

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BELAJAR PERBENDAHARAAN KATA PADA
SISWA KELAS IV SD INPRES 3/77 BAJOE II**

Andi Srimularahmah¹, Sumartina², Suhardiman³

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Bone^{1,2,3}

e-mail: andisrimularahmah@gmail.com, tinasumartina9@gmail.com,
suhardimanbone@gmail.com

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 9/9/2026

ABSTRAK

Perbendaharaan kata merupakan fondasi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, tetapi pembelajaran yang berpusat pada guru dapat membatasi keterlibatan siswa dan pemaknaan kata secara kontekstual. Penelitian ini berfokus pada penerapan pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kata siswa kelas IV SD Inpres 3/77 Bajoe II. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus; setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi serta dua kali pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa. Tindakan memanfaatkan media digital sederhana berupa video, tayangan gambar dan slide, kuis digital terbatas, diskusi kelompok, latihan pengucapan, dan penyusunan kalimat kontekstual. Data dikumpulkan melalui tes lima aspek kemampuan kosakata, observasi aktivitas belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan rata-rata, distribusi kategori, ketuntasan klasikal, dan deskripsi perubahan perilaku belajar. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 58,00 pada prasiklus menjadi 62,56 pada Siklus I dan 81,78 pada Siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 8,33% menjadi 13,89% dan akhirnya 91,67%, melampaui indikator keberhasilan klasikal 85%. Peningkatan juga tampak pada pemahaman makna kata, penggunaan kata dalam kalimat, pengenalan sinonim dan antonim, pemilihan kata sesuai konteks, serta ketepatan pengucapan. Disimpulkan bahwa pembelajaran digital yang sederhana, kontekstual, disertai pendampingan dan refleksi antarsiklus efektif meningkatkan perbendaharaan kata sekaligus partisipasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *pembelajaran digital, kosakata, sekolah dasar, penelitian tindakan kelas, Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

Vocabulary mastery is a foundation for reading, writing, listening, and speaking skills; however, teacher-centered instruction may limit student engagement and contextual understanding of words. This study focused on the implementation of digital learning to improve the vocabulary competence of fourth-grade students at SD Inpres 3/77 Bajoe II. A descriptive quantitative classroom action research design was employed in two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection and conducted in two meetings. The participants were 36 students. The intervention used accessible digital media, including instructional videos, projected images and slides, limited digital quizzes, group discussion, pronunciation practice, and contextual sentence construction. Data were collected through a vocabulary test covering five assessment aspects, classroom observation, and documentation, and were analyzed using mean scores, category distributions, classical mastery percentages, and descriptive analysis of learning-behavior changes. The findings showed that the mean score

increased from 58.00 in the pre-cycle to 62.56 in Cycle I and 81.78 in Cycle II. Learning mastery rose from 8.33% to 13.89% and finally to 91.67%, exceeding the 85% classical success criterion. Improvement was also observed in understanding word meanings, using words in sentences, recognizing synonyms and antonyms, selecting context-appropriate words, and pronunciation accuracy. The study concludes that simple, contextual digital learning, combined with structured scaffolding and inter-cycle reflection, is effective in improving elementary students' vocabulary mastery while strengthening active participation in classroom learning.

Keywords: *digital learning, vocabulary mastery, elementary school, classroom action research, Indonesian language*

PENDAHULUAN

Kosakata menempati posisi strategis dalam pembelajaran bahasa karena menjadi perangkat dasar untuk memahami informasi dan mengekspresikan gagasan. Pada jenjang sekolah dasar, keterbatasan kosakata tidak hanya berpengaruh pada kemampuan menyebutkan atau mengingat kata, tetapi juga pada kemampuan membaca pemahaman, menyusun kalimat, menyampaikan pendapat, dan mengikuti penjelasan guru. Hubungan perbendaharaan kata dengan keterampilan berbahasa lain juga terlihat pada temuan Satriawan et al. (2023), yang menunjukkan bahwa perbendaharaan kata bersama kemampuan membaca pemahaman dan sikap bahasa berhubungan positif dengan keterampilan menulis ringkasan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan kosakata perlu ditempatkan sebagai bagian integral dari pengalaman berbahasa, bukan sekadar kegiatan menghafal daftar kata.

