



Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosakata Keragaman Benda Untuk Anak *Slow Learner* Kelas II Sekolah Dasar

Rani Nurhidayah, Anggia Suci Pratiwi, Meiliana Nurfitriani¹

Abstrak: Tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran Papan Selip Bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kosakata keragaman benda untuk Anak *Slow learner* kelas 2 SD. Banyak siswa yang mengalami kelambatan belajar dan rendahnya kemampuan membaca menjadi latar belakang penelitian. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu : Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas 2 SDN 2 Urug, SDN 1 Urug, SDN 3 Setiamulya dan sampel yang di ambil dalam penelitian ini adalah kelas 2SDN 2 Urug sebanyak 9 siswa. Teknik analisis data yang digunakan observasi, wawancara, angket dan tes. Hasil uji coba pengembangan melalui dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dengan hasil uji coba kelompok kecil mencapai 94% dengan kriteria sangat layak, dan uji kelompok besar mencapai 91% dengan kriteria sangat layak. Media yang dikembangkan divalidasi oleh tim ahli. Hasil validasi ahli materi 100% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi ahli media 96% dengan kriteria sangat layak dan hasil validasi ahli bahasa 96% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut media papan selip bergambar layak dan efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda.

Kata Kunci : *Slow learner*; Media Papan Selip Bergambar; Kemampuan membaca.

¹ Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia, raninurhidayah331@gmail.com

Abstract: The aim of carrying out this research is to develop learning media for Illustrated Slipboards in Indonesian language subjects, Vocabulary material on a variety of objects for Slow learner children in grade 2 of elementary school. Many students experience learning delays and low reading abilities as the background for the research. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 4D development model consisting of 4 development stages, namely: Definition, Design, Development and Dissemination. The population used was class 2 students at SDN 2 Urug, SDN 1 Urug, SDN 3 Setiamulya and the sample taken in this research was class 2 at SDN 2 Urug, totaling 9 students. Data analysis techniques used were observation, interviews, questionnaires and tests. The results of the development trials went through two stages, namely small group trials and large group trials. With the results of small group trials reaching 94% with very feasible criteria, and large group trials reaching 91% with very feasible criteria. The media developed is validated by a team of experts. The material expert validation results were 100% with very feasible criteria, the media expert validation results were 96% with very feasible criteria and the language expert validation results were 96% with very feasible criteria. Based on these results, the illustrated slipboard media is feasible and effective for use in Indonesian language subjects, vocabulary material on the diversity of objects.

Keywords: *Slow learner; Illustrated Skidboard Media; Reading ability.*

A. Pendahuluan

Situasi dan kondisi peserta didik perlu menjadi pusat perhatian guru dalam proses pembelajaran karena penting bagi guru untuk menemukan perbedaan karakteristik setiap peserta didik. Banyak ragam karakteristik peserta didik, salah satunya adalah anak lambat belajar (*slow learner*). Maherni dalam Diansari et al., (2020) *slow learner* merupakan kondisi dimana anak mengalami kelambanan dalam kemampuan kognitifnya dan di bawah rata-rata anak lainnya, oleh karena itu anak *slow learner* membutuhkan waktu yang lebih lama dan intensitas belajar dan berlatih yang lebih banyak untuk memahami dan menguasai materi pelajaran maupun materi tertentu. Menurut Erikson dalam Mahastuti et al., (2011) ciri-ciri anak lambat belajar diantaranya (1) Anak lambat belajar umumnya mengalami kegagalan dalam memahami pelajaran dan konsep-konsep dalam bidang akademik, misalnya membaca, menulis dan berhitung (2) Mempunyai daya ingat yang rendah (3) Kurang bersosialisasi dengan

lingkungan, lebih sering minder dan menarik diri dari pergaulan. Cara siswa yang berbeda dalam belajar mengharuskan guru berinovasi dalam pembelajaran. Widiyanto et al., (2016) Berpendapat bahwa guru di tuntut dapat mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat dipergunakan di kelas. Salah satu muatan pembelajaran yang membutuhkan media dalam mengkongkritkan konsep serta gagasan adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan yang harus dimiliki peserta didik yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis Hakim (2017). Salah satu materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah kosakata. Kasno (2014) berpendapat bahwa "Kosakata sebagai salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dengan menempati peran yang sangat penting sebagai dasar penguasaan siswa terhadap penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia dan penguasaan mata pelajaran lainnya."

