

Media Kartu Kata Bergambar: Solusi Penguasaan Kosakata Umum pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Ni Made Desy Ariani^{1*}, M.G. Rini Kristiantari², I Komang Ngurah Wiyasa³ 

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: desyariani1912@gmail.com

Abstrak

Masih banyak siswa yang belum menguasai kosakata umum muatan Bahasa Indonesia dengan baik, sehingga hal tersebut akan dapat menghambat siswa dalam berbahasa dan berkomunikasi. Kajian ini mempunyai tujuan mencari tahu pengaruh media pembelajaran kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia siswa kelas II SD. Jenis kajian ini ialah eksperimen semu dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi kajian ini sebanyak 124 peserta didik dengan sampel penelitian 53 peserta didik. Metode pengumpulan data mempergunakan metode tes pilihan ganda. Analisis data mempergunakan analisis statistik inferensial (uji-t) dengan rumus *polled varians*. Kajian ini memperoleh temuan nilai rerata kelas eksperimen unggul dibanding *rata-rata* kelas control. Pengujian hipotesis didapat t-hitung (8,78) > t-tabel (1,67) Sig 5% dengan dk = 51, maka H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga ada perbedaan signifikan penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan mempergunakan media pembelajaran kartu kata bergambar dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan media pembelajaran kartu kata bergambar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran kartu kata bergambar memiliki pengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia siswa kelas II SD.

Kata Kunci: Kartu Kata Bergambar, Kosakata, Bahasa Indonesia

Abstract

There are still many students who have not mastered the general vocabulary of Indonesian language well, so this will hinder students in speaking and communicating. This research aims to determine the effect of picture word card learning media on the mastery of general vocabulary in Indonesian for second grade elementary school students. This type of quasi-experimental research with a non-equivalent control group design. The population of this research was 124 students with a research sample of 53 students. The data collection method uses a multiple choice test method. Data analysis uses inferential statistical analysis (t-test) with the polled variance formula. The results of the research show that the average value of the experimental class is more than the average of the control class. Hypothesis testing using the t-test, obtained t-count (8.78) is greater than t-table (1.67) at a significance level of 5% with dk = 51, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. So there is a significant difference in mastery of general Indonesian vocabulary between the group of students who were taught using picture word card learning media and the group of students who were not taught using picture word card learning media. Thus, it can be concluded that the picture word card learning media has a significant effect on the mastery of general vocabulary in Indonesian for second grade elementary school students.

Keywords: Picture Word Cards, Vocabulary, Indonesian Language

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kegiatan pembelajaran memang sangatlah penting untuk diperhatikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan sebagaimana mestinya. Pembelajaran adalah sebuah proses belajar dan mengajar dengan peranan krusial menentukan pencapaian sukses siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran ini, akan tercipta interaksi dua arah antara guru dan anak didiknya dengan tujuan untuk mencapai hasil yang lebih baik (Ariyani & Kristin, 2021; Munir, Arief Nur Wahyudi, & Aba Sandi Prayoga,

History:

Received : September 19, 2023

Accepted : January 03, 2024

Published : Januari 31, 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License



2021). Dalam kegiatan pembelajaran, muatan pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa sangatlah beragam. Salah satu muatan pembelajaran yang sangat penting yakni Bahasa Indonesia. Aktivitas belajar Bahasa Indonesia memiliki andil yang sangat besar, tidak hanya dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga dalam mendukung penguasaan pengetahuan (Ali, 2020; Putri Deapalupi & Susanto, 2021). Bahasa memiliki peran sentral dalam aktivitas sehari-hari, terutama dalam menyampaikan pemikiran dan gagasan seseorang. Selain itu, bahasa juga memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan intelektual, emosional dan sosial siswa. Mengingat pentingnya hal tersebut, sudah sebaiknya pembelajaran bahasa di sekolah dilaksanakan dengan baik dan benar.