Kondisi ideal tersebut belum selalu terwujud dalam praktik pembelajaran. Kesalahan pemilihan dan penggunaan kosakata masih ditemukan pada tulisan siswa, yang menunjukkan bahwa pengenalan kata belum otomatis berkembang menjadi penggunaan kata secara tepat (Hidayah et al., 2021). Pada konteks kelas IV SD Inpres 3/77 Bajoe II, observasi awal memperlihatkan pembelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung berpusat pada guru. Penjelasan lisan, pemberian contoh, dan penugasan individual mendominasi kegiatan kelas, sedangkan media visual dan teknologi belum dimanfaatkan secara konsisten. Siswa tampak pasif, mudah kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan memahami makna kata baru serta menggunakannya dalam kalimat. Tes prasiklus kemudian mengonfirmasi adanya kesenjangan antara tuntutan ketuntasan sekolah dan capaian aktual siswa.

Kesenjangan tersebut memerlukan strategi yang mampu mempertemukan kata dengan konteks, pengalaman, visualisasi, dan kesempatan penggunaan. Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai alat penyaji informasi, tetapi sebagai penghubung antara materi, perhatian, aktivitas, dan pengalaman belajar siswa. Rahayuningsih (2022) menekankan peran media dalam mendukung kemampuan belajar, sedangkan Rozie dan Pratikno (2023) menjelaskan bahwa media digital memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif. Bagi siswa sekolah dasar, kombinasi tersebut relevan karena makna kata dapat dipahami melalui representasi yang konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan media interaktif yang terintegrasi dengan teknologi informasi ini juga krusial untuk menumbuhkan sikap positif serta meningkatkan motivasi siswa terhadap materi pelajaran (Bimo et al., 2022; Manurung, 2021; Mulyono & Ampo, 2021; Nikmah & Rahmawati, 2022; Widagdo & Junaedi, 2023).

Penelitian terdahulu juga memperlihatkan bahwa pengayaan kosakata lebih efektif ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang aktif dan bermakna. Hatika dan Ramli (2022) menunjukkan peningkatan perbendaharaan kata melalui permainan boneka tangan, sedangkan Zaenuri dan Maemonah (2021) menegaskan potensi strategi mnemonik untuk pengayaan

kosakata pada konteks pendidikan dasar. Handayani (2024) kembali menempatkan perbendaharaan kata sebagai komponen penting dalam pembelajaran bahasa pada siswa sekolah dasar. Walaupun bentuk intervensinya berbeda, temuan-temuan tersebut mengarah pada prinsip yang sama: siswa membutuhkan pengulangan, asosiasi makna, konteks penggunaan, dan kesempatan memproduksi kata secara aktif.

Pembelajaran digital menawarkan ruang untuk menggabungkan prinsip tersebut. Video dapat menghadirkan konteks peristiwa, gambar membantu konkretisasi makna, tayangan teks memperjelas bentuk kata, dan kuis digital memberi umpan balik cepat. Namun, keberhasilan pembelajaran digital tidak ditentukan oleh kecanggihan aplikasi. Pada sekolah dengan fasilitas terbatas, media sederhana yang ditampilkan melalui proyektor tetap dapat berfungsi sebagai pemicu perhatian, diskusi, latihan, dan refleksi. Hal ini penting karena penerapan teknologi yang terlalu kompleks justru dapat menambah beban operasional bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital.

Nilai baru penelitian ini terletak pada penerapan pembelajaran digital sederhana secara iteratif melalui penelitian tindakan kelas di kelas reguler sekolah dasar. Intervensi tidak dibangun sebagai pembelajaran daring penuh dan tidak bergantung pada perangkat individual setiap siswa. Media video, gambar tematik, slide, dan kuis digital digunakan sebagai bagian dari pembelajaran tatap muka, kemudian disesuaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Pendekatan ini memberikan gambaran praktis mengenai bagaimana guru dapat memperbaiki pembelajaran kosakata melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam kondisi sarana yang terbatas.

