

Peningkatan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Permainan Kartu Kata Murid Kelas 1A UPT SPF SDN Sudirman II Kota Makassar

Improving Indonesian Vocabulary Learning Outcomes Using the Word Card Game Method for Students Class 1A UPT SPF SDN Sudirman II Makassar City

Anita Librani Putri^{1*}, Asdar², Andi Hamsiah²

¹UPT SPF Sekolah Dasar Negeri Sudirman II, Kota Makassar

²Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

*E-mail: kikiqiut.kq@gmail.com

Diterima: 12 Agustus 2024/Disetujui 30 Desember 2024

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan kartu kata dalam meningkatkan aktivitas belajar kosakata Bahasa Indonesia pada murid Kelas 1A UPT SPF SD Negeri Sudirman II Kota Makassar, serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia setelah penerapan metode tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian 20 murid. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan diskusi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kualitatif untuk data observasi dan analisis kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk hasil tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kartu kata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I, penguasaan materi rata-rata siswa mencapai 59,5%, yang kemudian meningkat menjadi 74% pada siklus II dan 85,25% pada siklus III. Peningkatan ini menunjukkan adanya dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa. Selain itu, observasi menunjukkan perubahan perilaku siswa yang lebih aktif, antusias, dan serius dalam mengikuti pembelajaran. Kelas menjadi lebih hidup, dan tugas-tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan kartu kata efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia pada murid Kelas 1A UPT SPF SD Negeri Sudirman II Kota Makassar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Kosakata; Bahasa Indonesia; Metode Permainan; Kartu Kata

Abstract. This study aims to describe the application of the card word game method in enhancing Indonesian vocabulary learning activities among grade 1A students at UPT SPF SD Negeri Sudirman II Makassar, and to assess the improvement in vocabulary learning outcomes following the implementation of this method. The research employed a classroom action research (CAR) approach with 20 students as the subjects. Data were collected through tests, observations, interviews, and discussions. Qualitative analysis was used for observational data, while quantitative analysis was applied to test results using percentage techniques. The findings show that the card word game method significantly improved student engagement in learning. In Cycle I, the average vocabulary mastery was 59.5%, which increased to 74% in Cycle II and 85.25% in Cycle III. This improvement indicates a positive effect on students' vocabulary acquisition. Moreover, observations revealed that students became more active, enthusiastic, and serious in following lessons. The classroom atmosphere was more dynamic, and tasks were completed more efficiently. Therefore, it can be concluded that the card word game method is effective in improving Indonesian vocabulary learning outcomes among grade 1A students at UPT SPF SD Negeri Sudirman II Makassar.

Keyword: Learning Outcomes; Vocabulary; Indonesian; Game Method; Word Cards



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses penyampaian maksud pembicara kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Maksud komunikasi dapat berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi tentang suatu peristiwa, dan lain-lain (Widat et al., 2022).

Kosakata merupakan unsur yang penting dalam kegiatan berbahasa yang berkenaan dengan penyampaian ide atau gagasan oleh pembicara kepada lawan berbicara. Hal tersebut berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam menangkap atau memahami ide atau gagasan yang disampaikan oleh orang lain. Penguasaan kosakata sangat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang, terutama anak usia 4-6 tahun yang pada usia ini anak belum banyak menguasai kosakata. Sangat penting bagi anak untuk memahami dan mempelajari kosakata, karena keterampilan berbahasa anak akan meningkat apabila kualitas serta kuantitas kosakatanya meningkat (Widyastuti, 2018).

Anak belajar menguasai kosakata dengan berusaha mengerti terlebih dahulu hal yang ingin dikatakan sebelum berujar. Seorang anak lebih banyak diam dan memperhatikan masalah yang sedang dibicarakan. Anak akan mengasosiasikan kosakata yang ia dengar dengan apa yang terjadi setelah pembicara selesai mengujarkan sesuatu. Pada waktu anak belajar berbahasa, ia

mendengar dahulu kosakata dan kalimat yang diucapkan orang lain. Kosakata yang dipelajari anak dihubungkan dengan proses, kegiatan, benda dan situasi yang disaksikan oleh anak (Rumidjan et al., 2017).