Akan tetapi yang ditemui di lapangan berlandaskan pada hasil observasi serta wawancara masih banyak peserta didik yang belum menguasai kosakata umum muatan Bahasa Indonesia secara optimal, sehingga hal tersebut akan dapat menghambat siswa dalam berbahasa dan berkomunikasi. Masih terdapat peserta didik yang belum menguasai kosakata umum Bahasa Indonesia dengan baik dan apabila siswa tidak mengetahui suatu makna dari sebuah kosakata, masih banyak siswa yang hanya diam saja karena malas mencari jawaban (Liyana & Kurniawan, 2019; Riswiarti, 2021). Hal tersebut tentunya akan dapat membuat anak mudah menyerah dan merasa cepat bosan dalam aktivitas belajar di kelas. Guru juga menyampaikan bahwa jarang mempergunakan media pembelajaran ketika aktivitas belajar di kelas. Kurangnya media pembelajaran yang terdapat di sekolah menyebabkan guru hanya dapat menggunakan media yang kurang bervariasi dan hanya menggunakan media pembelajaran itu saja (Yolantia, Artika, Nurmaliah, Rahmatan, & Muhibbuddin, 2021; Yulianto & Putri, 2020). Diduga faktor-faktor yang menjadi penyebab kurangnya kecakapan siswa dalam penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia yakni seperti: kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia, guru jarang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi ketika melaksanakan aktivitas pembelajaran, siswa cepat merasa bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran, dan siswa mudah menyerah apabila tidak mengetahui makna dari suatu kosakata yang ditemuinya. Maka dengan demikian, perlu adanya peningkatan penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia.

Bahasa dalam kehidupan anak sangat memiliki peran yang esensial, sebab bahasa ialah salah satu hal yang digunakan anak untuk berinteraksi. Manusia selaku makhluk sosial tentunya akan berinteraksi dengan masyarakat lainnya. Untuk dapat terjalinnya interaksi tersebut maka dibutuhkannya bahasa sebagai wahana komunikasi (Harlina & Wardarita, 2020; Mailani, Nuraeni, Syakila, & Lazuardi, 2022). Bahasa merupakan alat interaksi antara manusia dengan manusia lainnya untuk berkomunikasi. Bahasa adalah sebuah sistem lambang yang terstruktur yang secara umum diterima dan dipelajari oleh suatu komunitas untuk mengkomunikasikan pengalaman (Ali, 2020; Khatrin & Abdurrahman, 2020). Bahasa selaku *'Language is a system of arbitray vocal symbol by means of which a social group cooperates'* yang bermakna bahasa selaku sistem simbol bunyi arbiter yang dimanfaatkan oleh sebuah kelompok sosial selaku alat komunikasi.

Dalam mempelajari bahasa, menguasai kosakata ialah sesuatu yang sangat penting. Dapat kita ketahui, Bahasa Indonesia memiliki banyak kosakata. Siswa di sekolah harus dapat mengetahui dan menguasai kosakata untuk melakukan komunikasi sehingga dapat memperoleh informasi. Dengan menguasai kosakata, siswa akan dapat mengungkapkan isi pikiran sehingga apa yang diharapkan dan dituju dapat terutarakan dengan baik (Amini & Suyadi, 2020; Mumpuni & Supriyanto, 2020). Siswa yang menguasai kosakata dengan baik akan lebih mudah untuk mengembangkan ide dan pendapatnya. Sedangkan, apabila kecakapan peserta didik pada penguasaan kosakata masih rendah maka siswa tersebut akan menghadapi kesulitan untuk mengemukakan ide serta pendapat yang mereka miliki. Maka, diharapkan siswa dapat memperluas wawasannya dalam menguasai kosakata umum muatan

