadap masalah.          | Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Kemudian, pendidik memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan. |
| Langkah 2, Mengorganisasi peserta didik untuk belajar             | Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.                                                    |
| Langkah 3, Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok     | Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan mencari solusi untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.                                               |
| Langkah 4, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya               | Pendidik membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil dari pemecahan masalah, seperti laporan.                                                       |
| Langkah 5, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan                                                                                             |

(Sumber: Rusman, 2017: 347)

Berdasarkan pendapat di atas maka ada 5 langkah pada model *problem based learning*, maka pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah menurut Arends (2012:410), yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

**f. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Setiap model pasti memiliki kelebihan dalam pembelajaran. Menurut Octavia (2020:25) sebagai suatu model pembelajaran, *problem based learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya sebagai berikut.

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
4. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah dapat membantu mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
6. Melalui pemecahan masalah dapat memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari pendidik atau buku-buku saja.
7. Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
8. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Ada beberapa kelebihan yang terdapat pada *problem based learning* menurut Shoimin dalam Rachmawati dan Rosy (2021:250) yaitu sebagai berikut.

1. Pada situasi nyata, peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan suatu masalah.
2. Peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Materi yang tidak berkaitan dengan pemecahan masalah tidak perlu dipelajari karena model ini berfokus pada masalah disetiap materi.
4. Melalui kelompok kerja, maka akan terjadi suatu aktivitas ilmiah pada peserta didik.
5. Peserta didik menjadi terbiasa menggunakan sumber pengetahuan baik dari internet, perpustakaan, observasi dan wawancara.
6. Kemajuan belajarnya sendiri dapat dinilai oleh peserta didik itu sendiri.
7. Kemampuan komunikasi juga dimiliki peserta didik yang terbentuk melalui kegiatan diskusi.
8. Pada kerja kelompok, kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat teratasi.

Adapun pendapat lain dari Al-Tabany (2017:71) yang menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *problem based learning*, yaitu.

1. Realistis dengan kehidupan peserta didik.
2. Konsep sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Memupuk sifat inkuiri peserta didik.
4. Retensi konsep menjadi kuat.
5. Memupuk kemampuan memecahkan masalah, sehingga apabila menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sudah mampu untuk menyelesaikannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dalam penerapan model *problem based learning* ini sangat cocok dalam mendukung proses pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah peserta didik di dunia nyata.

**g. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Selain kelebihan, model pembelajaran *problem based learning* juga memiliki kelemahan. Menurut Octavia (2020:26) *problem based learning* memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut.

1. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
2. Keberhasilan model pembelajaran *problem based learning* ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk persiapan.
3. Tanpa berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari.
4. Memungkinkan peserta didik menjadi jenuh karena harus berhadapan langsung dengan masalah.

Adapun menurut Shoimin dalam Rachmawati dan Rosy (2021:251) model pembelajaran *problem based learning* memiliki kekurangan yakni sebagai berikut.

1. Dalam menerapkan *problem based learning* tidak dapat dilakukan untuk semua materi pelajaran, karena *problem based learning* lebih cocok jika pembelajaran tersebut menuntut kemampuan untuk melakukan pemecahan masalah.
2. Sulitnya dalam membagi tugas antar peserta didik karena peserta didik yang heterogen.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Al-Tabany (2017:72) yang menyatakan bahwa kekurangan model *problem based learning*, yaitu sebagai berikut.

1. Persiapan pembelajaran yang kompleks.
2. Sulitnya mencari masalah yang relevan.
3. Sering terjadi miss-konsepsi.
4. Konsumsi waktu, di mana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam proses penyelidikan, sehingga terkadang banyak waktu yang tersita untuk proses tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapannya, model *problem based learning* memiliki beberapa kelemahan yaitu ketergantungan pada minat dan kepercayaan peserta didik, ketidakcocokannya untuk semua materi pelajaran, kesulitan

dalam pembagian tugas di antara peserta didik yang heterogen, serta sulitnya mencari masalah yang relevan. Selain itu, model *problem based learning* memerlukan waktu lebih lama dalam penerapannya.

#### 4. Media Pembelajaran *Educandy*

##### a. Pengertian Media Pembelajaran *Educandy*

Keadaan teknologi pendidikan saat ini membantu dalam proses pembelajaran. Banyak aplikasi dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran, salah satunya aplikasi *educandy*. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Hasibuan dkk., (2023:303) yang menyatakan bahwa aplikasi *educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan dari materi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan metode yang lebih menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *educandy*. Pendapat tersebut di dukung oleh Nurhikmah dkk., (2023:443) yang menyatakan bahwa *educandy* merupakan salah satu aplikasi *edugame* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, menurut Daruwati dkk., (2024:51) *educandy* adalah sebuah aplikasi berbasis *edugame* atau *game* edukasi yang bisa digunakan pendidik pada saat proses belajar mengajar. Pendapat lain dikemukakan oleh Hamidah dan Anggraeni (2024:4) yang menyatakan bahwa *educandy* adalah sebuah *platform game* edukasi berbasis website yang dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *educandy* merupakan sebuah aplikasi permainan kata berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan metode yang lebih interaktif, menarik dan menyenangkan.

### **b. Kelebihan Media Pembelajaran *Educandy***

Media pembelajaran *educandy* memiliki beberapa kelebihan. Menurut Maryanti dkk., (2022:32) kelebihan dari aplikasi *educandy*, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Menyediakan banyak jenis permainan kata yang dimainkan.
2. Memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi.
3. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan pendidik.
4. Efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik.
5. Menyediakan fitur-fitur yang menyenangkan dalam pengerjaan soal.
6. Dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik karena dikemas dalam bentuk permainan dalam proses pembelajaran.
7. Sebagai bahan *assessment for learning* untuk mengetahui pemahaman yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendapat lain dikemukakan oleh Fadhilah (2022:60) yang menyatakan bahwa kelebihan pada *educandy* diantaranya sebagai berikut.

