



## STRATEGI POHON KOSAKATA DALAM MEMAHAMI KOSAKATA BARU PADA TEKS CERITA SISWA KELAS IV

Hafidz Fauzi Ma'ruf<sup>1</sup>, Yandri Muzaki<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo

\*Penulis Korespondensi: [fauzihafidz55@gmail.com](mailto:fauzihafidz55@gmail.com), [yndrmzkiiii@gmail.com](mailto:yndrmzkiiii@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to analyze the effectiveness of the Vocabulary Tree (Word Wall) strategy in helping fourth-grade students at SDIT Salsabila 5 Purworejo understand new vocabulary in the narrative text "Satu Titik". Vocabulary acquisition is a crucial foundation for elementary school students to build effective literacy and communication skills. This study used a qualitative approach with a case study design. The subjects included an Indonesian language teacher and 29 fourth-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed using the Miles and Huberman interactive model. The results showed that the Vocabulary Tree media, which combines visual and interactive elements, was able to transform students' passive responses into more active and independent efforts in analyzing word meanings. Visual cues permanently attached to the classroom wall effectively strengthened students' memory through concrete visual associations. It can be concluded that the Vocabulary Tree strategy is an effective media innovation to expand vocabulary mastery and build students' literacy independence in elementary schools.*

**Keywords:** *vocabulary tree, literacy, new vocabulary, elementary school, visual media*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas strategi Pohon Kosakata (*Word Wall*) dalam membantu siswa kelas IV SDIT Salsabila 5 Purworejo memahami kosakata baru pada teks cerita "Satu Titik". Pemerolehan kosakata merupakan fondasi krusial bagi siswa sekolah dasar untuk membangun kemampuan literasi dan komunikasi yang efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis desain studi kasus. Subjek penelitian ini meliputi seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 29 siswa kelas. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Pohon Kosakata yang memadukan elemen visual dan interaktif mampu mengubah respons pasif siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam menelaah makna kata. Peningkat visual yang ditempel menetap di dinding kelas secara efektif memperkuat ingatan siswa melalui asosiasi visual yang konkret. Dapat disimpulkan bahwa strategi Pohon Kosakata merupakan inovasi media yang efektif untuk memperluas penguasaan kosakata dan membangun kemandirian literasi siswa di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *pohon kosakata, literasi, kosakata baru, sekolah dasar, media visual*

### 1. LATAR BELAKANG

Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, tidak semata-mata berperan sebagai alat komunikasi melainkan juga berfungsi sebagai sarana utama dalam perjalanan perkembangan kognitif dan sosial siswa di sekolah (Simangunsong et al. 2026). Dalam dunia pendidikan dasar, kemampuan berbahasa

menjadi fondasi yang sangat esensial bagi setiap siswa untuk mampu mengeksplorasi dan memahami berbagai ilmu pengetahuan dari mata pelajaran yang diajarkan (Mukhlisina 2017). Salah satu dimensi paling mendasar yang menjadi penentu kesuksesan dalam proses pemerolehan bahasa adalah tingkat penguasaan kosakata (Fitri et al., 2024). Kosakata beroperasi sebagai jembatan kritical dalam kegiatan membaca; semakin luas perbendaharaan kata yang dimiliki siswa, maka semakin optimal pula daya kemampuannya dalam memproses informasi dari teks bacaan dan mengungkapkan pikiran dengan lebih jelas dan terstruktur (Zeng et al., 2025). Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan fakta bahwa dalam aktivitas membaca dan memahami konten bahasa, penguasaan kosakata memberikan dampak yang jauh lebih signifikan dan bersifat langsung terhadap tingkat pemahaman siswa sekolah dasar dibandingkan dengan penguasaan aspek-aspek tata bahasa lainnya (Hu et al., 2022). Dengan kata lain, kekayaan kosakata yang dimiliki siswa menjadi salah satu indikator utama yang menentukan keberhasilan mereka dalam mengakses pengetahuan melalui berbagai media teks pembelajaran.

