

PENGEMBANGAN MEDIA *E-CARD* INTERAKTIF KERAGAMAN BENDA BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Diana Putri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(diana.19044@mhs.unesa.ac.id)

Wahyu Sukartiningsih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(wahyusukartiningsih@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *e-card* interaktif keragaman benda berbasis *android* dalam meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar. Hasil menunjukkan tingkat kevalidan berdasarkan validasi materi sebesar 80% kategori “valid” dan validasi ahli media sebesar 86% kategori “sangat valid”. Tingkat kepraktisan media berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh nilai sebesar 97,1% kategori “sangat praktis” dan hasil observasi implementasi media diperoleh nilai sebesar 90,4% kategori “sangat praktis”. Tingkat keefektifan media *e-card* interaktif berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan analisis N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,86 menunjukkan terjadi peningkatan tinggi pada penguasaan kosakata siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-card* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar dapat dikatakan layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.

Kata Kunci: pengembangan, media *e-card* interaktif, kosakata.

Abstract

The purpose of this development research was to determine the validity, practicality, and effectiveness of interactive e-card media with a variety of Android-based objects in increasing the vocabulary of grade II elementary school students. The results show the level of validity based on material validation of 80% in the "valid" category and media expert validation of 86% in the "very valid" category. The level of practicality of the media based on the results of the student response questionnaire obtained a value of 97.1% in the "very practical" category and the results of observing the implementation of the media obtained a value of 90.4% in the "very practical" category. The level of effectiveness of interactive e-card media based on pre-test and post-test scores with N-Gain analysis obtained a value of 0.86 indicating a high increase in students' vocabulary mastery. So it can be concluded that interactive e-card media based on Android to increase the vocabulary of class II elementary school students can be said to be feasible, practical and effective in learning Indonesian vocabulary.

Keywords: development, interactive e-card media, vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang penting untuk diterapkan dan dikembangkan kepada anak mulai sejak dini. Karena dapat membantu anak dalam melatih dan mengembangkan kemampuan komunikasi, sosial, emosional dalam segala bidang (Ramadhania, 2022). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus diajarkan dalam semua jenjang pendidikan terutama jenjang sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peran penting untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar dalam proses perkembangan intelektual, sosial, komunikasi, pengetahuan, serta emosional yang akan menunjang keberhasilan dalam mempelajari materi pada semua bidang lain (Irwandi, 2018; Sari et al., 2021).

Salah satu aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa lisan adalah kosakata (Istiqomah, 2021). Kosakata

menjadi landasan dasar yang penting sebagai sarana komunikasi siswa dalam mengenal dan mempelajari bahasa (Arsini et al., 2022). Kosakata merupakan salah satu bagian dari bahasa yang akan digunakan dalam menyusun kalimat baru (Tarigan, 2011). Semakin banyak kosakata yang dimiliki dan dikuasai siswa akan memudahkan siswa dalam berkomunikasi dengan orang lain serta mendapatkan informasi baik secara lisan maupun tulis (Sari et al., 2021).

Apabila siswa kelas rendah terutama kelas II sekolah dasar memiliki penguasaan kosakata yang baik, maka mereka akan lebih mudah dalam mempelajari beragam keterampilan bahasa Indonesia baik keterampilan berbahasa menyimak, membaca, berbicara maupun menulis. Sehingga siswa bisa mengekspresikan isi pikiran, maksud dan tujuan, maupun perasaan yang anak rasakan terhadap orang lain dan mengembangkan potensi bakat

yang ada dalam dirinya (Amini & Suyadi, 2020; Putri Ningrat et al., 2018).

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan bahasa Indonesia untuk menambah pemahaman kosakata dan perbendaharaan kata (Febriyanto & Yanto, 2019). Guru juga dituntut harus mampu menciptakan kondisi kelas yang menumbuhkan semangat belajar, aktif dan menyenangkan serta memilih strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakter siswa. Penggunaan media juga penting dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi lingkungan belajar siswa untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar serta sangat berpengaruh dalam menunjang keberhasilan siswa terutama pada penguasaan materi pelajaran (Susilo, 2020).

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN Ngagel I/394 Surabaya ditemukan fakta bahwa proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas rendah siswa kelas II menunjukkan belum optimal, kurang efektif dalam meningkatkan kosakata. Sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan beberapa siswa masih bingung serta belum memahami makna kosakata. Hal itu menyebabkan kosakata yang dimiliki siswa sedikit dan terbatas (Arsini et al., 2022).

Ditemukan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia yang menyebabkan siswa kurang semangat dan menarik, sehingga perlu diperbaiki dan dikembangkan. Penggunaan media cetak buku tematik pegangan guru dan siswa masih belum sepenuhnya efektif sebab kosakata yang terdapat pada media tersebut masih sangat terbatas. Sedangkan metode tanya jawab hanya dilakukan secara situasional saja jika siswa bertanya terkait makna yang masih asing atau belum dipahami dari suatu bacaan atau kata. Hal tersebut tidak bisa dijadikan sebagai patokan keberhasilan dalam penguasaan kosakata siswa (Istiqomah, 2021).

Media adalah salah satu alat bantu atau peraga mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas serta keaktifan siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran (Widyastuti et al., 2022). Pilihan utama yang harus dicoba guru dalam menunjang pembelajaran adalah menciptakan media yang menarik dalam meningkatkan minat belajar siswa sekaligus dapat membantu mencapai proses pembelajaran yang diharapkan (Fitriyah, 2022). Media yang digunakan harus memperhatikan tujuan pembelajaran, materi, karakter siswa dan lingkungan belajar karena dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran juga berkembang seiring dengan perkembangan teknologi sebagai sarana penunjang pembelajaran (Pakpahan et al., 2020).

