

Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri

Sarce Motombri*, Muhammad Basori, Erwin Putera Permana

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

*Corresponding Author: sarcemotombri71@gmail.com

Article History

Received : June 16th, 2026

Revised : July 23th, 2026

Accepted : August 01th, 2026

Abstract: Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami, mengungkapkan, dan mengembangkan gagasan. Namun, pembelajaran kosakata masih memerlukan media yang menarik agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi kelayakan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SDN Mojoroto 2 Kediri dengan subjek siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru, angket respons siswa, observasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar memperoleh tingkat kevalidan sebesar 88% dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 93% dengan kategori sangat praktis, dan tingkat keefektifan sebesar 90% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar karena memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan serta mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar.

Keywords: Kartu Kata Bergambar, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi dasar peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, bernalar, serta memahami berbagai informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan. Penguasaan keempat keterampilan tersebut menjadi bekal penting bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pada berbagai mata pelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara bermakna agar mampu

meningkatkan kompetensi literasi peserta didik secara optimal (Ramadhan et al., 2019).

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan dasar yang menentukan kemampuan seseorang dalam memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi. Semakin banyak kosakata yang dimiliki siswa, semakin mudah mereka memahami isi bacaan, mengungkapkan pendapat, menyusun kalimat, maupun berkomunikasi secara efektif. Sebaliknya, keterbatasan penguasaan kosakata dapat menghambat kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan memahami informasi. Oleh karena itu, pengembangan kosakata menjadi fondasi utama dalam pembelajaran bahasa karena berpengaruh terhadap seluruh keterampilan berbahasa (Tarigan, 2015).

Penguasaan kosakata perlu dikembangkan sejak sekolah dasar karena pada usia tersebut siswa berada pada tahap perkembangan bahasa yang sangat pesat. Selain memperkaya

kemampuan berkomunikasi, penguasaan kosakata juga mendukung kemampuan berpikir kritis, memahami bacaan, serta menyampaikan gagasan secara runtut. Pembelajaran kosakata hendaknya tidak hanya berorientasi pada menghafal kata, tetapi juga memahami makna dan menggunakannya dalam berbagai konteks komunikasi. Oleh sebab itu, guru perlu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna (Nurrita, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Mojoroto 2 Kediri, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kosakata masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami makna kata yang terdapat dalam bacaan maupun menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat sederhana. Guru masih mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar utama serta menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan makna kata masih terbatas sehingga pembelajaran berlangsung kurang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mudah merasa bosan. Akibatnya, penguasaan kosakata siswa belum berkembang secara optimal dan berdampak pada rendahnya kemampuan berbahasa.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut penggunaan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar secara nyata. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media visual dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Arsyad, 2019). Selain itu, media visual yang memadukan gambar dan teks mampu memperkuat proses penyimpanan informasi dalam memori karena siswa menerima informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan (Paivio, 1991).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah media kartu kata bergambar. Media ini menggabungkan kata dengan gambar sehingga membantu siswa menghubungkan bentuk kata dengan makna yang dimaksud. Melalui gambar

yang menarik, siswa lebih mudah memahami konsep, mengingat kosakata baru, serta menggunakannya dalam kegiatan berbahasa. Media kartu kata bergambar juga dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, maupun kegiatan mencocokkan gambar dengan kata. Aktivitas tersebut menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar (Kurniawan & Dewi, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah (Pratiwi & Hidayah, 2021). Namun demikian, hasil kajian menunjukkan bahwa pengembangan media kartu kata bergambar yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas IV sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kediri agar pembelajaran kosakata menjadi lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) untuk mengembangkan media kartu kata bergambar bagi siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kediri. Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Gulo & Harefa, 2022). Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa serta menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, dan Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan produk pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, sehingga mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif (Branch, 2009; Tegeh et al., 2014). Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari–Mei 2025 di SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV yang terdiri atas 5 siswa pada uji coba terbatas dan 15 siswa pada uji coba luas. Selain melibatkan siswa sebagai subjek uji coba, penelitian ini juga melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan guru kelas IV sebagai validator untuk menilai kelayakan media kartu kata bergambar yang dikembangkan.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan model ADDIE. Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, perancangan media kartu kata bergambar, penyusunan petunjuk penggunaan media, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respons guru dan siswa, serta soal *posttest*. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media sesuai rancangan, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga diperoleh produk yang layak digunakan (Tegeh et al., 2014).

Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas kepada siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media. Kepraktisan media diukur menggunakan angket respons guru dan siswa, sedangkan keefektifan media ditentukan berdasarkan hasil *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan serta secara sumatif terhadap produk akhir berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan hasil belajar siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria

valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Branch, 2009; Gulo & Harefa, 2022).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berbentuk *posttest*. Data hasil validasi dan angket dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan setiap aspek penilaian. Adapun data hasil belajar dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar siswa dengan mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu kata bergambar yang dikembangkan (Sugiyono, 2022).

Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket kepraktisan guru, angket respons siswa, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus:

$$V = \frac{(\text{Ahli materi} + \text{Ahli media})}{2}$$

Keterangan :

V = Nilai kevalidan media

Ahli Materi = Skor penilaian dari validator ahli materi

Ahli Media = Skor penilaian dari validator ahli media

100% = Bentuk persentase

2 = Jumlah validator

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Persentase (%)	Kategori
81–100	Sangat Valid
61–80	Valid
41–60	Cukup Valid
21–40	Kurang Valid
0–20	Tidak Valid

Analisis kepraktisan dilakukan berdasarkan angket kepraktisan yang diisi oleh guru kelas IV. Data kepraktisan menunjukkan sejauh mana media kartu kata bergambar mudah digunakan, membantu guru dalam mengajar, dan mendukung keterlibatan siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor kepraktisan, lalu dikategorikan dalam kriteria sangat praktis,

praktis, cukup praktis, kurang praktis, atau tidak praktis.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kategori
81–100	Sangat Praktis
61–80	Praktis
41–60	Cukup Praktis
21–40	Kurang Praktis
0–20	Tidak Praktis

Rumus Kepraktisan

$$V = \frac{(\text{Angket Guru} + \text{Angket Siswa})}{2}$$

Keterangan :

V = Nilai kepraktisan media

Angket Guru = Skor hasil respon guru

Angket Siswa = Skor hasil respon siswa

100% = Bentuk persentase

2 = Jumlah responden utama

Dalam konteks penelitian ini, keefektifan merujuk pada kemampuan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media, serta dari tingkat ketercapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, suatu media pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai KKTP serta memperoleh tanggapan positif dari siswa dalam penggunaannya.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

Persentase (0%)	Kategori
81 – 100	Sangat Efektif
61 – 80	Efektif
41 – 60	Cukup Efektif
21 – 40	Kurang Efektif
0 – 20	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media kartu kata bergambar dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media kartu kata bergambar pada materi kosakata Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kediri. Kelayakan media ditinjau berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kevalidan Media

Kevalidan media diperoleh melalui penilaian validator ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi, kebahasaan, tampilan media, serta aspek teknis yang mendukung penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian para ahli sehingga layak untuk diujicobakan kepada pengguna. Hasil validasi secara lengkap disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	86%	Sangat Valid
Ahli Media	88%	Sangat Valid
Rata-rata	87%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 86%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88%. Rata-rata kedua penilaian tersebut adalah 87%, sehingga media kartu kata bergambar termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, penggunaan bahasa, desain visual, kualitas gambar, tipografi, serta kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh melalui uji coba terbatas dan uji coba luas menggunakan angket respon guru dan siswa. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, kemenarikan tampilan, dan manfaat media dalam mendukung pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari guru maupun siswa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Media

Tahap Penilaian	Persentase	Kategori
Uji coba terbatas	90%	Sangat Praktis
Respon Guru	87,50%	Sangat Praktis
Respon Siswa	96,66%	Sangat Praktis
Rata-rata	92,08%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 90%,

yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Pada uji coba luas, respon guru memperoleh persentase 87,50%, sedangkan respon siswa mencapai 96,66%. Rata-rata keseluruhan sebesar 92,08%, sehingga media termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar mudah digunakan oleh guru maupun siswa, mampu meningkatkan keaktifan belajar, serta membantu siswa memahami kosakata dengan lebih mudah melalui penyajian gambar dan kata yang menarik.

Tabel 6. Hasil Keefektifan Media

Tahap Uji Coba	Jumlah Siswa	Rata-rata Posttest	KKTP	Ketuntasan	Kategori
Uji Terbatas	5	80,00	75	Sebagian besar siswa tuntas	Efektif
Uji Luas	15	88,67	75	100% siswa tuntas	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 3, pada uji coba terbatas yang melibatkan lima siswa diperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 80,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai kosakata berada pada kategori baik setelah menggunakan media kartu kata bergambar. Sebagian besar siswa telah mencapai KKTP yang ditetapkan, yaitu 75, sehingga media dinyatakan efektif dan layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba luas. Selanjutnya, pada uji coba luas yang melibatkan 15 siswa diperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 88,67. Seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKTP 75, sehingga tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas IV SDN Mojooroto 2 Kediri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena penyajian materi melalui perpaduan gambar dan kata memudahkan siswa memahami makna kosakata secara konkret. Media juga mendorong siswa lebih aktif selama proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penguasaan kosakata

