

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA (VOCABULARY) PESERTA DIDIK
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *INTERAKTIF* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS I SD NEGERI 090612 MEDAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

Roslitha Uli Banjarnahor¹, Marah Doly Nasution², Dermawan Nasution³
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
ppg.roslithabanjarnahor01030@program.belajar.id, marahdoly@umsu.ac.id,
der.nasution@yahoo.co.id

ABSTRACT

This Classroom Action Research aims to improve class I students' vocabulary mastery through interactive learning media (Animation) at SD Negeri 060912 Medan for the 2024/2025 academic year. Initial observations showed that students' vocabulary mastery was not in accordance with the expected development. Only 8 out of 21 students were able to recognize English vocabulary well, while most had difficulty recognizing vocabulary because it was rarely found and the memory of class 1 students was still low. Overcoming this problem, research uses interactive learning media to improve the ability to master vocabulary. There were 21 students (12 men and 9 women) as subjects. The research instruments included observation sheets, LKPD, and pretest and posttest cycles 1 and 2. The research results showed a significant increase in vocabulary mastery: in cycle I, 38.95% of students had not reached the Criteria for Achievement of Learning Goals (KKTP), while in cycle II, 81.00% of students have exceeded the KKTP. This shows that the use of interactive learning media is effective in increasing students' vocabulary mastery.

Keywords: Vocabulary Mastery, Interactive Learning Media

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas I melalui media pembelajaran interaktif (Animasi) di SD Negeri 060912 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025. Observasi awal menunjukkan bahwa penguasaan kosakata peserta didik belum sesuai dengan perkembangan yang diharapkan. Hanya 8 dari 21 peserta didik yang mampu mengenal kosakata Bahasa Inggris dengan baik, sementara sebagian besar kesulitan untuk mengenal kosakata karena jarang ditemui dan daya ingat peserta didik kelas 1 masih rendah. Mengatasi masalah ini, penelitian menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata. Peserta didik yang berjumlah 21 peserta didik (12 laki-laki dan 9 perempuan) sebagai subjek. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, LKPD, dan pretest dan posttest siklus 1 dan 2. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata: pada siklus I, 38,95% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan pada siklus II, 81,00% siswa sudah melampaui KKTP. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Kata Kunci: Penguasaan Kosakata, Media Interaktif

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif dan esensial dalam interaksi sosial masyarakat. Penggunaan bahasa sangat penting dalam setiap aspek kehidupan manusia. Bahasa dapat dikatakan berhasil dalam komunikasi jika pesan yang disampaikan oleh pembicara dapat dipahami dengan jelas sesuai dengan maksud dan tujuannya. Dalam situasi resmi, pembicaraan harus mengikuti struktur tertentu untuk memastikan pesan disampaikan dengan benar. Oleh karena itu, dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, penutur perlu memperhatikan konteks utama untuk memastikan bahwa tujuan berbahasa dapat tercapai dengan baik.

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang krusial untuk menyampaikan pendapat dan argumen kepada orang lain. Menurut Noermanzah (2017:2), bahasa merupakan suatu pesan yang biasanya disampaikan melalui ekspresi sebagai alat komunikasi dalam berbagai aktivitas. KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) mendefinisikan bahasa sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer,

yang digunakan oleh kelompok masyarakat untuk berkoordinasi, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Dari definisi dalam kamus tersebut, dapat dipahami bahwa bahasa juga berfungsi sebagai lambang bunyi, mirip dengan notasi dalam musik, meskipun fungsi dan manfaatnya berbeda. Untuk memastikan komunikasi yang efektif, baik komunikator maupun komunikan harus memiliki keterampilan bahasa yang memadai agar dapat memahami dan mengatasi isi pembicaraan dengan tepat. Bahasa memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi dan membedakan berbagai masalah sosial yang muncul selama proses komunikasi. Dengan demikian, bahasa sangat bergantung pada penggunaannya dan memainkan peran yang sangat penting dalam komunikasi.

