

### Pengembangan Media TETAS (Tebak Aktivitas) untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas 1 SD 4 Karangbener

Maryam Aulia Khoir<sup>1</sup>, Sarifa Nadia<sup>2</sup>, Melina Rahayu Nengsih<sup>3</sup>, Rani Setiawaty<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

<sup>1</sup>[202133253@std.umk.ac.id](mailto:202133253@std.umk.ac.id), <sup>2</sup>[rani.setiawaty@umk.ac.id](mailto:rani.setiawaty@umk.ac.id)

#### Abstract

In this study, the researcher aimed to develop and evaluate the feasibility of the TETAS (Guess the Activity) learning media for daily activities in the Indonesian language subject for first-grade students. The study used the R&D method with the ADDIE model according to Dick and Carey. The subjects of this study were 27 first-grade students, consisting of 13 boys and 14 girls, from SD 4 Karangbener Bae, Kudus Regency. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires for teachers and students. The effectiveness of the study was measured using a one-group pretest-posttest design. The collected data, both qualitative and quantitative, were analyzed based on categories and assessment criteria for product feasibility. The results showed that the TETAS learning media is highly effective and feasible for improving students' vocabulary mastery. The media was successfully developed and received very good scores from both teachers and students, with scores of 4.76 and 4.95, respectively. Additionally, the students' pretest scores, which initially averaged 50, increased to around 74 after using the TETAS media, indicating an improvement in learning outcomes of approximately 48%. Based on these scores, the TETAS media can be considered effective and suitable as a model for enhancing vocabulary mastery among students at SD 4 Karangbener.

Keywords: Learning Media, Daily Activities, Indonesian Vocabulary

#### Abstrak

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan pada media pembelajaran yang berupa media TETAS (Tebak Aktivitas) aktivitas sehari – hari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Pada penelitian ini digunakan metode R&D dengan model ADDIE menurut dick and carry. Subjek yang terdapat dalam penelitian ini yakni siswa kelas I dengan jumlah 27 siswa, yang terdiri 13 orang laki-laki dan 14 orang perempuan, SD 4 Karangbener Bae, Kabupaten Kudus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket untuk guru dan siswa. Efektivitas penelitian diukur menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis berdasarkan kategori dan kriteria penilaian untuk kelayakan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran TETAS sangat efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Media ini berhasil dikembangkan dan mendapat skor sangat baik dari guru dan siswa. Skor dari guru adalah 4,76 dan dari siswa adalah 4,95. Selain itu, hasil pretest siswa yang awalnya rata-rata 50 meningkat menjadi sekitar 74 setelah penggunaan media TETAS, menunjukkan peningkatan hasil belajar sekitar 48%. Dari perolehan skor tersebut maka, media TETAS dapat dikatakan efektif dan layak dicontoh untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa SD 4 Karangbener.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aktivitas sehari-hari, Kosakata Bahasa Indonesia.

© 2024 Jurnal JVEIT

## 1. Pendahuluan

Bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran yang penting untuk diberikan kepada peserta didik. Selain menjadi bahasa nasional, bahasa Indonesia juga digunakan sebagai bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran Bahasa Indonesia diberikan kepada peserta didik dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Bahkan beberapa perguruan tinggi menggunakan bahasa Indonesia sebagai mata kuliah untuk diberikan kepada mahasiswa. Pemberian pembelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan peserta didik mampu memahami, menguasai dan menerapkan penggunaan bahasa seperti menyimak, menulis, membaca dan berbicara dengan baik dan benar [1]

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas 1 SD 4 Karangbener tanggal 22 Maret 2024, menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia dihadapkan pada masalah penguasaan kosakata siswa yang terbatas, khususnya dalam mengenali aktivitas. Metode pengajaran yang berpusat pada guru tidak memberikan hasil yang optimal karena siswa kesulitan memahami isi pelajaran, yang berakibat pada kurangnya keaktifan mereka selama proses belajar mengajar. Ini menciptakan suasana kelas yang tidak menarik dan membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang minim dan metode ceramah yang monoton dari guru menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Keterbatasan sumber daya media di sekolah juga berakibat pada kesulitan siswa untuk mengingat dan memahami materi dengan baik, sehingga banyak dari mereka merasa bingung dan kurang termotivasi untuk belajar. Situasi ini mengakibatkan perlunya adanya peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam dan metode pengajaran yang lebih interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa [2].

