

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KOSA KATA SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN MOJOROTO 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UNP PGRI Kediri



OLEH :

SARCE MOTOMBRI

NPM: 2214060217

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh :

SARCE MOTOMBRI
NPM: 2214060217

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN MOJOROTO 2 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2026

Pembimbing I



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN.0721048003

Pembimbing II



Erwin Putera Permana, M.Pd
NIDN.0706128701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

SARCE MOTOMBRI
NPM: 2214060217

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN MOJOROTO 2 KOTA KEDIRI**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
di Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitian Penguji

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd.
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.



Mengetahui,

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, penyertaan, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kosakata Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri." Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, arahan, bantuan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, bimbingan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, perhatian, dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan selama menempuh pendidikan.
6. Seluruh staf akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan pelayanan dan membantu kelancaran administrasi selama proses perkuliahan.

7. Kepala SDN Mojoroto 2 Kota Kediri, guru kelas IV, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.

8. Kedua orang tua, keluarga tercinta, sahabat, serta semua pihak yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, dan bantuan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan pada masa mendatang. Saya berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kediri, 17 Juli 2026



Sarce Motombri

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawa ini.

Nama : Sarce Motombri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Aroba, 20 Juli 2000
NPM : 2214060217
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, skripsi ini tidak memuat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik pada perguruan tinggi mana pun. Selain itu, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang digunakan tanpa mencantumkan sumbernya. Semua kutipan dan rujukan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini telah dicantumkan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah dan tercantum dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2026

Mahasiswa



Sarce Motombri

NPM : 2214060217

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi dasar peserta didik di seluruh jenjang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Bahasa Indonesia bukan sekadar sarana komunikasi, tetapi juga merupakan alat berpikir, alat untuk mengembangkan logika, serta jembatan untuk menguasai berbagai mata pelajaran lainnya. Dalam kurikulum sekolah dasar, bahasa Indonesia menjadi sarana utama untuk membangun kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkesinambungan. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan sosial, intelektual, dan emosional yang menjadi bekal dalam kehidupan sehari-hari serta dalam proses pembelajaran jangka panjang (Irwandi, 2018; Sari, 2020).

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan fondasi utama dalam memahami dan menggunakan bahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara efektif. Kosakata yang kaya memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, mengekspresikan ide dengan tepat, dan memahami makna bacaan secara mendalam (Daeni, 2020; Mumpuni & Supriyanto, 2020). Oleh karena itu, peningkatan penguasaan kosakata menjadi target penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang sedang berada pada tahap perkembangan bahasa yang pesat. Namun demikian, kondisi pembelajaran bahasa Indonesia di lapangan masih menunjukkan banyak kendala. Berdasarkan observasi di SDN Mojoroto 2 Kediri, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata, masih belum optimal. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna kata-kata yang digunakan dalam bacaan maupun dalam konteks komunikasi sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar. Pada umumnya,

Guru masih mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, tanpa disertai alat bantu atau media yang mendukung visualisasi makna kata.

Pembelajaran yang hanya berpusat pada buku ajar menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang antusias, dan mudah bosan. Ketika siswa tidak diberikan stimulus visual maupun aktivitas yang melibatkan keaktifan mereka, proses internalisasi kosakata menjadi kurang maksimal. Selain itu, penggunaan metode ceramah dan tanya jawab konvensional membuat siswa kesulitan membayangkan atau memahami makna kata secara konkret. Akibatnya, penguasaan kosakata siswa menjadi terbatas, dan hal ini berdampak langsung terhadap rendahnya kemampuan berbicara dan menulis siswa dalam bahasa Indonesia.

Menghadapi kenyataan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media kartu kata bergambar. Media ini memadukan elemen visual dan verbal yang mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap makna kata. Gambar berfungsi sebagai penunjang visualisasi konsep kata, sementara kata yang ditampilkan memperkaya pengetahuan siswa mengenai kosakata bahasa Indonesia secara langsung dan menyenangkan. Media kartu kata bergambar memiliki berbagai kelebihan, antara lain memudahkan siswa dalam memahami makna kata secara konkret, meningkatkan daya ingat melalui asosiasi visual, serta membangun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih dari itu, media ini juga memungkinkan terjadinya pembelajaran sambil bermain, yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih menyukai aktivitas bermain dan eksplorasi.