Kosakata adalah komponen pembelajaran yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa agar dapat berbahasa dengan baik. Kosakata merujuk pada kumpulan kata dalam suatu bahasa yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain (Nurjannah, 2016; Zahro et al., 2020). Pentingnya kosakata terletak pada

kemampuannya untuk mencerminkan kualitas keterampilan berbahasa seseorang; semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin tinggi pula keterampilan berbahasa yang dapat dicapai. Penguasaan kosakata pada siswa berkembang sesuai dengan usia mereka, dengan kosakata siswa di kelas rendah (kelas 1–3) berbeda dari yang ada pada siswa di kelas tinggi (kelas 4–6). Kosakata yang baik berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi siswa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dengan kosakata yang memadai, siswa lebih mudah mengungkapkan pendapat, gagasan, pikiran, dan perasaan mereka, yang tercermin dalam empat kompetensi berbahasa: membaca, menyimak, berbicara, dan menulis.

Di era globalisasi saat ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi hal yang sangat penting, terutama bagi generasi milenial, bahasa Inggris harus di kenali sejak usia dini. Penguasaan kosakata merupakan aspek utama dalam menguasai bahasa Inggris. Mengingat kemajuan teknologi yang pesat, teknologi kini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Memanfaatkan teknologi dalam

pembelajaran di kelas tidak hanya penting tetapi juga menjadi kebutuhan. Teknologi dalam pendidikan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi informasi, salah satunya adalah media audio-visual dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan kosakata peserta didik dan menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Video animasi, sebagai salah satu media yang bisa dimanfaatkan, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh tampilan dan materi yang dikemas secara menarik, yang berkontribusi pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa (Hasmira et al., 2017; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Oleh karena itu, video animasi dapat menjadi alternatif media bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, terutama dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Media interaktif berbasis komputer adalah alat pembelajaran

yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif, tidak hanya dengan melihat atau mendengarkan, tetapi juga dengan berpartisipasi dalam proses belajar. Contoh dari media ini termasuk CD interaktif, simulator, laboratorium bahasa, dan video interaktif. Model-model dari media interaktif meliputi model drill, tutorial, simulasi, dan instruksi.

Multimedia, sebagai salah satu bentuk media interaktif berbasis komputer, dibagi menjadi dua kategori: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah jenis multimedia yang tidak menyediakan kontrol interaktif bagi pengguna, sehingga materi disajikan secara berurutan tanpa opsi untuk memilih jalur pembelajaran. Sebaliknya, multimedia interaktif dilengkapi dengan alat kontrol yang memungkinkan pengguna untuk memilih dan mengatur proses pembelajaran sesuai keinginan mereka.

Meskipun ada beberapa penelitian yang membahas penggunaan media video interaktif, belum ada penelitian yang mengaplikasikan media ini pada peserta didik sekolah dasar untuk

meningkatkan penguasaan kosakata (Vocabulary). Kelebihan dari media ini adalah kemampuannya untuk menarik perhatian peserta didik dengan animasi, suara, dan gambar yang sederhana, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan kosa kata dan lebih mudah untuk mengingat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, Dengan adanya media video interaktif, diharapkan proses pembelajaran dapat ditingkatkan dan keterampilan mendengarkan anak dapat berkembang dengan lebih baik.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di Sekolah Negeri 060912 Medan, melalui observasi langsung pada PPL 2 PPG Prajabatan ditemukan bahwa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam belajar terutama belum mengenali/menguasai kosa kata sehingga sulitnya bahasa dan komunikasi yang baik bagi mereka, penelitian penguasaan kosa kata bahasa inggris ini bertujuan untuk menyelarakan kemampuan bahasa persatuan dan internasional, jadi penelitian ini menunjukkan bahwa media video interaktif efektif dalam proses

pembelajaran terutama meningkatkan kosa kata dalam bahasa inggris. Video Interaktif tidak hanya dapat menarik minat belajar peserta didik tetapi juga memotivasi mereka dalam belajar (Panjaitan, 2020; Sukiyasa, 2013).

Melalui penggunaan media flashcard ini diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata pada peserta didik kelas I SD Negeri 060912 Medan. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas I SD Negeri 060912 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025*".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Menurut Kelas (Maisarah, 2020) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang menerapkan suatu tindakan untuk memecahkan masalah dan memperbaiki pembelajaran yang terjadi didalam kelas. Penelitian ini

dilakukan sebanyak dua siklus dengan empat tahapan pada setiap siklus, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diterapkan pada penelitian ini yaitu media interaktif sedangkan masalah yang dipecahkan atau pembelajaran yang diperbaiki yaitu mengenai penguasaan kosakata bahasa inggris.