1. Tersedia berbagai macam jenis *game*, membuat pembelajaran terkesan menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.
3. Dapat membantu peserta didik untuk lebih mengingat dan menguasai materi.
4. Dapat memudahkan pendidik untuk membuat evaluasi pembelajaran yang bervariasi, efektif, dan inovatif.
5. Pendidik mata pelajaran tidak perlu mengoreksi jawaban soal satu persatu yang telah dikerjakan peserta didik.

Adapun kelebihan media *educandy* dalam pembelajaran menurut Utami dkk., (2023:106), yaitu sebagai berikut.

1. Berisi banyak *game* atau permainan kata berbeda yang dapat digunakan atau dimainkan.
2. Mendorong kemampuan pendidik dalam menyiapkan berbagai kuis.
3. Efektif dalam menilai pemahaman peserta didik.
4. Jadikan latihan soal lebih menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *educandy* yaitu media pembelajaran yang menyediakan banyak permainan kata menyenangkan, membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan semangat belajar peserta didik serta dapat memudahkan pendidik dalam membuat permainan edukasi, seperti kuis atau evaluasi yang bervariasi.

### c. Kekurangan Media Pembelajaran *Educandy*

Media pembelajaran *educandy* juga memiliki kelemahan dalam penerapannya. Menurut Ulya (2021:63) kekurangan dari *educandy* ini adalah pembuat kuis (*author*) tidak dapat mengetahui hasil pemain kuisnya serta memerlukan jaringan internet yang stabil. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Fadhilah (2022:60) kekurangan dan faktor penghambat dari pembelajaran *educandy* yaitu.

1. Pendidik tidak dapat memantau hasil evaluasi secara langsung, jadi masih melalui *screenshoot* hasil jawaban yang dikirim peserta didik.
2. *Game educandy* hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet.

Adapun pendapat menurut Utami dkk., (2023:106) yang menyatakan bahwa kekurangan *game educandy* dalam pembelajaran yaitu.

1. Media *game educandy* tidak bisa untuk pembelajaran yang berhubungan dengan rumus atau perhitungan seperti matematika.
2. Nilai dari *game educandy* ini tidak dapat dijadikan acuan untuk menilai peserta didik, namun digunakan sebagai latihan dalam bentuk permainan.
3. Penggunaan media ini memerlukan kuota internet untuk mengakses *game* ini.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan media *educandy* adalah memerlukan jaringan yang stabil untuk mengaksesnya, pendidik tidak dapat memantau hasil evaluasi secara langsung dan nilai dari media *educandy* tidak dapat dijadikan sebagai

acuan, serta kurang cocok untuk pembelajaran yang berhubungan dengan rumus atau perhitungan seperti matematika.

## B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sudah dilakukan seseorang dan mendapat hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Adapun hasil penelitian relevan yang memiliki persamaan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siregar dkk., (2024) dalam artikelnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Flashcard* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I SD Negeri 090612 Medan”. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.
2. Banjarnahor dkk., (2024) dalam artikelnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Penguasaan Kosakata (*Vocabulary*) Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas I SD Negeri 090612 Medan”. Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa model *problem based learning* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.
3. Afriliyani dan Permatasari, (2024) dalam artikelnya yang berjudul “Implementasi Model Pbl (*Problem Based Learning*) Metode Bernyanyi dan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok B”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* dengan metode bernyanyi dan media *flashcard* dapat mengembangkan aktivitas dan kemampuan kosakta peserta didik dengan sangat baik.
4. Fathoni dkk., (2023) dalam artikelnya yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SD N 3 Bancarkembar Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Terintegrasi *Gamifikasi* Materi

Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan”. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa model *problem based learning* terintegrasi *gamifikasi* (*educandy*) mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan di kelas VI SD N 3 Bancarkembar.

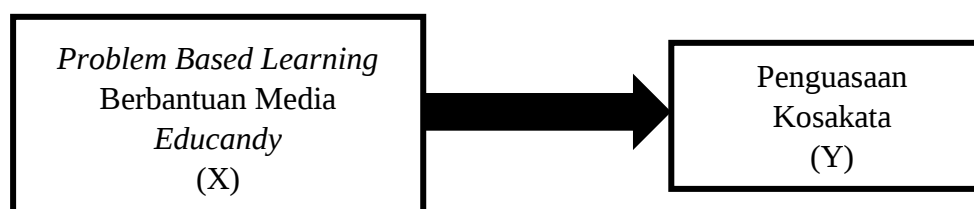
5. David dkk., (2023) dalam artikelnya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Educandy untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosakata Baku Siswa Kelas VI SD Negeri 7 Salotungo Kabupaten Soppeng”. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *educandy* dapat meningkatkan kemampuan memahami kosakata.
6. Damayanti dkk., (2023) dalam artikelnya yang berjudul “Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui *Game* Edukasi *Educandy*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game* edukasi *Educandy* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD.

