

Pengembangan Media *Vocabulary Digital* Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Teks Deskripsi

Diah Nikasari¹, Panca Dewi Purwati², Trimurtini³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: diahsmg884@students.unnes.ac.id, pancadewi@mail.unnes.ac.id, trimurtinipgsd@mail.unnes.ac.id

Article History: Submission: 2024-03-15 || Accepted: 2024-03-30 || Published: 2024-04-12

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-03-15 || Diterima: 2024-03-30 || Dipublikasi: 2024-04-12

Abstract

Good learning media is learning media that can convey material and can achieve learning objectives. Apart from that, the choice of learning model must also pay attention to the student's level of thinking development and learning style. This research aims to produce Digital Vocabulary learning media based on Problem Based Learning that is feasible, practical and effective in improving the ability to master vocabulary in descriptive text for class III students at SDN Sukorejo 03 Semarang. The research results showed the feasibility of material expert validation with a score of 78% in the "Very Feasible" category, while the results of the media expert validation feasibility test obtained a score of 87% in the "Very Feasible" category. The pre-test and post-test results calculated using the N-Gain formula experienced an increase of 0.724 in small-scale product trials and 0.725 in large-scale product trials. It can be concluded that Digital Vocabulary media based on Problem Based Learning is very suitable and can be effectively used to improve the ability to master vocabulary in descriptive text for class III students.

Keywords: Digital Vocabulary; PBL; Mastery; Text Description.

Abstrak

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pemilihan model pembelajaran juga harus memperhatikan tingkat perkembangan berfikir siswa dan gaya belajarnya. Penelitian ini memiliki sebuah tujuan untuk dapat menghasilkan suatu media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* yang layak, praktis dan efektif meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada teks deskripsi siswa kelas III SDN Sukorejo 03 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan validasi ahli materi dengan skor 78% kategori "Sangat layak" sedangkan hasil uji kelayakan validasi ahli media memperoleh skor 87% kategori "Sangat Layak". Hasil pre-test dan post test dihitung menggunakan rumus N-Gain mengalami peningkatan 0,724 pada uji coba produk skala kecil dan 0,725 pada uji coba produk skala besar. Dapat disimpulkan bahwa media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* sangat layak sehingga efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada Teks Deskripsi siswa kelas III.

Kata kunci: Vocabulary Digital; PBL; Penguasaan; Teks Deskripsi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan modal belajar dasar untuk perkembangan siswa dan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada siswa (Agustini et al., 2020). Kemampuan kosakata dapat ditingkatkan dengan sering membaca. Membaca dapat dikatakan sebagai aktivitas atau proses yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan memperoleh berbagai informasi yang terkandung dalam bahan bacaan (Beauty et al., 2023).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Sukorejo 3 Semarang, masih kurang optimal penggunaan media pembelajaran dan kemampuan kosakata masih rendah. Terdapat permasalahan pada penerapan pengetahuan KD 3.4 mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat disajikan dalam bentuk tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan. Permasalahan tersebut terdapat pada indikator mengetahui ciri-ciri teks deskripsi berdasarkan kosakata dan mengidentifikasi kosakata tentang ciri-ciri makhluk hidup yang ada pada teks deskripsi. Berdasarkan indikator tersebut, masih banyak siswa belum mendapatkan nilai maksimal dan belum melampaui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini terbukti dalam rata-rata nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) pada semester 1, dari 28 siswa hanya 1 siswa yang termasuk kategori tuntas dan masih banyak siswa belum mencapai ketuntasan nilai. Dalam artian hanya terdapat 4% siswa yang nilainya tuntas. Selain itu saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengobrol membuat pembelajaran tidak kondusif. Saat mengerjakan evaluasi pembelajaran siswa tetap berdiskusi dengan teman.

Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan model pembelajaran ekspositoris. Dengan menggunakan model ekspositori siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, masih sedikitnya pemanfaatan berbagai media dan materi pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran masih terpaku pada buku guru, buku siswa dan LKS yang ada. Guru belum memanfaatkan secara optimal media pembelajaran dan sumber belajar yang lain. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran dengan berbasis model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar maupun keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti memberikan alternatif yang dapat memecahkan permasalahan yang terdapat di Kelas III SDN Sukorejo 03 Semarang. Permasalahan yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa untuk meningkatkan kemampuan mencermati kosakata pada teks deskripsi. Peneliti melakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Vocabulary Digital Berbasis Problem Based Learning* sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Teks Deskripsi Siswa Kelas III SDN Sukorejo 03 Semarang" dengan tujuan agar pembelajaran lebih inovatif dan kreatif. Sehingga siswa aktif mengikuti pembelajaran dan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung.

Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis model yang menarik, inovatif dan dapat mendorong siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu ciri media pembelajaran adalah mengandung pesan kepada siswa. Oleh karena itu, media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar (Nurfadhillah, 2021).

Penggunaan Media Lectora Inspire dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas III layak, praktis serta efektif digunakan dalam pembelajaran (Irawan, 2020). Kelebihan dari penggunaan media lectora Inspire yaitu: (1) pembelajaran lebih interaktif, (2) mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, (3) menggunakan teks, suara, video, animasi dalam satu kesatuan, (4) media penyimpanan yang mudah dan fleksibel (Fadiyah et al., 2023).

Kemampuan berpikir kritis siswa yang diberikan model *Problem Based Learning* lebih tinggi daripada hasil kemampuan berpikir kritis siswa yang diberikan model problem solving (Misla & Mawardi, 2020). Salah satu keunggulan model *Problem Based Learning* adalah peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah yang dihadapkan kepada anak dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari (Syarifudin et al., 2021). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena dapat menimbulkan semangat siswa dalam belajar yang mengalami peningkatan setiap pertemuan, dengan hasil akhir persentase dari siklus I dan siklus II Hasil belajar siswa adalah 65,55% dengan kategori aktif (Kusuma, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar pada kenyataanya belum berjalan maksimal. Beberapa problematika dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD N Kaliurip di kelas rendah antara lain: Konsentrasi belajar siswa masih rendah, Kurangnya penguasaan kosakata, Siswa belum dapat membaca, Siswa belum dapat menulis dan mengenal huruf. (Kurniawan et al., 2020). Salah satu faktor yang menyebabkan penguasaan kosakata siswa rendah yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru (Sari et al., 2021).

Kebaruan dari penelitian ini adalah terciptanya suatu media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis model *Problem Based Learning* yang belum pernah ada sebelumnya. Pengembangan media ini difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi mencermati kosakata pada teks deskripsi tentang konsep ciri-ciri makhluk hidup. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang sudah teruji kelayakan dan keefektifan penggunaan media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning*. Kelayakan media yang diciptakan akan sangat berpengaruh pada saat pengujian media, karena akan menjadi tolak ukur media layak digunakan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan serta kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti adalah model Borg and Gall, peneliti hanya menerapkan delapan langkah. Adapun langkah-langkah model Borg and Gall, meliputi (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi massal (Sugiyono, 2022).

Validasi desain dari media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* dilakukan oleh dua ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Subjek pada penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, guru kelas dan siswa kelas III SDN Sukorejo 03 sejumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Pelaksanaan teknik tes dilakukan dengan cara memberikan soal kepada siswa (Yulianti et al., 2022). Metodologi pengujian penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai pengetahuan siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan kemampuan penguasaan kosakata. Pengujian dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa. Data pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji N Gain Score untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil skor pre-test dan post-test.

Metode non tes menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui nilai presentase kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan pengguna (guru dan siswa). Setelah diperoleh skor dari hasil penilaian validator, maka skor tersebut akan dikonversi dengan tabel konversi tingkat. Kelayakan akan diuji dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Dengan keterangan P merupakan presentase kelayakan, f merupakan perolehan skor responden, n merupakan skor maksimal instrumen.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan menggunakan aplikasi Lectora Inspire yang dikemas dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan produk juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD yang berusia sekitar 7-11 tahun yaitu siswa akan optimal dalam memahami materi pembelajaran dengan mengaitkan suatu benda dan peristiwa konkret yang ada di sekitar siswa. Media yang dikembangkan terdiri atas beberapa menu, adapun hasil pengembangan media disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil pengembangan media

