

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA MENGGUNAKAN KARTU HURUF PADA PESERTA DIDIK KELAS I SD N SIDEM 01

YULIANA
SD N Sidem 01
e-mail: yuliaapriliani.ya@gmail.com

ABSTRAK

Kosakata adalah bagian yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Maka sebagai guru dituntut agar bisa menerapkan strategi ataupun media yang tepat agar memperoleh hasil belajar yang optimal. Namun dalam pembelajaran di kelas I masih banyak terdapat peserta didik yang nilai hasil belajarnya rendah karena peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Langkah yang diambil untuk perbaikan adalah dengan penerapan media "Kartu Huruf". Penelitian ini terbagi menjadi 2 siklus. Setiap siklus dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah Peserta didik Kelas I SD N Sidem 01, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik 19. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan "Kartu Huruf" dapat meningkatkan prestasi belajar, yaitu tercapainya nilai yang memuaskan sehingga peserta didik dinyatakan tuntas mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut terbukti dengan adanya data yang diperoleh bahwa rata-rata hasil prestasi belajar peserta didik pada pra siklus dengan nilai 65, pada siklus I meningkat menjadi 75 dan pada siklus II meningkat rata-rata nilainya menjadi 85 kategori baik. Peserta didik dinyatakan tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di kemampuan kosakata sesuai materi pembelajaran.

Kata Kunci : Kartu Huruf, Kemampuan kosakata dan Prestasi Belajar.

ABSTRACT

Vocabulary is a very important part of learning Indonesian, especially for first grade elementary school students. So as a teacher it is required to be able to apply the right strategy or media in order to obtain optimal learning results. But in learning in class I there are still many students whose learning outcomes are low because students are less active in participating in learning. The steps taken for improvement are the application of "Letter Cards" media. This research is divided into 2 cycles. Each cycle begins with planning, action, observation, and reflection. The research subjects were Class I students at SD N Sidem 01, Gondang District, Tulungagung Regency for the 2022/2023 academic year with a total of 19 students. Based on the research results, the use of "Letter Cards" can improve learning achievement, namely achieving satisfactory grades so that students declared complete following Indonesian language learning. This is proven by the data obtained that the average student achievement results in the pre-cycle with a value of 65, in cycle I increased to 75 and in cycle II increased the average value to 85 in the good category. Students are declared complete in learning Indonesian, especially in vocabulary skills according to learning material.

Keywords: Letter Cards, Vocabulary Ability and Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, terlebih lagi di era milenial sekarang ini. Oleh karena itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi, hal tersebut tertuang dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat 1 - 5.

Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh seorang guru. Hubungan antara guru, peserta didik dan materi pembelajaran saling berkaitan (Praheto & Sayekti, 2021). Keberhasilan peserta didik dalam belajar terletak pada upaya guru (Dwi Rezeki et al., 2021). Sehingga perlu renungan, pemikiran dan kerja keras untuk dapat memecahkan pemikiran yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Kekayaan kosakata pada anak sangat dibutuhkan agar anak lebih bisa bersosialisasi dalam berbagai situasi dan kondisi baik pada saat di lingkungan sekolah maupun di masyarakat sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Dengan berbagai upaya dapat meningkatkan keterampilan anak didik dalam berbahasa salah satunya berbicara yang diawali dengan memperbanyak kosakata bahasa (Rosa & Nartani, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan lapangan, peserta didik kelas I di SD N Sidem 01, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah, karena peserta didik yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) masih kurang dari 80%. Hal tersebut terlihat dari skor yang diperoleh dari pelaksanaan Sumatif dengan skor ≥ 70 hanya sebanyak 10 peserta didik dari 19, atau sebanyak 53% yang dapat mencapai daya serap materi pelajaran. Sedangkan 47% atau sebanyak 9 peserta didik belum mencapai daya serap materi karena nilainya hanya berkisar 50 – 60. Kesalahan yang terjadi khususnya banyak terjadi dibagian soal yang menyangkut kosakata. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penguasaan kosakata peserta didik masih rendah. Kurangnya penguasaan kosakata tersebut menunjukkan masih terdapat kendala yang dapat mengganggu tercapainya KKTP yang maksimal serta mengakibatkan peserta didik tidak terampil dalam berbahasa.

Kendala yang muncul pada proses pembelajaran disebabkan karena kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum bervariasi. Kondisi ini membuat peserta didik tidak terampil dalam berbahasa serta tidak menggunakan kata yang sesuai dengan konteksnya, sehingga menyebabkan penguasaan kosakata khususnya penggunaan kata dan makna istilah masih lemah dan belum maksimal.