Akan tetapi, kondisi yang ditemukan di lapangan mengungkapkan adanya ketimpangan yang cukup nyata antara harapan yang dirumuskan dalam kurikulum dengan kemampuan aktual yang ditunjukkan oleh para siswa. Berbagai hasil pengamatan dan penelitian mengindikasikan bahwa tingkat penguasaan perbendaharaan kata bahasa Indonesia khususnya pada siswa di jenjang kelas menengah sekolah dasar seperti siswa kelas IV masih sangat terbatas (Nabilah et al., 2024). Terbatasnya jumlah kata yang dikuasai siswa ini memicu munculnya berbagai problematika yang bersifat turunan, mulai dari kesulitan siswa dalam menggali inti pesan dari sebuah teks bacaan, penurunan signifikan dalam tingkat kepercayaan diri ketika berbicara di depan kelas, hingga pada akhirnya berdampak pada keterlambatan prestasi akademik secara keseluruhan (Haryemi & Citrawati, 2023; Nabilah et al., 2024). Permasalahan ini tidak hanya terbatas pada pembelajaran bahasa Indonesia saja, melainkan juga berpengaruh negatif terhadap kemampuan siswa dalam memahami konten mata pelajaran lain yang memerlukan pemahaman teks yang mendalam. Para peneliti telah mengidentifikasi bahwa penyebab fenomena ini sangat beragam dan kompleks (Haryemi & Citrawati, 2023). Faktor-faktor tersebut mencakup dominannya penggunaan bahasa daerah dalam lingkungan pembelajaran sekolah, rendahnya minat dan kelancaran siswa dalam membaca terutama

ketika dihadapkan dengan teks yang panjang, serta kurangnya ketersediaan fasilitas media pembelajaran yang memadai untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Kombinasi dari berbagai faktor ini mengakibatkan sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, di mana sebagian besar siswa cenderung menunggu penjelasan langsung dari guru daripada berinisiatif mencari pemahaman secara mandiri.

Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan pengembangan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga selaras dengan tahapan perkembangan psikologis dan kognitif anak-anak usia sekolah dasar. Siswa pada jenjang pendidikan dasar berada pada fase perkembangan operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget (Suprihatien et al., 2024), di mana mereka memerlukan pengalaman belajar yang bersifat nyata dan ditunjang oleh elemen-elemen visual yang kuat untuk dapat memahami dan mengolah konsep-konsep kebahasaan yang bersifat abstrak. Pada tahap ini, anak-anak belum sepenuhnya mampu berpikir secara abstrak tanpa dukungan visual atau pengalaman konkret, sehingga pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal akan kurang efektif. Teori pembelajaran modern, khususnya teori dual coding yang dikemukakan oleh Paivio dan pendekatan pembelajaran berbasis multimedia (Suprihatien et al., 2024; Zeng et al., 2025), telah membuktikan bahwa proses penerimaan informasi yang menggabungkan unsur verbal berupa teks dan unsur visual berupa gambar atau simbol akan jauh lebih efektif dalam memperkuat daya ingat jangka panjang siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan hafalan dari narasi semata. Hal ini karena kedua saluran pemrosesan informasi visual dan verbal bekerja secara sinergis dan komplemen untuk menciptakan representasi mental yang lebih kuat, lebih mendalam, dan lebih mudah diingat dalam memori jangka panjang siswa. Oleh sebab itu, penciptaan lingkungan pembelajaran yang penuh dengan stimulasi teks dan visual yang dalam literatur pembelajaran disebut sebagai *print-rich environment* (Simangunsong et al., 2026) menjadi sangat krusial untuk mendukung proses pemerolehan kosakata anak secara alami dan bermakna dalam konteks sekolah dasar.

Penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa ketika integrasi media visual dan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menyenangkan siswa

diterapkan secara konsisten dan terstruktur, hasilnya adalah peningkatan yang signifikan dan berkelanjutan dalam penguasaan kosakata. Sebagai contoh konkret, penggunaan media permainan berupa teka-teki silang telah terbukti tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, melainkan juga secara efektif memperkaya jumlah kosakata mereka melalui mekanisme pemecahan masalah yang tidak membosankan (Nabilah et al., 2024; Ramadhania & Yamin, 2022; Sari et al., 2025). Selain itu, penggunaan bahan ajar yang mengintegrasikan teks cerita yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar atau cerita petualangan dinilai sangat relevan untuk memicu minat baca siswa, karena pendekatan semacam ini menyediakan konteks situasi yang konkret dan nyata serta jalan cerita yang mudah dibayangkan oleh anak-anak (Mukhlisina, 2017; Suprihatien et al., 2024).