Di era sekarang ini yang serba digital, istilah *gadget* di semua kalangan sudah tidak asing lagi karena setiap orang pasti memilikinya. Pengguna *gadget* paling banyak adalah siswa berusia 6-12 tahun. Hampir setiap hari siswa lebih banyak memanfaatkan waktunya dalam kemajuan informasi dan teknologi (Handini et al., 2022). Kegiatan tersebut yang menyebabkan siswa menghabiskan waktunya

untuk bermain *game* daripada belajar. Sehingga tidak heran jika mereka semakin mengikuti *modern* dengan perkembangan *game* maupun *trend* yang lagi *booming* diminati orang (Fitriyah, 2022). Perkembangan teknologi sekarang ini menciptakan beragam inovasi pada dunia pendidikan. Salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini sudah banyak dikembangkan karena aksesnya lebih mudah dan dapat digunakan dimana saja (Hamid et al., 2020).

Media interaktif akan menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan antusias siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai sebab siswa nyaman, tertarik dan bergairah mengikuti pembelajaran. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia (Handini et al., 2022).

Pembelajaran multimedia ialah pembelajaran yang didesain dari berbagai media seperti gabungan gambar, teks, animasi gerak, video, audio dan sebagainya yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sanjaya, 2012). Terdapat dua macam bentuk multimedia yakni multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif memiliki arti media yang cara penggunaannya tidak secara berurutan namun didalamnya berisi tampilan beragam pilihan menu yang ditampilkan (Widyastuti et al., 2022).

Pengembangan media kartu kata bergambar berbasis *e-card* interaktif dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran materi kosakata yang di dalamnya berisikan kartu kata bergambar. Kartu kata bergambar adalah media pembelajaran yang berisi perpaduan kata dan gambar yang disukai anak-anak karena memiliki warna-warna mencolok serta gambar menarik sesuai untuk siswa kelas rendah. Sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Media tersebut tidak hanya tentang *game online* saja namun juga dapat membantu siswa mempelajari kosakata tidak hanya melalui penjelasan guru dan bahan ajar saja (Amini & Suyadi, 2020; Batubara, 2020).

Media dapat membantu melatih konsentrasi siswa agar fokus dalam pembelajaran, melatih daya ingat atau hafalan siswa, memperluas pengetahuan mengenai perbendaharaan kata serta memperkaya kosakata (Eliana, 2020). Hal itu didukung oleh penelitian (Arsini et al., 2022) bahwa media kartu kata dan kartu gambar lebih memudahkan siswa dalam pembelajaran materi kosakata dan mengetahui maknanya. Sedangkan dalam penelitian (Riswiarti, 2021) menyimpulkan penggunaan media kartu kata bergambar ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas 1 SD yaitu menunjukkan peningkatan kosakata bahasa Indonesia sebesar 79,92% dengan persentase ketuntasan klasikal 73%. Dari penelitian terdahulu tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media kartu kata bergambar dapat meningkatkan kosakata siswa (Arsini et al., 2022; Riswiarti, 2021).

Berdasarkan permasalahan dan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan keberhasilan media penggunaan sebagai solusi dari masalah penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas yaitu penelitian pengembangan media berbasis *e-card* interaktif materi kosakata untuk sarana belajar siswa.

Rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut: (1) Bagaimana kevalidan media *e-card* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar?, (2) Bagaimana kepraktisan media *e-card* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar?, (3) Bagaimana keefektifan media *e-card* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar?.

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan *e-card* interaktif berbasis *android* yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar. sehingga dapat dijadikan media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk media *e-card* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar. Media ini dikembangkan berdasarkan adanya permasalahan pada pembelajaran kosakata dikelas II sekolah dasar dimana siswa sebagian besar belum paham dengan makna kosakata. Pengembangan media ini disesuaikan dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa.

Model ADDIE memiliki 5 fase/langkah meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi) (Banch, 2009). Model tersebut menekankan suatu analisa bahwa setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan tahapan yang ada. Berikut merupakan penjelasan tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk mengembangkan media karta berganda berbasis *e-card* interaktif : 1) Tahapan *Analyze*: pada tahap ini dilakukan 3 tahapan yaitu identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan analisis materi pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa mengenai penguasaan kosakata yang dibutuhkan siswa sesuai dengan karakteristik produk media yang dikembangkan serta analisis kebutuhan terhadap penggunaan media yang digunakan dalam materi pembelajaran kosakata. Sedangkan analisis materi pembelajaran kosakata dilakukan dengan analisis terhadap pembelajaran tematik ruang lingkup pembelajaran tematik khususnya pada materi yang dimuat pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II materi kosakata sesuai kurikulum k13 revisi 2020 yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan. Berikut ini KD dan indikator yang digunakan pada media “Karta Berganda”:

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

Tema : 2. Bermain di Lingkungan	
Subtema: 4. Bermain di Tempat Wisata	
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2 Menguraikan	3.2.1 Menemukan dan

kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau ekspolarasi lingkungan.	menjelaskan kosakata tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk kartu kata bergambar. 3.2.2 Menyebutkan kosakata dan maknanya tentang keragaman benda 3.2.3 Menentukan makna kosakata tentang keragaman benda.
4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	4.2.1 Membuat kalimat sesuai dengan penggunaan kosakata tentang keragaman benda.