Adapun subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas 1-A SD Negeri 090612 Medan, yang terdiri dari 21 siswa (12 laki-laki dan 9 perempuan). Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa masalah utama terletak pada pembelajaran didalam kelas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Observasi awal menunjukkan bahwa penguasaan siswa dalam mengenal kosakata sebagai bagian dari proses pembelajaran bahasa inggris, permulaan belum sesuai dengan tahapan perkembangan yang diharapkan. Rendahnya penguasaan kosa kata ini terdeteksi ketika guru melakukan penilaian, di mana hanya 5 dari 21 siswa yang menunjukkan kemampuan mengenal kosakata bahasa inggris sangat minimum. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam

menguasai kosakata dalam bahasa Inggris meskipun termasuk dalam kriteria sederhana. Observasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang tantangan yang dihadapi siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris serta membantu merancang intervensi yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini dilaksanakan selama tahun ajaran 2024/2025, berlangsung selama 17 hari dari tanggal 02 Agustus hingga 31 Agustus 2024.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis & McTaggart, yang menerapkan sistem spiral refleksi dengan beberapa siklus. Model ini mencakup empat komponen utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Langkah-langkah atau prosedur yang akan diikuti oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Prasiklus

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa

sebelum memulai siklus I, guna menilai penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Inggris sebelum tindakan siklus I dilaksanakan. Hasil awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada kegiatan prasiklus hanya mencapai 60%, dengan hanya 8 peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan, sedangkan 13 peserta didik lainnya belum tuntas. Dengan demikian, persentase tingkat kelulusan hanya sebesar 40%. Hasil ini digunakan sebagai dasar untuk merancang tindakan dalam siklus I. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan membaca permulaan peserta didik meliputi minimnya penggunaan media ajar yang memadai dan kurangnya kreativitas peserta didik selama proses belajar mengajar.

Siklus I

Siklus ini dilaksanakan untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga penguasaan kosakata peserta didik dapat meningkat. Berdasarkan rancangan perangkat pembelajaran, susunan yang akan diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

1. Menyusun modul ajar yang sesuai dengan model yang akan dilakukan
2. Mempersiapkan media interaktif (*Video Animasi*) yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.
3. Menyusun lembar observasi untuk guru dan siswa untuk mengamati proses pembelajaran.
4. Mempersiapkan tes untuk siklus 1.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan meliputi langkah-langkah yang diambil, skenario kerja untuk perbaikan tindakan, serta prosedur yang diterapkan. Tahap ini merupakan penerapan dari rencana pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tahap ini, strategi dan skenario pembelajaran yang telah dirancang akan diimplementasikan, termasuk pelaksanaan modul ajar yang telah disusun.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk memungkinkan peneliti mengamati langsung objek penelitian dan memperoleh data yang akurat. Observasi dilakukan di dalam ruang kelas selama proses pembelajaran

berlangsung. Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran serta aktivitas guru dalam pelaksanaan proses tersebut, sehingga peneliti dapat mengetahui apakah tindakan yang diterapkan dapat membawa perubahan dalam peningkatan penguasaan kosakata peserta didik.

d. Refleksi

Tahap ini dilaksanakan untuk mengevaluasi pelaksanaan yang telah dilakukan dan menilai sejauh mana kesesuaian dengan harapan yang ditetapkan. Refleksi bertujuan untuk menilai perkembangan pelaksanaan dan menarik kesimpulan. Jika ditemukan kekurangan dalam penerapan pendekatan kontekstual, tahap ini akan diulang untuk menentukan langkah perbaikan yang diperlukan pada siklus II. Dengan demikian, pada siklus berikutnya, masalah yang diidentifikasi dapat diatasi dengan lebih baik.