Berdasarkan pentingnya permasalahan ini dan hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan, strategi "Pohon Kosakata" atau yang sering disebut dalam literatur pembelajaran internasional sebagai Word Wall hadir sebagai salah satu inovasi solusi yang sangat menjanjikan untuk mengatasi problematika penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar. Melalui strategi ini, kata-kata sulit atau istilah-istilah baru yang ditemukan siswa saat membaca sebuah cerita direpresentasikan secara visual dalam bentuk ornamen yang menyerupai daun atau buah pohon, kemudian dipajang secara permanen di area dinding kelas yang strategis dan mudah terlihat (Simangunsong et al., 2026). Metode ini berfungsi sebagai pengingat visual harian yang secara berkelanjutan menstimulasi memori anak tanpa menimbulkan beban psikologis atau tekanan akademis yang berlebihan. Dengan mempertimbangkan potensi besar dari visualisasi bahasa seperti ini, penelitian ini dirancang secara khusus untuk menganalisis sejauh mana efektivitas penerapan strategi Pohon Kosakata dalam membantu siswa kelas IV memahami kosakata baru secara mandiri ketika membaca teks cerita berjudul "Satu Titik" di SD IT Salsabila 5 Purworejo pada pembelajaran bahasa Indonesia. Diharapkan bahwa hasil dari kajian ini dapat memberikan kontribusi yang bermakna dalam membangun ekosistem pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih bermakna, interaktif, dan berpusat pada kebutuhan perkembangan siswa itu sendiri, serta memberikan rekomendasi praktis bagi para guru dalam mengimplementasikan strategi inovatif di kelas mereka.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*case study research*) yang dirancang untuk mengeksplorasi fenomena penerapan strategi Pohon Kosakata secara mendalam dan holistik (Ramadhania & Yamin, 2022). Pendekatan kualitatif sangat tepat untuk menggambarkan secara terperinci mengenai proses pemanfaatan media pembelajaran visual dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Desain studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti menganalisis bagaimana strategi ini diimplementasikan dalam konteks pembelajaran nyata di sebuah kelas tertentu.

Penelitian dilaksanakan di SD IT Salsabila 5 Purworejo pada hari Rabu, 15 April 2026, dalam satu sesi pembelajaran Bahasa Indonesia selama kurang lebih dua jam. Subjek penelitian mencakup satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai informan kunci dan 29 siswa kelas IV sebagai fokus pengamatan utama dalam penelitian. Pemilihan guru didasarkan pada keterlibatannya secara langsung dalam merancang, mengonsep, dan mengimplementasikan strategi Pohon Kosakata dalam kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pertama, observasi menggunakan lembar pedoman observasi terstruktur berfokus pada dua aspek utama, yaitu langkah-langkah guru dalam menyajikan strategi Pohon Kosakata dan keaktifan siswa dalam mengidentifikasi kata-kata sulit dalam teks cerita "Satu Titik". Instrumen observasi dirancang dengan indikator pengamatan yang komprehensif meliputi persiapan media pembelajaran, identifikasi kosakata bersama siswa, visualisasi kata ke dalam bentuk gambar ornamen, pelabelan dinding kelas, interaksi yang terjalin antara siswa-guru, pengelolaan pembelajaran secara keseluruhan, dan evaluasi pembelajaran melalui aktivitas penguatan. Skala pengamatan menggunakan rating (*checklist*) dengan deskripsi catatan lapangan untuk menangkap nuansa proses pembelajaran. Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru untuk menggali perspektif pedagogis mendalam, alasan pemilihan teks cerita, dan hambatan-hambatan kognitif yang dihadapi siswa selama proses adaptasi dengan media visual baru. Ketiga, dokumentasi mengumpulkan foto-foto kegiatan pembelajaran, gambar media

Pohon Kosakata yang terpasang di dinding kelas, dan artefak visual lain sebagai bukti empiris pendukung.

Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Nabilah, Rahmawati, & Triyono, 2024). Reduksi data dilakukan dengan merangkum catatan observasi dan transkrip wawancara, memfokuskan pada hal-hal esensial terkait penguasaan kosakata. Data yang direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif terstruktur agar pola interaksi pembelajaran terlihat jelas. Penarikan kesimpulan dilakukan melalui verifikasi silang dengan bukti empiris untuk menghasilkan kesimpulan yang sah tentang efektivitas strategi Pohon Kosakata.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan data dari observasi, wawancara guru, dan dokumentasi visual. Proses member checking dilakukan dengan mengkonfirmasi temuan kepada informan untuk memastikan validitas interpretasi peneliti terhadap data lapangan yang diperoleh.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil**

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 15 April 2026, di SD IT Salsabila 5 Purworejo dengan melibatkan seorang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 29 siswa kelas IV sebagai subjek pengamatan. Penelitian difokuskan pada pengamatan penerapan strategi Pohon Kosakata (*Word Wall*) serta dampaknya terhadap pemahaman kosakata baru siswa kelas IV pada teks cerita "Satu Titik". Data lapangan dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi langsung selama proses pembelajaran, wawancara mendalam bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan media pohon kosakata yang terpasang di dinding kelas. Ketiga sumber data tersebut dianalisis secara simultan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dari observasi guru, observasi siswa, dan wawancara kemudian diuji silang melalui triangulasi untuk memperoleh gambaran yang sah mengenai efektivitas strategi yang diterapkan.