Pada dasarnya anak di kelas 1 masih pada tahap berpikir konkret, sehingga media yang digunakan juga harus sesuai dengan dunia anak. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan maknainya (Soenjono Dardjowidjojo, 2003: 300). Dengan media kartu huruf (flashcard) yang sudah tidak asing dan sangat familiar di masyarakat ini, anak dapat belajar mengenal huruf secara nyata karena tidak hanya mengamati abjad dengan mengoptimalkan otak kirinya saja, namun dengan ilustrasi gambar dan warna menarik yang analog dengan bunyi huruf awal dapat menstimulasi otak kanan anak sehingga informasi yang terserap melibatkan kedua belah otak yang akhirnya akan masuk pada long term memory, tidak hanya pada neokorteks. (Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum, 2017). Media ini memiliki peran dalam membantu memudahkan anak dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia dan kemampuan membaca. Pemilihan gambar-gambar pada kartu huruf dalam pembelajaran pun harus memperlihatkan sasaran yang harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Jadi salah satu upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang dapat dilakukan di SD N Sidem 01 adalah dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan media yang berisi kartu huruf. Media pembelajaran ini mengandalkan Kartu Huruf yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis dan teman sejawat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Kosakata Menggunakan Kartu Huruf Pada Peserta Didik Kelas I SD N Sidem 01 Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Semester I Tahun Pelajaran 2022/2023*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (*PTK-Classroom based action research*). Penelitian ini dibagi dalam dua siklus yang disesuaikan dengan alokasi waktu dan kompetensi dasar yang hendak dicapai. Masing-masing siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, refleksi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang akurat adalah: (1) Kepala sekolah, (2) Guru kelas / Teman Sejawat, dan (3) Peserta didik SD N Sidem 01 sebagai sumber data utama Subjek penelitian dengan jumlah 19 peserta didik yang terdiri dari: 8 laki-laki dan 11 perempuan pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023, yang memiliki karakteristik heterogen.

Penelitian ini berlokasi di SD N Sidem 01 Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung. Lokasi penelitian dipilih dengan pertimbangan peneliti merupakan salah satu pengajar di sekolah tersebut, sehingga peneliti lebih paham dengan situasi dan kondisi didalamnya. Selain itu di SD N Sidem 01 terdapat masalah terkait pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan keadaan yang ingin diteliti oleh penulis.

Penelitian dilakukan pada pelajaran Bahasa Indonesia semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 dan dilaksanakan pada bulan Oktober 2022 yang terbagi dalam 2 siklus, yaitu: (1) Tahap Pra Siklus pada tanggal 10 s/d 12 Oktober 2022, (2) Siklus I pada tanggal 17 s/d 19 Oktober 2022, dan (3) Siklus II pada tanggal 24 s/d 26 Oktober 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Ada tiga data observasi yang diperoleh melalui pengamatan siklus yaitu: (1) keaktifan (2) keberanian (3) kerjasama.

a. Catatan Hasil Observasi Aktivitas / Sikap Peserta didik

Aktivitas/sikap peserta didik selama proses pembahasan soal diamati dan dicatat hasilnya seperti dalam table berikut:

Tabel 1. Nilai Observasi Siklus 1

No	Nama Peserta didik	Perubahan Tingkah Laku											
		Keaktifan				Keberanian				Kerjasama			
		TT	MT	MB	SM	TT	MT	MB	SM	TT	MT	MB	SM
1	Allsha		✓					✓				✓	
2	Assyfa			✓					✓				✓
3	Aura		✓					✓				✓	
4	Fahma			✓					✓				✓
5	Doris			✓					✓				✓
6	Gizel			✓					✓				✓
7	Felicia			✓					✓				✓
8	Gebriel			✓					✓				✓
9	Haiz		✓					✓				✓	
10	Tifa			✓					✓				✓
11	Mila			✓					✓				✓
12	Fariz			✓					✓				✓
13	Fajar		✓						✓				✓
14	Hafid			✓					✓				✓
15	Fathur			✓				✓				✓	
16	Salsa			✓				✓				✓	
17	Andika		✓					✓				✓	

18	Danu		✓			✓				✓	
19	Zunna		✓					✓			✓

Keterangan:

TT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

b. Catatan Lain

Selama proses tindakan pada siklus diperoleh data penunjang lain sebagai berikut: (a) Peserta didik masih merasa kesulitan untuk menyusun kartu huruf menjadi sebuah kata. (b) Suasana kelas terlihat masih bingung karena anak kurang terbiasa. (d) Kurangnya pemahaman peserta didik dalam menyusun kartu huruf menjadi kata bermakna. (e) Terlalu banyaknya jumlah anggota dalam 1 kelompok yang menyebabkan kurang efisiennya kegiatan. (f) Ketika pembahasan materi/soal, peserta didik banyak yang masih enggan untuk bertanya dan menjawab.

c. Hasil Belajar Peserta didik Dalam Uji Kompetensi

Setelah dicek / koreksi hasil nilai yang diperoleh peserta didik tersaji dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Nilai Tes Tulis Siklus 1