Berdasarkan masalah dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan pembelajaran digital dan menilai peningkatannya terhadap kemampuan perbendaharaan kata siswa kelas IV SD Inpres 3/77 Bajoe II. Pertanyaan penelitian diarahkan pada sejauh mana tindakan digital yang kontekstual dan bertahap dapat meningkatkan hasil tes kosakata serta mengubah keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keberhasilan ditandai oleh peningkatan capaian pada lima aspek kemampuan kosakata dan tercapainya ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya 85% siswa pada Kriteria Ketuntasan Minimal 70.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Inpres 3/77 Bajoe II, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Pelaksanaan tindakan dimulai pada Oktober 2025 dan berlangsung dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada Siklus I, peneliti dan guru menyiapkan modul ajar, video pembelajaran bertema kegiatan di sekolah, tayangan contoh kata, kuis digital, lembar observasi, dan tes kemampuan kosakata. Siswa mengidentifikasi kata baru dari tayangan, mendiskusikan makna, mencocokkan kata dengan arti atau gambar, dan menyusun kalimat. Hasil refleksi Siklus I digunakan untuk memperbaiki tindakan berikutnya. Pada Siklus II, materi diperkaya dengan gambar tematik dan contoh kalimat yang lebih dekat dengan kehidupan siswa, kegiatan kelompok diperkuat, pendampingan diberikan lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta waktu kegiatan diatur lebih ketat agar perhatian siswa tetap terarah.

Instrumen tes menilai lima aspek, yaitu pemahaman makna kata, penggunaan kata dalam kalimat, pengenalan sinonim dan antonim, pemilihan kata sesuai konteks, serta ketepatan pengucapan. Setiap aspek diberi skor 1–5, kemudian dikonversi ke skala 100 dengan bobot masing-masing 25%, 25%, 20%, 15%, dan 15%. Data nontes diperoleh melalui lembar observasi aktivitas siswa dan dokumentasi proses pembelajaran. Observasi diarahkan pada partisipasi, perhatian, keberanian menjawab, kerja sama, dan respons siswa terhadap media digital.

Analisis kuantitatif dilakukan dengan merekap skor individu, menghitung nilai rata-rata kelas, rentang nilai, distribusi kategori, dan persentase ketuntasan pada KKM 70. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila sedikitnya 85% siswa mencapai nilai minimal 70. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif terhadap catatan observasi dan dokumentasi untuk mengidentifikasi perubahan perilaku belajar serta kendala implementasi. Untuk menjaga konsistensi pelaporan artikel, perhitungan pada bagian hasil menggunakan kembali skor individual yang tercantum dalam tabel penelitian, sehingga persentase kategori dan ketuntasan dihitung secara langsung dari 36 skor siswa pada setiap tahap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan urutan prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada tahap awal, pembelajaran masih didominasi penjelasan guru dan penugasan individual. Sebagian siswa kurang bersemangat, mudah kehilangan fokus, dan belum berani menjelaskan arti kata dengan bahasa sendiri. Kesalahan yang sering muncul berupa ketidakmampuan mengaitkan kata dengan gambar atau situasi tertentu, penggunaan kata yang kurang tepat dalam kalimat, serta keraguan dalam mengucapkan kata baru.

Tes prasiklus memperlihatkan bahwa capaian kelas masih jauh dari indikator keberhasilan. Distribusi skor terkonsentrasi pada kategori kurang dan hanya sebagian kecil siswa telah mencapai KKM. Kondisi ini menjadi dasar tindakan karena masalah tidak hanya terletak pada skor akhir, tetapi juga pada rendahnya aktivitas belajar yang diperlukan untuk membangun pemahaman kosakata. Oleh sebab itu, Siklus I dirancang untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan melalui representasi visual-auditorial serta aktivitas pencocokan kata dan makna.