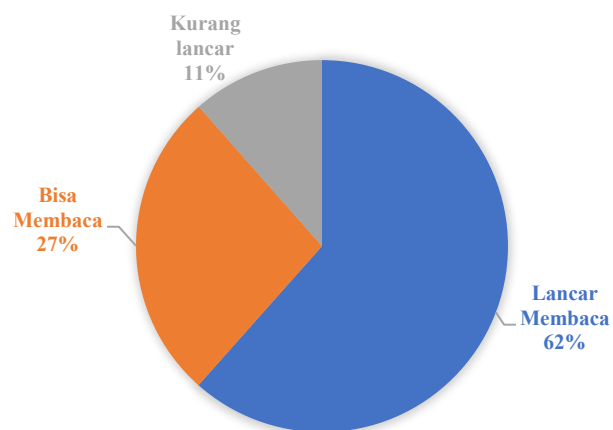
Berdasarkan observasi, guru menerapkan strategi Pohon Kosakata secara sistematis dan terstruktur sesuai kisi-kisi instrumen yang mencakup tujuh aspek, yaitu persiapan media pohon, identifikasi kata sulit, visualisasi kosakata, pelabelan dinding kata, interaksi dengan siswa, pengelolaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Guru mengawali kegiatan dengan memilih teks cerita "Satu Titik" yang sesuai dengan fase kognitif siswa kelas IV, kemudian mengajak siswa membaca teks tersebut secara bersama-sama. Selanjutnya, guru memandu siswa untuk menemukan dan menggarisbawahi kata-kata asing secara mandiri sebelum diberikan penjelasan. Kosakata yang bersifat abstrak tersebut kemudian divisualisasikan ke dalam potongan kertas berwarna berbentuk daun dan buah, yang selanjutnya ditempelkan oleh siswa secara bergantian pada ranting pohon kosakata di dinding kelas. Rekapitulasi hasil pengamatan terhadap langkah-langkah pelaksanaan strategi oleh guru disajikan pada Tabel 1.

*Tabel 1 Hasil Observasi Pelaksanaan Strategi Pohon Kosakata*

Aspek yang Diamati	Temuan Penting
Persiapan Teks	Teks "Satu Titik" sesuai kognitif siswa kelas IV; 12 kosakata baru; panjang ~800 kata
Identifikasi Kosakata	24 dari 29 siswa (82,8%) berhasil mandiri; 5 siswa perlu bimbingan; durasi 15 menit
Visualisasi Dinding	Semua 12 kosakata divisualisasikan dalam ornamen buah/daun; penempatan strategis di dinding kelas
Interaksi Pembelajaran	22 dari 29 siswa (75,9%) aktif berpartisipasi; suasana interaktif dan menyenangkan
Evaluasi Gamifikasi	26 dari 29 siswa (89,7%) jawaban akurat; format game ringan dan tidak membebani

Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh tahapan strategi telah difasilitasi dengan baik oleh guru, sejalan dengan ketujuh indikator pada lembar observasi guru yang seluruhnya tercatat "Ya" dengan keterangan deskriptif yang mendukung. Penggunaan media ini menciptakan interaksi dua arah yang aktif antara guru dan siswa. Siswa secara bergantian maju ke depan kelas untuk menempelkan kata pada dahan pohon, sebuah aktivitas yang melibatkan unsur motorik sekaligus kognitif secara bersamaan.

Selain observasi pelaksanaan strategi, penelitian ini juga memetakan kondisi awal kemampuan literasi siswa yang menjadi subjek penelitian. Pemetaan ini krusial karena kelancaran membaca secara langsung berdampak pada kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami makna kata (Haryemi & Citrawati, 2023).



*Gambar 1 Profil Kelancaran Membaca Siswa Kelas IV-A*

Berdasarkan data yang divisualisasikan pada Gambar 1, profil kelancaran membaca siswa sangat beragam. Mayoritas siswa, yakni sebanyak 62%, telah berada pada kategori lancar membaca. Terdapat 27% siswa yang masuk dalam kategori bisa membaca, namun masih membutuhkan waktu untuk mencerna teks secara utuh. Sementara itu, 11% sisanya masih berada pada kategori kurang lancar membaca karena masih dalam tahap mengeja. Kondisi awal yang heterogen inilah yang mendasari pentingnya intervensi menggunakan media visual Pohon Kosakata yang konkret.

Untuk merespons kondisi tersebut, penerapan strategi dilakukan secara bertahap. Pada aspek persiapan teks, guru memilih cerita "Satu Titik" yang memuat 12 kosakata baru dengan panjang teks kurang lebih 800 kata, disesuaikan dengan kapasitas

baca dan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV. Pada tahap identifikasi kosakata, sebanyak 24 dari 29 siswa (82,8%) mampu menemukan kata-kata sulit secara mandiri dalam waktu 15 menit, sementara 5 siswa lainnya masih memerlukan bimbingan dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kepekaan literasi yang cukup untuk mengenali kata asing tanpa harus didikte, meskipun sebagian kecil masih bergantung pada pendampingan personal.

