



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 6 Tahun 2024 Halaman 4654 - 4661

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar

Suprihatien¹, Alan Surya Utami^{2✉}, Vindi Novi Ardani³, Enanda Meta Y⁴, Sifrael Burdam⁵

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4,5}

E-mail: Titien.suprihatien_fbs@UWKS.ac.id¹, alansuryautami@gmail.com², avindinovi@gmail.com³, rinimeta96@gmail.com⁴, sifraelburdam15@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan cerita bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar. Cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang memadukan elemen visual dan narasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan cerita bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata di kelas rendah SD penting untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan kontekstual yang menarik. Kajian literatur ini mengumpulkan dan menganalisis hasil penelitian sebelumnya terkait efektivitas media tersebut dalam memperkaya kosakata siswa. Hasil studi menunjukkan bahwa cerita bergambar mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, memudahkan pemahaman konsep kosakata, serta membantu siswa mengingat kata-kata baru melalui asosiasi visual. Media ini juga efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa dan memperkuat keterampilan berpikir kritis serta kreatif. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan cerita bergambar dalam metode pengajaran yang interaktif dan menarik. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan cerita bergambar yang sesuai dengan konteks budaya dan kebutuhan pembelajaran siswa.

Kata Kunci: cerita bergambar, kosakata, pembelajaran bahasa Indonesia, kelas rendah, sekolah dasar.

Abstract

This study aims to analyze the use of picture stories as a tool in learning Indonesian vocabulary in lower elementary school classes. Picture stories are learning media that combine visual and narrative elements to increase students' interest in learning. This literature review collects and analyzes the results of previous studies related to the effectiveness of the media in enriching students' vocabulary. The results of the study indicate that picture stories can increase the appeal of learning, facilitate understanding of vocabulary concepts, and help students remember new words through visual associations. This media is also effective in encouraging active student participation and strengthening critical and creative thinking skills. These findings provide important implications for educators to integrate picture stories into interactive and engaging teaching methods. This study recommends the development of picture stories that are appropriate to the cultural context and learning needs of students.

Keywords: picture stories, vocabulary, Indonesian language learning, lower grades, elementary school.

Copyright (c) 2024 Suprihatien, Alan Surya Utami, Vindi Novi Ardani, Enanda Meta Y, Sifrael Burdam

✉Corresponding author :

Email : alansuryautami@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9109>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 6 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan literasi awal siswa. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai adalah kosakata, yang menjadi dasar untuk kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Namun, banyak siswa menghadapi tantangan dalam menguasai kosakata baru. Masalah ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pengajaran yang monoton, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Pendekatan konvensional, seperti penggunaan hafalan, sering kali tidak cukup efektif dalam mempertahankan minat belajar siswa. Akibatnya, penguasaan kosakata siswa rendah, yang berimplikasi pada kesulitan dalam memahami teks bacaan maupun mengungkapkan ide secara verbal.

Rendahnya penguasaan kosakata memiliki dampak terhadap kemampuan literasi lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Ketika seseorang memiliki keterbatasan kosakata, pemahaman terhadap teks bacaan menjadi terhambat, sehingga sulit menangkap makna secara utuh. Dalam menulis, keterbatasan kosakata mengakibatkan kesulitan mengekspresikan ide secara jelas dan terstruktur. Pada kemampuan berbicara, kurangnya kosakata membuat seseorang kesulitan menyampaikan pendapat atau berkomunikasi secara efektif. Sementara itu, dalam keterampilan mendengarkan, kosakata yang minim mengurangi kemampuan untuk memahami informasi yang disampaikan secara lisan, terutama dalam konteks diskusi atau pembelajaran. Akumulasi masalah ini dapat menghambat perkembangan literasi secara keseluruhan, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan akademik maupun sosial.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah melalui cerita bergambar. Cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang memadukan narasi dengan ilustrasi visual, yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan pemahaman mereka terhadap kosakata baru. Media ini juga memberikan konteks yang lebih konkret bagi siswa untuk mempelajari kata-kata baru, sehingga mereka dapat mengaitkan kosakata tersebut dengan pengalaman sehari-hari.

Penggunaan cerita bergambar tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dalam implementasinya, cerita bergambar dapat diintegrasikan dalam berbagai aktivitas, seperti membaca bersama, permainan kosakata, atau tugas kreatif seperti membuat cerita baru. Dengan demikian, cerita bergambar menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis efektivitas penggunaan cerita bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar, (2) Mengidentifikasi bagaimana cerita bergambar dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran kosakata (3) Memberikan rekomendasi kepada guru mengenai penggunaan cerita bergambar sebagai metode pengajaran inovatif yang relevan.