Tabel 1. Perkembangan hasil belajar kosakata antartahap

Tahap	Rata-rata	Rentang	Tuntas (n)	Ketuntasan (%)
Prasiklus	58,00	52–76	3	8,33
Siklus I	62,56	56–80	5	13,89
Siklus II	81,78	68–96	33	91,67

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1, perubahan pada Siklus I masih bersifat awal: rata-rata kelas meningkat, tetapi ketuntasan klasikal belum mendekati target. Lonjakan yang lebih kuat baru terjadi pada Siklus II setelah kegiatan disederhanakan, contoh diperkaya, pendampingan diperkuat, dan siswa lebih banyak menggunakan kata dalam konteks kalimat. Pada akhir Siklus II, ketuntasan klasikal telah melampaui indikator 85%, sehingga tindakan dihentikan tanpa Siklus III.

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan apersepsi dan penayangan video cerita sederhana tentang kegiatan di sekolah. Siswa diminta mencatat kata yang belum dipahami, kemudian mendiskusikan artinya. Peneliti menambahkan contoh penggunaan kata dalam kalimat dan melanjutkan dengan kuis digital

pencocokan kata, arti, atau gambar. Aktivitas dilaksanakan dalam kelompok kecil agar siswa dapat berdiskusi sebelum menjawab.

Pertemuan kedua berfokus pada penggunaan kata baru dalam kalimat. Siswa menyusun kalimat berdasarkan kosakata yang telah dipelajari, memperoleh bimbingan ketika mengalami kesulitan, lalu beberapa siswa membacakan hasilnya di depan kelas. Teman sebaya memberikan tanggapan sederhana. Kegiatan ditutup dengan penguatan makna kata dan tugas mencari kata baru dari lingkungan rumah. Pola ini menggeser posisi siswa dari penerima informasi menjadi peserta yang mengamati, memilih, mengucapkan, dan memproduksi kata.

Observasi pada Siklus I menunjukkan perubahan suasana belajar. Siswa lebih antusias saat video dan kuis ditampilkan, lebih banyak berpartisipasi dalam diskusi, dan mulai berani menebak arti kata. Meskipun demikian, peningkatan proses belum sepenuhnya tercermin pada ketuntasan. Sebagian siswa masih kesulitan mengoperasikan perangkat, memerlukan waktu lebih lama untuk menjawab, atau terdistraksi oleh tampilan digital. Kesulitan lain terlihat pada penggunaan kata dalam kalimat yang utuh dan pemilihan kata yang sesuai konteks.

Refleksi bersama guru menghasilkan empat perbaikan utama: pendampingan lebih intensif bagi siswa yang belum terbiasa dengan media digital, penyesuaian tingkat kesulitan, penambahan variasi latihan kata, dan pengaturan waktu yang lebih efisien. Pada tahap ini, temuan pentingnya adalah bahwa media digital meningkatkan perhatian, tetapi perhatian belum otomatis menjadi pemahaman. Siswa masih memerlukan contoh yang dekat dengan pengalaman, pengulangan, umpan balik, dan kesempatan menggunakan kata secara aktif.

Tabel 2. Distribusi kategori hasil belajar pada setiap tahap

Kategori	Prasiklus (n)	Siklus I (n)	Siklus II (n)
Sangat baik (86–100)	0	0	9
Baik (71–85)	3	5	24
Cukup (61–70)	4	13	3
Kurang (51–60)	29	18	0

Tabel 2 memperlihatkan perubahan struktur distribusi, bukan sekadar perubahan rata-rata. Pada prasiklus, skor menumpuk pada kategori kurang. Setelah Siklus I, sebagian siswa bergeser ke kategori cukup, tetapi belum ada siswa pada kategori sangat baik. Pada Siklus II, distribusi berpindah dominan ke kategori baik dan sangat baik, sedangkan kategori kurang tidak lagi muncul. Pergeseran ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan memengaruhi sebagian besar anggota kelas, bukan hanya beberapa siswa berprestasi tinggi.

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut langsung dari refleksi Siklus I. Materi disusun dalam bentuk teks, gambar, dan tayangan singkat yang lebih sederhana. Kosakata dipilih dari kegiatan sehari-hari di rumah, sekolah, dan lingkungan sosial agar siswa memiliki referensi pengalaman yang jelas. Pada pertemuan pertama, guru menampilkan gambar bertema kegiatan di rumah; siswa menyebutkan benda atau aktivitas, menuliskan kata, mendiskusikan makna, menirukan pengucapan, dan menyusun contoh kalimat. Pada pertemuan kedua, siswa mengamati tayangan aktivitas di sekolah dan bekerja dalam kelompok untuk mencatat kata baru serta menggunakannya dalam kalimat.