Bahasa Indonesia (Fauzi & Rosliyah, 2020; Liyana & Kurniawan, 2019). Kegiatan pembelajaran di sekolah tentunya perlu dirancang supaya siswa dapat menguasai kosakata umum muatan Bahasa Indonesia dan melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik (Rahmawati, Muttaqin, & Listiawati, 2019; Wulandari & Suparno, 2020). Untuk dapat melakukan pengembangan kecakapan peserta didik dalam menguasai kosakata umum muatan Bahasa Indonesia, guru harus mampu membentuk kegiatan belajar yang inovatif dan tentunya bisa membentuk iklim pembelajaran yang menyenangkan. Contoh cara yang bisa dilaksanakan oleh guru yakni melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah perangkat yang dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar-mengajar. Hal ini memiliki tujuan membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami serta untuk mencapai tujuan aktivitas belajar dengan efisien dan efektif (Anggraini, A.R., & Soleh, 2021; Nurrita, 2018). Media pembelajaran memiliki ciri-ciri atau karakteristik, yakni salah satunya adalah media pembelajaran suatu perantara serta dipergunakan pada konteks belajar. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai peralatan yang dimanfaatkan sebagai perantara untuk mengantarkan pesan atau materi kepada penerima pesan. Tujuannya adalah untuk mengurangi potensi hambatan yang mungkin muncul dalam proses komunikasi sehingga pesan dari pengirim dapat tersampaikan kepada penerima pesan dengan efektif dan efisien, yang pada gilirannya membantu mencapai tujuan kegiatan belajar (Adnyana, 2021; Andriyani & Suniasih, 2021). Maka dari itu, media pembelajaran seharusnya mempunyai kemampuan untuk mengatasi kendala yang mungkin terjadi ketika dilaksanakan aktivitas belajar. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan (Pramana & Suarjana, 2019; Yolantia et al., 2021). Kehadiran media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat krusial dalam proses aktivitas belajar. Media pembelajaran memiliki beragam fungsi dan kegunaan yang dapat membantu mengatasi atau mengurangi kendala yang mungkin timbul dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat dipilih dan dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman kosakata umum dalam Bahasa Indonesia. Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah kartu kata bergambar, yang berfungsi sebagai media pembelajaran visual.

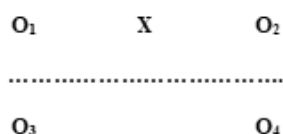
Media pembelajaran dalam bentuk kartu kata bergambar adalah sebuah media yang berisi gambar-gambar terkait dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan. Media ini dirancang dengan optimal supaya bisa menarik minat siswa, sehingga peserta didik memiliki motivasi untuk ikut serta dalam proses belajar (Riswiarti, 2021; Yunaili & Riyanto, 2020). Dengan demikian, pesan yang ingin guru sampaikan bisa lebih efektif diterima oleh siswa. Media kartu kata bergambar pada kegiatan belajar tentunya juga sangat praktis untuk digunakan mengingat ukuran kartu kata bergambar tersebut dapat dengan mudah dibawa dan diletakkan disuatu tempat (Amini & Suyadi, 2020; Nida, Parmiti, & Sukmana, 2020). Penggunaan media pembelajaran kartu kata bergambar tentunya sangat cocok dipadukan dengan berbagai metode dan model pembelajaran, seperti metode bermain yang tentunya sangat cocok digunakan pada kelas rendah khususnya pada kelas II SD. Media kartu kata bergambar dalam memfasilitasi peserta didik untuk mempelajari kosakata Bahasa Indonesia memiliki tingkat kepentingan yang tinggi. Ini disebabkan oleh kemampuan media kartu kata bergambar dalam mendukung guru untuk menyajikan makna kata-kata Bahasa Indonesia yang memiliki sifat abstrak (Asmonah, 2019; Purwanti, 2018). Dengan media ini, siswa memiliki kesempatan untuk menggambarkan secara visual objek yang mereka pelajari, termasuk kosakata-kosakata umum.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa (Ritonga & Aufa, 2023; Yunaili & Riyanto, 2020). Kartu kata bergambar dapat membantu memperkaya kosakata dan meningkatkan keterampilan bahasa, terutama pada tingkat awal pembelajaran bahasa. Siswa

dapat dengan cepat mengidentifikasi, mengingat, dan menggunakan kata-kata baru (Amini & Suyadi, 2020; Riswiarti, 2021). Penelitian lainnya menyatakan bahwa dengan media kartu bergambar siswa menjadi lebih semangat untuk belajar sehingga media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa (Daeni, 2020; Sabri & Dalimunthe, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media kata kartu bergambar berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai penerapan media kata kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Sehingga berdasarkan belakang tersebut, kajian ini memiliki tujuan guna mencari tahu pengaruh media pembelajaran kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia siswa kelas II SD yang akan ditinjau berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

2. METODE

Kajian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) dengan jenis desain *Non-Equivalent Control Group Design* yang secara visual ditunjukkan berdasarkan Gambar 1.