Dalam kegiatan belajar mengajar pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran yang lain guru menggunakan beberapa teknik dalam pembelajaran. Teknik yang digunakan bertujuan untuk membangun semangat peserta didik dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik [3]. Salah satu teknik yang digunakan dalam pembelajaran adalah menggunakan media. Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, berupa perilaku atau benda yang dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan [4]. Media pembelajaran digunakan bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Dalam mencapai pembelajaran yang efektif, diperlukan perencanaan yang matang. Media pembelajaran yang digunakan pun harus direncanakan dengan cermat. Keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada keterlibatan aktif siswa menggunakan seluruh panca inderanya. Guru harus menyajikan rangsangan (*stimulus*) yang bisa diolah melalui berbagai indera siswa. Penggunaan lebih banyak indera dalam

menerima dan memproses informasi meningkatkan pemahaman dari informasi tersebut [5]. Dalam hal ini, media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran kosakata yakni media TETAS (Tebak Aktivitas) media berupa permainan tebak mencocokkan kata dengan gambar aktivitas.

Media Tetas memiliki manfaat yang signifikan dalam pembelajaran untuk anak-anak di kelas 1 SD. *Pertama*, permainan ini mengembangkan kemampuan berpikir dan logika. Anak-anak belajar mencocokkan kata dengan gambar aktivitas, memerlukan pemahaman dan analisis yang baik. *Kedua*, bermain tebak kata meningkatkan konsentrasi dan daya tangkap. Anak-anak harus fokus memperhatikan detail gambar dan memilih kata yang relevan. *Ketiga*, model pembelajaran Tetas mendorong kerjasama. Anak-anak berpasangan dan saling membantu dalam mencocokkan kata dengan gambar, sehingga mereka belajar bekerja sama dan berkomunikasi. *Terakhir*, media ini memudahkan penanaman konsep pelajaran. Dengan menghubungkan kata-kata dengan gambar aktivitas, anak-anak lebih mudah memahami konsep-konsep pelajaran secara menyenangkan. Media Tetas ini dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga kosakata siswa menjadi bertambah

Penelitian ini relevan dengan yang dilakukan [6] yang juga mengembangkan media untuk memperkaya penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Menyimpulkan bahwa hasil penelitian terkait kesesuaian materi Bahasa Indonesia dengan menggunakan Media Eclipse Crossword adalah sebesar 84% dengan kategori (Valid) berdasarkan uji coba penelitian guru dan siswa didapatkan rata-rata skor pengguna media Eclipse Crossword pada guru sebesar 92% dengan kategori (Valid), pada siswa 96% dengan kategori (Valid).

Penelitian ini relevan yang dilakukan [7] yang juga mengembangkan media untuk memperbanyak kosa kata dengan Media Anagram dan Gambar menyimpulkan hasil Hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator materi sebesar 84, validator desain media 90, dan validator pembelajaran 98 Media ini juga dilengkapi dengan tampilan, materi, dan komponen-komponen media yang menarik dan mudah difahami sehingga mendapat respon kemenarikan yang baik dari siswa dengan perolehan nilai sebesar 95,2.

Penelitian ini relevan yang dilakukan oleh [8] yang juga mengembangkan Media Puzzle untuk penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia mendapat hasil sangat efektif. Media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang ditunjukkan dari hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas sebelum menggunakan media puzzle adalah 65,71 dan setelah menggunakan media adalah 93,32 sehingga dapat dikatakan sangat efektif.

Persamaan dengan penelitian tersebut sama mengembangkan media untuk memperkaya penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia untuk kelas satu hingga dua.

Perbedaan dengan penelitian tersebut menggunakan media Crossword, Media Angram, dan Media Puzzle. Sedangkan penelitian ini menggunakan media Tetas. Bahwa dengan menggunakan media gambar dalam memperkaya kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia sehingga terampil dalam menyampaikan pendapat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka fokus dari penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran TETAS (Tebak Aktivitas) untuk meningkatkan kosakata siswa kelas 1 di SD 4 Karangbener. (2) Mengetahui kelayakan media ajar TETAS (Tebak Aktivitas). Sedangkan tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan, kelayakan media dan respon para siswa mengenai pengembang media TETAS.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development, R & D*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini memastikan bahwa proyek berjalan dengan baik dan menghasilkan solusi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan [9] [10]. Penelitian ini dilaksanakan di SD 4 Karangbener yang terletak di Desa Karangbener, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah pada tanggal 22 Maret 2024 dengan subjek penelitian yakni siswa kelas 1 dengan jumlah 27 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Ini didapat dengan menggunakan instrumen lembar tes (pretest dan posttest), lembar validasi ahli (media dan materi), respon siswa dan respon guru.