### C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran yang kurang efektif akan berdampak pada penguasaan kosakata peserta didik. Kosakata yang terbatas akan menyulitkan peserta didik dalam berkomunikasi dan memahami materi pelajaran. Penguasaan kosakata peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran. Model *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. *Problem based learning* menekankan pembelajaran melalui pemecahan masalah yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif mencari, menganalisis, dan menggunakan informasi baru, termasuk kosakata yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari. Model *Problem Based Learning* dilaksanakan melalui beberapa sintaks, yaitu: (1) orientasi terhadap masalah, di mana peserta didik dikenalkan dengan masalah kontekstual yang relevan; (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, yaitu mendorong mereka bekerja dalam kelompok untuk merumuskan masalah; (3) membimbing penyelidikan

individu dan kelompok untuk mencari solusi; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya sebagai solusi dari masalah; dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Melalui cara ini, peserta didik tidak hanya memahami kosakata baru secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam konteks yang nyata dan bermakna. Pendidik juga dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif yaitu dengan cara menggabungkan model pembelajaran dengan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *educandy*. Penggunaan media *educandy* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan tidak hanya berpusat kepada pendidik namun juga melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Jenis permainan yang ada pada *educandy* adalah permainan kata, sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dengan memainkan permainan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan model *problem based learning* berbantuan media *educandy* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata peserta didik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



**Gambar 1. Kerangka pikir.**

Keterangan:

X = Variabel Bebas  
 Y = Variabel Terikat  
 ➡ = Pengaruh

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

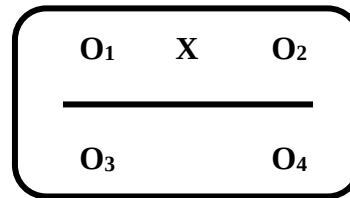
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020:16) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dalam eksperimen ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Menurut Sugiyono (2020:118) *quasi eksperimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

##### 2. Desain Penelitian

*Quasi experimental design* yang dilakukan pada penelitian ini berbentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antar kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *educandy*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*

dengan media *educandy*. Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2. Desain eksperimen.**

Keterangan:

**X** = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy*

**O<sub>1</sub>** = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

**O<sub>2</sub>** = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

**O<sub>3</sub>** = Nilai *pretest* kelompok kontrol

**O<sub>4</sub>** = Nilai *posttest* kelompok kontrol

(Sumber: Sugiyono, 2020:120)

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Timur.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur, peserta didik kelas VA yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas VB yang berjumlah 24 peserta didik.

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
2. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 1 Metro Timur menemui kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di SD tersebut, penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara mengajar pendidik.
3. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kontrol.
4. Menyusun kisi-kisi instrumen pengumpul data yang berupa tes dalam bentuk uraian (*essay*).
5. Menguji coba instrumen tes pada objek uji coba.
6. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel.
7. Memberikan *pretest* pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
8. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *educandy*.
9. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
10. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
11. Membuat laporan hasil perhitungan data.

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian. Menurut Sugiyono (2020:126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek ataupun subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang

diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 49 peserta didik, sebagai berikut.

**Tabel 5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur**

| No.    | Kelas | Jumlah Peserta Didik |
|--------|-------|----------------------|
| 1.     | VA    | 25                   |
| 2.     | VB    | 24                   |
| Jumlah |       | 49                   |

(Sumber: Daftar peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur)

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2020:127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling*, yaitu cara pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena populasi relatif kecil. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA (kontrol) dan kelas VB (eksperimen) SD Negeri 1 Metro Timur yang berjumlah 49 peserta didik. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas VA karena dilihat berdasarkan hasil observasi, penguasaan kosakata peserta didik banyak yang sudah mencapai lebih dari 50% dan kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VB karena masih banyak peserta didik yang belum mencapai 50% penguasaan kosakatanya atau masih tergolong rendah.

## E. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan untuk dipelajari. Menurut Sugiyono (2020:67) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

### 1. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel *independen* biasa disebut dengan variabel bebas. Variabel *independen* dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* (X). Variabel *independen* ini akan memengaruhi penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik.

### 2. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel *dependen* atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independen*. Variabel *dependen* pada penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik (Y). Penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy*.

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk memahami, mengenal, menggunakan, dan memilih kata-kata secara tepat dalam berbagai konteks komunikasi, mencakup keterampilan berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca.

b. Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educandy*

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan nyata atau yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari secara bertahap melalui metode ilmiah, sehingga dapat meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir, dan motivasi belajar peserta didik, serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensi dari mata pelajaran. Media *educandy* adalah sebuah aplikasi permainan kata berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan metode yang lebih menyenangkan.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Definisi Operasional Variabel Terikat (Penguasaan Kosakata)

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan tepat dalam berbagai konteks komunikasi, baik lisan maupun tulisan. Pengukuran tingkat penguasaan kosakata peserta didik dilakukan dengan menggunakan test berupa *pretest* dan *posttest*. Soal tersebut berisikan tujuh indikator penguasaan kosakata menurut Djiwandono (2011:127) yaitu: memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan, memilih kata yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan suatu kata (*sinonim*), memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata (*antonim*), menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta, menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (*sinonim*) dengan suatu kata, menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (*antonim*), menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang cocok.

b. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata atau kontekstual sebagai fokus utama dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, di mana masalah yang diberikan dirancang untuk mendorong peserta didik mencari solusi secara aktif. Adapun langkah-langkah yang digunakan pada model *problem based learning* menurut Arends (2012:410) yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Penggunaan model *problem based learning* dalam pembelajaran dibantu dengan media *educandy*, khususnya pada tahapan mengorganisasikan peserta didik untuk belajar yang digunakan sebagai permainan kuis edukasi. Permainan kuis tersebut dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengeksplor kosakata baru sehingga dapat mengembangkan penguasaan kosakata peserta didik yang dapat diterapkan dalam permasalahan nyata di kehidupan sehari-hari mereka.

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Tes

Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai penguasaan kosakata peserta didik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor penguasaan kosakata peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 2. Teknik Non Tes

Teknik nontes yang digunakan adalah sebagai berikut.

#### a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2020:203)

teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *educandy*.

#### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pengolahan informasi atau bukti dan keterangan. Menurut Sugiyono (2020:314) dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian.

### **H. Instrumen Penelitian**

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan kosakata peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy*.