2) Tahapan *Design*: dilakukan perancangan produk yang dikembangkan terkait desain awal media hingga akhir termasuk pemilihan kosakata sesuai materi pembelajaran, merancang model produk, pemilihan ilustrasi gambar, yang akan digunakan pada media. 3) Tahapan *Develop*: kegiatan yang dilakukan adalah tahap *finishing* pembuatan media, penyusunan instrumen penelitian untuk validasi dan revisi produk. Tahap *finishing* ini meliputi perubahan media dalam bentuk aplikasi. Selanjutnya dilakukan pembuatan instrumen yang meliputi lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar angket respon siswa, lembar wawancara, lembar observasi dan lembar *pre-test post-test*. Instrumen penelitian tersebut digunakan untuk validasi dan revisi terhadap produk media. 4) Tahapan *Implement*: tahap dilakukan uji coba produk media pada kegiatan pembelajaran kosakata di SDN Ngagel I/394 Surabaya. Setelah uji coba selesai dibagikan angket respon siswa dan lembar obseversi serta wawancara dengan guru wali kelas yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan dari pengembangan media karta. 5) Tahapan *Evaluate*: untuk mengetahui tingkat keefektifan dan keberhasilan dari implementasi produk pengembangan pada tahapan sebelumnya. Untuk menguji tingkat keefektifannya diperlukan data yang menunjukkan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk media ‘*e-card* interaktif berbasis *android*. Data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi soal tes *pre-test* dan *post-test* oleh siswa kelas II sebagai subjek uji coba. Jika hasil akhir media masih diperlu perbaikan, maka akan dilakukan perbaikan/revisi pada produk hingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran kosakata siswa kelas II sekolah dasar.

Desain uji coba yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest* yang terdiri atas 2 tes yakni *pretest* yang dilakukan di awal sebelum diberikan perlakuan dengan media dan *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media 'e-card interaktif berbasis android'. Berikut ini desain *One Group Pretest-Posttest* yang digunakan pada penelitian pengembangan ini:



Gambar 1. One Group Pre-test Post-test

Berikut langkah uji coba yang dilakukan: 1) Dilakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi kosakata. 2) Diberikan perlakuan dengan penggunaan media karta berganda. 3) Dilakukan post-test untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan materi dengan penggunaan media karta berganda. Setelah selesai, diperoleh hasil dan dilakukan analisa.

Data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan kritik, saran/masukan serta komentar dari ahli validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi, hasil angket respon siswa, lembar observasi implementasi media dan hasil penilaian *pre-test post-test*. Aspek yang terdapat pada lembar validasi materi sebagai berikut:

Tabel 2. Aspek Penilaian Validasi Materi

No	Aspek	Indikator
1	Isi Materi	1.Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
		2.Materi sesuai dengan indikator pembelajaran
		3.Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		4.Kesesuaian isi media (gambar dan kosakata) dengan materi pembelajaran
		5.Materi sesuai dengan karakteristik siswa
2	Kejelasan Materi	1.Materi yang disajikan runtut dan sistematis
		2.Terdapat pembahasan makna pada setiap kosakata
		3.Kejelasan materi kosakata
		4.Materi kosakata mudah dipahami siswa
		5.Pemilihan kuis sesuai dengan materi
3	Ketepatan Penggunaan Bahasa	1.Penggunaan kalimat pada media jelas dan mudah dipahami siswa
		2.Pemilihan kosakata sesuai dengan materi
		3.Ketepatan penulisan struktur

	kalimat dan ejaan
--	-------------------

Sedangkan aspek yang dinilai pada lembar validasi media sebagai berikut:

Tabel 3. Aspek Penilaian Validasi Media

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	1.Kemenarikan tampilan media
		2.Pemilihan background media
		3.Pemilihan dan penggunaan warna yang sesuai
		4.Gambar ilustrasi dan animasi pada media sesuai dengan materi.
		5.Kejelasan gambar dan tulisan pada media
		6.Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>) pada media
		7.Ketepatan pemilihan huruf dan ukuran <i>font</i>
		8.Audio terdengar jelas
2	Penggunaan	1.Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami
		2. <i>Button</i> memudahkan penggunaan media
		3. <i>Button</i> berfungsi dengan baik
		4.Manfaat media dalam pembelajaran
		5.Kemudahan penggunaan media

Penilaian validasi media, validasi materi dan hasil observasi menggunakan penilaian skala *Likert* dengan acuan skor 1-5.

Tabel 4. Skala Likert

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat valid	5
Valid	4
Cukup valid	3
Kurang valid	2
Tidak valid	1

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Hasil penilaian validasi materi dan media dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Keterangan :

- P = Persentase
- $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
- $\sum xi$ = Skor maksimum

Berdasarkan skor yang diperoleh tersebut dapat diketahui tingkat kevalidan sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Persentase Tingkat Kevalidan

Hasil Penilaian	Kriteria
80% < P ≤ 100%	Sangat valid
60% < P ≤ 80%	Valid

40% < P ≤ 60%	Cukup Valid
20% < P ≤ 40%	Kurang Valid
0% < P ≤ 20%	Tidak Valid

Sumber : (Riduwan, 2014)

Hasil angket respon siswa terhadap media dan hasil observasi media digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk media *e-card* interaktif berbasis *android* yang dikembangkan. Penilaian angket respon siswa menggunakan penilaian skala Gutman dengan acuan skor 0-1. Skor 0 untuk pilihan “Tidak” dan skor 1 untuk pilihan “Ya” dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Keterangan :