Kajian teoritik terkait penggunaan cerita bergambar sebagai media pembelajaran mengacu pada teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Menurut Piaget, siswa di usia sekolah dasar belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret yang melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Ilustrasi dalam cerita bergambar memberikan pengalaman visual yang membantu siswa memahami konsep abstrak, seperti kosakata baru, dalam konteks yang lebih konkret.

Selain itu, Teori multimedia, yang dikembangkan oleh Richard Mayer, menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan

video. Hal ini sangat relevan untuk membantu siswa SD yang kesulitan memahami kosakata abstrak, karena konsep abstrak sering kali sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Dengan mengintegrasikan elemen visual seperti gambar atau animasi yang menggambarkan makna kosakata abstrak, siswa dapat membangun hubungan antara kata dan konsep secara lebih konkret. Audio narasi atau video interaktif juga dapat memperkuat pemahaman siswa dengan memberikan konteks dan contoh nyata yang mudah dihubungkan dengan pengalaman mereka. Selain itu, prinsip dual coding dalam teori ini menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan meningkatkan retensi dan pemahaman. Dengan demikian, pendekatan multimedia memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengertian yang lebih mendalam terhadap kosakata abstrak dengan cara yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.

Secara praktis, cerita bergambar juga memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dengan menggunakan cerita bergambar, guru dapat melibatkan siswa dalam diskusi kelompok, berbagi cerita, dan aktivitas kreatif lainnya yang memperkuat penguasaan kosakata sekaligus mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Melalui kajian ini, diharapkan dapat ditemukan landasan yang kuat untuk mengintegrasikan cerita bergambar dalam pembelajaran kosakata, sehingga dapat membantu siswa menguasai bahasa Indonesia dengan lebih baik dan menyenangkan. Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian (Aziezah, 2022) dan (Misrutin, 2022) bahwa kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan kosakata siswa kelas rendah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau kajian pustaka. Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis dan merangkum hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penggunaan cerita bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia untuk siswa kelas rendah sekolah dasar. Studi literatur memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tren, menemukan kesenjangan penelitian, dan memberikan rekomendasi berdasarkan temuan yang telah ada.

Dalam penelitian "Studi Literatur Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah SD", literatur yang ditemukan akan dianalisis menggunakan analisis tematik dan perbandingan hasil penelitian untuk menyusun sintesis yang komprehensif. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai pendekatan analisis yang digunakan: Analisis Tematik Metode analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan tema utama yang muncul dari berbagai literatur. Langkah-langkahnya meliputi: Membaca mendalam: Setiap literatur akan dibaca secara menyeluruh untuk memahami konteks, metodologi, dan temuan penelitian, Identifikasi tema: Elemen-elemen penting, seperti efektivitas cerita bergambar, dampaknya pada motivasi belajar, atau metode implementasi, akan diidentifikasi sebagai tema utama, Pengelompokan data: Temuan dari berbagai literatur akan dikelompokkan ke dalam tema yang sama untuk mempermudah analisis dan interpretasi. Kedua adalah Perbandingan Hasil Penelitian Untuk memberikan gambaran menyeluruh, hasil penelitian dari berbagai sumber akan dibandingkan berdasarkan beberapa aspek: Metode penelitian: Melihat bagaimana penelitian sebelumnya dilakukan, seperti desain eksperimen, studi kasus, atau metode kualitatif, Efektivitas cerita bergambar: Membandingkan seberapa signifikan cerita bergambar memengaruhi penguasaan kosakata siswa menurut berbagai studi, Konteks implementasi: Memperhatikan perbedaan dalam penerapan cerita bergambar, misalnya di lingkungan sekolah atau dalam kurikulum yang berbeda dan menggunakan google scholar untuk menyari sumber.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, termasuk jurnal ilmiah, buku, tesis, dan dokumen resmi terkait pembelajaran kosakata dan penggunaan cerita bergambar di pendidikan dasar. Kriteria inklusi sumber data meliputi: (1) Penelitian yang membahas cerita bergambar sebagai media pembelajaran, (2) Penelitian yang berfokus pada pembelajaran kosakata bahasa Indonesia, (3) Sumber yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir untuk memastikan relevansi dan kemutakhiran data.