#### **1. Instrumen Tes Penguasaan Kosakata**

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan kosakata peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy*. Pada penelitian ini instrumen tes yang digunakan adalah berbentuk soal uraian yang disusun sesuai dengan indikator penguasaan kosakata yaitu menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta, menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim) dengan suatu kata, menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (antonim), menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang

cocok. Data tersebut diambil dari hasil *pretest* dan *posttest*, baik pada kelas eksperimen ataupun kelas kontrol.

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes berdasarkan Indikator Penguasaan Kosakata**

| No     | Aspek           | Indikator                                                                                 | Nomor Butir Soal | Jumlah Soal |
|--------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------------|
| 1      | Pasif-Reseptif  | Memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan.       | 1,2,3            | 3           |
|        |                 | Memilih kata yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan suatu kata (sinonim).         | 4,5,6,7          | 4           |
|        |                 | Memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata (antonim).              | 8,9,10,11        | 4           |
| 2      | Aktif-Produktif | Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta                                         | 12,13,14         | 3           |
|        |                 | Menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim) dengan suatu kata            | 15,16,17         | 3           |
|        |                 | Menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (antonim)                                   | 18,19,20         | 3           |
|        |                 | Menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang cocok. | 21,22            | 2           |
| Jumlah |                 |                                                                                           |                  | 22          |

(Sumber: Djiwandono, 2011:127)

## 2. Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Berikut adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

**Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan *Problem Based Learning***

| No. | Sintaks model <i>problem based learning</i>    | Aspek yang dinilai (proses)                                                     | Teknik penilaian | Instrumen |
|-----|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------|
| 1.  | Orientasi masalah                              | Identifikasi masalah                                                            | Observasi        | Rubrik    |
| 2.  | Pengorganisasian untuk belajar                 | Aktif berdiskusi dan berbagi tugas dalam menyelesaikan masalah                  | Observasi        | Rubrik    |
| 3.  | Membimbing penyelidikan individu atau kelompok | Melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah | Observasi        | Rubrik    |
| 4.  | Mengembangkan dan menyajikan hasil             | Membuat hasil kerja kelompok dan menyajikan hasilnya (Presentasi)               | Observasi        | Rubrik    |
| 5.  | Analisis dan evaluasi                          | Membuat kesimpulan dari materi pelajaran                                        | Observasi        | Rubrik    |

(Sumber: Arends, 2012:410)

**Tabel 8. Rubrik Penilaian Aktivitas *Problem Based Learning***

| Aktivitas Peserta Didik                                                                                                | Kriteria                                                                                 |                                                                                           |                                                                                          |                                                                                    |                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                        | 1                                                                                        | 2                                                                                         | 3                                                                                        | 4                                                                                  | 5                                                                                         |
| <b>Orientasi masalah</b><br>(Peserta didik mengidentifikasi masalah)                                                   | Peserta didik tidak lancar dalam mengidentifikasi masalah                                | Peserta didik kurang lancar dalam mengidentifikasi masalah                                | Peserta didik cukup lancar dalam mengidentifikasi masalah                                | Peserta didik lancar dalam mengidentifikasi masalah                                | Peserta didik sangat lancar dalam mengidentifikasi masalah                                |
| <b>Pengorganisasian untuk belajar</b><br>(Peserta didik aktif berdiskusi dan membagi tugas dalam penyelesaian masalah) | Peserta didik tidak aktif dalam berdiskusi dan membagi tugas dalam menyelesaikan masalah | Peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi dan membagi tugas dalam menyelesaikan masalah | Peserta didik cukup aktif dalam berdiskusi dan membagi tugas dalam menyelesaikan masalah | Peserta didik aktif dalam berdiskusi dan membagi tugas dalam menyelesaikan masalah | Peserta didik sangat aktif dalam berdiskusi dan membagi tugas dalam menyelesaikan masalah |
| <b>Membimbing penyelidikan individu atau kelompok</b><br>(peserta didik melakukan penyelidikan, menggali)              | Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan dan menggali                            | Peserta didik kurang mampu Melakukan penyelidikan dan menggali                            | Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan dan menggali                            | Peserta didik mampu melakukan penyelidikan dan menggali informasi                  | Peserta didik Sangat mampu melakukan penyelidikan dan menggali                            |

**Tabel 8. (Lanjutan Rubrik Penilaian Aktivitas *Problem Based Learning*)**

| Aktivitas Peserta Didik                                                                                           | Kriteria                                                                                           |                                                                                                     |                                                                                               |                                                                                        |                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                   | 1                                                                                                  | 2                                                                                                   | 3                                                                                             | 4                                                                                      | 5                                                                                             |
| informasi, sehingga mampu menyelesaikan masalah)                                                                  | informasi untuk memecahkan masalah                                                                 | informasi untuk memecahkan masalah                                                                  | informasi untuk memecahkan masalah                                                            | informasi untuk memecahkan masalah                                                     | informasi untuk memecahkan masalah                                                            |
| <b>Mengembangkan dan menyajikan hasil</b><br>(peserta didik membuat hasil kerja kelompok dan menyajikan hasilnya) | Peserta didik tidak dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan tidak percaya diri | Peserta didik tidak dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan kurang percaya diri | Peserta didik dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan kurang percaya diri | Peserta didik dapat membuat hasil kerja Kelompok dan menyajikannya dengan percaya diri | Peserta didik sangat dapat membuat hasil kerja Kelompok dan menyajikannya dengan percaya diri |
| <b>Analisis dan evaluasi</b><br>(peserta didik membuat kesimpulan dari materi pelajaran)                          | Peserta didik tidak mampu menyimpulkan materi yang dipelajari                                      | Peserta didik kurang mampu menyimpulkan materi yang dipelajari                                      | Peserta didik cukup mampu menyimpulkan materi yang dipelajari                                 | Peserta didik mampu menyimpulkan materi yang dipelajari                                | Peserta didik sangat mampu menyimpulkan materi yang dipelajari                                |

(Sumber: Arends, 2012:410)

### I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Uji coba instrumen juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas instrumen. Uji coba instrumen pada penelitian ini dilakukan di SD Negeri 05 Metro Pusat. Sekolah tersebut dipilih karena memiliki kesamaan karakteristik dengan sekolah yang digunakan untuk penelitian, yaitu SD Negeri 01 Metro Timur. Adapun persamaan karakteristik tersebut yaitu sama-sama memiliki dua rombongan belajar khususnya di kelas V serta sama-sama memiliki akreditasi B.