Tahapan yang pertama yaitu tahapan analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa indonesia dan wawancara dengan guru kelas I (satu) untuk mengetahui model dan metode dalam mengajar mata pelajaran bahasa indonesia. Selanjutnya meninjau terkait kompetensi dasar dan inti yang meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada tema kosakata aktivitas yang perlu dikembangkan oleh siswa. Pada tahapan analisis perlu mengkaji terkait kesulitan permainan yang akan diberikan kepada siswa dan berapa banyak tingkatan pertanyaan dalam permainan.

Tahapan yang kedua yaitu tahap desain (*design*) dimana tahap ini merupakan tahap dalam perancangan pembuatan media. pada tahap ini perancangan media dimulai dengan pemilihan pembuatan media yang tepat untuk siswa. rancangan media diawali dengan pemilihan beberapa kosakata aktifitas yang sudah tidak asing bagi siswa kelas rendah. setelah pemilihan kosakata yang sesuai selanjutnya

dipilih beberapa gambar yang menarik sesuai dengan kosakata yang sudah dipilih sebelumnya. selanjutnya pembuatan papan untuk menempelkan gambar beserta kosakata yang sudah dibuat. media yang dibuat berupa pemasangan yang sesuai antara gambar dan kosakata dan ditempelkan pada papan yang sudah disediakan. media ini diberi nama TETAS (tebak aktifitas) dimana peserta didik diminta untuk menebak aktifitas yang ada dalam gambar yang sudah disediakan. adapun hal yang diperhatikan ketika membuat media TETAS diantaranya adalah ukuran yang tidak terlalu kecil agar memudahkan siswa dalam membaca serta ukuran yang tidak terlalu besar agar mudah dipindahkan.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar angket validasi dari ahli media pembelajaran, lembar angket validasi dari ahli materi, serta lembar angket respons dari peserta didik yang menggunakan media permainan TETAS (Tebak Aktivitas). Angket penilaian validasi produk diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media yakni Ibu Umi Farida, S.Pd. dengan bidang keahlian teknologi pembelajaran, sedangkan angket ahli materi diberikan kepada Ibu Nita Yuniasari, S.Pd. dengan bidang keahlian pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Angket ahli media digunakan untuk memahami tanggapan dan masukan dari ahli media pembelajaran terkait apakah media pembelajaran berupa permainan TETAS yang dikembangkan telah sesuai dengan kaidah-kaidah, aturan-aturan, atau persyaratan dalam pengembangan media pembelajaran. Ahli media juga mengevaluasi kualitas media, termasuk kejelasan huruf pada kata dan gambar aktivitas yang disajikan dalam permainan, serta aspek teknis seperti kemudahan penggunaan dan daya tarik media bagi peserta didik. Sementara itu, angket ahli materi lebih berfokus pada kelayakan materi atau isi yang disajikan dalam media pembelajaran, termasuk kesesuaian permainan dengan tema pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan bahasa yang digunakan. Setelah media dianggap layak oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya media diuji coba dengan peserta didik kelas 1 dari SD 4 Karangbener yang sebelumnya telah menerima materi ajar tentang tema kegiatan sehari-hari.