Hal ini berarti anak menghubungkan hal yang didengar melalui proses pikiran. Proses yang sistematis dalam menguasai kosakata yang dialami anak disebut penguasaan kosakata. Keterampilan berbahasa anak-anak banyak ditentukan kepada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan anak-anak terampil dalam berbahasa. Kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa. Kemampuan berbahasa anak-anak atau peserta didik perlu didukung oleh penguasaan kosakata (Rokhimah et al., 2020). Hal ini disebabkan karena bahasa terdiri dari beberapa unsur yang disusun secara beraturan agar membentuk suatu pola untuk dapat menjadi bermakna. Banyaknya kosakata yang dikuasai seseorang sangat berpengaruh terhadap kelancaran komunikasi orang tersebut. Melalui kosakata, seseorang dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari (Rizkiyana, 2006).

Beberapa alasan mendasar mengapa peningkatan kosakata penting dimasukkan di dalam pembelajaran bahasa. Pertama ialah bahwa perkembangan dan peningkatan kosakata setiap orang berlangsung secara terus menerus. Kedua, pengetahuan seseorang tentang makna sebuah kata berkaitan dengan kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, kata juga bisa mempunyai hubungan dengan kata-kata lainnya. Keempat, pengetahuan tentang kosakata juga berkaitan erat dengan pengajaran struktur kalimat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata kosakata diberi makna perbendaharaan kata. Kosakata dasar adalah kata-kata yang tidak berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa kosakata sangatlah penting bagi anak karena dengan kosakata anak dapat berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain (Murni et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan murid terungkap bahwa guru mengalami kesulitan dalam menerapkan metode yang cocok dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sedangkan dari aspek murid diperoleh keterangan bahwa mereka merasa bingung dan bosan jika pembelajaran hanya disajikan dengan metode ceramah. Setelah melakukan observasi yang dilaksanakan tanggal 18 Maret 2023 murid Kelas 1A UPT SPF SD Negeri Sudirman II Kota Makassar pada kenyataannya memang di temukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih sering disajikan dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, kurang didukung dengan penggunaan media dan metode yang bervariasi. Hal ini mengakibatkan murid memiliki tingkat pemahaman dan kosakata bahasa Indonesia yang kurang dan murid cenderung kurang bersemangat dalam pembelajaran. Pembiasaan menggunakan bahasa Indonesia baik di dalam kelas maupun diluar kelas juga mengakibatkan pengembangan kosakata bahasa Indonesia anak kurang (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Dari data awal diperoleh nilai tes keseluruhan murid pada Kelas 1A UPT SPF SDN Sudirman II Kota Makassar rata-rata mendapat nilai 70 (20%), murid dapat nilai 50 (50%), murid dapat nilai 60 (30%) Oleh karena itu, seorang guru harus dapat memiliki sebuah metode yang dapat menimbulkan daya tarik bagi murid, sehingga murid dapat lebih senang belajar, murid termotivasi untuk belajar secara aktif, dan murid dapat berlatih menggunakan kata dengan benar dan tepat. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, tentu bukan suatu pekerjaan gampang (Sungkowati, 2012). Selain sejumlah kosakata harus dikuasai cukup banyak, juga proses pembelajaran bahasa menuntut optimalisasi kegiatan dari guru dan murid yang sangat tinggi (Maria, 2020).