P = Persentase

Σx = Jumlah skor yang diperoleh

Σxi = Skor maksimum

Berdasarkan skor yang diperoleh tersebut dapat diketahui tingkat kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Persentase Tingkat Kepraktisan

Hasil Penilaian	Kriteria
80% < P ≤ 100%	Sangat praktis
60% < P ≤ 80%	Praktis
40% < P ≤ 60%	Cukup praktis
20% < P ≤ 40%	Kurang praktis
0% < P ≤ 20%	Tidak praktis

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* menggunakan perhitungan rumus N-Gain untuk mengetahui tingkat keefektifan produk media *e-card* interaktif berbasis *android* dalam meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar. Berikut ini rumus N-Gain:

$$N - Gain = \frac{(Skor Posttest) - (Skor Pretest)}{100 - Skor Pretest}$$

Gambar 2. Rumus Uji Normalitas Gain

Berdasarkan hasil persentasi N-Gain tersebut dapat diketahui tingkat keefektifan sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Persentase Tingkat Keefektifan

Skor N-Gain	Kriteria
$\langle g \rangle > 0,7$ atau dalam persen $\langle g \rangle > 70\%$	Terjadi Peningkatan Tinggi
$0,3 \leq \langle g \rangle \leq 0,7$ atau dalam persen $30\% \leq \langle g \rangle \leq 70\%$	Terjadi Peningkatan Sedang
$\langle g \rangle 0,3$ atau dalam persen $\langle g \rangle < 30\%$	Terjadi Peningkatan Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan yang dilakukan berupa media *e-card* interaktif untuk meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar, diperoleh hasil penelitian melalui model ADDIE sebagai berikut:

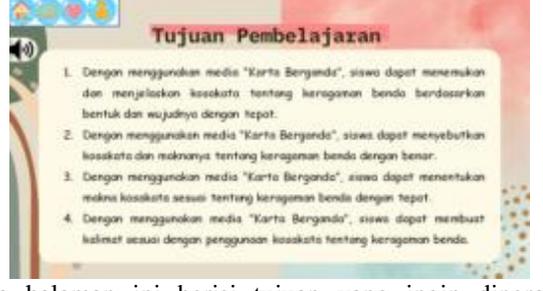
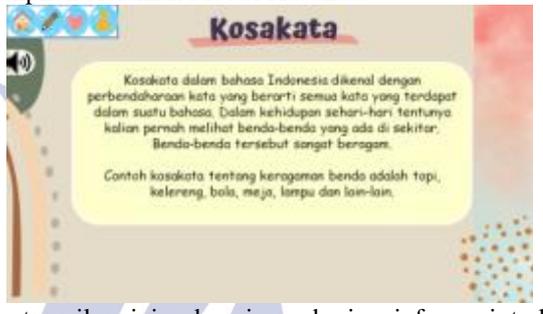
Tahap Analisis (Analyze), bersumber dari pasca Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN Ngagel I/394 Surabaya mengenai permasalahan yang dirasakan oleh siswa kelas rendah yakni kelas II. Tahap analisis ini dilakukan identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan analisis materi pembelajaran. Hasil identifikasi permasalahan yang diperoleh dari proses pengamatan dan observasi pada saat PLP di SD Negeri Ngagel I/394: (1) proses pembelajaran kosakata, guru hanya berpusat pada buku ajar sehingga siswa kurang tertarik dan semangat belajar, (2) kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa, (3) penguasaan kosakata kelas II masih rendah, dimana kurang lebih 45% dari 29 siswa yang masih memiliki keterbatasan penguasaan kosakata.

Sedangkan hasil analisis materi sebagai berikut: (1) berdasarkan observasi, diketahui penguasaan awal kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II masih rendah, (2) dilakukan pemetaan kosakata bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2020 yang diterapkan di SDN Ngagel I/394 Surabaya, (3) pemilihan dan pemilihan konsep pengajaran kosakata yang sesuai untuk digunakan dalam produk media *e-card* interaktif berbasis *android*. Kelompok kosakata yang digunakan terdapat pada kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia pada tema 2 ‘Bermain di Lingkunganku’ subtema 4 ‘Bermain di Tempat Wisata’ untuk diterapkan pada media karta berganda. Kosakata yang digunakan tentang keragaman benda yang terdapat di tempat wisata disesuaikan dengan karakteristik media kartu kata bergambar.

Tahap Desain (Design): Tahap desain merupakan tahap yang dilakukan setelah proses analisis yang telah dilakukan. Proses pembuatan media menggunakan *microsoft power point*. Desain tampilan media disesuaikan dengan isi materi dan pemilihan ilustrasi gambar untuk dijadikan sebagai gambar pendukung pada kartu untuk memperindah dan menarik minat belajar siswa. Tampilan media juga menggunakan font yang jelas dan warna dominasi pink dan biru sesuai karakteristik siswa kelas rendah. Warna pink diasosiasikan dengan lambang bahagia, melalui penggunaan warna tersebut diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa seperti cinta dan kegembiraan. Sedangkan warna biru diasosiasikan benda-benda seperti langit dan laut yang diharapkan dapat memberikan kebebasan untuk menggali pengetahuan/ilmu secara dalam dan luas.