Produk media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan terdiri atas beberapa menu yaitu: (1) Halaman awal memuat judul, identitas dan menu; (2) Menu utama akan memuat petunjuk penggunaan, tujuan dan capaian pembelajaran, sintak pembelajaran, materi dan evaluasi pembelajaran, profil dan daftar pustaka; (3) petunjuk penggunaan akan berisi cara menggunakan media pembelajaran; (4) sintak pembelajaran berisi langkah pembelajaran sesuai dengan pembelajaran berbasis masalah; (5) Materi & evaluasi berisi penguatan materi pembelajaran serta beberapa soal yang akan menguji siswa akan materi; (6) Profil berisi biodata pengembangan; (7) daftar pustaka berisi sumber-sumber dari materi maupun media yang digunakan. Berdasarkan validasi uji kelayakan oleh ahli media, diperoleh data kelayakan pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning*. Hasil validasi uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil validasi media

No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi	-	-	2	3
2	Bahasa	-	-	5	2
3	Kelayakan Penyajian	-	-	2	3
4	Navigasi	-	-	1	3
5	Pemakaian Media	-	-	2	-
Jumlah Skor : 80					
Presentase : 87%					

Berdasarkan uraian data, hasil validasi ahli, ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi. Rekapitulasi validasi produk yang diperoleh ahli materi disajikan pada Tabel

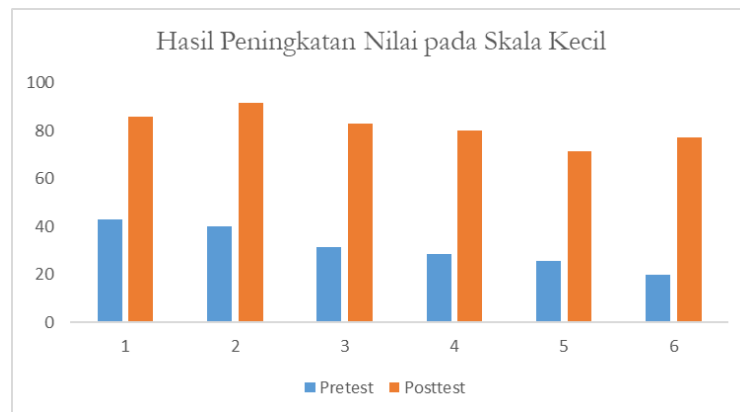
Tabel 2. Hasil validasi materi

No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran	-	-	2	2
2	Sesuai dengan tingkat berpikir siswa	-	-	5	1
3	Kesesuaian materi dengan soal dalam media	-	-	5	-
4	Kelayakan bahasa	-	-	2	
5	Materi berkaitan dengan kehidupan nyata	-	-	3	
6	Kesesuaian gambar dengan materi	-	-	4	-
Jumlah Skor : 75					
Presentase : 78%					

Berdasarkan uraian data, hasil validasi materi “pengembangan media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning*” memiliki kualifikasi “Sangat layak” dengan sedikit modifikasi

untuk perbaikan, dan substantif tercapai persentase validitas A sebesar 78. Revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi. Ahli materi memberikan saran dan pendapat mengenai kesalahan penulisan, ejaan yang perlu mendapat perhatian lebih, dan font yang perlu disesuaikan dengan buku tematik. Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami teks bacaan dan siswa dapat lebih memahami pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan hal tersebut, produk pengembangan dinyatakan layak diujicobakan melalui dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan di kelas III SDN Sukorejo 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang mengambil 6 siswa dari total keseluruhan 28 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling yaitu berdasarkan 2 siswa peringkat atas, 2 siswa peringkat tengah dan 2 siswa peringkat bawah. Siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah EBA, NNS, DOP, LAE, FA, dan ARD.

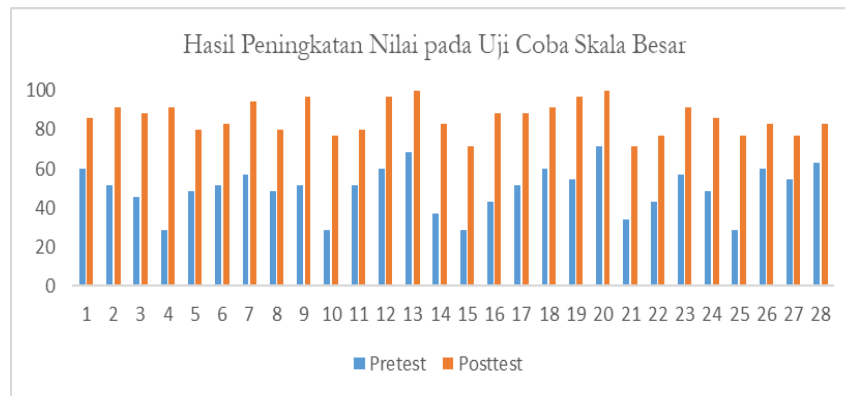
Pembelajaran diawali dengan pembagian soal pre-test kepada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa belum mendapatkan materi dengan menggunakan media *Vocabulary Digital*. Saat sedang mengerjakan soal pre-test, peneliti mempersiapkan laptop, LCD, dan proyektor yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti memberikan materi dengan mengujicobakan media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* kepada siswa. Pembelajaran diakhiri dengan mengerjakan soal post-test dan angket tanggapan siswa, guna mengetahui perubahan yang terjadi setelah menggunakan media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning*. Angket tanggapan siswa digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran setelah dilakukan uji coba skala kecil.