Ketika proses pembelajaran yang berkaitan dengan kosakata anak belum dapat mengikuti arahan guru dalam pelafalan huruf-huruf, anak sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya yang mirip, anak belum mampu menyusun suku kata menjadi kata. Melihat dari permasalahan tersebut, maka seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat menanggulangi dari masalah salah satu cara yang didapat tempuh yaitu dengan menambah media pembelajaran dalam proses pemerolehan kosakata, menurut peneliti media pembelajaran yang cocok digunakan adalah kartu kata bergambar. Inovasi dalam pembelajaran sangatlah diperlukan, salah satu media yang dapat memberikan inovasi dalam pemerolehan ialah media kartu kata bergambar. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru untuk merencanakan teknologi berkembang pesat dan maju saat ini (Najamuddin & Latif, 2020).

Pentingnya media pembelajaran, saat kita membicarakan tentang pembelajaran yang berlangsung, yang akan menjadi hambatan utama bagi berjalannya kegiatan pembelajaran yang baik di negara ini. Salah satunya adalah mengenai keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan serta ketidakmampuan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut secara baik (Aini, 2019). Pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan membaca permulaan adalah dengan memberikan pembelajaran yang menarik perhatian anak seperti belajar sambil bermain dan pembelajaran menggunakan media (Hadini, 2017). Pemilihan media dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak. Oleh karena itu, guru perlu cermat dan kreatif dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu meningkatkan minat belajar anak dan pencapaian hasil belajar (Gading et al., 2019). Dengan hal tersebut maka diperlukan sebuah pembahasan khusus mengenai media pembelajaran ini. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengenalan membaca untuk anak usia dini adalah kartu kata (Ramadanti & Arifin, 2021). Belajar membaca sambil bermain dengan kartu huruf maupun kartu kata akan lebih memudahkan anak untuk bisa memahami huruf/kata sehingga bisa meningkatkan kemampuannya dalam membaca. Selain itu kartu kata ini bermanfaat dalam mendukung terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan (Hakim, 2020). Kartu kata merupakan flashcard yang bisa dibuat sendiri oleh pendidik dan bisa dibentuk sesuai dengan kreativitas masing-masing. Bentuk yang umum dari kartu kata biasanya berbentuk segiempat. Di dalam kartu tersebut dituliskan mulai dari pengenalan huruf vocal/konsonan maupun berupa satu suku kata untuk pengenalan pemula dan dua suku kata untuk tingkat selanjutnya. Beberapa penelitian terdahulu seperti, membuktikan bahwa bermain dengan menggunakan kartu kata efektif dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca (Sukaesi & Halimah, 2018); (Yasbiati et al., 2017); (Agustika, 2022); (Mas'amah & Dewi, 2018). Selain meningkatkan kemampuan membaca, bermain dengan kartu kata dapat meningkatkan kecerdasan kognitif juga dapat membentuk karakter siswa (Ema Aprianti, Heni Nafiqoh, 2020). Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pada murid pada Kelas 1A UPT SPF SDN Sudirman II Kota Makassar dalam bermain dengan kartu kata. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan lebih banyak bukti terkait penggunaan permainan dengan media kartu kata dalam membentuk kemampuan membaca pada anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan kartu kata dalam meningkatkan aktivitas belajar kosakata Bahasa Indonesia pada murid Kelas 1A UPT SPF SD Negeri Sudirman II Kota Makassar, serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia setelah penerapan metode tersebut.