Gambar 1. Visualisasi *Non Equivalent Control Group Design*

Dalam kajian ini, *pretest* diberikan untuk kelompok kontrol serta eksperimen. *Pretest* hanya dilaksanakan selaku penyeragaman kelompok. Teknik yang dipergunakan untuk menyetarakan populasi yaitu mempergunakan analisis varian satu jalur (Anava A). Kemudian diberi perlakuan, yakni dengan memberi kegiatan belajar dengan mempergunakan media pembelajaran kartu kata bergambar kepada kelompok eksperimen serta tidak menggunakan media pembelajaran kartu kata bergambar terhadap kelompok kontrol. Selanjutnya sesudah diberi perlakuan, dilaksanakan *posttest* guna mencari tahu kemampuan penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia. Dalam kajian ini, data yang dianalisa yakni data penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia siswa. Dalam mengumpulkan data tersebut, digunakan tes untuk memperolehnya yakni tes penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia. Sebelum menyajikan tes untuk peserta didik, akan dilaksanakan pengujian kelayakan dari instrumen yang dipergunakan yakni melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, indeks kesukaran. Untuk mengestimasi validitas butir tes penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia berwujud pilihan ganda (objektif) mempergunakan formula koefisien *product moment correlation*. Pengujian reliabilitas butir soal mempergunakan formula Kuder Richardson (K-R. 20). Kisi-kisi instrumen tes soal pilihan ganda disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Soal
Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural,	3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang	3.8.1 Mengidentifikasi informasi dari dongeng binatang mengenai sikap hidup rukun	4

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Soal	
dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	(fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulisan dengan tujuan untuk kesenangan.	berdasarkan kosakata umum kelas kata benda.	4	
		3.8.2 Mengidentifikasi informasi dari dongeng binatang (fabel) mengenai sikap hidup rukun berdasarkan kosakata umum kelas kata kerja.		
		3.8.3 Mengidentifikasi informasi dari dongeng binatang (fabel) mengenai sikap hidup rukun berdasarkan kosakata umum kelas kata sifat.		4
		3.8.4 Mengidentifikasi informasi dari dongeng binatang (fabel) mengenai sikap hidup rukun berdasarkan kosakata umum kelas kata ganti.		2
		3.8.5 Menjelaskan informasi dari dongeng binatang (fabel) mengenai sikap hidup rukun berdasarkan kosakata umum kelas kata benda.		4
		3.8.6 Menjelaskan informasi dari dongeng binatang (fabel) mengenai sikap hidup rukun berdasarkan kosakata umum kelas kata kerja.		5
		3.8.7 Menjelaskan informasi dari dongeng binatang (fabel) mengenai sikap hidup rukun berdasarkan kosakata umum kelas kata sifat.		5
		3.8.8 Menjelaskan informasi dari dongeng binatang (fabel) mengenai sikap hidup rukun berdasarkan kosakata umum kelas kata ganti.		2
Jumlah			30	

Analisis data yang dipergunakan pada kajian ini ialah analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang akan ditampilkan pada statistik deskriptif ialah pengalkulasian rerata, median, standar deviasi, varians serta modus. Analisis statistik inferensial dipergunakan dalam pengujian hipotesis yakni mempergunakan uji-t. Sebelumnya akan dilaksanakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas sebaran data. Pengujian normalitas mempergunakan *Chi-Square*, sedangkan pengujian homogenitas mempergunakan uji F. adapun hipotesis yang diujikan berbunyi "terdapat perbedaan secara signifikan penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan mempergunakan media pembelajaran kartu kata bergambar dengan kelompok siswa yang

tidak dibelajarkan dengan mempergunakan media pembelajaran kartu kata bergambar siswa kelas II SD".