Tabel 1. Skor Setiap Alternatif Jawaban

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

(Sumber: dalam jurnal [11])

Analisis data digunakan untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran berbasis permainan TETAS (Tebak Aktivitas) dengan menghitung persentase dari total penilaian oleh masing-masing ahli yang menggunakan lembar validasi. Tolak ukur

kesesuaian media pembelajaran didasarkan pada hasil persentase yang disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kesesuaian Berdasarkan Presentase

Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

(Sumber: dalam jurnal [11])

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Desain Media Tetas

Media tetas (tebak aktivitas) yang telah dibuat oleh peneliti berupa sebuah papan yang dapat ditempelkan beberapa gambar aktivitas yang sudah disediakan oleh peneliti. Selain beberapa gambar aktivitas yang sudah disediakan oleh peneliti, adapula beberapa kata aktivitas yang sudah disediakan oleh peneliti untuk dapat ditempelkan pada papan yang sudah disediakan. Penggunaan media ajar diawali dengan guru yang menempelkan gambar aktivitas secara acak pada papan media. Setelah gambar aktivitas ditempelkan pada media ajar, selanjutnya guru memilih salah satu murid untuk menempelkan kata yang sesuai dengan aktivitas yang sudah ditempelkan oleh guru sebelumnya. Media ajar yang dibuat oleh peneliti menggunakan bahasa indonesia sesuai dengan kbbi. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan kosa kata peserta didik yang sesuai dengan kbbi.



Gambar 1. Papan TETAS



Gambar 2. Media Aktivitas TETAS



Gambar 3. Media Kata TETAS

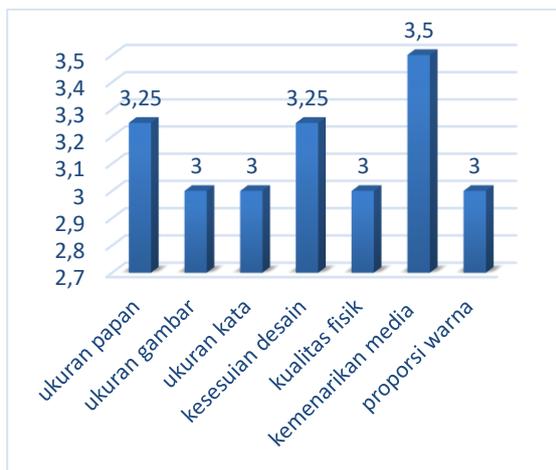
#### Hasil Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi media ajar dilakukan untuk mengetahui kelayakan media ajar untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Uji validasi media ajar juga dilaksanakan sebelum pelaksanaan uji coba kepada peserta didik. Pada tahap uji validasi media telah diuji oleh guru di SD 4 Karangbener yang telah memiliki pengalaman dalam pembuatan media ajar dan penggunaan media ajar dalam kegiatan belajar mengajar. Saran perbaikan media ajar TETAS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Saran Pebaikan Ahli Media

No	Aspek	Saran perbaikan	Hasil perbaikan
1	Gambar aktivitas	Gambar aktivitas bisa lebih diperbanyak jumlahnya serta dibuat dengan ukuran lebih besar.	Ukuran gambar sudah disesuaikan dan ditambahkan beberapa gambar aktivitas
2	Kata aktivitas	Ukuran kata aktifitas bisa diperbesar agar bisa dibaca dengan mudah oleh siswa	Ukuran kata sudah disesuaikan agar mudah dibaca siswa
3	Tampilan papan	Ukuran papan bisa diperbesar dan diberikan warna yang berbeda pada kotak penyimpanan gambar dan kata	Ukuran papan sudah disesuaikan dan warna kotak penyimpanan sudah dibuat berbeda dengan papan.

Saran perbaikan dari ahli media yakni pada aspek gambar aktivitas dan kata aktivitas yang awalnya memiliki jumlah yang sedikit dan ukuran kecil kini sudah diperbaiki menjadi lebih banyak dan ukuran lebih besar. Pada aspek tampilan papan yang memiliki warna senada dan ukuran lebih kecil kini sudah diperbesar ukurannya dan lebih bervariasi warna pada kotak papan sesuai saran yang diberikan.



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan gambar 4, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa aspek isi media memperoleh skor rata-rata 3,1, yang dikategorikan sebagai baik atau layak dijadikan contoh. Aspek isi media yang divalidasi oleh ahli materi mencakup ukuran papan, ukuran gambar, ukuran kata, kesesuaian desain, kualitas fisik, daya tarik media, dan proporsi warna.