Pada tahap visualisasi, seluruh 12 kosakata berhasil dikonversi ke dalam ornamen visual berbentuk daun dan buah, dan ditempatkan secara strategis di dinding kelas yang mudah dilihat siswa setiap hari. Penempatan yang permanen ini berfungsi sebagai pengingat visual harian (*visual cues*) sebagaimana ditegaskan dalam pedoman wawancara guru. Pada aspek interaksi pembelajaran, sebanyak 22 dari 29 siswa (75,9%) aktif berpartisipasi dalam diskusi penentuan makna kata, menempelkan kertas ornamen, maupun mengajukan pertanyaan, sehingga suasana kelas tercipta secara interaktif dan menyenangkan. Pada tahap evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan pencocokan kartu makna kata, sebanyak 26 dari 29 siswa (89,7%) berhasil memberikan jawaban yang akurat, menunjukkan bahwa format evaluasi berbasis permainan yang ringan tetap efektif mengukur penyerapan kosakata baru siswa.

Hasil observasi terhadap pemahaman kosakata siswa, mengacu pada tujuh indikator dalam lembar observasi, menunjukkan pergeseran respons belajar yang positif. Pada indikator pertama, yaitu perhatian siswa, sebagian besar siswa tampak fokus memperhatikan pohon kosakata di dinding kelas saat guru menjelaskan teknis kegiatan, meskipun beberapa siswa di barisan belakang sempat kurang fokus sebelum akhirnya ditegur guru. Pada indikator kedua, yaitu inisiatif literasi, siswa terbukti mampu menemukan kata-kata sulit secara mandiri dengan aktif menandai diksi asing yang belum dipahami saat membaca teks bersama-sama.

Pada indikator ketiga terkait respons siswa, ditemukan bahwa siswa antusias dalam menalar arti kata, aktif mengajukan argumen dan bertanya saat mencoba menebak makna kata sulit yang sedang dibahas, sehingga suasana diskusi terlihat hidup dan menyenangkan. Pada indikator keempat mengenai keterlibatan siswa, tercatat bahwa siswa sangat bersemangat ketika diminta maju ke depan kelas, bahkan saling berebut

giliran untuk menempelkan kertas ornamen berisi kata ke dinding kelas. Antusiasme ini menjadi indikasi kuat bahwa media pembelajaran berhasil menumbuhkan keterlibatan aktif (*active engagement*) siswa.

Pada indikator kelima mengenai penguasaan konsep, siswa mampu mengartikan kata-kata sulit dengan memanfaatkan petunjuk visual di dinding kelas secara runtut menggunakan pemahaman mereka sendiri tanpa harus selalu dipandu guru. Pada indikator keenam terkait konsentrasi, mayoritas siswa berkonsentrasi penuh selama sesi permainan kelompok; meskipun beberapa anak sempat terdistraksi, mereka tetap mampu menjawab tebakan makna kata yang dilemparkan guru dengan tepat. Pada indikator ketujuh mengenai penerapan kosakata, siswa berhasil menggunakan istilah baru yang telah dipelajari dengan menyusunnya ke dalam contoh kalimat secara lisan di depan kelas, sebuah capaian yang menunjukkan pemahaman siswa telah berpindah dari sekadar mengenali kata (*recognition*) menjadi mampu menggunakannya secara produktif (*production*).

Secara keseluruhan, siswa yang awalnya cenderung pasif secara bertahap menunjukkan inisiatif literasi yang mandiri, dibuktikan dengan antusiasme berebut giliran menempelkan kata dan keberanian mengajukan argumen saat menalar makna kata sulit. Mayoritas siswa juga berhasil mengaplikasikan istilah baru ke dalam kalimat lisan sederhana di depan kelas. Meskipun suasana kelas kondusif, sebagian kecil siswa di barisan belakang masih sesekali terdistraksi sehingga memerlukan supervisi dan bimbingan khusus dari guru, sebuah temuan yang konsisten antara hasil observasi pembelajaran dan hasil observasi keterampilan menyimak siswa.

Data observasi ini diperkuat oleh hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, yang mencakup lima aspek utama: alasan pemilihan teks cerita "Satu Titik", analisis karakteristik dan hambatan kognitif siswa, mekanisme pelaksanaan strategi Pohon Kosakata beserta media penunjangnya, perubahan respons siswa dari pasif menjadi aktif, serta cara guru mengevaluasi penyerapan kosakata baru dalam komunikasi harian siswa. Guru mengungkapkan bahwa media Pohon Kosakata sangat efektif dalam memfasilitasi transisi pemahaman siswa dari representasi bahasa yang abstrak menjadi simbol visual yang nyata. Teks "Satu Titik" dipilih karena memuat

variasi diksi baru yang kaya namun tetap selaras dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV, sehingga tidak menimbulkan beban kognitif berlebihan.