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil uji normalitas distribusi data *pretest* serta *posttest* pada kajian ini disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Uji Normalitas Distribusi Data *Pretest*

No.	Kelompok Data	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i> Eksperimen	10,52	11,07	Normal
2	<i>Pretest</i> Kontrol	10,51	11,07	Normal

Tabel 3. Uji Normalitas Distribusi Data *Posttest*

No.	Kelompok Data	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
1	<i>Posttest</i> Eksperimen	10,72	11,07	Normal
2	<i>Posttest</i> Kontrol	6,54	11,07	Normal

Berlandaskan pada hasil pengalkulasian dengan mempergunakan formulasi *Chi-Square*, didapat hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelompok memiliki distribusi yang normal. Sehingga bisa dilanjutkan dengan pengujian homogenitas. Hasil Uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas Sebaran Data

No	Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i>	1,13	1,96	Homogen
2	<i>Posttest</i>	1,19	1,96	Homogen

Berdasarkan tabel tersebut, varians data penguasaan kosakata umum Bahasa Indonesia kedua kelompok ialah homogen. Hasil pengujian hipotesis mempergunakan uji-t disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis

Kelompok	Banyak subjek (n)	Rata-rata skor post test	Varians (s^2)	Derajat Kebebasan	t_{hitung}	t_{tabel} (t.s. 5%)
Eksperimen	28	23,53	15,68	51	8,78	1,67
Kontrol	25	14,4	13,17			

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa t_{hitung} 8,78 pada taraf *Sig* 0,05 (5%) didapatkan t_{tabel} ialah 1,67. Hal ini mengindikasikan bahwasanya $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Maka bisa ditarik simpulan bahwasanya ada perbedaan secara signifikan media pembelajaran kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata umum Bahasa Indonesia siswa kelas II SD.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan mempergunakan kartu kata bergambar dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan mempergunakan media kartu kata bergambar pada siswa kelas II SD. Perbedaan secara signifikan penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia kelompok eksperimen serta kontrol terjadi dikarenakan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan ketika kegiatan belajar. Kelompok eksperimen dibelajarkan mempergunakan media pembelajaran kartu kata bergambar memiliki rerata yang unggul dibanding dengan kelompok kontrol yang tidak dilakukan pembelajaran dengan mempergunakan media kartu kata bergambar yang mempunyai rerata yang lebih rendah. Berlandaskan hal tersebut, bisa disimpulkan bahwasanya penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia kelompok peserta didik dengan aktivitas belajar mempergunakan media kartu kata bergambar dengan kelompok peserta didik yang tidak melakukan kegiatan belajar dengan mempergunakan media kartu kata bergambar menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan. Adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwasanya ada pengaruh media pembelajaran kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata umum Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SD.

Media pembelajaran berfungsi selaku alat perantara yang dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan, materi, atau informasi untuk penerima pesan dengan tujuan untuk mengurangi potensi hambatan dalam proses komunikasi (Amini & Suyadi, 2020; Yunaili & Riyanto, 2020). Hal ini memiliki maksud supaya pesan yang diteruskan oleh pengirim mampu mencapai penerima pesan dengan efektif dan efisien, sehingga tujuan aktivitas belajar bisa dicapai. Maka dari itu, keberadaan media pembelajaran harapannya dapat membantu mengatasi potensi hambatan yang mungkin timbul. Kartu kata bergambar merupakan media pembelajaran visual dua dimensi berwujud kartu yang didalamnya mengandung gambar beserta kata yang berhubungan dengan pokok bahasan untuk meneruskan informasi kepada penerima (Daeni, 2020; Ritonga & Aufa, 2023). Dengan mempergunakan media tersebut tentu aktivitas belajar tidak terasa membosankan dan tentu menjadi lebih menyenangkan. Melalui media pembelajaran tersebut peserta didik lebih mudah untuk mengerti apa makna dari sebuah kata dan sangat membantu siswa untuk mengetahui kosakata yang diperlukan dalam Bahasa Indonesia. Tentunya, media kartu kata bergambar bisa memfasilitasi pendidik untuk menyajikan makna dari kosakata Bahasa Indonesia yang memiliki sifat abstrak.