## 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas merupakan suatu tes yang dilakukan dan yang akan diukur sehingga dapat menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat. Menurut Sugiyono (2020:175) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Menguji validitas atau kesahihan butir soal tes uraian, digunakan rumus korelasi *product moment* sehingga akan terlihat banyak koefisien korelasi antara setiap skor. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

X = Skor item

Y = Skor total

(Sumber: Muncarno, 2017:57)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

**Tabel 9. Klasifikasi Validitas**

| Nilai koefisien korelasi  | Kriteria Validitas |
|---------------------------|--------------------|
| $0,00 \leq r_{xy} < 0,20$ | Sangat rendah      |
| $0,20 \leq r_{xy} < 0,40$ | Rendah             |
| $0,40 \leq r_{xy} < 0,60$ | Sedang             |
| $0,60 \leq r_{xy} < 0,80$ | Tinggi             |
| $0,80 \leq r_{xy} < 1,00$ | Sangat tinggi      |

(Sumber: Arikunto, 2018:193)

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS versi 25 dengan memasukkan data skor total pada lembar *data view* dan *variabel view*, selanjutnya klik *analyze<correlate<bivariate*, masukkan seluruh item variabel (X) ke kolom *variables*, *checklist pearson*, *two tailed*, dan *flag*, kemudian klik *ok*. Dengan nilai  $N = 20$  dan  $\alpha = 0,05$  maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 0,444. Kriteria yang digunakan dalam uji validitas adalah jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir instrumen dinyatakan valid. Hasil uji validitas kemudian digunakan untuk melihat apakah item soal tersebut valid atau tidak valid. Hasil uji validitas soal disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 10. Hasil Uji Validitas Soal Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia**

| Butir Soal | $r_{tabel}$ | $r_{hitung}$ | Keterangan  |
|------------|-------------|--------------|-------------|
| 1          | 0,444       | 0,698        | Valid       |
| 2          | 0,444       | 0,424        | Tidak Valid |
| 3          | 0,444       | 0,647        | Valid       |
| 4          | 0,444       | 0,372        | Tidak Valid |
| 5          | 0,444       | 0,417        | Tidak Valid |
| 6          | 0,444       | 0,887        | Valid       |
| 7          | 0,444       | 0,815        | Valid       |
| 8          | 0,444       | 0,887        | Valid       |
| 9          | 0,444       | 0,636        | Valid       |
| 10         | 0,444       | 0,748        | Valid       |
| 11         | 0,444       | 0,631        | Valid       |
| 12         | 0,444       | 0,927        | Valid       |
| 13         | 0,444       | 0,522        | Valid       |
| 14         | 0,444       | 0,328        | Tidak Valid |
| 15         | 0,444       | 0,814        | Valid       |
| 16         | 0,444       | 0,499        | Valid       |
| 17         | 0,444       | 0,610        | Valid       |
| 18         | 0,444       | 0,600        | Valid       |
| 19         | 0,444       | 0,815        | Valid       |
| 20         | 0,444       | 0,582        | Valid       |
| 21         | 0,444       | 0,722        | Valid       |
| 22         | 0,444       | 0,435        | Tidak Valid |

(Sumber: Hasil pengolahan data Uji Coba Instrumen Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 10, diketahui bahwa perhitungan validitas instrumen soal penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dari responden yang berjumlah 20 peserta didik, disimpulkan bahwa dari 22 butir pertanyaan terdapat 17 butir

soal dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid dapat digunakan untuk penelitian. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 1, halaman 172).

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Penelitian ini akan menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{(n-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reabilitas instrumen

$n$  = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap *item*

$\sigma_t^2$  = varians total

(Sumber : Arikunto, 2018:225)

Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi sebagai berikut.

**Tabel 11. Klasifikasi Reliabilitas**

| No. | Nilai Koefisien reliabilitas | Nilai Koefisien reliabilitas |
|-----|------------------------------|------------------------------|
| 1.  | 0,00 - 0,20                  | Sangat rendah                |
| 2.  | 0,21 - 0,40                  | Rendah                       |
| 3.  | 0,41 - 0,60                  | Sedang                       |
| 4.  | 0,61 - 0,80                  | Kuat                         |
| 5.  | 0,81 - 1,00                  | Sangat kuat                  |

(Sumber: Arikunto, 2018:225)

Uji reliabilitas soal penguasaan kosakata Bahasa Indonesia yang diambil dari 20 responden dengan jumlah 17 item valid dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach's* dengan bantuan program SPSS

versi 25 dengan memasukkan data pada lembar *data view* dan *variabel view*, selanjutnya klik *analyze > scale > reliability analysis*, masukkan seluruh variabel ke kolom *items*, kemudian pilih *alpha* pada model, klik *statistics* dan pada “*descriptives for*” klik *scale if item deleted*, lalu klik *continue*. Hasil uji reliabilitas angket disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Soal Penguasaan Kosakata**

| <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
|-------------------------|-------------------|
| ,936                    | 17                |

(Sumber: Hasil analisis peneliti menggunakan SPSS 25 tahun 2025)

Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbach's* adalah sebesar 0,936 maka dilihat berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien  $r$  menunjukkan bahwa reliabilitas soal tiap item berkategori sangat kuat dan reliabel/dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 2, halaman 178).

### 3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan untuk membedakan kemampun masing-masing peserta didik. Menurut Arikunto (2018:235) daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah.

**Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal**

| <b>Indeks Daya Pembeda</b> | <b>Klasifikasi</b> |
|----------------------------|--------------------|
| Negatif                    | Tidak Baik         |
| 0,00 – 0,20                | Jelek              |
| 0,21 – 0,40                | Cukup              |
| 0,41 – 0,70                | Baik               |
| 0,71 – 1,00                | Baik Sekali        |

(Sumber: Arikunto, 2018:242)

Uji daya pembeda soal penguasaan kosakata Bahasa Indonesia yang diambil dari 20 responden dengan jumlah 17 item valid dilakukan dengan menggunakan rumus *Total Correlation* dengan bantuan program SPSS versi 25 dengan memasukkan data pada lembar *data view* dan *variabel view*, selanjutnya klik *analyze > scale > reliability analysis*, masukkan seluruh variabel ke kolom *items*, kemudian pilih *alpha* pada model, klik *statistics* dan pada “*descriptives for*” klik *item*, *scale*, dan *scale if item deleted*, lalu klik *continue*. Hasil uji reliabilitas angket disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 14. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Penguasaan Kosakata**

| No           | Keterangan  | Nomor Soal                    | Jumlah    |
|--------------|-------------|-------------------------------|-----------|
| 1            | Baik Sekali | 3,4,5,9,11,15, dan 17         | 7         |
| 2            | Baik        | 1,2,6,7,8,10,12,13,14, dan 16 | 10        |
| 3            | Cukup       | -                             | -         |
| 4            | Jelek       | -                             | -         |
| 5            | Tidak Baik  | -                             | -         |
| <b>Total</b> |             |                               | <b>17</b> |

(Sumber: Hasil pengolahan data Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 14, diketahui bahwa terdapat 7 soal dengan klasifikasi “Baik Sekali”, yaitu soal nomor 3,4,5,9,11,15, dan 17 serta 10 soal dengan klasifikasi “Baik”, yaitu soal nomor 1,2,6,7,8,10,12,13,14, dan 16.

Perhitungan uji daya pembeda lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 3, halaman 179).

#### 4. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 25 untuk menghitung taraf kesukaran.

**Tabel 15. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal**

| Besar Tingkat Kesukaran | Interpretasi |
|-------------------------|--------------|
| 0,00 – 0,30             | Sukar        |
| 0,31 – 0,70             | Sedang       |
| 0,71 – 1,00             | Mudah        |

(Sumber: Arikunto, 2018:235)

Uji tingkat kesukaran soal penguasaan kosakata Bahasa Indonesia yang diambil dari 20 responden dengan jumlah 17 item valid dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan memasukkan data pada lembar *data view* dan *variabel view*, selanjutnya klik *analyze > descriptive statistics > frequencies*, masukkan seluruh variabel ke kolom *items*, kemudian klik *statistics* dan pada “*central tendency*” klik *mean*, lalu klik *continue*. Hasil uji tingkat kesukaran soal disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 16. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Penguasaan Kosakata**

| No           | Keterangan | Nomor Soal                 | Jumlah    |
|--------------|------------|----------------------------|-----------|
| 1            | Sukar      | 10                         | 1         |
| 2            | Sedang     | 7,8,11,12,13,14,16, dan 17 | 8         |
| 3            | Mudah      | 1,2,3,4,5,6,9, dan 15      | 8         |
| <b>Total</b> |            |                            | <b>17</b> |

(Sumber: Hasil pengolahan data Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 16, diketahui bahwa terdapat 8 soal dengan interpretasi “Mudah”, 8 soal dengan interpretasi “Sedang”, dan 1 soal dengan interpretasi “Sukar”. Perhitungan uji tingkat kesukaran lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 4, halaman 180).

## **J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis**

### **1. Teknik Analisis Data**

#### **a. Nilai Penguasaan Kosakata (Kognitif)**

Nilai penguasaan kosakata peserta didik secara individual dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

(Sumber: Kunandar, 2013:126)

#### b. Persentase Penguasaan Kosakata Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan penguasaan kosakata peserta didik secara klasikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Keberhasilan} = \frac{\sum \text{Skor perolehan peserta}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100$$

**Tabel 17. Kriteria Penguasaan Kosakata Peserta Didik**

| No. | Persentase Keberhasilan | Kriteria      |
|-----|-------------------------|---------------|
| 1.  | 80-100                  | Baik Sekali   |
| 2.  | 70-79                   | Baik          |
| 3.  | 60-69                   | Cukup         |
| 4.  | 50-59                   | Kurang        |
| 5.  | 0-49                    | Sangat Kurang |

(Sumber: Nurgiyantoro dalam Kurniawati dan Karsana, 2020:391)

#### c. Peningkatan Penguasaan Kosakata Peserta Didik (*NGain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan yaitu sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut.

Tinggi :  $0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$

Sedang :  $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$

Rendah :  $N\text{-Gain} < 0,3$

(Sumber: Arikunto, 2013:184)

**d. Presentase Keterlaksanaan Model *Problem Based Learning***

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1- 5. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$f$  = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

$N$  = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013:52)

**Tabel 18. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran**

| Persentase Aktivitas  | Kategori            |
|-----------------------|---------------------|
| $0\% \leq P < 20\%$   | Sangat Kurang Aktif |
| $20\% \leq P < 40\%$  | Kurang Aktif        |
| $40\% \leq P < 60\%$  | Cukup Aktif         |
| $60\% \leq P < 80\%$  | Aktif               |
| $80\% \leq P < 100\%$ | Sangat Aktif        |

(Sumber: Arikunto, 2013:52)

## 2. Uji Persyaratan Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk menghitung kenormalan data karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS versi 25 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi ( $p > 0.05$ ) maka data berdistribusi normal. Rumus uji *Shapiro-Wilk*:

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^K a_i (X_{n-i+1} - X_i)]^2$$

Keterangan:

D = berdasarkan rumus di bawah  
 $a_i$  = koefisien tes *Shapiro Wilk*  
 $X_{a-i+1}$  = frekuensi yang diharapkan  
 $X_i$  = angka ke i pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan:

$X_i$  = angka ke i pada data  
 $\bar{X}$  = rata-rata data

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Penelitian ini menggunakan uji *Levene Statistic* dilakukan menggunakan SPSS versi 25 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi ( $p > 0.05$ ) maka, data berdistribusi homogen. Rumus uji *Levene*:

$$W = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n : jumlah peserta didik  
k : banyak kelas  
 $Z_{ij}$  :  $|Y_{ij} - Y_t|$   
 $\bar{Y}_i$  : rata-rata kelompok i  
 $\bar{Z}_i$  : rata-rata kelompok  $Z_i$   
 $\bar{Z}$  : rata-rata kelompok  $Z_{ij}$

### 3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji menggunakan uji beda dua rata-rata menggunakan uji *T-Test* untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent* dengan melihat perbedaan rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2020: 112) untuk melihat pengaruh perlakuan kelompok yang diberi perlakuan maka digunakan uji beda menggunakan rumus *T-Test*. Apabila terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol, maka penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah:

- $H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025.
- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025.

Peneliti menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Peneliti mengukur pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* berdasarkan hasil *post-test* penguasaan kosakata Bahasa Indonesia menggunakan program SPSS versi 25 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Rumus uji *Independent Sample T-Test*:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- $n_1$  : jumlah data pertama (kelas eksperimen)  
 $n_2$  : jumlah data kedua (kelas kontrol)  
 $\bar{x}_1$  : nilai rata-rata hitung data pertama  
 $\bar{x}_2$  : nilai rata-rata hitung data kedua  
 $s_1^2$  : variansi data pertama  
 $s_2^2$  : variansi data kedua

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi  $< 0,05$  atau  $0,018 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya *problem based learning* berbantuan media *educandy* dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia khususnya peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Timur, yaitu sebagai berikut.

#### 1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat membiasakan membaca teks bacaan yang kaya akan kosakata, guna memperluas pemahaman terhadap kata-kata yang memiliki makna serupa (sinonim) dan berlawanan (antonim), sehingga mampu membedakan antara sinonim dengan antonim .

#### 2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami perbedaan antara sinonim dan antonim dengan menerapkan model

pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik, terutama pada indikator menyebutkan kata sinonim.

### **3. Kepala Sekolah**

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada pendidik dengan menyediakan fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran khususnya menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *educandy* sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik dan menghasilkan *output* yang baik.

### **4. Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi, gambaran dan informasi tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *educandy* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Timur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: UNISSULA Press.
- Afriliyani, R. Dela, dan Permatasari, N. 2024. Implementasi Model Pbl (Problem Based Learning) Metode Bernyanyi dan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini*, 4(2), 21–31.
- Al-Tabany, T. I. B. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Amini, N., dan Suyadi. 2020. Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129.
- Ananda, R. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Angendari, M. D. 2023. *Model pembelajaran problem based learning berbasis hypermedia*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Arends, R. 2012. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., dan Toni. 2022. *Belajar dan Pembelajarn*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arif, N. A., Rahim, R., dan Samsuri, A. S. 2022. Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SD Negeri 63 Sambueja Kabupaten Maros. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1362–1369.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armianti, I. J., Nuraeni, Y., dan Latifah, N. 2023. Hubungan Antara Penguasaan

- Kosakata dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN Kutabaru 1 Kabupaten Tangerang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 5684–5691.
- Artati, Y. B. 2014. *Ensiklopedia Bahasa dan Sastra Indonesia: Kosakata*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Aulia, I., dan Siregar, H. 2024. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Materi Sinonim Dan Antonim Melalui Media Wordwall Di Kelas V UPT SDN 064974 Kecamatan Medan Tembung. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 399–411.
- Azis, N., dan Amiruddin. 2020. Motivasi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(01), 56–74.
- Banjarnahor, R. U., Nasution, M. D., dan Nasution, D. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Penguasaan Kosakata (Vocabulary) Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas I SD Negeri 090612 Medan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 249–262.
- Buadanani, dan Suryana, D. 2022. Upaya Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2067–2077.
- Cahyati, W., Damayani, A. T., Wigati, T., dan Suyoto. 2024. Implementasi Model Problem Based Learning ( PBL ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 223–229.
- Damayanti, F. E., Sari, N. T. A., dan Caturiasari, J. 2023. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game Edukasi Educandy. *Renjana Pendidikan 4 : Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD*, 316–325.
- Daruwati, I., Syahropi, H., dan Ulfa, M. 2024. Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Web Educandy untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Biology, Chemistry, Mathematics and Physics Education ( BIOCHAMP )*, 1(2), 50–56.
- David, N. E., Faisal, M., dan Nugraha, A. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Educandy untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosakata Baku Siswa Kelas VI SD Negeri 7 Salotungo Kabupaten Soppeng. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 1428–1445.
- Djamaluddin, A., dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.