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Sekolah terdapat beberapa siswa yang memiliki kelambatan dalam proses belajar (*Slow learner*), siswa kurang mampu dalam memahami materi yang telah dijelaskan, rendahnya KKM siswa pada semua mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata, rendahnya kemampuan membaca siswa sehingga berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi informasi yang diterima.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan siswa *slow learner* diperlukan sesuatu alternatif yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Lautfer dalam Tafonao (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media visual. Khotimah et al., (2019) meyakini bahwa "Penggunaan media pembelajaran terutama media yang menekankan pada pemanfaatan indera penglihatan atau visual memberikan

pengaruh terhadap perhatian siswa dalam belajar yang akhirnya dapat bermuara pada capaian hasil belajar yang baik." Media papan selip bergambar merupakan media visual berupa papan yang memiliki saku, kegunaannya adalah untuk menyelipkan kartu kata, huruf dan gambar yang akan disusun menjadi suatu kata. Kelebihan dari media papan selip bergambar yaitu bisa membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam rangka belajar membaca, Memberikan pengalaman yang lebih nyata sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi siswa dan Siswa akan lebih mudah mengingatnya, karena siswa dapat langsung menyentuh dan menjelaskannya.

Penelitian sebelumnya yaitu Pengembangan Media "PAKOTA" (Papan Kosa Kata) Tema 2 Subtema 1 Materi Keragaman Benda Kelas 2 SDN Tanjungrejo yang dilakukan oleh Aqidatul Izza dan Innany Mukhlisina dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran PAKOTA dinyatakan valid setelah dilakukan review oleh tim ahli dengan presentase sebesar 80% dengan kategori layak. Dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat keterterapan dan kemenarikan media dengan hasil presentase tingkat pencapaian sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media PAKOTA dinyatakan sangat valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Peneliti lainnya dilakukan oleh Cornelia Kristania Primadewi memperoleh skor akhir 3,34 dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media papan kosakata sangat baik.

Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan media pembelajaran Papan Selip Bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda untuk anak *slow learner* kelas 2 Sekolah Dasar". Oleh karena itu diharapkan penelitian pengembangan ini dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D Models*)

yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Papan Selip Bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata di kelas 2 SD. Pengembangan pada penelitian ini sampai pada tahap uji coba produk yaitu uji validasi dan revisi produk serta uji efektifitas media. Berikut langkah-langkah metode penelitian R&D dengan model 4D: (1) pendefinisian, tahap ini dilakukan melalui beberapa aspek diantaranya analisis peserta didik, analisis materi, analisis perancangan dan analisis tujuan pembelajaran. (2) Perencanaan, tahap ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu memilih media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan, pemilihan format berkaitan dengan rancangan isi mengenai pembelajaran menggunakan media Papan Selip Bergambar dan desain awal yang merupakan langkah pertama dalam pembuatan media Papan Selip Bergambar. (3) Pengembangan, pada tahap ini sebelum melakukan uji coba media harus melewati tahapan uji validasi terlebih dahulu diantaranya uji ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. (4) Penyebaran, pada tahap ini hanya berupa penyebaran media papan selip bergambar yang telah dibuat kemudian akan dilakukan sosialisasi kepada guru di sekolah yang nantinya diberikan kepada pihak Sekolah Dasar yang sudah dilakukan penelitian.

Subjek penelitian yang digunakan adalah 9 siswa SDN 2 Urug. Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan jenis kuantitatif dan Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya (1) Observasi (2) wawancara (3) Angket (4) tes.

Rumus untuk menghitung kevalidan adalah sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

(Sumber: Widyoko dalam Nurlaila et al., 2017)

Keterangan:

X =Skor rata-rata

Σx =Jumlah skor tiap aspek

n =Jumlah soal

Tabel 1.

