

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR INTERAKTIF TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS III SD INPRES 6/75 CINENNUNG
KABUPATEN BONE**

Nur Fadilla¹, Sudirman², Rukayah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

Dirman64@gmail.com

ABSTRACT

This study is a quantitative study aimed at determining whether the use of interactive image media has an effect on pupils' vocabulary acquisition in Year 3 at SD Inpres 6/75 Cinennung, Bone Regency. The research procedure utilised the ADDIE model with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The population in this study comprised all third-year primary school pupils, who also served as the sample of 25 pupils, selected using a saturation sampling technique. Data collection employed a written test to measure pupils' vocabulary writing ability before and after the use of interactive image media. Descriptive and inferential statistics were used to analyse the data. The results of the descriptive statistical analysis showed that the pre-test scores for students' vocabulary mastery were in the moderate category, with an average of 54.80, whilst the post-test scores were in the high category, with an average of 81.80. The results of the inferential statistical analysis using a paired samples t-test showed that the calculated t-value of 42.828 was greater than the critical t-value of 1.71088 at a significance level of 0.05. This indicates that there is a statistically significant difference in the means, with the average test score after using the interactive media being higher than before its use. Thus, it can be concluded that the use of interactive image media has a significant effect on the vocabulary mastery of Year 3 pupils at SD Inpres 6/75 Cinennung, Bone Regency.

Keywords: *media, interactive images, learning, vocabulary, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis pre-eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Gambar Interaktif Terhadap Penguasaan Kosakata siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest- posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Inpres 6/75 Cinennung Kabupaten Bone dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis untuk mengukur kemampuan menulis kosakat siswa sebelum dan setelah penggunaan media gambar interaktif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai pretest penguasaan kosakata siswa berada pada kategori

sedang dengan rata-rata 54,80, sedangkan nilai posttest berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 81,80. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji paired samples t-test menunjukkan nilai thitung sebesar 42,828 lebih besar dari pada ttabel sebesar 1.71088 dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah penerapan media gambar interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar interaktif berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa kelas III SD Inpres 6/75 Cinennung Kabupaten Bone.

Kata kunci : *media, gambar interaktif, pembelajaran, kosa-kata, ADDIE*

A. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting pada jenjang sekolah dasar. Bahasa menjadi alat utama bagi siswa untuk memahami materi pelajaran, mengekspresikan gagasan, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penguasaan kosakata memegang peranan yang sangat penting karena kosakata merupakan unsur dasar dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Secara ideal, siswa sekolah dasar diharapkan memiliki penguasaan kosakata yang memadai agar mampu memahami teks bacaan, menyampaikan pendapat secara lisan, serta menulis dengan baik dan benar.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Nabilah dkk, (2024) penguasaan kosakata harus dikembangkan dan dilatih sejak dini seperti melalui kegiatan membaca buku. Penguasaan kosakata pada anak pun dapat dilakukan di sekolah melalui kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Elmatiana (2021) yang diperkuat oleh penelitian terdahulu, yang ada kaitannya dengan media gambar dalam pembelajaran kosakata terbukti memberikan dampak positif, seperti meningkatkan penguasaan kosakata, keterampilan berbicara, kemampuan membaca awal, serta minat belajar peserta didik.

Namun menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan yang diamanatkan dalam sistem pendidikan nasional dengan kenyataan yang terjadi di kelas. Salah satu faktor yang

diduga memengaruhi rendahnya penguasaan kosakata siswa adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif serta kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui media gambar interaktif. Media gambar interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa karena menyajikan pembelajaran secara visual dan menarik. Penggunaan media ini di harapkan dapat membantu siswa memahami kosakata dengan lebih mudah.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap penguasaan kosakata Bhasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres 6/75 Cinennung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre Experimental* karena hanya dilaksanakan pada satu kelas saja dan tidak adanya kelas kontrol

atau kelas pembanding. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Produk yang di gunakan dalam penelitian ini adalah media gambar interaktif yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis dan prosedural, sehingga memudahkan peneliti dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk secara bertahap dan terarah. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran; tahap desain difokuskan pada perencanaan produk; tahap pengembangan meliputi pembuatan dan validasi media; tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media; Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media gambar

interaktif yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.

