

ABSTRAK

Sunu Dwi Wahono. 2025. *Penerapan Cerita Bergambar Interaktif Sebagai Media Untuk Mengembangkan Pemahaman Kosakata Kontekstual Siswa Kelas II SD Negeri 4 Banjar Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek.* Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Pembimbing I: Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., Pembimbing II: Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M.Pd

Kata kunci: cerita bergambar interaktif, kosakata kontekstual, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, penerapan, serta kendala dan solusi dalam penerapan cerita bergambar interaktif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman kosakata kontekstual siswa kelas II SD Negeri 4 Banjar, Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas II dan siswa kelas II. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah disusun secara sistematis melalui penyusunan modul ajar, pemilihan cerita bergambar yang kontekstual dengan kehidupan siswa, serta perancangan aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Penerapan cerita bergambar interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman kosakata kontekstual siswa, yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam mengenali makna kata, menggunakan kosakata dalam konteks kalimat, serta mengaitkan kosakata dengan pengalaman sehari-hari. Kendala yang muncul meliputi perbedaan kemampuan awal siswa dan keterbatasan waktu pembelajaran, namun dapat diatasi melalui pendampingan individual dan pengelolaan waktu yang fleksibel. Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah, khususnya dalam pengembangan kosakata berbasis konteks.

ABSTRACT

Sunu Dwi Wahono. 2025. *Application of Interactive Picture Stories as a Media to Develop Contextual Vocabulary Understanding of Second Grade Students of SD Negeri 4 Banjar, Panggul District, Trenggalek Regency.* Thesis. Master of Indonesian Language and Literature Education Study Program. Graduate School of PGRI Madiun University (UNIPMA). Supervisor I: Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., Supervisor II: Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M.Pd

Keywords: interactive picture stories, contextual vocabulary, Indonesian language learning, elementary school.

This study aims to describe the planning, implementation, as well as challenges and solutions in applying interactive picture stories as a learning medium to develop contextual vocabulary understanding of second-grade students at SD Negeri 4 Banjar, Panggul District, Trenggalek Regency. The research employed a qualitative approach with a descriptive research design. The subjects consisted of a second-grade teacher and second-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques.

The findings indicate that the learning planning was systematically designed through the preparation of teaching modules, the selection of picture stories relevant to students' daily lives, and the design of interactive activities that encouraged active student engagement. The implementation of interactive picture stories effectively enhanced students' contextual vocabulary understanding, as reflected in their ability to recognize word meanings, use vocabulary in sentence contexts, and relate vocabulary to everyday experiences. The challenges encountered included differences in students' initial abilities and limited instructional time; however, these were addressed through individual guidance and flexible time management. This study provides important implications for Indonesian language learning in lower elementary grades, particularly in contextual vocabulary development.