Dibandingkan Siklus I, siswa pada Siklus II menunjukkan kemandirian yang lebih baik dalam mengidentifikasi kata dan tidak selalu menunggu penjelasan guru. Diskusi kelompok menjadi lebih terarah karena tugas dibuat spesifik: menemukan kata, menjelaskan makna, mencari padanan atau lawan kata ketika relevan, lalu menggunakan kata dalam kalimat. Guru dan peneliti memberikan umpan balik langsung terhadap kesalahan makna, struktur kalimat,

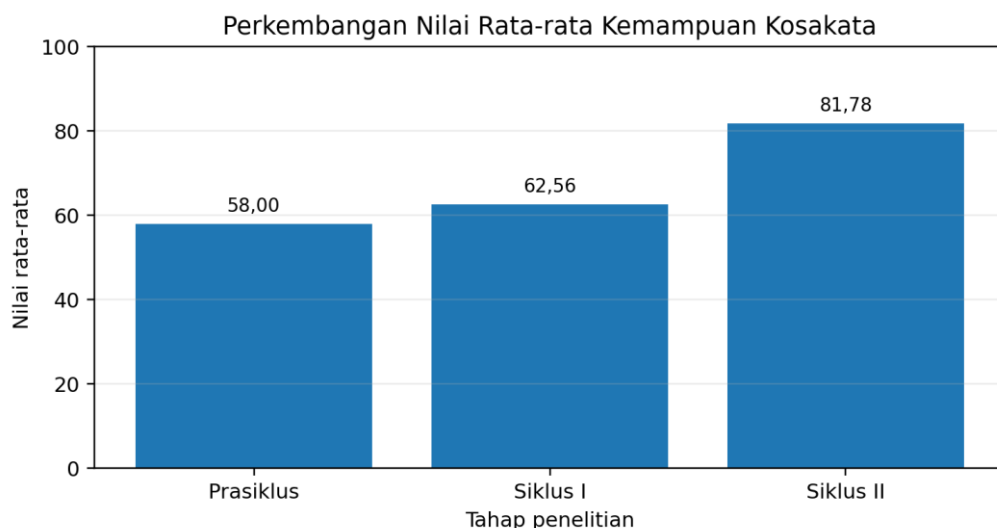
dan pelafalan. Pola tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki respons pada saat proses belajar masih berlangsung.

Hasil tes akhir memperlihatkan peningkatan yang kuat. Ketuntasan klasikal telah melampaui kriteria keberhasilan, walaupun masih terdapat tiga siswa dengan skor 68 yang membutuhkan tindak lanjut individual. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa keberhasilan kelas tidak berarti seluruh siswa memiliki kebutuhan yang sama. Heterogenitas kemampuan tetap terlihat, sehingga strategi digital perlu disertai diferensiasi bantuan dan pengulangan bagi siswa yang bergerak lebih lambat.

Tabel 3. Rata-rata skor lima aspek kemampuan kosakata (skala 1–5)

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Pemahaman makna kata	2,72	3,28	4,36
Penggunaan kata dalam kalimat	2,83	3,03	4,06
Pengenalan sinonim dan antonim	3,11	3,19	4,11
Pemilihan kata sesuai konteks	2,89	3,14	3,89
Ketepatan pengucapan	2,89	3,00	4,03

Analisis per aspek pada Tabel 3 menunjukkan pola yang konsisten. Peningkatan paling menonjol terjadi pada pemahaman makna kata, diikuti penggunaan kata dalam kalimat dan ketepatan pengucapan. Pemilihan kata sesuai konteks juga meningkat, tetapi tetap menjadi aspek dengan rata-rata akhir relatif paling rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa mengenali atau mengucapkan kata lebih mudah daripada memilih kata secara tepat untuk konteks tertentu. Temuan tersebut menjadi dasar untuk menekankan latihan berbasis situasi dan kalimat pada pembelajaran berikutnya.