Dalam studi literatur kriteria inklusi ditetapkan untuk memastikan bahwa literatur yang dianalisis relevan, valid, dan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap tujuan penelitian. Berikut kriteria inklusi yang lebih spesifik: Desain Penelitian, Penelitian dengan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen yang mengevaluasi efektivitas cerita bergambar dalam pembelajaran kosakata, Penelitian kualitatif yang memberikan wawasan tentang pengalaman, persepsi, atau dampak penggunaan cerita bergambar pada siswa kelas rendah, Penelitian studi kasus yang mendalam, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa kelas rendah SD (kelas 1-3) memperkaya kosakata Bahasa Indonesia. Hasil-hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa: (1) Cerita bergambar dapat menarik perhatian siswa karena menggabungkan elemen visual dan verbal. Siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar kosakata baru melalui media yang menarik secara visual dibandingkan metode konvensional seperti membaca teks saja. (2) Efek terhadap Pemahaman Kosakata Gambar membantu siswa memahami konteks penggunaan kosakata baru. Misalnya, melalui gambar, siswa dapat menghubungkan kata dengan makna yang lebih konkret, sehingga lebih mudah mengingat kosakata tersebut (3) Pengaruh pada Keterampilan Berbahasa Selain meningkatkan kosakata, cerita bergambar juga mendorong keterampilan lain seperti berbicara dan menulis. Siswa dapat menceritakan kembali isi cerita menggunakan kosakata baru atau menulis cerita berdasarkan ilustrasi yang ada.

Dalam membahas temuan penelitian terkait pembelajaran berbasis gambar dan teks, teori-teori pembelajaran seperti teori perkembangan kognitif Piaget dan teori multimedia Mayer memberikan kerangka kerja yang relevan. Piaget (1952) menekankan bahwa anak-anak dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) memahami konsep abstrak dengan lebih baik jika konsep tersebut dijembatani melalui pengalaman konkret, seperti gambar atau visualisasi. Sementara itu, Mayer (2001) dalam teori multimedia-nya menguraikan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika teks dan gambar disajikan bersama, karena membantu siswa memproses informasi melalui saluran verbal dan visual secara simultan.

Temuan penelitian ini mendukung teori Mayer, yang berpendapat bahwa integrasi teks dan gambar meningkatkan pemahaman dan retensi (Mayer, 2009). Hal ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Moreno dan Mayer (2007), yang menemukan bahwa visualisasi memperkuat pembelajaran, terutama untuk konsep yang kompleks atau abstrak. Selain itu, Sweller (1988) dalam teori beban kognitifnya menunjukkan bahwa visualisasi dapat mengurangi beban kognitif dengan memberikan representasi visual dari konsep yang sulit dipahami melalui teks saja.

Penelitian ini juga menemukan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan media berbasis gambar menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami kosakata abstrak. Temuan ini selaras dengan studi oleh Kalyuga (2011), yang menyatakan bahwa multimedia efektif untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dengan tingkat pengetahuan awal rendah. Selain itu, Clark dan Paivio (1991) dalam teori dual coding-nya menjelaskan bahwa informasi yang diproses melalui dua saluran (verbal dan non-verbal) lebih mudah dipahami dan diingat.

Studi ini juga relevan dengan pandangan Piaget, yang menekankan pentingnya penggunaan alat bantu visual dalam pembelajaran untuk membantu anak-anak memahami konsep yang belum dapat mereka abstraksikan secara penuh. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Barrouillet et al. (2000), yang menemukan bahwa visualisasi mendukung anak-anak dalam memahami konsep matematika dan bahasa.

Lebih lanjut, Mayer (2005) menekankan bahwa pembelajaran multimedia harus mengikuti prinsip segmentasi dan personalisasi agar efektif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan prinsip-prinsip tersebut menghasilkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Sebagai perbandingan, penelitian oleh Ainsworth (2006) menunjukkan bahwa visualisasi interaktif memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan memahami konsep secara mandiri, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Dalam konteks lokal, penelitian oleh Rahman dan Amalia (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media visual di SD meningkatkan kemampuan literasi siswa. Temuan ini mendukung hasil penelitian ini, yang menunjukkan bahwa gambar dan teks membantu siswa memahami kosakata abstrak. Studi lain oleh Widodo dan Wahyuni (2019) juga menemukan bahwa media pembelajaran berbasis gambar efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang kompleks.

Dengan membandingkan dan menyandingkan temuan ini dengan berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis multimedia, seperti yang dijelaskan oleh Mayer dan Piaget, memberikan landasan teoritis yang kuat untuk menjelaskan efektivitas pembelajaran berbasis gambar dan teks dalam membantu siswa SD memahami kosakata abstrak.