Guru memaparkan bahwa sebelum penerapan strategi ini, siswa cenderung malas menguraikan arti kata secara mandiri dan selalu menunggu penjelasan searah dari guru saat menemukan kosakata asing. Setelah media ini diterapkan dan dibiarkan menetap sebagai pemandu visual harian, siswa menjadi jauh lebih berani berspekulasi dan aktif berinteraksi, baik dalam menebak makna kata maupun dalam menggunakannya dalam interaksi harian di kelas. Guru juga menambahkan bahwa proses mengonversi kata-kata sulit ke dalam bentuk replika buah atau daun yang dipajang permanen di dinding kelas sangat membantu memperkuat retensi ingatan jangka panjang siswa, karena siswa secara tidak langsung terus-menerus terpapar pada kosakata tersebut setiap hari meskipun pembelajaran formal telah selesai.

Guru menegaskan bahwa evaluasi yang dibalut melalui permainan pencocokan kartu makna kata mempermudah pemantauan sejauh mana kosakata baru terserap siswa tanpa menimbulkan ketegangan psikologis seperti ujian tertulis konvensional. Kendati demikian, guru mengakui adanya tantangan berupa keberagaman ritme belajar dan tingkat konsentrasi siswa, sehingga beberapa siswa memerlukan perhatian serta bimbingan lebih lanjut selama proses adaptasi terhadap media berlangsung. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun strategi Pohon Kosakata terbukti efektif secara umum, penerapannya tetap perlu memperhatikan keberagaman karakteristik individual siswa.

Dokumentasi penelitian yang dikumpulkan selama proses pembelajaran turut memperkuat data observasi dan wawancara. Foto kegiatan menunjukkan siswa duduk berkelompok dengan antusias mengikuti instruksi guru, sementara dokumentasi media pohon kosakata memperlihatkan pohon bergambar dengan dedaunan dan buah berwarna-warni yang masing-masing diberi label kosakata baru dari teks "Satu Titik", terpasang permanen pada dinding kelas yang mudah diakses pandangan siswa. Kombinasi ketiga sumber data tersebut—observasi, wawancara, dan dokumentasi—menunjukkan kesesuaian temuan yang konsisten (triangulasi data), sehingga memperkuat kesimpulan bahwa strategi Pohon Kosakata memberikan dampak positif terhadap pemahaman kosakata baru siswa kelas IV pada teks cerita "Satu Titik".

## Pembahasan

Pemerolehan kosakata merupakan elemen paling fundamental dalam menentukan keberhasilan literasi dan komunikasi siswa sekolah dasar (Simangunsong, Maharani, Noviyanti, Sariani, & Sahputra, 2026). Temuan observasi menunjukkan pergeseran perilaku yang signifikan; siswa yang awalnya pasif menjadi sangat antusias dalam menelaah makna kata, sebagaimana tercermin dari capaian 82,8% siswa yang mampu mengidentifikasi kosakata baru secara mandiri serta 89,7% siswa yang menjawab dengan akurat pada sesi evaluasi gamifikasi. Perubahan positif ini menjawab problematika klasik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, di mana keterbatasan perbendaharaan kata dan kecenderungan penggunaan bahasa daerah sering menghambat kelancaran siswa saat berhadapan dengan teks bacaan (Haryemi & Citrawati, 2023). Kualitas dan kuantitas kosakata berbanding lurus dengan kemampuan siswa dalam mengutarakan gagasan dan menangkap informasi (Fitri, Ashri, & Lubis, 2024). Dalam proses memahami teks yang kompleks, penguasaan kosakata terbukti memberikan kontribusi prediktif yang lebih besar terhadap pemahaman membaca siswa sekolah dasar dibandingkan dengan penguasaan struktur tata bahasa (Hu, Sung, Liang, Chang, & Chou, 2022). Temuan ini sejalan dengan penelitian tersebut, sebab pemilihan teks "Satu Titik" yang memuat 12 kosakata baru namun sesuai usia kognitif siswa kelas IV menjadi pijakan yang memungkinkan siswa berfokus pada pengayaan kosakata tanpa terbebani kompleksitas struktur kalimat.