Metode Penelitian

Pendekatan yang dipilih atau digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas 1A UPT SPF SD Negeri Sudirman II Kota Makassar. Subjek dari penelitian ini adalah murid Kelas 1A UPT SPF SD Negeri Sudirman II Kota Makassar dengan jumlah 20 murid. Instrument penelitian yang akan dipergunakan adalah metode tes, metode observasi, metode wawancara, dan metode diskusi. Data hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif, sedangkan data hasil belajar murid akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan Teknik Persentase. Analisis kualitatif digunakan peneliti untuk mengukur hasil yang dicapai pada siklus pertama maupun hasil yang dicapai dari siklus pertama ke siklus berikutnya sehingga memperoleh gambaran tentang peningkatan hasil belajar murid dalam kegiatan belajarnya melalui metode permainan dengan media kartu kata. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan Kelas 1A dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek proses dan aspek hasil. Aspek proses dikategorikan berhasil apabila rata-rata 70% pelaksanaannya sudah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan aspek hasil dikategorikan berhasil apabila rata-rata 75% dari seluruh murid telah mencapai nilai ≥ 70 atau berada di kualifikasi Baik (B) atau bisa dikatakan rata-rata tingkat ketuntasan materinya $> 75\%$.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan pengambilan hasil belajar murid pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan untuk mengetahui prasyarat atau pengetahuan dasar murid tentang makna kata. Dari hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas 1A diperoleh informasi bahwa masih ada murid yang kurang memahami materi prasyarat dengan baik, khususnya murid yang berkemampuan menengah ke bawah. Kurangnya pemahaman murid terhadap materi prasyarat disebabkan oleh pola pembelajaran sebelumnya. Pola pembelajaran yang dilakukan selama ini lebih banyak pada pemindahan pengetahuan dari guru ke murid. Guru lebih banyak mendominasi pembelajaran dengan menjelaskan materi, sedangkan murid lebih sering sebagai pendengar atau pencatat yang baik dari penjelasan guru. Guru menjelaskan konsep/prinsip, memberi contoh, dan terakhir memberi latihan. Akibat pembelajaran ini, sebagian besar murid cenderung menghafal sehingga pengetahuan yang diterima mudah dilupakan.

Adapun penyebab siklus I belum berhasil karena hasil observasi terhadap kegiatan murid selama proses pembelajaran berlangsung ialah:

1. Masih banyak murid yang tidak memperhatikan penjelasan guru.
2. Pengetahuan awal murid mengenai jenis-jenis tempat umum dan bagian bagiannya masih kurang. Hal ini ditandai dengan masih banyaknya murid yang tidak mengetahui nama-nama dan bagian tempat umum.
3. Masih banyak murid yang belum dapat memahami hubungan antara kata dengan kalimat.
4. Masih banyak murid yang belum menguasai bahasa Indonesia. Akibatnya dalam menentukan makna kata masih banyak yang keliru.
5. Murid belum berani menjawab jika tidak ditunjuk. Hal ini terlihat masih kurang yang mengacukan tangan saat diminta menjawab.
6. Murid belum dapat mengungkapkan kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung.
7. Dalam bekerja, masih banyak murid yang ceroboh dengan tidak memperhatikan panduan kerja yang telah diberikan.
8. Antusiasme murid dalam belajar masih sangat rendah karena menganggap belajar bahasa Indonesia bukan bahasa universal, itu hanya untuk lulus ujian.
9. Masih banyak murid yang belum dapat mengaplikasikan Bahasa Indonesia dalam Bahasa sehari-hari.

Adapun penyebab siklus II belum berhasil karena hasil observasi terhadap kegiatan murid selama proses pembelajaran berlangsung ialah:

1. Murid telah memperhatikan penjelasan peneliti dengan penuh perhatian.
2. Pemahaman murid terhadap hubungan kata dengan kalimat telah meningkat.
3. Murid telah berani mengungkapkan kendala-kendala yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.
4. Dalam bekerja, masih banyak murid yang ceroboh dengan tidak memperhatikan panduan kerja yang telah diberikan dan pada saat melakukan. Penulisan akibatnya jawaban akhirnya salah padahal kalimat dan langkah pengerjaan yang mereka tempuh telah benar.
5. Pemahaman murid terhadap Bahasa Indonesia telah meningkat setelah diingatkan kembali oleh peneliti walaupun masih ada sebagian kecil murid yang susah membiasakan diri menggunakan bahasa Indonesia.
6. Masih ada murid yang belum berperan aktif dalam pembelajaran
7. Masih banyak murid yang belum dapat membahasakan makna sebuah kata, sedangkan jika diminta untuk mengaplikasikannya dalam kalimat telah dapat mengerjakannya.
8. Dalam mengerjakan soal tes formatif masih banyak murid yang tidak dapat mengatur waktu, akibatnya ada soal belum dikerjakan ketika waktu pembelajaran telah habis.