Instrumen penilaian *Pretest* dan *Posttest*

Nomor Soal	Bobot Soal
1-10	10
Jumlah seluruh skor	100

$$\text{Penentuan Nilai : } N = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100$$

C. Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan beberapa poin yang telah dibahas sebelumnya maka pada pembahasan akan dibahas berdasarkan tujuan pengembangan media Papan Selip Bergambar yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran papan Selip Bergambar

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2017) adalah "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu". Model yang digunakan dalam pengembangan media Papan Selip Bergambar ini adalah model pengembangan 4-D (*Four-D Models*). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) Sugiyono dalam Muqdamien et al., (2021).

a. Tahap Pendefinisian

Tahap ini dilakukan dengan melakukan analisis awal berupa observasi untuk mengetahui kebutuhan dilapangan yaitu analisis pada peserta didik, materi, konsep dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah dasar yang telah dilakukan terdapat siswa yang memiliki kelambatan dalam proses belajar (*Slow learner*).

Pada tahap analisis materi, peneliti melakukan analisis yang berhubungan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan disampaikan yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan oleh SDN 2 Urug.

Selanjutnya tahap analisis konsep merupakan tahap mengidentifikasi konsep pokok yang akan di ajarkan kepada siswa SD yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda yang akan dikembangkan oleh peneliti melalui perencanaan pelaksanaan pembelajaran.

Terakhir perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan yang akan dicapai menggunakan media Papan Selip Bergambar pada materi kosakata keragaman benda berdasarkan rumusan indikator yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.2.1 Melafalkan huruf vokal dan konsonan	Dengan menghafal abjad siswa mampu membedakan huruf vokal dan konsonan
3.2.2 Mengeja suku kata	Dengan mengenal suku kata siswa dapat mengeja suku kata hingga menjadi kata dengan benar
3.2.3 Membaca kosakata	Dengan adanya keberagaman benda yang ada di sekitar siswa dapat menemukan kosakata melalui ciri-ciri benda dengan benar
3.2.4 Menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuknya.	

b) tahap desain

Tahap desain merupakan tahap merancang media Papan Selip Bergambar. Tujuan dari tahap ini menghasilkan rancangan pembuatan media pembelajaran. Ada 3 tahap perencanaan di antaranya 1) Pemilihan Media, pemilihan jenis media yang digunakan disesuaikan dengan sebelumnya yaitu tahap pendefinisian, pemilihan media yang dibuat di sesuaikan dengan kognitif siswa sekolah dasar yang dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda berupa kartu huruf dan kartu gambar yang di mainkan secara bergantian; 2) Pemilihan Format, pemilihan format merupakan salah satu proses tentang isi media pembelajaran yang akan dibuat. Format Papan Selip Bergambar sebagai berikut : (a) Nama judul media yaitu Papan Selip Bergambar; (b) Papan dibuat dengan ukuran 60 x 70 dengan bagian depan menggunakan *background* abjad menyesuaikan ukuran papan; (c) Papan di pasang deretan plastik mika sebagai saku tempat menyimpan kartu huruf dan gambar; (d) Kartu kata sebagai kata kunci berukuran 8 x 10, kartu gambar 8 x 8 dan kartu huruf berukuran 7 x 6 yang dapat di susun sehingga menjadi kata; (e) Adapun kotak tempat menyimpan kartu dengan bagian depan judul media, samping kanan KI dan KD, samping kiri sinopsi media, bagian belakang cara menggunakan media dan pada bagian atas petunjuk membuka kotak; (f) Penyanggah papan dengan tinggi 80 cm.

c) Desain Awal

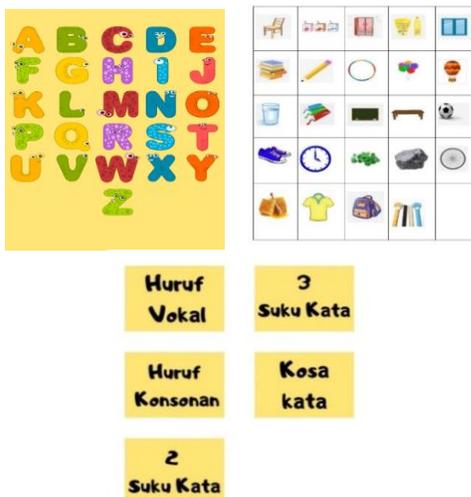
Tahap desain awal merupakan tahap peneliti untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Langkah pada tahap desain awal di antaranya (1) membuat *storyboard*, membuat desain *background* media, desain huruf dan gambar dan pembuatan media. Pembuatan *Storyboard*. Tujuan pembuatan *storyboard* yaitu untuk mendeskripsikan gambaran awal pembuatan media dalam rangka memudahkan dalam proses pembuatan produk.