- Djiwandono, S. 2011. *Tes bahasa : Pegangan bagi pengajar bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Fadhilah, F. N. 2022. Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 51–62.
- Fajarini, M. A., Maruti, E. S., dan Manasikana, A. 2023. Peningkatan Literasi Siswa Kelas V SDN 1 Kadipaten Ponorogo Melalui Metode Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Paramasastra*, 10(2), 224–240.
- Fathoni, A., Triastuti, Y., Anggoro, S., dan Andriani, A. 2023. Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SD N 3 Bancarkembar Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Terintegrasi Gamifikasi Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Dan Hewan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 1–13.
- Fathurrohman, M., dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Teras.
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Habib, M. R. I. 2021. *Model-model pembelajaran*. Manokwari: CV Diva Pustaka.
- Hamidah, N. A., dan Anggraeni, I. 2024. *Educandy dan Quizwhizzer, Game Edukasi Berbasis Website*. Yogyakarta: Elementa Media Literasi.
- Harefa, D. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Hasan, M. 2021. *Teori-teori Belajar*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasibuan, R. Y., Berutu, R. A., Siregar, D. S., Jamaludin, dan Yunita, S. 2023. Aplikasi Educandy dalam Pembelajaran PPKn Sebagai Ruang Pembelajaran yang Memesona Berbasis Edukasi Digital. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 303–311.
- Hayati, S. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hikmah, N., Ulum, F., dan Mantasiah. 2021. Penggunaan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kabupaten Pinrang. *PINISI : Journal of Education*, 1(1), 187–195.
- Hoerudin, C. W. 2023. Penerapan Media Vocabulary Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Plamboyan Edu*, 1(2), 208–219.

- Jaya, F. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: UIN Sumatera.
- Juariah, D., Arifin, E. Z., dan Suendarti, M. 2021. Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 110–120.
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniawati, W., dan Karsana, D. 2020. Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 386–399.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maharani, I. R., Bukhori, A. M. Al, dan Putriyanti, L. 2023. Peranan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Pengantar dalam Dunia Pendidikan Serta Faktor yang Mempengaruhinya. *Prosiding Sendika*, 4(1), 365–374.
- Maimunah, dan Cinantya, C. 2021. Pelatihan Implementasi Blended Learning di Taman Kanak-kanak pada Guru TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 224–229.
- Maini, A., Zarwan, Syafruddin, dan Hasriwandinur. 2022. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Penjasorkes di SMP Negeri 4 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 5(2), 1–6.
- Makki, M. I., dan Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Manaf, A. 2022. *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Manik, D. K., Husniati, dan Sobri, M. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Papan Flanel Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 di SDN 2 Kuta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1804–1817.
- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., dan Mahajani, T. 2021. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Benda Di Lingkungannya. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(1), 42-45.
- Maryanti, S., Hartati, S., dan Kurniawan, D. T. 2022. *Assesment for Learning Educandy & Wordwall*. Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.

- Mirdad, J. 2020. Model-Model Pembelajaran ( Empat Rumpun Model Pembelajaran ). (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Mufidah, A., dan Subhi, M. R. 2023. Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pai. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1187–1195.
- Mulyani, Y. 2021. Metode Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ekonomi Materi Ketenagakerjaan. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 12–16.
- Mulyawati, Y., dan Purnomo, H. 2021. Pentingnya keterampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(2), 25–32.
- Mumpuni, A., dan Supriyanto, A. 2020. Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nasution, I. D. N., dan Setiawan, H. R. 2024. Penerapan Media Flash Card dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik di Rumah Belajar Madani Yakesma. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(9), 4386–4399.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., dan Marini, A. 2023. Pengembangan media pembelajaran melalui game educandy untuk meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., dan Dewi, R. S. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Priyanti, N. M. I., dan Nurhayati. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 96–101.
- Profithasari, N., Hermawan, J. S., Rizqi, Y. F., Azizah, A. L., Destiani, Destini, F., dan Loliyana. 2023. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android bagi Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(1), 8–15.

- Purba, N. A., dan Jamil, K. 2023. Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren Moderen Ta'dib Al-Syakirin Kelas VII. *Journal of Education Research*, 4(3), 1259–1264.
- Putranto, Y. A. 2021. Problem Based Learning can Improve Students Thematic Learning Outcomes. *SHEs: Conference Series*, 4(6), 902–907.
- Rachmawati, N. Y., dan Rosy, B. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246–259.
- Riskiawan, M. B., dan Maryadi. 2019. Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SDN di Gugus Gajah Mada Talun Pekalongan. *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*, 1(1), 140–148.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Edisi Pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Salsabila, Y. R., dan Muqowim. 2024. Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Sanzania, N., Tahir, M., dan Sobri, M. 2024. Analisis Faktor Kesulitan Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Sasak dalam Pembelajaran Muatan Lokal Kelas VI Sekolah Dasar Dwijendra Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 6073–6087.
- Saputra, D., Fidri, M., Fatoni, dan Nurhayati. 2022. Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosakata. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 127–137.
- Saputri, S. 2022. Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Dasar. *EduBase : Journal of Basic Education*, 3(1), 47–59.
- Sari, A. W., dan Rigianti, H. A. 2023. Penggunaan model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *Caruban*, 6(3), 367–376.
- Saryono, D., dan Soedjito. 2020. *Kosakata*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, E. J., Nasution, M. D., dan Nasution, D. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Penguasaan Kosakata

- Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I SD Negeri 090612 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 233–248.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukartini, N. N. 2022. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 73–82.
- Sukma, Z. D., Saputra, H. H., dan Erfan, M. 2023. Pengaruh penggunaan media pembelajaran game educandy terhadap hasil belajar siswa dalam muatan IPS kelas v SDN 21 ampenan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6436–6444.
- Sulitri, R., dan Heriadi, M. 2023. Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 114–122.
- Ulya, M. 2021. Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63.
- Utami, F. D., Wanita, F. N., dan Lukmawati, N. 2023. Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis Game pada Siswa Sekolah Dasar. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 100–114.
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., dan Eryani, R. 2021. Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089.
- Winarti, S. 2023. Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa SD Ditinjau dari Aspek Kelas Kata: Studi Kasus pada Tiga Sekolah Dasar di Kota Ternate, Provinsi Maluku Utara. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 6–16.
- Yulianti, L. 2023. *Model pembelajaran inovatif*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Yuliyanto, A., Farikhin, I., Sofiasyari, I., dan Rogibah. 2023. *Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar*. Indramayu: Eureka Media Aksara.