Berikut ini hasil desain tampilan media karta berganda berbasis *e-card* interaktif:

Tabel 8. Desain Tampilan Media Tampilan

<p>1. Tampilan Awal</p>  <p>Pada tampilan awal berisikan gambar logo wisata dan nama media dengan dilengkapi tombol “mulai” untuk memulai penggunaan.</p>	 <p>Pada halaman ini berisi tujuan yang ingin diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.</p>
<p>2. Tampilan Menu Utama</p>  <p>Tampilan menu utama terdapat 2 pilihan yaitu 1) ayo belajar yang berisi materi kumpulan kartu, dan 2) ayo bermain yang berisi kuis dan tebak gambar. Selain itu pada pojok kiri atas terdapat beberapa tombol icon yang memiliki masing-masing fungsi. Fungsi tersebut dapat dipelajari atau dilihat pada tampilan petunjuk penggunaan (tombol icon love).</p>	<p>4. Tampilan Halaman Materi Kosakata</p>  <p>Pada tampilan ini sebagai pemberian informasi terkait pengertian kosakata bahasa Indonesia.</p>
<p>3. Tampilan Menu Petunjuk</p>  <p>Pada tampilan petunjuk penggunaan terdapat penjelasan <i>button-button</i> yang terdapat pada media <i>e-card</i> interaktif keragaman benda berbasis <i>android</i>.</p>	<p>5. Tampilan Halaman Karta Berganda</p>  <p>Pada tampilan ini terdapat 3 pilihan untuk diarahkan ke kosakata tentang keragaman benda di tempat wisata yaitu: pantai, taman kota, dan kebun binatang.</p>
<p>4. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran</p>	<p>6. Tampilan Halaman Kumpulan Kartu</p> 



Pada tampilan ini berisikan kumpulan kartu-kartu sesuai dengan tempat wisata. Saat kartu tersebut ditekan maka akan muncul penjelasan makna dilengkapi dengan audio.

7. Tampilan Kuis pada Aplikasi



Tampilan soal kuis pintar terdapat makna beserta gambar yang disediakan jawaban di samping kanan berjumlah 4 pilihan jawaban.

8. Tampilan Jawaban Benar pada Kuis Pintar



9. Tampilan Jawaban Salah pada Kuis Pintar



10. Tampilan Tebak Gambar pada Media



Tampilan tebak gambar pada aplikasi untuk melatih daya ingat dan menambah pemahaman terkait materi kosakata sebagai permainan. Pada tebak gambar di sediakan pilihan jawaban berjumlah 3 dilengkapi dengan makna kosakata.

11. Tampilan Jawaban Benar pada Tebak Gambar



12. Tampilan Jawaban Salah pada Tebak Gambar



13. Tampilan Halaman Profil Pengembang

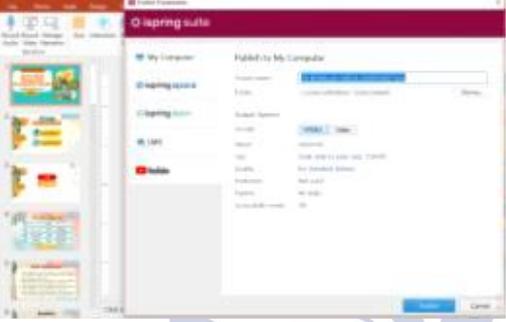


Pada halaman ini berisi informasi terkait pencipta media.

Tahap Pengembangan (*Development*): Pada tahap ini yang dikembangkan adalah *e-card* interaktif berbasis *android*. tahap yang dilakukan terdiri dari 3 tiga tahapan yakni *finishing* pembuatan media,

penyusunan instrumen penelitian untuk validasi dan revisi produk. Media tersebut dikembangkan menggunakan aplikasi *software iSpring Suite 11* dan *Website 2 APK Builder*. Melalui *software iSpring Suite 11* dilakukan *converting* media dari file *Power Point (PPT)* menjadi format *HTML (Hypertext Markup Language)*. Setelah itu dilakukan *converting* yang kedua melalui *Website 2 APK Builder*, media dikembangkan dalam bentuk aplikasi *android*.

Tabel 9. Pengembangan Media *E-Card* Interaktif Berbasis *Android*

No	Tahapan
1	<p>Proses pengubahan media <i>e-card</i> interaktif berbasis <i>android</i> semula berbentuk file <i>Power Poin (PPT)</i> menjadi format <i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>.</p> 
2	<p>Proses pengubahan media <i>e-card</i> interaktif dari format <i>HTML (Hypertext Markup Language)</i> menjadi aplikasi <i>android</i>.</p> 

Pada tahap berikutnya dilakukan penyusunan instrumen penelitian dan validasi oleh validator. Berikut ini hasil penilaian validasi media dan materi.

1) Validasi materi

Uji validitas materi dilakukan oleh salah satu dosen bahasa Indonesia jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa yaitu Drs. Hendratno,. M. Hum. Ahli materi memberikan penilaian dan saran terhadap media yang dikembangkan. Berikut ini hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 10. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Isi materi	80%	Valid

2	Kejelasan materi	80%	Valid
3	Ketepatan penggunaan bahasa	80%	Valid
Total persentase rata-rata		80%	Valid

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil validasi materi yaitu kesesuaian isi materi mendapatkan persentase 80%, kejelasan materi mendapatkan persentase 80%, ketepatan penggunaan bahasa mendapatkan persentase 80%. Ketiga aspek tersebut sama-sama menunjukkan valid. Sehingga jika ketiga aspek tersebut dihitung diperoleh skor rata-rata sebesar 80% dengan kategori "valid". Selain data tersebut, terdapat saran terkait suara yang digunakan dalam media sebaiknya menggunakan suara asli dengan catatan sunnah jika sanggup memperbaiki dipersilahkan namun jika sebaliknya tidak dipermasalahkan.