Gambar 1.

Contoh desain *storyboard*

(2) Pembuatan Desain Huruf dan Gambar. Berawal dari mengumpulkan desain huruf dan gambar dari berbagai sumber yang akan di jadikan sebuah kartu dan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi keragaman benda sebagai kunci untuk menemukan kosakata benda. Selanjutnya tahap penggabungan huruf menggunakan aplikasi canva sedangkan penggabungan gambar menggunakan Ms.word lalu mengatur ukuran satu persatu sesuai ukuran kartu yang telah ditentukan.



Gambar 2.

Contoh beberapa gambar, Huruf dan kartu kata yang digunakan dalam media

(3) Proses pembuatan Media. tahap merangkai semua komponen meliputi *background*, judul media, deretan plastik mika, kartu huruf, kartu gambar, kartu suku kata, kartu kosakata sehingga menjadi media pembelajaran Papan Selip Bergambar dengan desain media yang disesuaikan dengan *Storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.



Gambar 3.

Contoh Papan Selip Bergambar

Setelah melalui tahap pengembangan dengan bantuan Canva dan Ms. Word.

Ketiga tahap pengembangan merupakan tahap yang dilakukan setelah pembuatan media berupa validasi dari tim ahli yang dilakukan oleh ahli materi, media dan bahasa. Kemudian dilakukan perbaikan oleh peneliti sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh tim ahli sehingga media termasuk kategori layak digunakan sesuai dengan hasil validasi, berikut ini penilaian keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh tim ahli :

Tabel 3.Hasil validasi ahli

No	Tim Ahli	Nilai	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	1	100%	Sangat Layak
2	Ahli Media	0,96	96%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	0,96	96%	Sangat Layak

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media Papan Selip Bergambar dinyatakan layak digunakan sesuai hasil dari validasi dapat dilanjutkan pada tahap uji kelayakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD. Setelah dinyatakan layak oleh tim ahli selanjutnya dilakukan uji pengembangan pada siswa kelompok kecil 3 siswa dan kelompok besar 6 siswa.

Hasil uji kelompok kecil skor rata-rata sebesar 33,33 dengan kriteria kelayakan 94% termasuk kategori "Sangat Layak". Sedangkan hasil perolehan uji coba kelompok besar skor rata-rata sebesar 32,33 dengan kriteria kelayakan 91% berdasarkan presentase kelayakan maka termasuk pada kategori "Sangat Layak".

Hasil di atas menunjukkan bahwa media layak dan tanggapan siswa pada kelompok kecil dan kelompok besar memiliki respon yang baik tentang media pembelajaran Papan Selip Bergambar pada materi kosakata keragaman benda.

2. Uji Efektivitas Media Papan Selip Bergambar

Dilakukan pengujian untuk mengetahui efektifitas media Papan Selip Bergambar yang dikembangkan dengan memberi soal dengan menggunakan instrumen tes sebanyak 5 soal uraian dan 5 soal mengelompokkan. Dilakukan *pretest* dan *posttest* kepada dua kelas yang di ujikan. Terlebih dahulu dilakukan *pretest* kepada kelas kontrol sebelum diberi perlakuan lalu diberi penjelasan materi tanpa menggunakan media terakhir diberi soal *posttest*, kemudian untuk kelas eksperimen siswa diberi soal *pretest* terlebih dahulu lalu diberi penjelasan materi menggunakan media papan selip bergambar dan terakhir diberi soal *posttest* yang dimaksud untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Perhitungan efektifitas media dilakukan dengan menggunakan rumus N-gain dan tafsiran kategori sebagai berikut ini :