Gambar 1. Perkembangan nilai rata-rata kemampuan kosakata

Gambar 1 menegaskan bahwa peningkatan tidak berlangsung linear. Perubahan pada Siklus I relatif terbatas, sedangkan perbaikan desain pada Siklus II diikuti kenaikan yang jauh lebih besar. Pola tersebut konsisten dengan karakter penelitian tindakan kelas: tindakan awal

berfungsi menguji respons siswa dan mengidentifikasi kendala, kemudian hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki tindakan berikutnya. Dengan demikian, keberhasilan akhir lebih tepat dipahami sebagai hasil proses adaptasi pembelajaran daripada akibat penggunaan teknologi secara otomatis.

Data observasi mendukung hasil kuantitatif. Pada prasiklus, siswa lebih banyak menunggu instruksi dan hanya beberapa siswa berani menjawab. Pada Siklus I, video dan kuis meningkatkan perhatian serta memunculkan kompetisi positif, tetapi beberapa siswa masih pasif atau terlalu fokus pada aspek permainan. Pada Siklus II, partisipasi menjadi lebih merata karena aktivitas digital diikuti tugas konkret berupa pengucapan, pencatatan, diskusi makna, dan penyusunan kalimat. Siswa lebih sering bertanya, menanggapi jawaban teman, dan memperbaiki kalimat setelah menerima umpan balik.

Secara keseluruhan, hasil memperlihatkan dua bentuk perubahan. Pertama, terjadi peningkatan produk belajar yang terlihat pada skor dan ketuntasan. Kedua, terjadi perubahan proses belajar berupa perhatian yang lebih stabil, keberanian menggunakan kata baru, kerja sama kelompok, dan keterlibatan dalam diskusi. Kedua bentuk perubahan tersebut saling terkait: media digital menarik perhatian awal, sedangkan tugas kontekstual dan umpan balik mengubah perhatian menjadi aktivitas kognitif dan produksi bahasa.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran kosakata berbantuan media digital meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Perkembangan hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata kelas melonjak dari 58,00 pada prasiklus dengan ketuntasan 8,33 persen (3 siswa), menjadi 62,56 dengan ketuntasan 13,89 persen (5 siswa) pada Siklus I, dan mencapai 81,78 dengan ketuntasan klasikal 91,67 persen (33 siswa) pada Siklus II. Peningkatan terbesar tercatat pada pemahaman makna kata (skor 4,36 dari skala 5), disusul pengenalan sinonim dan antonim (4,11), penggunaan kata dalam kalimat (4,06), ketepatan pengucapan (4,03), serta pemilihan kata sesuai konteks (3,89). Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media digital efektif mengintegrasikan representasi visual-auditorial dan mereduksi keabstrakan makna (Rozie & Pratikno, 2023). Namun, antusiasme awal terhadap media belum menjamin ketuntasan belajar tanpa adanya integrasi tugas terstruktur dan umpan balik langsung (Rahayuningsih, 2022; Maisarah et al., 2022; Riwanda et al., 2024; Winariani et al., 2025; Yju et al., 2026; Zolanda et al., 2025).

Kenaikan hasil pada Siklus II dipicu oleh penyusunan materi kontekstual yang dekat dengan kehidupan harian siswa, sehingga memperkuat fungsi komunikatif kata (Handayani, 2024). Penguasaan kosakata terbukti menjadi fondasi penting bagi pemahaman bacaan dan keterampilan menulis (Satriawan et al., 2023). Meskipun pemahaman makna meningkat pesat, pemilihan kata sesuai konteks tetap menjadi tantangan karena menuntut pemahaman situasional yang mendalam (Hidayah et al., 2021). Aktivitas permainan digital, asosiasi, dan peniruan pelafalan secara berulang terbukti memperkaya penguasaan kosakata secara aktif (Hatika & Ramli, 2022; Zaenuri & Maemonah, 2021). Pembelajaran ini mendorong partisipasi aktif, keberanian berbicara, dan koreksi sebaya (Nisda et al., 2024). Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas pedagogis tidak ditentukan oleh kecanggihan teknologi, melainkan kesesuaian media sederhana dengan tujuan instruksional dan kesiapan siswa (Hadijah et al., 2020; Kartikasari & Rahmawati, 2022; Labanu et al., 2026; Putra, 2025; Rizqi et al., 2024).