Siklus II

Siklus II akan dilaksanakan jika tindakan pada siklus sebelumnya belum berhasil menyelesaikan masalah. Hasil refleksi dari siklus I dianalisis untuk mengidentifikasi

aspek-aspek yang memerlukan perbaikan. Berdasarkan analisis tersebut, siklus kedua kemudian dilaksanakan dengan mengikuti tahapan-tahapan berikut:

a. Perencanaan

Sebelum memulai materi pembelajaran, peneliti terlebih dahulu membahas proses dan hasil belajar dari siklus I yang telah dilaksanakan. Kemudian, prosedur pelaksanaan siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dan analisis dari siklus sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan mencakup proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun serta merujuk pada hasil refleksi dan analisis dari siklus I.

c. Observasi

Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung, termasuk aktivitas guru saat mengajar dan keterlibatan peserta didik selama belajar. Tahap ini dilakukan mengikuti prosedur yang sama dengan siklus I. Kegiatan ini diadakan untuk menangani dan memperbaiki proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat terlihat

peningkatan kosakata peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

d. Refleksi

Kegiatan ini dilakukan pada akhir pertemuan. Pada tahap ini, peneliti menilai kembali adanya kekurangan dalam pelaksanaan tindakan yang terjadi di kelas. Jika siklus ini belum menunjukkan peningkatan, siklus sebelumnya akan dilanjutkan. Namun, jika hasil yang diperoleh sudah memenuhi indikator keberhasilan sebesar 80%, maka siklus berikutnya tidak perlu dilaksanakan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yaitu lembar observasi dan rubrik penilaian. Teknik analisis data yang digunakan yaitu presentase rerata skor (P) dengan rumus sebagai berikut.

$$P \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Presentase

f : Frekuensi

n : Jumlah keseluruhan

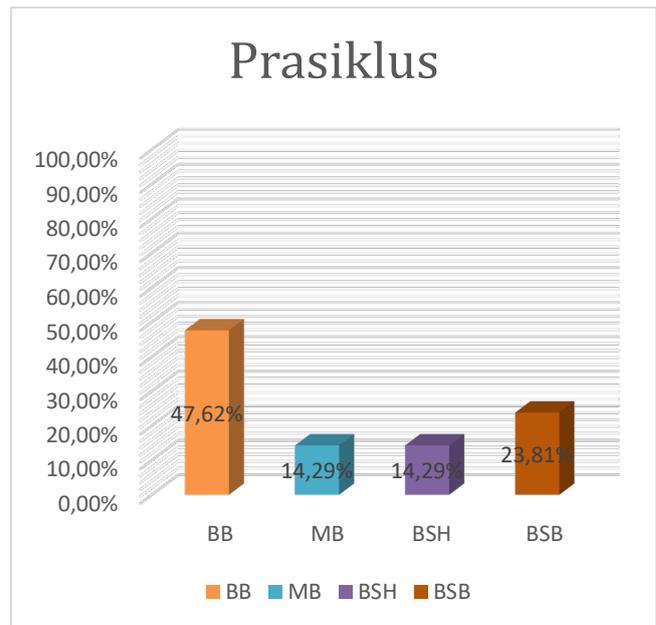
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dalam II Siklus. Sebelum penelitian berlangsung melakukan observasi

awal terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris awal anak Kelas 1-A SD Negeri 090612 Medan. Berdasarkan observasi awal yang ditemukan rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelas 1 sebagaimana pada tabe 1 dan gambar 1:

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

N o	Rata- rata	Fr ek ue ns i	Pers enta se	Keterang an
1.	9-10	5	23,8 1%	Berkemb ang Sangat Baik(BSB)
2.	6-8	3	14,2 86%	Berkemb ang Sesuai Harapan(BSH)
3.	3-5	3	14,2 86%	Mulai Berkemb ang (MB)
4.	0-2	10	47,6 19%	Belum Berkemb ang (BB)
Jumlah		21	100	

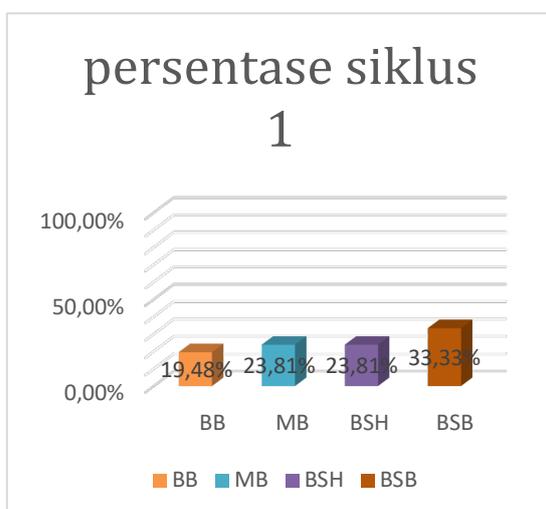


Gambar 1. Hasil Belajar Prasiklus

Pada tabel 1 dan gambar 1 menunjukkan bahwa hasil observasi awal sebagai data prasiklus hanya memperoleh 38,95% dengan rata rata 5, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak sangat rendah dan belum berkembang. Penelitian dilanjutkan dengan menerapkan tindakan (yaitu penggunaan media interaktif). Pada siklus I yang hasil observasi pada siklus ini dapat dilihat pada tabel 2 dan gambar 2:

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

No	Rat a-Rat a	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	9-10	7	33,33%	Berkembang Sangat Baik(BSB)
2.	6-8	5	23,81%	Berkembang Sesuai Harapan(BSH)
3.	3-5	5	23,81%	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-2	4	19,04%	Belum Berkembang (BB)
Jumlah		21	100	



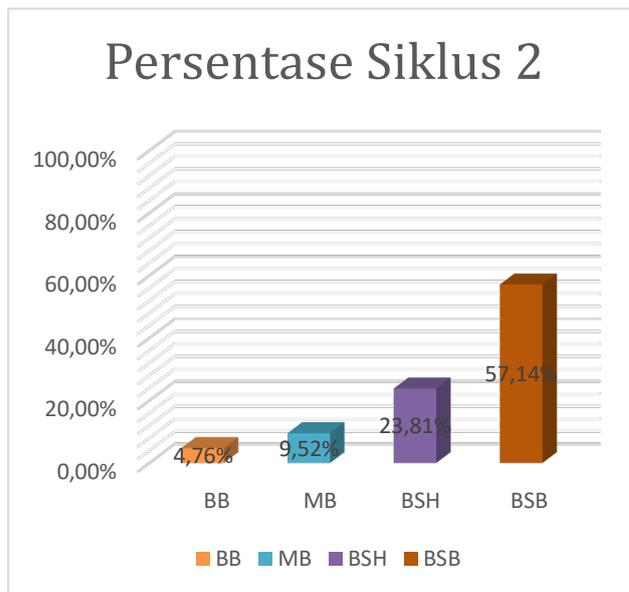
Gambar 2. Hasil Belajar Siklus 1

Tabel 2 dan gambar 2 menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 7 peserta didik mempantau kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang berkembang sangat naik (33,333%), 5 peserta didik yang berkembang sesuai harapan (23,81%), 5 peserta didik mulai berkembang (23,81%), dan 4 peserta didik yang belum berkembang (19,048%). Persentase Kemampuan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Belum mencapai 80% maka tindakan yang menggunakan media interaktif dilanjutkan pada siklus II. Hasil observasi pada siklus II dapat dilihat pada tabe 3 dan gambar 3:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

No	Rat a-Rat a	Frekuensi	Perse ntase	Keterangan
1.	9-10	12	57,143%	Berkembang Sangat Baik(BSB)
2.	6-8	5	23,81%	Berkembang Sesuai Harapan(BSH)

3.	3-5	2	9,524 %	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-2	1	4,762 %	Belum Berkembang (BB)
Jumlah		21	100	



Gambar 3. Hasil Belajar Siklus II

Tabel 3 dan gambar menunjukkan bahwa pada siklus II terdapat 12 peserta didik yang berkembang sangat baik (57,143%), 5 peserta didik yang berkembang sesuai harapan (23,81%), 2 peserta didik mulai berkembang (9,524%), 1 peserta didik belum berkembang (4,762%). Persentase kemampuan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diperoleh pada siklus II yaitu sebesar 81%. Karena KKTP melebihi standar peningkatan (80%) maka tindakan pada penelitian ini dicukupkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik setelah menggunakan media interaktif yaitu dari 38,95% meningkat secara klasikal sebanyak 81%. Hal ini menunjukkan bahwa dari penelitian yang dilakukan telah mencapai peningkatan keberhasilan secara klasikal. Hasil pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Marlianingsih, 2016) yang membuktikan bahwa penggunaan media interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris meningkatkan dan sangat baik terlihat ketika peserta didik antusias dan tidak cepat merasa bosan.