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

N-Gain = Normalized Gain

Skor Pretest = Skor tes awal

Skor Posttest = Skor tes akhir

Skor ideal = Skor tertinggi

Tabel 4.Kategori Perolehan N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 5.Tafsiran Keefektifan N-Gain

Persentase	Kategori Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Sumber : Meltzer dalam Ramdhani et al., 2020)

1) Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Penelitian dilakukan di kelas 2 sebanyak 4 siswa, pembelajaran di kelas kontrol tidak menggunakan media papan Selip Bergambar. Hasil dari penelitian kelas kontrol diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,21 atau 21% dengan skor terkecil 0,30 atau 30% dan skor terbesar 0,50 atau 50%.

2) Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Penelitian dilakukan di kelas 2 sebanyak 5 siswa, kelas eksperimen ini menerapkan pembelajaran menggunakan media Papan Selip Bergambar. Hasil dari penelitian kelas eksperimen diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,76 atau 76% dengan skor terkecil 0,62 atau 62% dan skor terbesar 0,85 atau 85%.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar "0,76"

dengan kategori 76% dengan tafsiran Efektif. Dengan demikian hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Papan Selip Bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda efektif digunakan.

Berdasarkan hasil pengujian di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa media papan selip bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dibuktikan dengan perolehan skor N-Gain kelas eksperimen lebih besar yaitu 0,76 kategori tinggi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa pengembangan media pembelajaran Papan Selip Bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kosakata keragaman benda untuk Anak *Slow learner* kelas 2 Sekolah Dasar dikembangkan dengan menggunakan prosedur 4D (*Four-D Models*). Pada tahap validasi media Papan Selip Bergambar dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan nilai akhir sebagai berikut : ahli materi memberikan skor 1 kriteria kelayakan 100% dengan kategori "Sangat Layak", ahli media memberikan skor 0,96 kriteria kelayakan 96% dengan kategori "Sangat Layak", ahli bahasa memberikan skor 0,96 kriteria kelayakan 96% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil dari uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 33,33 dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak" sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh skor 32,33 dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak". Tahap keefektifan media Papan Selip Bergambar dalam pembelajaran memperoleh rata-rata skor N-gain 0,76 dengan kategori tafsiran "Efektif".

Maka dapat di nyatakan bahwa media Papan Selip Bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata keragaman benda layak dan efektif digunakan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi saran dan arahan kepada peneliti. Kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas 2 SDN 2 Urug, SDN 1 Urug dan SDN 3 Setiamulya yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah. Tak lupa kepada kedua orang tua tercinta beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan serta doa dan teruntuk Sahabat, teman seperjuangan serta seluruh pihak yang bersangkutan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Daftar Pustaka

- Diansari, I., Purnamasari, M. I., & Aristya, F. (2020). *Analisis Faktor Penyebab Anak Lamban Belajar Di Kelas III Sd Negeri 1 Pringkekutahun Pelajaran 2019/2020*. 1–7.
- Hakim, L. (2017) *Tujuan Pembelajaran Berdasarkan KTSP*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, 17,2.
- Kasno, (2014). *Kamus Sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata*. Jakarta:Pusat Bahasa
- Mahastuti, D., Psikologi, F., Hang, U., & Surabaya, T. (2011). *Mengenal Lebih Dekat Anak Lambat Belajar*. 2(1), 42–48.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). *Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nurlaila, Prihatni, Y., & Winingsih, P. H. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (lks) Berbasis Inkuiri Terbimbing Pkok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika- COMPTON*, 4(2), 43-48
- Ramdhani, E. P., Khoerunnisa, F., & Siregar, N. A. N (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162-167
- Sugiyono, P. D. (2017). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta

Rani Nurhidayah, Anggia Suci Pratiwi, Meiliana Nurfitriani Pengembangan Media Pembelajaran Papan Selip Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosakata Keragaman Benda Untuk Anak *Slow Learner* Kelas II Sekolah Dasar.

Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving*. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105.

Widiyanto, S., Rusdianto, M., & Paryono. (2016). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa SD Melalui Media Bola Tangan*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1), 19-25.