Dengan demikian, materi yang disajikan dalam media *e-card* interaktif berbasis *android* layak digunakan dengan revisi namun tidak wajib melainkan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran yang telah disampaikan oleh validator agar materi yang disajikan pada media memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

2) Validasi media

Validator media pada penelitian ini yaitu salah satu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa yaitu Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. Ahli media memberikan penilaian dan saran terhadap media *e-card* interaktif berbasis *android*. Berikut data hasil penilaiannya:

Tabel 11. Hasil Validasi Media

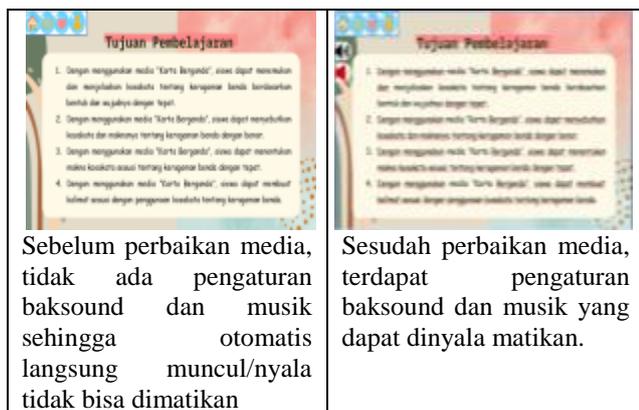
No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Tampilan media	85%	Sangat Valid
2	Penggunaan	88%	Sangat Valid
Total persentase rata-rata		86%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil validasi media yaitu tampilan media mendapatkan persentase 85% (sangat valid) dan penggunaan mendapatkan persentase 88% (Sangat Valid). Sehingga diperoleh hasil rata-rata semua aspek sebesar 86% (Sangat Valid). Selain data tersebut, terdapat saran terkait pengaturan sound, musik yang dapat distop atau dinyalakan dan menyesuaikan menu/tampilan yang sedang dibuka. Berikut saran perbaikan oleh ahli:

- Menambahkan pengaturan sound, musik agar dapat dinyala matikan.

Tabel 12. Revisi Sound Musik

Sebelum revisi	Setelah revisi
----------------	----------------



Sebelum perbaikan media, tidak ada pengaturan baksound dan musik sehingga otomatis langsung muncul/nyala tidak bisa dimatikan

Sesudah perbaikan media, terdapat pengaturan baksound dan musik yang dapat dinyala matikan.

Tahap Implementasi (Implement): pada tahap ini dilakukan implementasi produk media *e-card* interaktif berbasis *android* dengan melibatkan 20 siswa kelas II SDN Ngagel I/394 Surabaya dalam proses pembelajaran.

Pada tahap awal, soal *pre-test* dibagikan guna mengetahui kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata. Setelah itu diberikan perlakuan atau penggunaan media *e-card* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kosakata siswa. Tahap selanjutnya dilakukan evaluasi dengan diberikan soal *post-test* untuk mengetahui tingkat kephahaman siswa terhadap materi kosakata. Berikut ini diperoleh hasil penilaian soal *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 13. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	ARP	52	100
2	ABK	60	100
3	ADNA	66	100
4	ASR	70	100
5	ASR	80	100
6	ACR	50	80
7	CTTW	60	97
8	DID	40	80
9	EKH	60	100
10	FSA	56	70
11	IAR	60	95
12	KA AL.N.	70	100
13	KZB	50	97
14	MRF	62	100
15	MAM	40	80
16	MD M.I.	70	100
17	NS	80	100
19	NKS	60	99
19	RDA	80	100
20	TSP	80	98
Jumlah skor		1.246	1.896
Rata-rata		62,3	94,8

Berdasarkan data tabel di atas diketahui nilai rata-rata *pre-test* siswa kelas II SDN Ngagel I/394 Surabaya sebesar 62,3 % dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 80. Hasil penilaian *pre-test* tersebut yang akan

digunakan untuk menguji efektivitas media *e-card* interaktif berbasis *android*. Sedangkan setelah dilakukan perlakuan, hasil nilai rata-rata *post-test* siswa kelas II mendapatkan sebesar 94,8% dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 100.

Kemudian nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* diolah melalui perhitungan rumus N-Gain guna mengetahui hasil peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas II sekolah dasar sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{(Skor\ Post - test) - (Skor\ Pre - test)}{100 - (Skor\ Pre - test)}$$

$$\langle g \rangle = \frac{(94,8) - (62,3)}{100 - (62,3)}$$

$$\langle g \rangle = \frac{32,5}{37,7}$$

$$\langle g \rangle = 0,86$$

Berdasarkan pengolahan nilai *pre-test* dan *post-test* melalui rumus N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,86 yang menunjukkan adanya peningkatan tinggi terhadap hasil belajar penguasaan kosakata setelah digunakan media *E-Card* Interaktif sebagai media belajar penguasaan kosakata siswa kelas II sekolah dasar.

Setelah dilakukan *post-test*, siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon terhadap kepraktisan media karta berganda. Selain itu juga dilakukan pengisian lembar observasi implementasi oleh Ibu Al Fafah S.Pd. selaku guru wali kelas II SDN Ngagel I/394 Surabaya. Lembar angket respon dan observasi tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *e-card* interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.