Pada tahap perencanaan peneliti Melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan, menyusun persiapan pelaksanaan penelitian meliputi: mengembangkan RPP, LKPD, modul ajar, media pembelajaran dan instrument penelitian, validasi instrumen penelitian, berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu penelitian. Pada tahap pelaksanaan dilakukan untuk uji coba penggunaan media. Sedangkan pada tahap penyelesaian bertujuan untuk melakukan analisis data yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* untuk menentukan apakah ada perubahan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan menggunakan desain ini, diharapkan produk yang dihasilkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang baik dalam mendukung pembelajaran.

Desain penelitian yang dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* karena hanya menggunakan satu kelas saja sebagai kelas eksperimen dan tidak

menggunakan kelas kontrol atau kelas pembandingan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres 6/75 Cinennung pada bulan Februari sampai April 2026. Jumlah subjek yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 25 siswa terdiri atas 13 laki-laki dan 12 perempuan. Pemilihan subjek dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh. Pertimbangan tersebut meliputi kesesuaian dengan karakteristik penggunaan media, yaitu sekolah dasar pada tahap operasional, dan kondisi kelas yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya terkait dengan kosakata. Selain itu, subjek penelitian juga melibatkan satu orang guru kelas III yang berperan sebagai informan dalam proses wawancara serta sebagai responden dalam penilaian kepraktisan media.

Karakteristik siswa yang cenderung lebih tertarik pada media visual dan interaktif menjadi dasar pemilihan media gambar interaktif sebagai produk yang di gunakan. Dengan melibatkan subjek tersebut, peneliti ini diharapkan dapat

memperoleh data yang representative terkait kebutuhan, respon, serta tingkat penerimaan terhadap media pembelajaran yang di kembangkan.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, dan tes untuk siswa. Instrument dan wawancara digunakan untuk memperoleh data awal terkait kondisi pembelajaran, sedangkan lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk dari aspek materi dan media. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan penerimaan penggunaan terhadap media yang dikembangkan. Seluruh instrument dalam penelitian ini dikembangkan oleh peneliti dengan mengacu pada teori dan indikator yang relevan, kemudian divalidasi oleh ahli untuk memastikan validasi ini.

Validasi instrumen dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala penilaian 0–1. Sementara itu reliabilitas diperoleh melalui konsistensi penilaian tes pretest-posttest dan kejelasan indikator penguasaan kosakata (menyebutkan kata sesuai gambar, mengidentifikasi ciri, menggunakan

dalam kalimat sederhana) sesuai rubrik penilaian. Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE yang disesuaikan dengan desain *pre-eksperimental one group pretest-posttest*.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif deskriptif dan inferensial untuk mengukur pengaruh penggunaan media gambar interaktif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres 6/75 Cinennung Kabupaten Bone. Data diperoleh dari tes tertulis *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 25 siswa sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan menghitung presentase skor menggunakan rumus $\text{presentase kategori} = (\text{Frekuensi} / N \times 100\%)$. Hasil presentase tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yaitu, Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, Sangat Rendah.

Analisis ini bertujuan untuk menentukan apakah media digunakan memenuhi kriteria kelayakan untuk dikembangkan dalam pembelajaran. Selain itu, data kuantitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru, dan siswa dianalisis secara deskriptif untuk melengkapi hasil

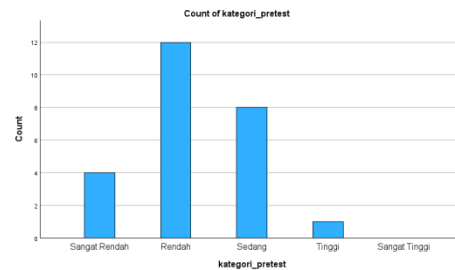
analisis kuantitatif serta menjadi dasar dalam melakukan revisi produk. Hasil analisis data kemudian diinterpretasikan untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis dalam meningkatkan kosakata siswa. Dengan demikian, analisis data tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran, tetapi juga sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terkait kelayakan dan pengembangan lebih lanjut dari media yang dihasilkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kelayakan Media Gambar Interaktif Berdasarkan Validasi Ahli

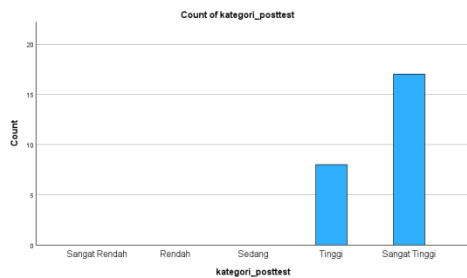
Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar interaktif yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Persentase kelayakan dari ahli media sebesar 81,82% berada pada kategori Tinggi, sedangkan dari ahli materi diperoleh rata-rata 84,80% yang juga termasuk kategori Tinggi dan Sangat Tinggi.