Efektivitas strategi Pohon Kosakata dalam penelitian ini tidak terlepas dari penciptaan lingkungan fisik yang kaya stimulasi visual. Siswa pada jenjang kelas rendah dan menengah masih berada pada fase perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pengalaman belajar dan objek nyata untuk mengasimilasi informasi yang bersifat abstrak (Suprihatien, Utami, Ardani, Meta Y, & Burdam, 2024). Penggabungan elemen verbal (kata sulit) dengan elemen visual (kertas berbentuk daun dan buah) memfasilitasi pemrosesan informasi melalui saluran ganda atau *dual coding* (Zeng, Kuo, Chen, Lin, & Shen, 2025). Representasi visual yang dipasang secara permanen (*visual cues*) ini secara terus-menerus memancing memori siswa tanpa memberikan beban kognitif yang berat, terbukti dari munculnya kemandirian literasi di mana 24 dari 29 siswa mampu mengidentifikasi kata sulit secara mandiri dalam waktu 15 menit. Penempatan

pohon kosakata secara permanen di dinding kelas turut memperkuat fungsi *visual cues* ini, karena paparan berulang terhadap kosakata yang sama setiap hari berpotensi memperkuat jejak memori jangka panjang siswa, sebagaimana ditegaskan pula oleh guru dalam wawancara.

Keberhasilan implementasi strategi ini juga ditunjang oleh aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Pelibatan motorik siswa saat menempelkan kata di pohon, serta evaluasi yang dikemas dalam permainan pencocokan makna kata, berhasil menciptakan suasana kelas yang kompetitif namun bebas dari stres (Simangunsong et al., 2026). Berbagai temuan empiris menegaskan bahwa integrasi metode berbasis permainan, seperti teka-teki silang (*crossword puzzle*), mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan retensi kosakata Bahasa Indonesia secara signifikan (Nabilah, Rahmawati, & Triyono, 2024; Ramadhania & Yamin, 2022; Sari, Munirah, & Haslinda, 2025). Melalui tantangan pemecahan masalah yang menyenangkan, siswa terdorong untuk mengeksplorasi dan mengingat istilah baru secara mendalam. Temuan ini selaras dengan capaian 89,7% siswa yang berhasil menjawab dengan akurat pada sesi permainan pencocokan kartu makna kata, sebuah angka yang menunjukkan bahwa format evaluasi ringan justru menghasilkan tingkat ketepatan pemahaman yang tinggi.

Selain media visual dan permainan, relevansi bahan bacaan juga memainkan peran kunci. Penggunaan teks cerita "Satu Titik" memberikan konteks yang jelas, sehingga memudahkan siswa menebak arti kosakata asing melalui alur narasi. Pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan teks cerita naratif sangat direkomendasikan untuk siswa kelas IV (Mukhlisina, 2017). Cerita yang dikemas dengan baik tidak hanya mempertahankan minat baca siswa, tetapi juga secara natural memperkaya diksi mereka. Kecermatan guru dalam memilih teks yang memuat variasi diksi baru namun selaras dengan kemampuan kognitif kelas IV menjadi bukti nyata bahwa pemilihan bahan bacaan turut menentukan keberhasilan strategi pembelajaran kosakata.

Lebih lanjut, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan strategi Pohon Kosakata tidak semata-mata bergantung pada media itu sendiri, melainkan pada bagaimana guru mengelola interaksi kelas secara menyeluruh. Sebanyak 75,9% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi maupun aktivitas menempel kata, menggambarkan

bahwa mayoritas siswa merasa dilibatkan secara langsung dalam proses belajar. Pola interaksi dua arah ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa dipandang sebagai pembangun pemahaman melalui pengalaman langsung, bukan sekadar penerima informasi pasif. Guru berperan sebagai fasilitator yang memancing logika siswa dengan meminta mereka menebak arti kata berdasarkan konteks kalimat dalam teks, bukan langsung mendiktekan artinya, sebuah pendekatan yang melatih keterampilan berpikir inferensial siswa sejak usia sekolah dasar.

Temuan mengenai 5 dari 29 siswa yang masih memerlukan bimbingan khusus dalam mengidentifikasi kosakata secara mandiri, serta sebagian kecil siswa di barisan belakang yang sesekali terdistraksi, menunjukkan bahwa efektivitas strategi pembelajaran tidak pernah bersifat seragam bagi seluruh siswa. Keberagaman ritme belajar dan tingkat konsentrasi siswa, sebagaimana diakui guru dalam wawancara, mengindikasikan perlunya diferensiasi pembelajaran tambahan, seperti pendampingan personal atau kelompok kecil, bagi siswa yang belum optimal menyerap kosakata baru melalui stimulasi visual. Temuan ini menjadi catatan penting bahwa guru perlu menyiapkan strategi penunjang bagi siswa dengan kebutuhan belajar yang berbeda agar tidak ada yang tertinggal dalam penguasaan kosakata baru.