Adapun siklus III sudah berhasil karena hasil observasi terhadap kegiatan murid selama proses pembelajaran berlangsung ialah:

1. Murid telah memperhatikan penjelasan peneliti dengan penuh perhatian.
2. Pemahaman murid terhadap hubungan antar makna kata dengan kalimat telah meningkat.
3. Murid telah berani mengungkapkan kendala-kendala yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.
4. Dalam pembelajaran masih ada murid yang kurang teliti dalam mengerjakan soal.
5. penguasaan murid terhadap bahasa Indonesia telah meningkat setelah diingatkan kembali oleh peneliti walaupun masih ada sebagian kecil murid yang susah menagaplikasikannya.
6. Semua murid telah berperan aktif dalam pembelajaran hal ini dapat dilihat pada saat bekerja semua murid telah menyelesaikan tugasnya masing-masing.
7. Kemampuan murid dalam memodifikasi kata telah meningkat walaupun masih ada sebagian kecil murid yang belum menguasainya.

Hasil pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu kriteria dalam menentukan subjek penelitian dan penjelasan tentang bermain kartu kata. Dengan menngkombinasikan pembelajaran dengan permainan diharapkan dapat membangkitkan minat murid hingga akhirnya dalam pembelajaran nantinya murid akan merasa terlibat langsung dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan pelajaran yang mereka peroleh akan tersimpan lama dalam benak mereka. Selanjutnya dikatakan dengan menggunakan metode bermain anak akan lebih mersa tidak terbebani tidak tertekan pada dasarnya dalam bermain mereka tidak saja menggunakan alat permainan, tetapi juga dengan kata-kata khusus, mereka biasa saling adu pendapat dan pendirian bila terjadi penyelewengan dari peraturan permainan yang mereka sepakati kata-kata ejekan tercipta bila ada yang salah kata-kata penyemangat terdengar merangsang untuk yang benar ataupun yang salah. Sehingga dengan sendirinya aktifitas dan hasil belajar murid akan meningkat.

Sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun baik rencana pembelajaran pada siklus I, siklus II, maupun siklus III penyajian materi kegiatan ini melalui 4 tahap yaitu tahap menyusun kalimat, melengkapi kalimat, menyimpulkan arti kata dan tahap membuat kalimat. Pertama pada tahap ini murid bebas memanipulasi kartu kata yang telah dibagikan, sehingga murid akan menemukan sendiri sebuah kalimat yang baku. Kedua tahap melengkapi kalimat, pada tahap ini murid dapat melengkapi kalimat sehingga akan tercipta kalimat yang lengkap. Ketiga tahap menyimpulkan arti kata, pada tahap ini murid dapat menarik kesimpulan dari makna kata yang sebenarnya dengan memperhatikan kalimat yang telah disusun dan di lengkapi sebelumnya. Melalui tiga tahap tersebut, murid dibimbing untuk membentuk apa yang telah dipelajari.

Dalam kegiatan pembelajaran, murid bekerja secara individu. Aktivitas yang dilakukan murid dalam pembelajaran yaitu pertama murid memilih kata yang berhubungan dengan tema pada hari itu kemudian diperlihatkan ke murid lainnya untuk menunjukan apakah sudah benar, selanjutnya murid yang lain menanggapi jawaban temannya. Selanjutnya murid secara bergantian mengikuti tindakan temannya. Setelah semua murid telah memilih kartu-kata maka selanjutnya mereka di bagikan beberapa kartu yang sesuai dengan kartu yang telah dipilihnya.