Kategori Pretest



Berdasarkan hasil analisis deskriptif, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan memiliki rata rata (*mean*) adalah 54.80. Nilai tengah (*median*) yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 55.00. Modus (*mode*) atau data yang sering muncul adalah 50 yang artinya nilai tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. Rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 30. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 7.969, yang artinya hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan bervariasi karna nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen.

Kategori Posttest



Berdasarkan hasil analisis deskriptif nilai *posttest* menunjukkan bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 25 siswa. Setelah diberikan perlakuan, nilai *posttest* penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 81,80. Nilai tengah (*median*) yang diperoleh adalah 80, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai berada pada atau mendekati nilai tersebut. Modus atau nilai yang paling sering muncul dalam data *posttest* adalah 85, yang berarti terdapat lebih banyak siswa dengan capaian nilai tersebut dibandingkan nilai lainnya. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah 70, sehingga rentang nilai (*range*) adalah 25. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 7,053 mengindikasikan bahwa sebaran nilai siswa setelah diberi perlakuan tidak terlalu menyebar jauh dari rata-

ratanya atau dapat dikatakan variasi data semakin berkurang dan nilai siswa mulai bersifat lebih homogen dibandingkan sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah diterapkan media pembelajaran yang diberikan.

Media gambar interaktif merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang paling sering digunakan karena sifatnya yang sederhana serta tidak memerlukan perangkat tambahan seperti proyektor atau layar. Media ini menyajikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara unsur visual dan kata-kata. Media gambar interaktif juga dapat diartikan sebagai ilustrasi visual yang berkaitan dengan materi pelajaran dan berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Selain itu, media gambar dapat berupa kumpulan gambar terpisah yang masing-masing memuat satuan informasi tertentu dan secara berurutan membentuk rangkaian cerita yang mendukung pemahaman materi pembelajaran.

Media gambar interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta

mempermudah mereka memahami konsep yang kompleks dan abstrak. Selain itu, media gambar interaktif juga dapat memperjelas dan memperbesar detail yang penting, sehingga siswa dapat memahami informasi dengan lebih baik. Dengan demikian, media gambar dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan efisien.

Untuk menggunakan media gambar interaktif, guru dapat melakukan beberapa langkah, seperti memilih gambar yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, menampilkan gambar di depan kelas, menjelaskan materi dengan menggunakan gambar, mengarahkan perhatian siswa pada gambar, dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Guru juga dapat memberikan tugas dan menyimpulkan materi bersama siswa. Dengan demikian, media gambar dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan efisien (Kristanti, dkk. 2023).

Media gambar interaktif di kembangkan dengan menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan, antara lain tersedianya berbagai pilihan desain

grafis yang menarik, mampu mendorong kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran, dan membantu menghemat waktu karena proses desain menjadi lebih praktis. Selain itu, media yang dibuat melalui Canva memungkinkan peserta didik untuk mempelajari kembali materi pembelajaran, memiliki kualitas resolusi gambar yang baik, serta mendukung kolaborasi antarguru melalui fitur kerja tim dalam proses perancangan media. Canva juga memberikan fleksibilitas karena media pembelajaran dapat didesain kapan saja dan tidak terbatas pada penggunaan laptop, melainkan juga dapat diakses melalui perangkat ponsel (Astuti, 2022).

2. Pengaruh Media dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap penguasaan kosakata. Hal ini terlihat dari respon siswa yang menunjukkan bahwa media membantu mereka memahami materi lingkungan, meningkatkan minat belajar, serta membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Peran Media Gambar Interaktif dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar interaktif mampu mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual dan bermakna. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana menurut Sari, dkk (2018) Media gambar interaktif adalah media yang dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik, dengan melibatkan interaksi antara manusia dan media melalui sebuah media elektronik sebagai metode dalam pembelajaran. Media gambar interaktif yang dimaksud adalah multimedia, dimana multimedia menggabungkan lebih dari dua unsur media, yaitu terdiri dari teks, grafis, gambar, audio, video dan animasi, secara terintegrasi Puspasari, dkk (2018). Sejalan dengan pendapat Manurung (2021) menyatakan bahwa media gambar interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan navigasi yang dapat kontrol oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih

langkah untuk proses selanjutnya. Salah satu contoh multimedia interaktif adalah media gambar interaktif.