### Hasil Uji Validasi Ahli Materi

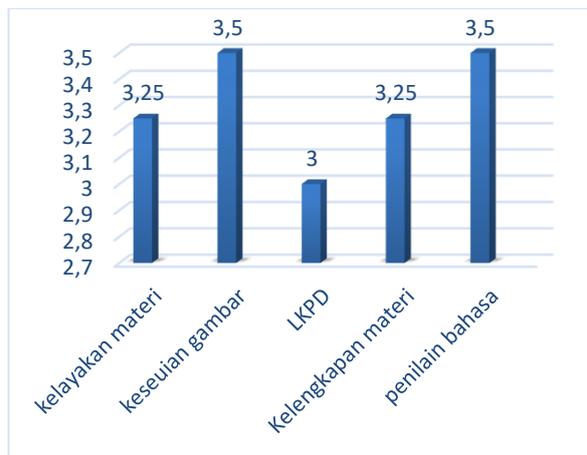
Uji validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari segi isi materi dan bahasa yang digunakan. Dalam uji validasi ini, media pembelajaran diuji oleh guru yang menjadi wali kelas 1 di SD 4 Karangbener. Saran perbaikan yang diberikan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Saran Perbaikan Ahli Materi

No	Aspek	Saran perbaikan	Hasil perbaikan
1	Penulisan LKPD	Terdapat beberapa kata yang salah ketik	Beberapa kata yang salah ketik sudah diperbaiki
2	Petunjuk pengerjaan LKPD	Setiap akhir kalimat perintah maupun kalimat Tanya bisa ditambahkan tanda (!) dan (?)	Setiap akhir kalimat perintah maupun kalimat Tanya sudah ditambahkan tanda (!) dan (?)
3	LKPD	Soal yang diberikan kepada peserta didik ditambahkan beberapa gambar agar lebih menarik	Soal yang diberikan kepada peserta didik sudah ditambahkan beberapa gambar

Saran perbaikan oleh ahli materi yakni pada aspek penulisan LKPD yang terdapat salah ketik dan sudah diperbaiki sesuai saran ahli materi. Pada aspek petunjuk pengerjaan LKPD yang tidak dilengkapi dengan tanda tanya maupun tanda seru kini sudah diberi

tanda tanya dan tanda seru sesuai maukan dari ahli materi. Serta pada aspek LKPD dengan soal ditambahkan gambar agar lebih menarik kini sudah ditambahkan gambar pada soal sesuai dengan saran dari ahli materi.



Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan gambar 5, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa aspek isi materi memperoleh skor rata-rata 3,3, yang dikategorikan sebagai baik atau layak dijadikan contoh. Aspek isi materi yang divalidasi mencakup kelayakan materi, kesesuaian gambar, LKPD, kelengkapan materi, dan penilaian bahasa.

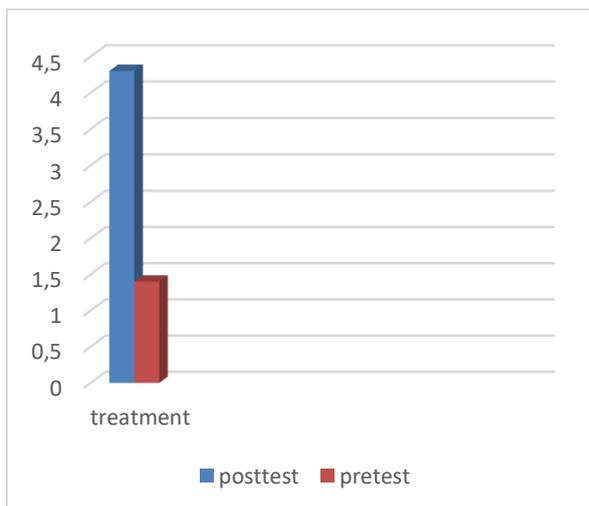
### Hasil Respon Guru

Guru diperlihatkan media TETAS dan validasi dari ahli media dan guru memberikan respon terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti secara lisan dan deskriptif. Berdasarkan hasil respon guru disimpulkan bahwa media TETAS sangat layak dalam membantu peningkatan kosa kata siswa dan media tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa kelas I.

### Hasil Respon Peserta Didik

Selanjutnya yaitu pengimplemtas media TETAS pada siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti memberi sedikit materi tentang aktivitas sehari-hari. Kemudian siswa diberi soal pretest sebelum peneliti sebelum menggunakan media. Langkah terakhir yaitu siswa diperlihatkan media TETAS dan cara penggunaannya. Agar siswa dapat mengetahui kosa kata baru yaitu aktivitas sehari-hari.