Gambar 2. Grafik peningkatan nilai pada skala kecil

Hasil pre-test uji coba saja menunjukkan tidak ada siswa yang hasilnya memenuhi syarat KKM. Hasil posttest menunjukkan terdapat 5 siswa yang hasilnya memenuhi syarat KKM dan satu siswa tidak memenuhi syarat KKM. Dengan rata-rata pre-test sebesar 31 dan rata-rata post-test sebesar 81. Dapat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan nilai siswa. Setelah siswa mengerjakan soal pre-test-post-test siswa diberikan angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning*. Hasil angket menunjukkan bahwa media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak, walaupun demikian angket respon siswa tersebut terdapat beberapa saran, misalnya penambahan gambar, video maupun ilustrasi yang dapat menunjang pembelajaran vocabulary.

Subjek penelitian pada uji coba produk skala besar yaitu siswa kelas III SDN Sukorejo 03 Semarang yang berjumlah 28 siswa. Uji coba produk skala besar dilakukan dengan memberikan soal pre-test dan post test pada siswa untuk mengetahui perolehan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning*. Hasil pre-test dan post-test uji coba produk skala besar disajikan pada tabel 8.



Gambar 3. Grafik peningkatan nilai pada skala besar

Pada saat data yang telah diperoleh nilai pre-test pada uji coba pemakaian skala besar menunjukkan tidak terdapat siswa yang memenuhi KKM dengan rata-rata nilai sebesar 49. Sedangkan nilai post-test menunjukkan terdapat 27 siswa yang nilainya sudah memenuhi KKM dan 1 siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM. Rata-rata yang diperoleh dari hasil post test menggunakan media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* sebesar 86. Hal ini dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan dibuktikan dengan hasil nilai N-Gain hasil pre-test-post-test yang telah dilaksanakan. Hasil uji peningkatan rata-rata dengan menggunakan rumus N-Gain pemakaian media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* mengalami peningkatan. Pada uji coba produk skala kecil peningkatan rata-rata sebesar 0,724 dengan selisih 50 yang termasuk tinggi. Sedangkan pada uji coba produk skala besar peningkatan rata-rata sebesar 0,725 dengan selisih 37 yang termasuk kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada skala kecil dan skala besar menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* pada materi mencermati kosakata tentang ciri-ciri makhluk hidup pada teks deskripsi.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa faktor. Pertama, pengembangan media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Pembelajaran yang di mulai dengan memunculkan suatu permasalahan, kemudian siswa diajak untuk menyelesaikan masalah terbukti dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penerapan model *Problem Based Learning* berupa media pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan pada pembelajaran (Dita et al., 2021). Penelitian lain yang dilakukan oleh (Amin et al., 2020) menyatakan bahwa pengaplikasian model Problem sangat disarankan untuk kegiatan pembelajaran, karena model ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa model PBL dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan (Simbolon & Koeswanti, 2020).

Kedua, pengembangan media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan karena dapat meningkatkan motivasi semangat siswa mengikuti pembelajaran. Guru dan siswa sepakat bahwa suatu materi pembelajaran akan lebih mudah tersampaikan tujuan jika menggunakan media saat pembelajaran. Melalui banyak fitur yang terdapat dalam media yang dikembangkan, seperti dapat menambahkan gambar, video maupun ilustrasi yang dapat menunjang pembelajaran. Hasil temuan lain yang mengembangkan media berbasis Lectora inspire dengan *Problem Based Learning* menyatakan bahwa media dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di bidang ilmu pengetahuan (Syafri & Puspasari, 2020). Hasil penelitian ini yang dilakukan oleh (Nalapraya et al., 2023) disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan merupakan media Song with Animation Berbasis Lectora Inspire dengan kategori sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan peningkatan diukur dengan uji N-Gain dengan perolehan mean 66% kategori "Sedang" dalam meningkatkan keterampilan menyimak kelas IV SDN 060851 Madong Lubis.