Setelah kegiatan itu selesai, murid kemudian secara bergantian menyusun kartu kata itu di papan khusus sehingga akan menjadi sebuah kalimat yang baku. Murid yang lain memperhatikan jawaban temannya dalam kegiatan ini guru banyak membimbing murid dalam penyusunan kalimat karena kadang kalimat dapat di modifikasi urutannya. Murid diminta membandingkan kedua kalimat yang sama, hanya urutannya yang berbeda, apakah maknanya tetap sama? Setelah itu murid menarik kesimpulan dari hasil kegiatannya.

Selanjutnya pada tahap ini murid kembali mengambil kartu kata yang tadi mereka susun di papan khusus telah ada susunan kata yang terangkai menjadi kalimat namun belum lengkap. murid diinstruksikan untuk melengkapi kalimat di atas, bagi mereka yang merasa memiliki kata yang cocok dengan kalimat di atas. Secara bergantian murid melengkapi kalimat di atas dengan kartu kata yang dimiliki. Dari pembelajaran ini guru bersama murid menarik kesimpulan dari arti kata yang terpilih.

Pada tahap yang terakhir murid diminta untuk menuliskan sebuah kalimat dari kartu yang mereka pilih tadi. Setelah murid mendapatkannya barulah murid diminta menuliskannya di papan tulis. Pada tahap ini murid tidak lagi menggunakan alat peraga kartu kata, tetapi hanya dengan menuliskannya di papan tulis. Kegiatan ini selain dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan murid, juga dapat melibatkan murid secara fisik dan mental dalam belajar sehingga murid dapat membangun pengetahuannya. Pengalaman bersentuhan langsung dengan objek belajarnya menjadi sangat penting. Dengan cara ini, murid dapat menjalani proses mengkonstruksi pengetahuan baik berupa konsep, ide, maupun pengertian tentang sesuatu yang sedang dipelajarinya.

Dari kegiatan yang dilakukan murid bersentuhan dengan alat peraga, murid dengan sadar menginterpretasikan pola kalimat yang terdapat dalam kartu kata. Di samping itu, murid merasa bahwa kegiatan yang dilakukan dalam menyusun kartu kata memberikan kesenangan tersendiri karena suasananya belajar sambil bermain. Perasaan puas dan bangga dialami murid pada saat murid berhasil menemukan pola kalimat yang cocok, sehingga pada akhirnya arti dari kata yang dimaksud dapat ditemukan sendiri oleh murid. Dengan demikian, murid akan lebih mudah mengingat konsep, ide, dan pengertian yang telah dipelajarinya.

Pada pembelajaran siklus I belum ada seorang muridpun yang mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa kekurangan baik yang berasal dari guru maupun dari murid. Kekurangan-kekurangan yang berasal dari guru yaitu: guru belum dapat menguasai kelas dan belum dapat mengorganisir waktu dengan baik, penjelasan mengenai materi belum terlalu jelas, belum tanggap terhadap kendala-kendala yang dialami oleh murid dalam mengikuti pembelajaran dan guru belum dapat memotivasi murid agar belajar dengan giat. Kekurangan-kekurangan yang berasal dari murid yaitu: pengetahuan awal murid mengenai penguasaan bahasa Indonesia masih sangat kurang, minat belajar murid sangat rendah, ,

murid belum terbiasa dengan gaya belajar menemukan sendiri, mereka terbiasa dengan gaya belajar menerima apa yang diberikan oleh guru, dan belum berani mengungkapkan isi pikirannya.

Walaupun pembelajaran pada siklus ini belum berhasil namun murid menunjukkan perkembangan yang menggembirakan. Tingkat penguasaan murid terhadap materi rata-rata 59,5% atau meningkat 16% dari hasil tes pada pra penelitian dimana penguasaan murid terhadap materi rata-rata hanya 43,5%. Hasil ini merupakan modal bagi peneliti dan murid untuk melanjutkan pembelajaran kesiklus berikutnya.