Ketika pembelajaran dilakukan secara menyenangkan, motivasi siswa untuk belajar meningkat, dan hasil belajar pun dapat lebih optimal (Asmonah, 2019; Larasati & Poedjiastoeti, 2016; Wulandari et al., 2020). Hasil-hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa di sekolah dasar (Sabri & Dalimunthe, 2021; Riswiarti, 2021). Akan tetapi, sebagian besar penelitian masih terbatas pada kelas awal seperti kelas I dan II. Sementara itu, untuk kelas IV, khususnya di SDN Mojoroto 2 Kediri, pengembangan media pembelajaran berupa

kartu kata dan kartu gambar dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia masih jarang ditemukan. Padahal, pada jenjang ini siswa mulai mengalami perkembangan berpikir dari konkret ke abstrak, sehingga membutuhkan media yang mampu menjembatani transisi tersebut. Melalui media kartu kata bergambar yang dirancang secara khusus untuk kelas IV, siswa tidak hanya akan lebih mudah memahami makna kata, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, berlatih konsentrasi, serta menumbuhkan semangat kolaboratif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Media ini dapat dikembangkan sebagai alat bantu belajar yang kontekstual, sesuai dengan kebutuhan tema dan topik yang diajarkan dalam kurikulum. Penggunaan media ini juga memberikan ruang bagi guru untuk lebih inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Serta mengurangi ketergantungan pada buku ajar sementara. Dengan melihat urgensi tersebut, maka dilakukanlah penelitian dan pengembangan (R&D) terhadap media kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas IV di SDN Mojoroto 2 Kediri. Penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan standar kelayakan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, menarik, dan efektif digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Bahasa Indonesia serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang bermakna. Harapannya, melalui penggunaan media ini, siswa akan lebih mudah memahami makna kosakata, memiliki keterampilan berbahasa yang lebih baik, serta menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada proses pengembangan media kartu kata bergambar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas IV di SDN Mojoroto 2 Kediri. Penelitian ini hanya memfokuskan pada uji kelayakan media (validasi oleh ahli), uji kepraktisan media (respons guru dan siswa), serta uji keefektifan media (hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media). Aspek keterampilan berbahasa lain, seperti membaca, menyimak, dan menulis, tidak menjadi fokus utama penelitian ini.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri ?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media kartu kata bergambar menurut tanggapan guru dan siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media kartu kata bergambar sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan media kartu kata bergambar yang dikembangkan kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media kartu kata bergambar kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam hal penggunaan media visual sebagai alat bantu pembelajaran kosakata di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya referensi terkait pendekatan pengembangan media pembelajaran berbasis gambar yang kontekstual dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, serta mendorong guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia.

b. Bagi Siswa:

Membantu siswa memahami makna kosakata dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta menumbuhkan semangat belajar melalui metode yang menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi Sekolah:

Memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain:

Menjadi dasar referensi dan pengembangan lebih lanjut dalam bidang media pembelajaran, khususnya pada tingkat pendidikan dasar dan penguasaan kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- 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*. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 15–30.
<https://doi.org/10.36653/educatif.v3i2.44>. DOI:
<https://doi.org/10.36654/educatif.v3i2.44>
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). *Pengaruh media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar*. *Journal of Education*, 9(1). <https://doi.org/10.29210/1202323056>. DOI:
<https://doi.org/10.29210/1202323056>
- Sabri, & Dalimunthe, E. M. (2021). *Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa*. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3719>. DOI:
<https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3719>
- Saputri, E., Sari, M., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn Ii Ringinpitu*. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 277–284.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>. DOI:
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). *Pengaruh Model Problem-Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerja Sama Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>. DOI:
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>