Temuan sebelumnya menyatakan bahwa media berbasis *Problem Based Learning* dapat membuat *kegiatan* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga berdampak pada hasil belajar (Kimianti & Prasetyo, 2019). Penggunaan media *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* sangat efektif digunakan untuk materi mencermati kosakata tentang ciri makhluk hidup yang ada pada teks deskripsi. Kelebihan dari media *Vocabulary Digital* yang dikembangkan dengan Lectora inspire dapat mendukung kolaborasi antar siswa. Siswa dapat bekerjasama dengan temannya pada saat sesi diskusi untuk memecahkan permasalahan yang ditemukan. Dan penggunaan media ini juga dapat membuat siswa memahami penggunaan teknologi modern secara baik. Hasil penelitian ini memberikan dampak bagi siswa maupun inovasi media pembelajaran dalam menciptakan media yang efektif, layak dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat memahami isi materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* sebagai upaya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada teks deskripsi siswa kelas III SDN Sukorejo 03 Semarang yang dikembangkan dalam penelitian ini berada dalam kategori sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia. Hasil analisis menyatakan bahwa skor validasi ahli media yaitu 87% dan skor validasi ahli materi yaitu 78% serta hasil tanggapan guru senilai 100%. Pada uji coba produk skala kecil mengalami peningkatan belajar sebesar 0,724. Sedangkan pada uji coba produk skala besar mengalami peningkatan belajar sebesar 0,725. Hal ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Vocabulary Digital* berbasis *Problem Based Learning* layak dan efektif digunakan.

B. Saran

Pembelajaran berbasis masalah atau PBL hendaknya juga diterapkan pada mata Pelajaran lain atau materi lain, serta penggunaan media belajar berbasis teknologi informasi hendaknya terus di kembangkan dan di implementasikan pada kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, D., Lian, B., & Sari, A. P. (2020). School'S Strategy for Teacher'S Professionalism Through Digital Literacy in the Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Educational Review*, 2(2), 160–173. <https://doi.org/10.33369/ijer.v2i2.10967>
- Amin, S., Utaya, S., Bachri, S., & Susilo, S. (2020). Effect of problem-based learning on critical thinking skills and environmental attitude. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(June), 743–755. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17478/jegys.650344>
- Beauty, M., Rahmawati, L. E., Markhamah, & Tawandorloh, K.-A. (2023). Evaluasi CIPP pembelajaran keterampilan membaca di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia : Analisis proses dan produk. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 1–14.
- Dita, P. P. S., Murtono, Slamet, U., & Sekar, D. A. (2021). Implementation of Problem Based Learning (PBL) on Interactive Learning Media. *Journal of Technology And Humanities*, 2, 24–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.53797/jthkkss.v2i2.4.2021>
- Fadiyah, H., Chamdani, M., & Susiani, T. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn tentang Hak dan Kewajiban pada Siswa Kelas III. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11, 1075–1082.
- Irawan, D. B. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 188–197. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p188-197>

- Kartini, A., Sunendar, D., Sumiyadi, & Yulianeta, Y. (2023). Analysis of Design Needs for Mobile Application Development Poetry Creation as a Learning Media for Writing Poetry. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(2), 351–362. <https://doi.org/10.22219/kembara.v9i2.25756>
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p1--13>
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Misla, M., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24279>
- Nalapraya, P., Simbolon, N., & Simanjuntak, E. B. (2023). Pengembangan Media Song With Animation Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 21402–21414.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1425>
- Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. (2020). *Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem Based Learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation*. 4(4), 519–529.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Syafril, S., & Puspasari, V. (2020). Development Of Interactive Multimedia Lectora Inspire Problem Based On Science Development Of Interactive Multimedia Lectora Inspire Problem Based On Science. *Journal of Physics: Conference Series*, 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1485/1/012036>
- Syarifudin, A., Dhewy, R. C., & Agustina, E. N. S. (2021). Pengaruh Model Brain Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.51836/jedma.v1i2.155>
- Yulawati, D. D., Bintang, K. A., Fath A., M. S., Fitrotul, R., Gheafitri, Z., & Hanatan, A. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dengan Penilaian Tes Dan Non Tes. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(2), 65. <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i2.31048>