Pembelajaran siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari pembelajaran siklus I pembelajaran diawali dengan pembiasaan menggunakan Bahasa Indonesia. Setelah murid terbiasa barulah materi dilanjutkan ke materi inti yaitu makna kata. Pembelajaran menunjukkan perkembangan yang membanggakan. Komunikasi antar guru dengan murid telah berjalan dengan baik, dan gurupun telah dapat mengendalikan suasana pembelajaran, antusias murid juga telah meningkat, semua murid mengerjakan tugasnya masing-masing. Setelah dilakukan evaluasi hasilnya cukup bagus. Tingkat penguasaan murid terhadap materi rata-rata 74% atau meningkat 14,5% dari hasil tes formatif pada siklus I di mana penguasaan murid terhadap materi rata-rata 59,5%. Murid yang telah mencapai target sebanyak 4 orang atau 20% dari seluruh murid yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi diketahui penyebab pembelajaran tidak mencapai target yaitu: guru belum dapat memotivasi murid agar belajar dengan baik, masih ada murid yang belum menguasai Bahasa Indonesia serta masih banyak murid yang tidak teliti pada saat mengerjakan tes formatif. Melihat kekurangan-kekurangan itu, peneliti melanjutkan pembelajaran ke siklus selanjutnya.

Pada pembelajaran siklus III kembali peneliti mengawali pembelajaran dengan pembiasaan menggunakan Bahasa Indonesia serta mengungkapkan masalah-masalah aktual yang berkaitan dengan tema. Dalam pembelajaran, murid telah menunjukkan peran aktifnya, guru hanya membimbing dan muridlah yang menemukan sendiri pengetahuannya. Namun harus disadari masih ada sebagian kecil murid yang nampak masih belum terlalu paham dengan materi yang diajarkan.

Pada akhir pembelajaran kembali diberikan tes formatif dengan tingkat kesukaran yang lebih tinggi dari siklus sebelumnya. Hasilnya tingkat penguasaan murid terhadap materi rata-rata 85,25% atau meningkat 11,25% dari hasil tes formatif pada siklus II di mana penguasaan murid terhadap materi rata-rata 74%. Dengan 17 orang mencapai target dan 3 orang lainnya tidak dapat mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran siklus III telah mencapai target yang yaitu 75% dari seluruh murid yang mengikuti kegiatan pembelajaran penguasaan materinya $\geq 76\%$ sehingga pembelajaran dapat dihentikan.

Penggunaan media kartu kata memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa media kartu kata yang dimainkan sangat menarik karena terdapat gambar serta warna-warna beragam, sehingga dapat membantu untuk lebih meningkatkan keaktifannya serta menjadi bersemangat saat belajar dan menumbuhkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media kartu dapat meningkatkan minat membaca siswa (Maria, 2020; Sabri & Dalimunthe, 2021). Penggunaan media gambar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II yang cenderung masih berpikir secara logis dan dikaitkan dengan objek nyata (Pertiwi & Dwi, 2019; Riswiarti, 2021) Kelebihan penelitian ini ialah menggunakan permainan kartu dengan cara menjodohkan kartu. Siswa akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dalam mengingat pembelajaran yang telah dilaksanakan sebab terdapat gambar yang memudahkan siswa untuk mengetahui makna kosakata dan menambah pengetahuan dalam penguasaan kosakata. Implikasi penelitian ini diharapkan dengan adanya media ini mampu menjadikan siswa semangat dalam belajar dan memotivasi guru untuk berinovasi dan berkreasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil yang dilakukan proses pembelajaran ke arah yang lebih positif setelah dilaksanakan pembelajaran penguasaan kosakata melalui Metode Permainan Kartu Kata. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil nontes yang meliputi hasil observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto. Siswa pada siklus I dan II cenderung pasif, kurang memerhatikan penjelasan dan tugas yang diberikan oleh guru. Namun, pada siklus III perilaku siswa mengalami perubahan. Siswa terlihat lebih senang, aktif dan serius mengikuti pembelajaran ataupun melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, mereka terlihat antusias dan menikmati proses pembelajaran sehingga kelas terlihat hidup dan tugas-tugas yang diberikan guru dapat diselesaikan dengan baik. Berdasarkan hasil tes formatif yang dilaksanakan pada siklus I, diperoleh data bahwa tingkat penguasaan murid terhadap materi rata-rata 59,5% atau meningkat 16% dari hasil tes pada pra penelitian di mana penguasaan murid terhadap materi rata-rata hanya 43,5%. Berdasarkan hasil tes formatif yang dilaksanakan pada siklus II, diperoleh data bahwa tingkat penguasaan murid terhadap materi rata-rata 74% atau meningkat 14,5% dari hasil tes formatif pada siklus I di mana penguasaan murid terhadap materi rata-rata 59,5%. Pada siklus III penguasaan murid terhadap materi rata-rata 85,25% atau meningkat 11,25% dari hasil tes formatif pada siklus II di mana penguasaan murid terhadap materi rata-rata 74%. Berdasarkan hasil dari siklus III maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar Kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan Metode Permainan Kartu Kata pada Murid Kelas 1A UPT SPF SDN Sudirman II Kota Makassar