Hal ini serupa juga dikemukakan oleh Jafar, dkk (2021) media gambar interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui praktik keterampilan serta memperoleh umpan balik atas materi yang dipelajari. Tingkat partisipasi peserta didik menjadi lebih tinggi sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih mendalam sesuai dengan pendekatan konstruktivistik. Selain itu, media gambar interaktif mendukung perbedaan gaya belajar setiap peserta didik, memiliki fleksibilitas yang menyesuaikan kondisi belajar, serta mampu menghadirkan simulasi objek atau peristiwa yang tidak memungkinkan untuk ditampilkan secara langsung di dalam kelas.

Tabel 1 *Pretest, Postes* Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III SD Inpres 6/75 Cinennung Kabupaten Bone

Uji Normalitas		
Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,332	0,332 > 0,05 = Normal
<i>Posttest</i>	0,144	0,144 > 0,05 = Normal

Uji Hipotesis dengan Teknik <i>Paired Sample T-Test</i>				
Data	Sig. (2 tailed)	t _{hitung}	D f	Keterangan
Pretest- Posttest	0,001	41,828	24	0,001 < 0.05 = Terdapat Pengaruh

Peningkatan ini mengidentifikasi bahwa penggunaan media gambar interaktif dalam penguasaan kosakata memberikan dampak positif bagi siswa. Media gambar membantu siswa menghubungkan kata dan konsep yang bersifat abstrak dengan bentuk visual yang nyata, sehingga proses pemahaman menjadi lebih cepat. Selain itu, penggunaan gambar dapat menarik perhatian siswa dengan lebih baik dibandingkan metode ceramah.

Sapitri, dkk. (2025) Media gambar interaktif menjadikan proses belajar terasa lebih menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Media ini terbukti efektif dalam memicu kreativitas serta potensi diri siswa. Melalui kemudahan dalam memahami materi, penggunaan alat peraga tersebut juga mampu meningkatkan daya fokus dan semangat belajar

peserta didik di dalam kelas, sejalan dengan pendapat Ayuningdyah (2025) yang membahas media gambar interaktif dalam pembelajaran, jadi media Gambar Interaktif mampu menstabilkan fokus siswa sehingga menciptakan potensi sikap kreativitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam sistem pembelajaran karena berfungsi untuk menstimulasi pemahaman, emosi, minat, serta keterampilan siswa sehingga dapat menunjang pengalaman belajar yang lebih bermakna. Salah satu bentuk media pembelajaran yang banyak dimanfaatkan adalah media gambar dan multimedia interaktif. Media gambar interaktif mampu meningkatkan daya tarik siswa, mempermudah pemahaman materi, khususnya konsep yang bersifat abstrak, serta memperjelas bagian-bagian penting atau objek yang berukuran kecil agar dapat diamati dengan lebih jelas. Selain itu, penggunaan media gambar dapat menyederhanakan penjelasan materi yang apabila disampaikan secara

verbal memerlukan uraian yang panjang.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan perangkat pembelajaran yang memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, desain, video, dan suara. Pemanfaatan multimedia interaktif menjadi faktor penting dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar yang berdampak pada pengembangan hasil belajar siswa secara optimal (Putri, dkk. 2024).

Media gambar interaktif layak untuk dikembangkan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan media, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar. Media pembelajaran berperan sebagai komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi untuk menstimulasi pemahaman, emosi, minat, serta keterampilan siswa guna menunjang pengalaman belajar yang optimal. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan

bentuk media yang memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, animasi, video, dan suara, sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan variatif.

Kepraktisan ini terjadi karena media dirancang dengan tampilan sederhana, navigasi yang mudah, serta penyajian materi yang komunikatif melalui gambar dan ilustrasi. Selain itu, penggunaan perangkat digital yang sudah familiar bagi siswa juga mendukung kemudahan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Hasil ini didukung oleh penelitian internasional yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Kim & Lee, 2021). Penelitian Chen et al. (2022) juga menemukan bahwa penggunaan media berbasis gambar visual mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa karena memberikan stimulus yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada peningkatan kepraktisan dan keterlibatan siswa melalui media digital. Namun, penelitian ini memiliki

keunggulan pada penggunaan canva sebagai platform yang lebih sederhana dan mudah diakses, sehingga lebih aplikatif untuk digunakan di sekolah dasar dengan keterbatasan fasilitas. Peningkatan ini terjadi karena media gambar interaktif dalam menyajikan materi dalam bentuk visual dan gambar yang kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak. Selain itu, integrasi nilai-nilai kosakata dalam gambar sehingga membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Hal ini sejalan dengan pendapat Munawir dkk, (2024) menyatakan bahwa media gambar interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat merangsang perhatian, perasaan, minat, serta kemauan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Keberadaan media interaktif sangat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih dinamis dan komunikatif. Penyajian materi dalam bentuk visual dan audiovisual interaktif

memudahkan siswa dalam memahami konsep, terutama konsep yang bersifat abstrak atau sulit dipahami.