Kelebihan Penggunaan Cerita Bergambar meliputi: (1) Meningkatkan Pemahaman Visual dan Verbal Cerita bergambar mengaktifkan kedua sisi otak siswa otak kiri untuk memahami teks dan otak kanan untuk memproses gambar. Kombinasi ini membuat pembelajaran lebih efektif, (2) Fleksibilitas dalam Penggunaan Cerita bergambar dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik untuk belajar secara mandiri maupun kelompok. Guru juga dapat mengintegrasikan cerita bergambar dengan aktivitas lain, seperti bermain peran atau membuat gambar sendiri, (3) Kendala dan Tantangan (4) Meskipun efektif,

Penggunaan cerita bergambar memiliki beberapa kendala: (1) Ketersediaan Materi Tidak semua sekolah memiliki akses ke bahan cerita bergambar yang sesuai dengan kurikulum (2) Kesulitan dalam Mendesain Cerita Guru memerlukan waktu dan kreativitas untuk mendesain cerita bergambar yang relevan dan menarik bagi siswa (3) Tantangan dalam Mengukur Efektivitas Tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama; beberapa siswa mungkin lebih nyaman dengan metode pembelajaran lain.

Beberapa kendala utama dalam implementasi pembelajaran berbasis gambar dan teks, terutama di sekolah dasar, melibatkan aspek ketersediaan materi dan kesulitan dalam desain cerita. Ketersediaan materi sering kali dipengaruhi oleh faktor anggaran sekolah yang terbatas, kurangnya akses terhadap sumber daya pendidikan yang berkualitas, dan minimnya pelatihan untuk guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dalam beberapa kasus, sekolah di daerah terpencil menghadapi keterbatasan akses internet atau perangkat teknologi, yang semakin membatasi pengembangan materi multimedia. Studi oleh Abadzi (2006) menunjukkan bahwa akses terbatas terhadap bahan ajar yang sesuai dapat menghambat proses pembelajaran, terutama dalam mendukung penguasaan kosakata abstrak.

Selain itu, kesulitan dalam desain cerita bergambar menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Mendesain cerita yang menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa memerlukan kombinasi keterampilan kreatif, teknis, dan pedagogis yang tidak selalu dimiliki oleh guru. Banyak guru mungkin kesulitan membuat visualisasi yang sesuai dengan konteks lokal atau budaya siswa. Studi oleh Widodo dan Wahyuni (2019) menunjukkan bahwa banyak guru merasa kurang percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak desain karena kurangnya pelatihan atau pengalaman.

Untuk mengatasi kendala ketersediaan materi, sekolah dapat mengalokasikan anggaran khusus untuk mengembangkan bahan ajar berbasis gambar dan teks atau memanfaatkan sumber daya gratis yang tersedia secara online. Program pelatihan guru dalam pengembangan media pembelajaran juga menjadi solusi penting. Misalnya, melalui workshop atau pelatihan kolaboratif, guru dapat belajar menggunakan alat desain sederhana seperti Canva atau Storyboard That untuk menciptakan materi visual yang menarik.

Sementara itu, untuk mengatasi kesulitan desain cerita bergambar, guru dapat bekerja sama dengan rekan sejawat atau komunitas pendidik untuk berbagi ide dan sumber daya. Pendekatan kolaboratif seperti ini telah terbukti efektif, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Nolen dan Ward (2008), yang mencatat bahwa kerja tim dalam pengembangan materi pembelajaran meningkatkan kreativitas dan kualitas hasil akhir. Selain itu, melibatkan siswa dalam proses pembuatan cerita juga dapat menjadi strategi inovatif, di mana siswa diajak menggambar atau membuat ilustrasi sederhana yang terkait dengan pelajaran.

Dengan memahami kendala-kendala ini dan mengelaborasi cara-cara untuk mengatasinya, guru dan sekolah dapat mengambil langkah yang lebih terencana dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis gambar dan teks secara efektif, meskipun dihadapkan pada keterbatasan sumber daya.

Hubungan Antara Cerita Bergambar dan Pembelajaran Kosakata Cerita bergambar tidak hanya membantu siswa mengenal kosakata baru tetapi juga memberikan konteks yang relevan untuk memahami arti dan penggunaan kata. Misalnya, melalui cerita bergambar tentang kehidupan sehari-hari, siswa dapat belajar kata kerja seperti "bermain," "makan," atau "berjalan." Implementasi dalam Kurikulum Pengintegrasian cerita bergambar ke dalam kurikulum dapat dimulai dengan materi sederhana, seperti cerita rakyat atau cerita pendek dengan gambar berwarna yang menarik. Guru juga perlu memberikan aktivitas lanjutan, seperti diskusi kelompok atau kuis kosakata, untuk memperkuat pembelajaran. Implikasi untuk Penelitian Lebih Lanjut Hasil studi literatur ini menunjukkan bahwa cerita bergambar memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran kosakata. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk penerapan cerita bergambar digital dalam konteks pendidikan jarak jauh, dengan fokus pada efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa dengan gaya belajar visual.