Daftar Pustaka

Agustika, T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui permainan Kartu Kata di TK. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1).

- Aini, Q. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di TK Adirasa Jumiang. *Islamic EduKids*, 1(2). <https://doi.org/10.20414/iek.v1i2.1699>
- Ema Aprianti, Heni Nafiqoh, E. E. R. (2020). Metode Pembelajaran Bermain Kartu Kata Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif di Tk Tridata Cimahi. *Jurnal Tunas Sliwangi*, 6(1).
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Jurnal Empowerment*, 6(1).
- Maria, S. K. (2020). Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i1.178>
- Mas'amah, F., & Dewi, Y. A. S. (2018). Pengaruh Bermain Kartu Kata terhadap Kemampuan Membaca Anak. *PROCEEDING: The Annual ...*
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1). <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Murni, D., Nurmiati, & Hente, A. (2020). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi di Kelompok B TK Al-Khairaat Poi Increasing. *ECEIJ Early Childhood Education Indonesian Journal Research*, 3(2).
- Najamuddin, N., & Latif, A. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaankosakata (Kata Kerja Dan Kata Benda) Anak Kelompok b2 Ra Alhasaniyah Nw Jenggik Tahun Ajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1282>
- Rahmah Hakim, P. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Bergambar. *ABNA: Journal of Islamic Early Chilhood Education*, 1(1).
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islami Dan Perspektif Pakar Pendidikan. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2).
- Rizkiyana, M. (2006). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Bergambar Kelompok A Di Tk Aisyiah Bustanul Athfal Wates GadingRejo Pring Sewu. *دمشق جامعة منشورات*, 1999(December).
- Rokhimah, R., Widiatsih, A., & Makmuri, M. (2020). Pemanfaatan Media Gambar Dan Kartu Kata Dalam Pengenalan Membaca Permulaan Siswa Tk (Studi Kasus Di TK Terpadu Al-Mahrus). *Journal of Education Technology and Inovation*, 3(1). <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i1.571>
- Rumidjan, Rumidjan, Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1). <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>
- Sukaesi, Y., & Halimah, L. (2018). Metode Bermain Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Membaca Pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10548>
- Sungkowati, E. R. (2012). Implementasi Permainan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Di PAUD Bina Bahagia. *Empowerment : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2).
- Widat, F., Al Anshori, H. A., Amir, A., Istiqamah, N., & Litfiyati, L. (2022). Pengenalan Budaya Membaca pada Anak Usia Dini melalui Media Permainan Kartu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2028>
- Widyastuti, A. (2018). Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Paedagogia*, 21(1). <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v21i1.15540>
- Yasbiati, Y., Pranata, O. H., & Fauziyah, F. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7155>
- .