Menurut Amalia dkk, (2024) Media gambar interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur seperti audio, video, teks, dan grafik yang dirancang secara interaktif serta memungkinkan pengguna untuk mengendalikan perintah atau respons dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan bahan ajar interaktif, tercipta hubungan timbal balik antara media pembelajaran dan peserta didik, sementara guru berperan sebagai fasilitator atau perantara dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang bersifat interaktif ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital mampu membantu siswa memahami kosakata secara lebih konkret melalui penyajian visual dan gambar yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Integrasi antara visual dan gambar kontekstual menjadi faktor utama

yang mendukung kelayakan media dalam pembelajaran. Kelayakan media ini dipengaruhi oleh penerapan model ADDIE yang sistematis, sehingga setiap tahap pengembangan dilakukan secara terarah mulai dari analisis hingga evaluasi. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan integrasi antara teks, gambar, dan alur cerita yang menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penyajian materi dalam bentuk visual dan naratif juga mendukung karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai media bergambar dan kontekstual.

Media memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung. Hal ini mengindikasikan bahwa media gambar interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tingginya kepraktisan media dipengaruhi oleh desain yang sederhana, tampilan visual yang mudah di pahami, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional, sehingga siswa menjadi

lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital juga mendukung kemudahan penggunaan media ini di kelas.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Chen dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian Kim dan Lee (2021) juga menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar. Kesamaan penelitian ini terletak pada peningkatan keterlibatan dan kemudahan penggunaan media. Namun, penelitian ini memiliki keunggulan karena secara khusus mengintegrasikan penguasaan kosakata, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga menumbuhkan kesadaran lingkungan siswa.

D. Kesimpulan

Media gambar interaktif terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres 6/75 Cinennung. Media ini memperoleh tingkat kelayakan tinggi dari ahli media dan materi, serta berhasil meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan

partisipasi aktif siswa. Analisis statistik menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Guru disarankan menggunakan media gambar interaktif sebagai alternatif pembelajaran dan menyesuaikan kontennya dengan kebutuhan siswa. Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas pendukung dan mendorong guru mengikuti pelatihan pembuatan media interaktif. Peneliti lanjutan bisa mengembangkan media ini untuk mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan berbeda dengan sampel lebih luas. Pengembang media perlu memperhatikan aspek interaktivitas dan melibatkan guru serta siswa dalam proses pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47.
- Astuti, S. P. (2022). Respon Mahasiswa Terhadap Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Canva Design pada Mata Kuliah Fisika Listrik Statis. *Journal of Academia Perspectives*, 2(2), 155–160.
- Ayuningdya. (2025). Pemanfaatan Media Gambar Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
- Chen, C. M., Wang, J. Y., & Chen, Y. C. (2022). Media pembelajaran berbasis visual interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 120–130.
- Elmatiana. (2021). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Kosakata di Taman Kanak-Kanak Darul Falah Muhammadiyah Latimojong Kabupaten Enrekang. *Skripsi*. Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Jafar, Sudirman., & Muliadi. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan ...*, 11(1), 251–262.
- Kim, H., & Lee, J. (2021). Pengaruh media digital terhadap motivasi dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 55–65.
- Kristanti, N., Sahabuddin, E. S., & Makkasau, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Di SDN 137 Molelengku Kecamatan Wotu. *Pinisi Journal of Education*, 1–12.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif

- Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
- Puspasari, V., Syafril, S., Supriyadi, S., Pahrudin, A., & Rahayu, T. (2018). Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran IPA. *INA-Rxiv Paper, October*.
- Putri, M., Latief, M., Yassin, R. M. T., & Muthia, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Keragaman Komunikasi Di SMKN 2 Limboto. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2).
- Sapitri, S., Suriani, A., Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 282–292.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV Melalui Strategi Crossword.