Implikasi hasil penelitian ini memberikan arahan strategis bagi guru, pengelola sekolah, dan pengembang kurikulum Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara praktis, guru disarankan memanfaatkan media digital sederhana seperti tayangan video bertema dan kuis interaktif yang dipadukan dengan tugas produksi kalimat kontekstual serta koreksi langsung. Pengajaran

kosakata sebaiknya diintegrasikan secara holistik dengan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Guru juga perlu menerapkan pendekatan *differentiated instruction* bagi siswa yang mengalami hambatan belajar agar ketuntasan individual tercapai merata. Secara teoretis, temuan ini memperkaya literatur pedagogi bahasa dengan membuktikan bahwa pemerolehan kosakata anak berkembang optimal melalui siklus paparan visual, interaksi kelompok, produksi aktif, dan umpan balik formatif berkelanjutan.

Penelitian tindakan kelas ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk penelitian lanjutan. Keterbatasan utama meliputi durasi tindakan yang singkat dalam dua siklus tanpa pengukuran retensi memori jangka panjang, ketiadaan kelompok kontrol pembanding, serta variasi fasilitas teknologi yang membatasi generalisasi kausal. Sebanyak 3 siswa juga masih belum mencapai KKM karena perbedaan kecepatan belajar individual. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menerapkan desain kuasi eksperimen dengan kelompok pembanding, memperpanjang periode intervensi, serta menguji dampak retensi kosakata terhadap keterampilan menulis narasi dan membaca pemahaman. Peneliti berikutnya juga dapat mengevaluasi efektivitas strategi diferensiasi berbantuan perangkat lunak digital luring pada sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran digital yang sederhana dan kontekstual mampu meningkatkan perbendaharaan kata siswa kelas IV SD Inpres 3/77 Bajoe II. Makna utama temuan bukan sekadar adanya kenaikan skor, melainkan perubahan cara siswa belajar: dari menerima penjelasan secara pasif menjadi mengamati tayangan, mengidentifikasi kata, mendiskusikan makna, menirukan pengucapan, dan menggunakan kata dalam kalimat. Setelah perbaikan tindakan pada Siklus II, ketuntasan klasikal mencapai 91,67% dan melampaui indikator keberhasilan 85%. Dengan demikian, harapan pada bagian pendahuluan bahwa pembelajaran digital dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan perbendaharaan kata dan pembelajaran yang monoton memperoleh dukungan dari hasil penelitian.

Keefektifan tindakan bergantung pada desain pedagogis. Siklus I memperlihatkan bahwa media yang menarik belum cukup ketika siswa menghadapi kendala operasional, waktu, dan distraksi. Peningkatan yang lebih kuat terjadi setelah media disederhanakan, contoh dibuat dekat dengan pengalaman siswa, pendampingan diperkuat, dan aktivitas diarahkan pada penggunaan kata secara kontekstual. Oleh sebab itu, sekolah dan guru dapat menerapkan media digital sesuai fasilitas yang tersedia tanpa bergantung pada teknologi canggih, dengan syarat setiap media diikuti tugas, interaksi, umpan balik, dan refleksi.

Pengembangan ke depan perlu diarahkan pada retensi kosakata jangka panjang, diferensiasi bagi siswa yang belum mencapai KKM, dan transfer hasil ke keterampilan membaca serta menulis. Penerapan dalam durasi lebih panjang dan pada konteks sekolah yang berbeda juga diperlukan untuk menguji konsistensi temuan. Secara praktis, model tindakan ini dapat digunakan sebagai kerangka perbaikan pembelajaran: mulai dari diagnosis masalah, penggunaan media digital yang terarah, pengamatan respons siswa, lalu revisi tindakan berdasarkan bukti kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Bimo, D. S., Dartani, M. Y. R., & Muflikah, B. (2022). Implementasi multimedia interaktif pada pembelajaran simple present tense. *The Journal of Learning and Technology*, 1(1), 44–50. <https://doi.org/10.33830/jlt.v1i1.3441>