Media interaktif berbasis komputer adalah alat pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif, tidak hanya dengan melihat atau mendengarkan, tetapi juga dengan berpartisipasi dalam proses belajar. Sehingga dengan penyajian media interaktif ini pada peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batasan batasan tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. (Maisarah, 2019) mengemukakan kriteria memilih dan atau membuat media, antara lain: ketepatan tujuan pembelajaran, kedalaman bahan ajar, media yang digunakan efisien (mudah diperoleh,

mudah, sederhana, praktis), dan kesesuaian tahap perkembangan peserta didik. Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi beberapa kriteria penting. Pertama, media tersebut tepat sasaran dan mendalam dalam mengajarkan kosa kata bahasa Inggris kepada peserta didik sekolah dasar. Kedua, media ini dirancang secara efisien dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan. Ketiga, media tersebut disesuaikan dengan tahap sekolah dasar peserta didik, khususnya bagi peserta didik kelas 1-A.

E. Kesimpulan

Temuan penelitian menyimpulkan beberapa hal yaitu: (1) Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris awal prasiklus yaitu 38,095% dengan rata rata 3,23. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik sangat rendah dan belum berkembang; (2) Terjadi peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik setelah menggunakan media interaktif yaitu dari 38,096% meningkat secara klasikal sebanyak 81%. Hal ini menunjukkan bahwa dari penelitian

yang dilakukan telah mencapai peningkatan keberhasilan secara klasikal.

Dari hasil penelitian ini disampaikan beberapa saran yaitu (1) kepada orang tua, disarankan untuk mendukung anak dalam mempelajari bahasa asing seperti bahasa Inggris. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional, dan masa kanak-kanak merupakan periode "golden age" di mana anak lebih mudah menyerap hal-hal baru, termasuk bahasa asing. (2) kepada guru, penting untuk mengembangkan metode pengajaran yang inovatif dan kreatif, terutama dalam mengajarkan kosa kata bahasa Inggris sejak kelas 1.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu menarik perhatian anak, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, dan meningkatkan minat belajar mereka, seperti media interaktif. Dengan pendekatan ini, tidak hanya kemampuan kosa kata bahasa Inggris yang akan meningkat, tetapi juga aspek perkembangan lainnya. (3) Kepada kepala sekolah atau ketua yayasan, peran media pembelajaran sangat krusial dalam proses belajar anak. Pembelajaran yang nyata dan langsung lebih efektif

bagi peserta didik. Oleh karena itu, kepala sekolah atau yayasan perlu menyediakan fasilitas terbaik untuk mendukung proses belajar peserta didik dan mendorong guru untuk aktif, inovatif, dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19.
- Amanda, Nofa Putri. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019
- Chang, T. Y., Hong, G., Paganelli, C., Phantumvanit, P., Chang, W. J., Shieh, Y. S., & Hsu, M. L. (2020). Innovation of dental education during COVID-19 pandemic. *Journal of Dental Sciences*, 155.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359.
- Hasibuan, Humaidah Br, Zulkipli Nasution, and Miftahul Zannah. "Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Menggunakan Media Audio Visual Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Babussalam." *Jurnal Raudhah* 9.1 (2021).
- Hasmira, Anwar, & Yusuf, M. (2017). Penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128–137.
- Mulyati, Y. (2017). Kosakata siswa sekolah dasar kelas rendah (kajian jenis kata, bentuk kata, jenis makna, dan medan makna). *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 45(1), 99-107.
- Noermanzah, N. (2017). Struktur Kalimat Tunggal Bahasa Sindang di Kota Lubuklinggau dan Pengaruhnya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *AKSIS: Jurnal*

- Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(1), 2.*
- Nuraini, N. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosa Kata Benda Melalui Implementasi Media Gambar Untuk Peserta Didik Tunarungu SDLB . *DIDAKTIKA : Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 1(1), 28–35.*
- Nurjannah, N. (2016). Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui kartu huruf bergambar siswa kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako, 4(8), 119-169.*
- Panjaitan, N. Q. (2020). Pengaruh media pembelajaran digital animasi dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 588–596.*
- Pauji, M. (2017). Pengaruh penguasaan kosakata terhadap kemampuan berpidato (siswa kelas X SMK Al-Huda Turalak). *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(2), 268-272.*
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca melalui teka-teki silang (penelitian tindakan di kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika, 11(1), 82-93*