### Hasil Posttest dan pretest



Gambar 6. Diagram hasil posttest dan pretest

Berdasarkan tabel di atas, hasil pre-test siswa menunjukkan rata-rata skor 50. Setelah perlakuan, nilai post-test meningkat menjadi rata-rata 74,09. Kenaikan hasil belajar dari pretest ke posttest sebesar 24,09, atau 48,18%. Dengan demikian, media TETAS (Tebak Aktivitas) untuk kelas I terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis dapat tes akhir pembelajaran yang menunjukkan bahwa penggunaan media TETAS (Tebak Aktivitas) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh pada peningkatan kosa kata siswa. Peningkatan tersebut ditinjau dari tinggi rata-rata peningkatan kosa kata siswa yang belajar menggunakan media TETAS (Tebak Aktivitas) dibandingkan dengan nilai siswa yang tidak menggunakan media TETAS (Tebak Aktivitas) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan media yang sesuai dengan materi pembelajaran mampu membuat kegiatan belajar lebih menarik. Hasil penelitian dari [12] menunjukkan bahwa penggunaan media berupa kartu domino kosa kata memberikan hasil yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pengembangan media dalam meningkatkan kosa kata siswa, namun media yang digunakan berbeda. Pada penelitian ini menggunakan media berupa kartu gambar dan kata aktivitas. Gambar dengan warna yang menarik mampu menarik keinginann belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai mampu memberikan hasil yang efektif dalam meningkatkan kosa kata siswa.



Gambar 7. Uji Coba Produk

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media TETAS (Tebak Aktivitas) sangat layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan kosakata siswa kelas 1 SD 4 Karangbener dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelayakan ini didasarkan pada beberapa temuan. *Pertama*, media pembelajaran TETAS yang dikembangkan dinilai layak dengan skor rata-rata 3,1 dari ahli media dan 3,3 dari ahli materi, keduanya dikategorikan baik. *Kedua*, respon guru terhadap media TETAS memperoleh nilai 4,76 yang dikategorikan sangat baik, sementara respon siswa mendapat skor 4,95, juga dikategorikan sangat baik. *Ketiga*, hasil pretest siswa rata-rata 50 meningkat menjadi 74,09 pada post-test, menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 24,09 atau 48,18%.

#### Daftar Rujukan

- [1] S. A. Syihabudin dan T. Ratnasari, "MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG EFEKTIF PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR."
- [2] A. Salahuddin dan W. Okta Susilawati, "Pengaruh Strategi KWL (Know, Want, Learn) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD : Studi Literatur," vol. 4, no. 1, hlm. 11–15, 2023.
- [3] K. T. Permatasari *dkk.*, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Alat Peraga Jam Sudut" *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta TB. Simatupang*, vol. 9, no. 2, hlm. 83–88, 2021, doi: 10.21831/jpms.v9i1.25823.
- [4] S. Rani *dkk* PENGEMBANGAN MODUL TEKS DESKRIPSI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IDE POKOK BACAAN SISWA KELAS V, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 2, Sep 2023.
- [5] S. Jurusan, P. Sosiologi, U. Sultan, dan A. Tirtayasa, "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR," vol. 2, no. 1, hlm. 470–477, 2019.

- [6] R. Syamsul *dkk.*, “4876 PENGEMBANGAN MEDIA ECLIPSE CROSSWORD INTERAKTIF PADA MATERI KOSAKATA BAHASA INDONESIA DI KELAS II SEKOLAH DASAR”.
- [7] R. Istiqomah, “PENGEMBANGAN MEDIA ANAGRAM DAN GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I SD NEGERI PURWOHARJO,” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, 2021.
- [8] Q. Safitri, “PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA SISWA PADA MATERI TUBUHKU KELAS I SD NEGERI BLANG KUCAK,” UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA, 2023.
- [9] R. A. H. Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa: Islamic Education Journal*, vol. 3, no. 1, hlm. 35–42, Jun 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [10] N. L. Purnamasari, “METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK.”
- [11] D. G. S. Gogahu dan T. Prasetyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, hlm. 1004–1015, Agu 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.493.
- [12] A. Mumpuni dan A. Supriyanto, “PENGEMBANGAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR,” *Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, vol. 29, no. 1, hlm. 88–101, 2020.