Berikut ini data hasil angket respon siswa terhadap kepraktisan media dengan acuan skala *Gutman*:

Tabel 14. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Persentase	
		Ya	Tidak
1	Apakah petunjuk pada media “Karta Berganda” Berbasis <i>E-Card</i> Interaktif mudah dipahami?	90 %	10%
2	Apakah media “Karta Berganda” Berbasis <i>E-Card</i> Interaktif menambah semangat belajar kalian?	100%	
3	Apakah media “Karta Berganda” Berbasis <i>E-Card</i> Interaktif membantu menambah penguasaan kosakata kalian?	100%	

4	Apakah media “Karta Berganda” Berbasis <i>E-Card</i> Interaktif membantu kalian dalam memahami makna kosakata?	100%	
5	Apakah media “Karta Berganda” Berbasis <i>E-Card</i> Interaktif membuat belajar kalian menjadi menyenangkan?	100%	
6	Apakah media “Karta Berganda” Berbasis <i>E-Card</i> Interaktif membuat kalian lebih aktif belajar?	100%	
7	Apakah media “Karta Berganda” Berbasis <i>E-Card</i> Interaktif mudah digunakan?	90%	10%
Rata-rata		97,1%	2,8%

Berdasarkan dari data di atas diperoleh skor kepraktisan dari 7 butir penilaian terhadap media sebesar 97,1% . Skor 97,1% menunjukkan sangat praktis untuk diimplementasikan. Sedangkan untuk hasil observasi implementasi media pada saat proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia diperoleh hasil sebesar 90,4%. Skor 90,4% juga menunjukkan sangat praktis untuk diimplementasikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil kedua data tersebut menunjukkan adanya respon baik dari guru wali kelas II SD Negeri Ngagel I/394 Surabaya terhadap media *E-Card* Interaktif.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Pada tahap ini dilakukan analisis hasil data berdasarkan semua instrumen yang digunakan produk media *e-card* interaktif berbasis *android* yang bertujuan untuk mengetahui efektif tidaknya dari media karta berganda berbasis *e-card* interaktif dalam kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Ngagel I/394 Surabaya.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian ini berupa produk tertentu yang berdasarkan uji temuan kebutuhan pengguna yang kemudian dari hasil tersebut dilakukan revisi atau perbaikan hingga produk dinyatakan layak untuk diterapkan (Rayanto & Sugiyanto, 2020). Pengembangan media ini terdiri dari 5 fase/langkah yaitu 1) *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan dan materi terhadap kondisi siswa kelas II sekolah dasar pada pembelajaran kosakata, 2) *Design*, tahap dilakukan proses perancangan produk dari awal pembuatan hingga desain modelnya seperti tampilan, warna, *font* dan sebagainya, 3) *Development*, tahap dimana

media dikembangkan menjadi aplikasi *android* dengan menggunakan *software iSpring Suite 11* dan *Website 2 APK Builder*. 4) *Implement*, dilakukan implementasi media ‘karta berganda’ kepada 20 siswa kelas II SDN Ngagel I/394 Surabaya dalam proses pembelajaran, 5) *Evaluation*, tahap akhir untuk memperbaiki kekurangan dan mengevaluasi serta melakukan penilaian media karta berganda sesuai dengan hasil implementasi produk.

Tingkat kevalidan produk media *E-Card* Interaktif Berbasis *Android* dapat diketahui melalui hasil validasi produk/media yang dilakukan tim ahli. Tim ahli tersebut meliputi ahli materi dan ahli media. Validator dari kedua validasi tersebut ialah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Unesa. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan nilai 52 dari skor maksimal 65. Sehingga total akhir jika dihitung diperoleh persentase 80% dengan kategori valid. Sedangkan validasi media mendapatkan nilai 56 dari skor maksimal 65. Sehingga total akhir jika dihitung diperoleh persentase 86%. Hal tersebut sesuai dengan persentase kevalidan bahwa $60\% < P \leq 80\%$ termasuk kategori valid dan $80\% < P \leq 100\%$ termasuk kategori sangat valid (Riduwan, 2014).

Tingkat kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa dan hasil observasi. Angket dibagikan kepada 20 siswa kelas II sekolah dasar. pertanyaan yang terdapat pada angket berjumlah 7 butir dengan penilaian 0-1. Sehingga diperoleh persentase 97,1% yang menunjukkan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil observasi mendapatkan persentase 90,4% menunjukkan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil kedua data tersebut menunjukkan bahwa media sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2016).

Hasil uji coba media *e-card* interaktif menunjukkan bahwasannya media ini efektif untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran kosakata siswa kelas II SDN Ngagel I/394 Surabaya. Media ini dikemas secara berbeda dengan media lain karena berbentuk digital. Media ini juga dilengkapi gambar ilustrasi yang dapat membantu siswa untuk memahami ilustrasi atas kosakata yang mereka pelajari dan dilengkapi audio yang dapat di dengarkan sambil belajar. Gambar ilustrasi tersebut dapat membantu siswa dalam merangkai kalimat sederhana dari kosakata-kosakata yang akan mereka temui nanti. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik berpikir siswa kelas II sekolah dasar yang masih konkret.

Bukti hasil uji coba keefektifan ini juga dibuktikan dengan hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Nilai rata-rata *pre-test* pada mulanya sebesar 62,3. Setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media karta berganda, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi sebesar 94,8. Sehingga terdapat kesimpulan bahwa terjadi peningkatan penguasaan

kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN Ngagel I/394 Surabaya.