- Hadijah, S., Marhamah, M., & Shalawati, S. (2020). Interactive and educative learning media in English language teaching at senior high schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 304–315. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.202>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan kosa kata bahasa Inggris peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11894>
- Hatika, S., & Ramli, A. S. (2022). Peningkatan kemampuan perbendaharaan kata melalui permainan boneka tangan. *Jurnal Panrita*, 3(1), 28–29. <https://doi.org/10.35914/panrita.v3i1.982>
- Hidayah, A. D., Sugono, D., & Suendarti, M. (2021). Kesalahan penggunaan tanda baca dan kosakata dalam penulisan karangan deskripsi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 121–129. <https://doi.org/10.30659/jpbi.v3i2.15421>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. (2022). Desain media pembelajaran interaktif “Tekat Baja” untuk memperkaya kosakata bahasa Jawa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Labanu, F., Erniwati, E., Anggreni, A., & Hasyim, Z. (2026). From playing to retention: Enhancing students’ vocabulary mastery through flashcard-based instruction. *Journal of General Education and Humanities*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.58421/gehu.v5i1.897>
- Maisarah, M., Lestari, T. W., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65–74. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Manurung, P. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mulyono, M., & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan media dan sumber belajar abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media digital interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2928>
- Nisda, R. A. S., Puspitasari, A., & Muin, N. (2024). Peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan model auditory intellectually repetition. *Journal of Community Empowerment*, 5(1), 37–38. <https://doi.org/10.31605/jce.v5i1.2145>
- Putra, M. (2025). Exploring the use of technology in teaching vocabulary in junior high schools. *International Journal of Environmental Sciences*, 11(3), 3003–3007. <https://doi.org/10.64252/bbz8h167>
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1), 4–6. <https://doi.org/10.58230/jpir.v1i1.12>
- Riwanda, A., Ridha, M., & Islamy, M. I. (2024). Empowering asynchronous Arabic language learning through PDF hyperlink media. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 25(1), 66–88. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v25i1.7425>
- Rizqi, H., Iddrus, I., & Sumitro, E. A. (2024). Peningkatan kosakata (vocabulary) bahasa Inggris pada siswa SMP: Media pembelajaran berbasis teknologi Duolingo. *Jurnal*



Riset dan Inovasi Pembelajaran, 4(3), 2319–2330.

<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2610>

- Rozie, F., & Pratikno, S. A. (2023). *Media pembelajaran digital dalam pembelajaran di sekolah*. Rena Cipta Mandiri.
- Satriawan, J. M., Padlurrahman, & Mohzana. (2023). Hubungan antara kemampuan membaca pemahaman, penguasaan kosa kata dan sikap bahasa dengan keterampilan menulis ringkasan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 352–360. <https://doi.org/10.23969/jipdas.v5i2.1582>
- Widagdo, A., & Junaedi, S. N. (2023). Media Articulate Storyline untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 1 sekolah dasar. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 128–133. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.76011>
- Winariani, P. S., Wardana, R. A., Sabilatuzzahra, P. A., Subekti, H., Hidayati, S. N., & Aulia, E. V. (2025). Pemanfaatan aplikasi Food Chain dalam pembelajaran IPA untuk SMP kelas 7. *Journal of Information System and Education Development*, 3(2), 48–52. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i2.141>
- Yju, Y., Kaju, M. A., Moi, M. Y., Baghi, F. N., Moi, M. C., Jawa, M. L., & Laksana, D. N. L. (2026). Peran media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Citra Multidisiplin*, 1(1), 54–63. <https://doi.org/10.38048/jcm.v1i1.6508>
- Zaenuri, & Maemonah. (2021). Strategi mnemonic sebagai solusi untuk pengayaan kosa kata pada anak tunarungu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1825–1833. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1082>
- Zolanda, M., Fadilla, M., Wahyudiyanta, M. T., & Fajaruddin, S. (2025). Integrasi media audiovisual pada kurikulum Bahasa Indonesia SMP: Bukti empiris dan rekomendasi praktik. *Teacher in Educational Research*, 7(2), 115–126. <https://doi.org/10.33292/ter.v7i2.510>