Keefektifan Media

Keefektifan media kartu kata bergambar ditentukan berdasarkan hasil **posttest** siswa setelah menggunakan media pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Pengukuran keefektifan dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa terhadap Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Rekapitulasi hasil keefektifan media disajikan pada Tabel 6.

siswa kelas IV SDN Mojooroto 2 Kediri. Pengembangan media menggunakan model ADDIE menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Model ADDIE memberikan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga media yang dihasilkan dapat melalui proses validasi dan revisi secara berkelanjutan sebelum diterapkan dalam pembelajaran (Branch, 2009; Tegeh et al., 2014).

Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh rata-rata persentase sebesar **87%** dengan kategori **sangat valid**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan. Saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Tingginya tingkat kevalidan menunjukkan bahwa media telah dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan media visual untuk memahami materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media visual mampu memperjelas penyampaian informasi, meningkatkan perhatian siswa, serta mempermudah proses pembelajaran. Selain itu, Nurrita (2018) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena

materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil uji coba yang memperoleh rata-rata persentase sebesar **92,08%** dengan kategori **sangat praktis**. Guru memberikan respons positif karena media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan kartu kata bergambar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawan dan Dewi (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan visual mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pratiwi dan Hidayah (2021) juga mengemukakan bahwa media visual memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartu kata bergambar. Pada uji coba luas diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar **88,67**, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai **100%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami makna kosakata melalui perpaduan antara gambar dan kata yang disajikan secara menarik. Penyajian materi secara visual memudahkan siswa dalam menghubungkan bentuk kata dengan maknanya, sehingga kosakata baru lebih mudah dipahami dan diingat. Temuan ini sejalan dengan teori *Dual Coding* yang dikemukakan oleh Paivio (1991), yaitu bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi saluran verbal dan visual akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang dibandingkan penyajian secara verbal saja.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Pratiwi dan Hidayah (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena membantu memperjelas konsep yang dipelajari. Selain itu, Kurniawan dan Dewi (2021)

menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media kartu kata bergambar tidak hanya efektif meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa media kartu kata bergambar yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penguasaan kosakata di kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga memperkuat bahwa pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik melalui tahapan pengembangan yang sistematis (Branch, 2009; Gulo & Harefa, 2022). Oleh karena itu, media kartu kata bergambar dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang membantu guru menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media kartu kata bergambar pada materi penguasaan kosakata Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kediri menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingkat kevalidan media memperoleh rata-rata persentase 87% dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan media memperoleh rata-rata persentase 92,08% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan siswa serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, keefektifan media ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,67 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%, sehingga media terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Dengan demikian, media kartu kata bergambar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala SDN Mojoroto 2 Kediri, guru kelas IV, serta seluruh siswa kelas IV yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan validator yang telah memberikan arahan, masukan, serta saran yang membangun dalam penyempurnaan media pembelajaran dan penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

REFERENSI

- Ariani, N. M. D., Kristiantari, M. G. R., & Wiyasa, I. K. N. (2024). *Media Kartu Kata Bergambar: Solusi Penguasaan Kosakata Umum pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.68308>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Rajawali Pers.
- Asmonah, S. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 120–128.
- Gulo, A., & Harefa, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE pada pendidikan dasar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 10–18. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Merrill.
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, & Ramadhan, S. (2019). Literasi baca tulis dan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 128–145. <https://doi.org/10.22219/kembara.v5i1.7842>
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan pada sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 4769–4777. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1486>
- Mumpuni, A., & 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. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p88-101>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology*, 45(3), 255–287. <https://doi.org/10.1037/h0084295>
- Pratiwi, I. M., & Hidayah, N. (2021). Pengembangan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1470–1478. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.950>
- Putu Ayu Purnama Sari. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis dan Minat Membaca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141–152. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324>
- Ramadhan, S., Sukma, E., & Indriyani, V. (2019). Environmental education and literacy learning in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339, 012070. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012070>
- Riswiarti. (2021). Efektivitas media kartu bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 55–63. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i2.44>
- Sabri, M., & Dalimunthe, R. A. (2021). Pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 67–76. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiah.v1i1.3719>

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran kosakata*. Angkasa.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wulandari, R., Hidayat, A., & Prasetyo, B. (2020). Media pembelajaran berbasis gambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 142–150.