- Yolantia, C., Artika, W., Nurmaliah, C., Rahmatan, H., & Muhibbuddin, M. (2021). Penerapan Modul Problem-Based Learning terhadap Self-Efficacy dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(4), 631–641. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.21250>. DOI: <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.21250>
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 143–148. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>. DOI: <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>
- Yunaili, H., & Riyanto. (2020). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.33369/diadi.v10i2.18282>. DOI: <https://doi.org/10.33369/diadi.v10i2.18282>
- Purwanti, T. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Geneng Jepara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 100. <https://doi.org/10.30659/j.5.2.100-105>. DOI: <https://doi.org/10.30659/j.5.2.100-105>
- Putri Deapalupi, A., & Susanto, E. (2021). Kesesuaian Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Tema Indahnya Kebersamaan SD/MI. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6(1), 16–24. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v6i1.2604>. DOI: <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v6i1.2604>
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v9i2.6221>.

- 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*. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 15–30. DOI: <https://doi.org/10.36653/educatif.v3i2.44>.
<https://doi.org/10.36654/educatif.v3i2.44>
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). *Pengaruh media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar*. *Journal of Education*, 9(1). <https://doi.org/10.29210/1202323056>. DOI: <https://doi.org/10.29210/1202323056>
- Sabri, & Dalimunthe, E. M. (2021). *Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa*. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3719>. DOI: <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3719>
- Saputri, E., Sari, M., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn Ii Ringinpitu*. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 277–284. DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). *Pengaruh Model Problem-Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerja Sama Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862. DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>
- Yolantia, C., Artika, W., Nurmaliah, C., Rahmatan, H., & Muhibbuddin, M. (2021). *Penerapan Modul Problem-Based Learning terhadap Self-Efficacy dan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(4), 631–641. DOI: <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.21250>.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.21250>

- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 143–148. DOI: <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>
- Yunaili, H., & Riyanto. (2020). *Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak*. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2). DOI: <https://doi.org/10.33369/diadi.v10i2.18282>
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). *Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75. DOI: <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v9i2.6221>
- 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*. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 15–30. DOI: <https://doi.org/10.36653/educatif.v3i2.44>
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). *Pengaruh media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar*. *Journal of Education*, 9(1). DOI: <https://doi.org/10.29210/1202323056>
- Sabri, & Dalimunthe, E. M. (2021). *Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa*. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 46–58. DOI: <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3719>

- Saputri, E., Sari, M., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn Ii Ringinpitu. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 277–284.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>. DOI:
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem-Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerja Sama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>. DOI:
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>
- Yolantia, C., Artika, W., Nurmaliah, C., Rahmatan, H., & Muhibbuddin, M. (2021). Penerapan Modul Problem-Based Learning terhadap Self-Efficacy dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(4), 631–641.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.21250>. DOI:
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.21250>
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 143–148.
<https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>. DOI:
<https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>
- Yunaili, H., & Riyanto. (2020). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2).
<https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18282>. DOI:
<https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18282>

Rahayu, S., Rasmitadila, & Makarim, H. (2018). *Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Down Syndrome. Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2).

DOI: <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/1229679>

Garuda Kemdik Tisaintek

Putri, M., Murjainah, & Praseihammi, M. (2023). *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD. Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(1).

DOI: <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p1-8>

Jurnal Unesa

Nuraini, F., & Rigianti, H. A. (2024). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Kartu Kata Bergambar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3).

DOI: <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4642411>

Garuda Kemdik Tisaintek

Nirwanawati, R., Efendi, M., & Kustiawan, U. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 2(2).

Link: <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/750269>

Garuda Kemdik Tisaintek

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Pada Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Pitriah, S., & Lestari, N. C. (2025). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema Berteman dalam Keragaman pada Siswa Kelas II SDN Karya Tani. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.

DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v1i1i03.61644>

Journal Universitas Pasundan

Rahmayani, E., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Central, 2(4).

DOI: <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5104394>