Dengan mempergunakan media pembelajaran kartu kata bergambar dalam pembelajaran mampu menumbuhkan penguasaan kosakata umum Bahasa Indonesia siswa. Penggunaan media kartu kata bergambar dalam pembelajaran dapat memiliki berbagai pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Media ini dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Amini & Suyadi, 2020; Nida et al., 2020). Siswa dapat lebih banyak berpartisipasi dalam diskusi atau aktivitas yang melibatkan penggunaan kartu kata bergambar. Penggunaan gambar dapat memberikan stimulasi visual yang membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman. Ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat informasi yang dipelajari. Gambar dapat membantu mengubah konsep abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret dan mudah dipahami. Ini membantu siswa dalam memahami konsep yang mungkin sulit dipahami hanya dengan teks (Hasnidar, 2021; Riswiarti, 2021). Dengan media kartu kata bergambar dapat digunakan untuk merangsang kreativitas siswa, terutama ketika mereka diminta membuat cerita, menyusun kalimat, atau menggabungkan kartu-kartu menjadi rangkaian ide yang lebih besar.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa (Ritonga & Aufa, 2023; Saputri, Sari, Oktaviarini, & Sari, 2022). Kartu kata bergambar dapat membantu memperkaya kosakata dan

meningkatkan keterampilan bahasa, terutama pada tingkat awal pembelajaran bahasa. Siswa dapat dengan cepat mengidentifikasi, mengingat, dan menggunakan kata-kata baru (Amini & Suyadi, 2020; Riswiarti, 2021). Penelitian lainnya menyatakan bahwa dengan media kartu bergambar siswa menjadi lebih semangat untuk belajar sehingga media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa (Daeni, 2020; Sabri & Dalimunthe, 2021). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan media pembelajaran kartu kata bergambar yang digunakan dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa. Sehingga implikasi dari penelitian ini diharapkan guru mampu mengetahui kondisi dan karakter siswa, sehingga mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, agar minat dan motivasi siswa untuk belajar dapat meningkat.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, bisa ditarik simpulan bahwasanya penggunaan media kartu kata bergambar berpengaruh terhadap penguasaan kosakata umum muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini ditinjau dari hasil *posttest* yang menampilkan adanya peningkatan setelah dibandingkan dengan hasil *pretest*.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, I. B. K. R. (2021). Video Pembelajaran Bernuansa Problem Based Learning dengan Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 127. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32208>.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Anggraini, S. Y., A.R., S., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 145–151. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1070>.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>.
- Daeni, E. I. (2020). Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Di Kelompok B2 Tk Darussalam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 500–503. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.503>.
- Fauzi, H. N., & Rosliyah, Y. (2020). Persepsi Pembelajar terhadap Media Kamus Tematik Berbasis Web bagi Pembelajar Kosakata bahasa Jepang Tingkat Dasar. *CHI'E: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 8(1), 25–32. <https://doi.org/10.15294/chie.v8i1.35752>.
- Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan

- Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. <https://doi.org/10.32502/jbs.v4i1.2332>.
- Hasnidar. (2021). Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTsN Palopo. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.58230/27454312.105>.
- Khatrin, K., & Abdurrahman, A. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang. *JPBSI; Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1). <https://doi.org/10.24036/108271-019883>.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>.
- 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), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>.
- Munir, A., Arief Nur Wahyudi, & Aba Sandi Prayoga. (2021). Pendekatan Model Discovery Learning dalam Keterampilan Teknik Shooting Permainan Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2). <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.190>.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Purwanti, T. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Geneng Jepara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 100. <https://doi.org/10.30659/j.5.2.100-105>.
- Putri Deapalupi, A., & Susanto, E. (2021). Kesesuaian Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Tema Indahnnya Kebersamaan SD/MI. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6(1), 16–24. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v6i1.2604>.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v9i2.6221>.
- Riswiarti, L. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 dengan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 15–30. <https://doi.org/10.36653/educatif.v3i2.44>.
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). Pengaruh media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1). <https://doi.org/10.29210/1202323056>.
- Sabri, & Dalimunthe, E. M. (2021). Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3719>.

- Saputri, E., Sari, M., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn Ii Ringinpitu. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 277–284. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>.
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>.
- Yolantia, C., Artika, W., Nurmaliah, C., Rahmatan, H., & Muhibbuddin, M. (2021). Penerapan Modul Problem Based Learning terhadap Self Efficacy dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(4), 631–641. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.21250>.
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 143–148. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>.
- Yunaili, H., & Riyanto. (2020). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18282>.