Media *e-card* interaktif berbasis *android* memiliki beberapa kelebihan yaitu beberapa hasil wawancara pada proses uji coba media, diketahui perbedaan perilaku. Pada saat menggunakan media karta berganda terdapat siswa yang tanggap dan cepat saat menyelesaikan kuis dan tebak gambar. Siswa tersebut juga semangat dan lebih aktif maksudnya muncul keinginan bertanya dalam belajar. Disisi lain ada juga siswa yang lebih suka mendengarkan audio/penjelas terlebih dahulu yang lumayan lama dalam menyelesaikan kuis dan tebak gambar terkait kosakata. Sehingga berdasarkan perbedaan perilaku tersebut dapat diketahui karakteristik pola belajar siswa yaitu proses berpikirnya cepat dan lambat.

Perbedaan perilaku juga ditemukan pada proses uji coba. Saat pengerjaan *pre-test*, siswa kurang bersemangat dan menjawab soal dengan yang mereka ketahui saja. Sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan media, siswa lebih bersemangat dan cepat tanggap tidak mengerjakan dengan asal-asalan. Perilaku tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang lebih senang belajar sambil bermain karena pada media tidak hanya memuat materi namun juga terdapat kuis dan tebak gambar sebagai permainan.

Selain itu media *e-card* interaktif keragaman benda berbasis *android* juga efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata pada siswa kelas II SDN Ngagel I/394 Surabaya. Hal itu dibuktikan dengan hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan terjadinya peningkatan tinggi terhadap hasil belajar penguasaan kosakata sebesar 0.86%.

Media *e-card* interaktif keragaman benda berbasis *android* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya suara yang digunakan bukan suara asli melainkan suara pada media menggunakan suara *convert* dari *website*. Kosakata yang digunakan terbatas hanya tentang keragaman benda di tempat wisata pantai, taman kota dan kebun binatang. Beberapa gambar ada yang blur sedikit. Selain itu terdapat 1-2 kesalahan pengucapan pada bagian makna kosakata.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan dan uji coba media karta berganda berbasis *e-card* interaktif untuk meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE, diperoleh hasil yaitu validasi materi sebesar 80% yang menunjukkan “valid” dan validasi media sebesar 86% menunjukkan “sangat valid”. Tingkat kepraktisan penggunaan media

berdasarkan penilaian angket respon siswa diperoleh nilai sebesar 97,1% yang menunjukkan “sangat praktis” dan hasil observasi implementasi produk media memperoleh nilai sebesar 90,4% “sangat praktis”. Tingkat keefektifan media karta berganda berbasis *e-card* interaktif melalui nilai *pre-test* dan *post-test* dengan perhitungan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,86 menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada pembelajaran kosakata dengan kategori tinggi.

Saran

Untuk pemanfaatan produk, media *e-card* interaktif dapat dijadikan sebagai media perantara dalam proses pembelajaran materi kosakata siswa kelas II sekolah dasar dan untuk penggunaannya sebaiknya dengan pengawasan orang tua atau guru.

Untuk pengembang lanjutan disarankan menggunakan audio dengan suara asli agar terdengar lebih jelas dan pemilihan gambar yang bening tidak blur. Selain itu lebih memperbanyak daftar kosakata sesuai dengan kompetensi dasar. Diharapkan juga agar pengembang media selanjutnya dapat menyesuaikan perkembangan teknologi dengan menambah *fitur* dan *games* pada media dan memperluas dan memperdalam cakupan materi untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, N., & Suyadi. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 09(02), 119–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6702>
- Arsini, K. R., Goreti, M., & Kristiantari, R. (2022). *Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia*. 5, 173–184.
- Banch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (illustrate). Springer Science & Business Media.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif* (Cetakan pe). Fatawa Publishing.
- Eliana, N. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Fitriyah, V. K. (2022). *Pengembangan Media Baca Seru*

Dan Asyik (Barusik) Berbasis Android Untuk Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. 1365–1378.

- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simatra, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.); Cetakan 1). Yayasan Kita Menulis.
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktavianti, I. (2022). *Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se- Gugus 1 Kecamatan Narmada.* 7.
- Irwandi. (2018). Penerapan Model Kooperatif Teknik Paired Story Telling untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V pada Pembelajaran Bahasa Indonesia MIN Mesjid Raya Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/jpp.v7i1.3320>
- Istiqomah, R. (2021). *Pengembangan Media Anagram dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo.* UIN Malang.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarta, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.); Cetakan 1). Yayasan Kita Menulis.
- Putri Ningrat, S., Teguh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Ramadhania, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II.* 8(3), 966–971. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Rayanto, Y. H., & Sugiyanto. (2020). *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R&D: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.); Cetakan 1). Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistik.* Alfabeta.
- Riswiarti, L. (2021). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 dengan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020 / 2021.* 3(2), 15–30.
- Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran.* Kharisma Putra Utama.
- Sari, M. U., Kumala Kasiyun, S., Ghufro, H. S., & Sunanto. (2021). *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar.* *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan.* Alfabeta.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108–115. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Tarigan, H. (2011). *Pengajaran Kosa Kata.* Angkasa.
- Widyastuti, A., Panggabean, S., Salamun, Kristianto, S., Rahmat, T., Purba, S., Khalik, M. F., Sari, M., Ritonga, M., Simarta, J., Haruna, N. H., Recard, M., Meirista, E., & Chamidah, D. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran* (R. Watrionthos (ed.); Cetakan 1). Yayasan Kita Menulis.