KESIMPULAN

Penggunaan cerita bergambar sebagai alat bantu pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di kelas rendah SD terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan kemampuan berbahasa siswa. Dengan pemilihan cerita yang sesuai, media ini dapat menjadi alternatif yang menarik untuk memperkaya kosakata siswa secara menyenangkan. Namun, diperlukan upaya lebih lanjut dalam pengembangan materi dan pelatihan guru untuk memaksimalkan manfaatnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada:

1. Keluarga, yang telah memberikan dukungan moral dan semangat selama penyusunan jurnal ini.
2. Pihak Institusi dan Pengajar, yang telah memberikan bimbingan akademis serta masukan berharga yang memperkaya isi penelitian ini.
3. Rekan Penulis dan Teman-Teman, yang turut membantu dengan diskusi, saran, serta dukungan yang tidak henti-hentinya.
4. Para Peneliti Terdahulu, yang karya-karyanya menjadi dasar dan inspirasi dalam pengembangan jurnal ini.
5. Semua Pembaca, yang dengan antusias membaca dan memberikan kritik serta saran untuk perbaikan jurnal ini ke depannya.

4660 *Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar – Suprihatien, Alan Surya Utami, Vindi Novi Ardani, Enanda Meta Y, Sifrael Burdam*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9109>

Semoga jurnal ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Indonesia yang kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2018). *Pengajaran Kosakata Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Amanda, M., & Dorrahan, B. (2023). ANALISIS PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI SD NEGERI KUTAJAYA 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2113–2125.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184.
- Astuti, C. F., Suma, I. K., & Suastra, I. W. (2023). CERITA BERGAMBAR BERBASIS POP UP SOLUSI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA CEPAT PADA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), 42–49.
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94–100.
- Deliyana, S. D. N. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT CERITA SEDERHANA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA SISWA KELAS IV DI SDN 191/VIII PEMATANG SAPAT TEBO, JAMBI Oleh. *Jurnal Education of Batanghari*, 2(12), 61–71.
- Dewi, D. T. (2022). Pengembangan Media Cerita Bergambar Tentang Penjajahan Belanda untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Fasica, N. F., Puspitaningtyas, A. R., & Rahmania, S. (2024). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA SISWA MELALUI MEDIA GAMBAR DI SEKOLAH DASAR. *MIMBAR INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 3(1), 31–38.
- Haliza, S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KALBAR (KALENDER BERGAMBAR) UNTUK MENGENAL KOSAKATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SD MUHAMMADIYAH 14 PALEMBANG*. Universitas PGRI Palembang.
- Karina, F. H., Sutisnawati, A., & Nurashiah, I. (2020). Meningkatkan Keterampilan Bercerita Melalui Penerapan Media Gambar Seri Di Kelas Rendah. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 14–22.
- Ma'wa, M. Z., Zahara, R., & Rohartati, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita Fiksi Pada Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Primaria Educationem Journal (PEJ)*, 2(2), 135–143.
- Maeswaty, A. D., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11–18.
- Misrutin, E. H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Jatikalen Kabupaten Nganjuk*. IAIN Kediri.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8–15.
- Rosadi, A. F., Nurhalizah, F., Kusumawardani, S., & Marini, A. (2023). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas 2 SD BERBASIS Digital Storytelling: Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas 2 SD Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial*

- 4661 *Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar – Suprihatien, Alan Surya Utami, Vindi Novi Ardani, Enanda Meta Y, Sifrael Burdam*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9109>
Humaniora, 2(3), 413–420.
- Setiani, A. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II SD Negeri 84 Kota Bengkulu*. IAIN BENGKULU.
- Sufriadi, S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Rendah Di Sekolah Dasar Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin (the Learning of Indonesian of Low Class At Islamic Primary School of Sabilal Muhtadin Banjarmasin). *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 5(1), 81–93.
- Sugiharti, R. E., & Anggiani, R. A. (2021). Penggunaan Media Gambar Seri Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 9–19.
- Sugiharti, R. E., & Anggiani, R. A. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 47–56.
- Widodo, A., Jailani, A. K., Novitasari, S., Sutisna, D., Erfan, M., & Fkip, P. (2020). Analisis kemampuan menulis makalah mahasiswa baru PGSD Universitas Mataram. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 77–91.