Lebih jauh, temuan bahwa siswa mampu mengaplikasikan kosakata baru ke dalam kalimat lisan sederhana di depan kelas merupakan indikator capaian yang melampaui sekadar pengenalan kata (*word recognition*). Kemampuan ini menunjukkan bahwa internalisasi kosakata telah berlangsung hingga tahap produksi bahasa aktif, bukan hanya pemahaman pasif. Hal ini memperkuat argumen bahwa strategi visual seperti Pohon Kosakata, ketika dipadukan dengan konteks narasi yang relevan dan aktivitas interaktif yang menyenangkan, dapat mengakselerasi pemerolehan kosakata siswa sekolah dasar secara lebih holistik, mencakup aspek mengenali, memahami, sekaligus menggunakan kata secara fungsional dalam komunikasi sehari-hari.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Pohon Kosakata bukan sekadar instrumen pajangan kelas, melainkan sebuah ekosistem belajar yang terstruktur. Kolaborasi antara media yang adaptif, teks yang relevan, serta pengelolaan kelas yang interaktif terbukti mampu mengonversi lingkungan kelas menjadi fasilitas literasi yang memberdayakan siswa (Zeng et al., 2025). Temuan dari penelitian ini, baik dari hasil observasi

pelaksanaan strategi oleh guru, hasil observasi keterampilan menyimak siswa, maupun hasil wawancara mendalam bersama guru kelas IV, secara konsisten saling memperkuat dan menegaskan bahwa strategi Pohon Kosakata (*Word Wall*) merupakan inovasi media pembelajaran yang efektif untuk memperluas penguasaan kata serta membangun kemandirian membaca siswa kelas IV, khususnya pada pembelajaran teks cerita "Satu Titik" di SD IT Salsabila 5 Purworejo.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penerapan strategi Pohon Kosakata merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang terbukti sangat efektif untuk memperluas penguasaan kata dan membangun kemandirian literasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Strategi ini berhasil mematahkan kecenderungan pasif siswa saat berhadapan dengan teks cerita, mengubahnya menjadi inisiatif pencarian makna kata yang aktif dan mandiri. Visualisasi kosakata dalam bentuk ornamen yang dipajang menetap di dinding kelas (*Word Wall*) berfungsi dengan sangat baik sebagai pemandu visual harian. Pendekatan konkret ini tidak hanya mempermudah siswa dalam menyerap dan mengingat makna dari kata-kata yang abstrak, tetapi juga sukses menciptakan atmosfer lingkungan belajar yang kaya teks dan menyenangkan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta seluruh siswa-siswi kelas IV SD IT Salsabila 5 Purworejo yang telah memberikan dukungan penuh, waktu, dan kerja samanya selama proses pengambilan data, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan diselesaikan dengan baik.

## DAFTAR REFERENSI

- Fitri, N. Z. N., Ashri, A., & Lubis, J. P. (2024). Kebiasaan membaca dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3593-3598.
- Haryemi, I., & Citrawati, T. (2023). Problematika pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV di sekolah dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 57-64. doi: 10.33096/didaktis.v1i2.304
- Hu, T.-C., Sung, Y.-T., Liang, H.-H., Chang, T.-J., & Chou, Y.-T. (2022). Relative roles of grammar knowledge and vocabulary in the reading comprehension of EFL elementary-school learners: Direct, mediating, and form/meaning-distinct effects. *Frontiers in Psychology*, 13, 827007. doi: 10.3389/fpsyg.2022.827007
- Mukhlisina, I. (2017). Modul pembelajaran membaca pemahaman teks cerita petualangan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 791-798.
- Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas IV melalui strategi crossword puzzle dengan model problem based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 927-938. doi: 10.31932/jpdp.v10i2.3795
- Ramadhania, S., & Yamin. (2022). Pengembangan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas II. *Jurnal Educatio*, 8(3), 966-971. doi: 10.31949/educatio.v8i3.3042
- Sari, S. W., Munirah, & Haslinda. (2025). Penerapan media crossword puzzle dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia di kelas II SD Inpres Hartaco Indah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 242-254.
- Simangunsong, S. I., Maharani, D., Noviyanti, S., Sariyani, & Sahputra, R. (2026). Strategi pemerolehan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(2), 278-283.
- Suprihatien, Utami, A. S., Ardani, V. N., Meta Y., E., & Burdam, S. (2024). Penggunaan cerita bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4654-4661. doi: 10.31004/basicedu.v8i6.9109
- Zeng, Y., Kuo, L.-J., Chen, L., Lin, J.-A., & Shen, H. (2025). Vocabulary instruction for English learners: A systematic review connecting theories, research, and practices. *Education Sciences*, 15(3), 262. doi: 10.3390/educsci15030262