NO	Nama	Nilai	KKM	Ket
1	Allsha Ayudea Rahmadani	75	70	T
2	Assyfa Rizqi Nur Fauziah	80	70	T
3	Aura Jasmine	75	70	T
4	Danisha Fahma Sania	85	70	T
5	Doris Mhuza Irawan	75	70	T
6	Fania Gisel Novianandika	55	70	TT
7	Felicia Avril Zevana	60	70	TT
8	Gebriel Kimberly	80	70	T
9	Haiz Aidil Shaputra	80	70	T
10	Latifatul Azani	75	70	T
11	Mila Safira Anggraini	85	70	T
12	Mohammad Fariz Setiawan	65	70	TT
13	Muhammad Fajar Nurrohman	55	70	TT
14	Muhammad Hafid Setiawan	55	70	TT
15	Muhammad Yogi Fathur Nawas	100	70	T
16	Salsa Citra Anggia	95	70	T
17	Wahyu Andika	55	70	TT
18	Wildan Ardana Wijoyo	85	70	T
19	Zunna Naili Rizqil Maula	60	70	TT
Jumlah		1395		
Rata-rata		73	70	
Nilai Tertinggi		100	70	
Nilai Terendah		55	70	

Sumber: data diolah

Rata-rata perolehan nilai hasil kegiatan permainan Kartu Huruf adalah sudah mencapai 70 yang berarti rata-rata nilainya cukup bagus. Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas 70 ada 13 peserta didik, yang berarti 73 % dari sejumlah 19 Peserta didik memiliki nilai di atas taraf penguasaan konsep yang diberikan. Namun secara individual, masih ada beberapa peserta didik (6 peserta didik) belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 70.

4. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada akhir siklus I telah diperoleh gambaran bahwa peserta didik sudah sedikit merasa senang mengikuti kegiatan permainan Kartu Huruf dibanding dengan latihan soal yang biasa dilakukan. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat permasalahan antara lain: (a) Terlalu banyaknya anggota dalam 1 kelompok sehingga kurang efisien dalam kegiatan menyusun kata. (b) Kurangnya pemahaman anak dalam kegiatan menyusun kata karena anak masih terbiasa menerima pembendaharaan kosakata dalam bentuk jadi sehingga anak yang belum bias membaca dan menulis secara lancer masih kesulitan untuk menyusun kata bermakna.

Pada siklus kedua tindakan dilaksanakan berdasarkan refleksi hasil siklus pertama. Berdasarkan hambatan yang terjadi pada siklus pertama yaitu terlalu banyaknya anggota dalam 1 kelompok dan kurangnya pemahaman peserta didik dalam menyusun kosakata yang bermakna.

Aktivitas peserta didik selama proses pembahasan pertanyaan/soal pada siklus kedua diamati dan dicatat hasilnya seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Nilai Observasi Siklus 2

No	Nama Peserta didik	Perubahan Tingkah Laku											
		Keaktifan				Keberanian				Kerjasama			
		TT	MT	MB	SM	TT	MT	MB	SM	TT	MT	MB	SM
1	Allsha			√				√					√
2	Assyfa			√				√					√
3	Aura			√				√					√
4	Fahma			√				√					√
5	Doris			√				√					√
6	Gizel			√					√				√
7	Felicia			√				√					√
8	Gebriel			√				√					√
9	Haiz			√				√					√
10	Tifa			√					√				√
11	Mila				√			√					√
12	Fariz			√				√					√
13	Fajar				√			√					√
14	Hafid			√					√				√
15	Fathur			√				√					√
16	Salsa			√				√					√
17	Andika			√				√					√
18	Danu			√				√					√
19	Zunna			√				√					√

Keterangan:

TT : Belum Terlihat	MT : Mulai Terlihat
MB : Mulai Berkembang	SM : Sudah Membudaya

(1) Hasil Observasi Secara Umum

Selama proses tindakan pada siklus kedua diperoleh gambaran sebagai berikut: (a) selama proses kegiatan secara berkelompok, peserta didik lebih berani dan semangat dalam menjawab pertanyaan, (b) semua peserta didik tuntas menjawab pertanyaan, (c) kecepatan dalam menjawab pertanyaan semakin bagus, (d) peserta didik lebih antusias dalam kegiatan karena tingkat kerjasama dalam menyusun kartu huruf semakin meningkat.

(2) Perolehan Nilai Hasil Uji Kompetensi

Setelah dikoreksi, hasil nilai yang diperoleh peserta didik tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4. Nilai Tes Tulis Siklus 2

NO	Nama	Nilai	KKM	Ket.
1	Allsha Ayudea Rahmadani	80	70	T
2	Assyfa Rizqi Nur Fauziah	85	70	T
3	Aura Jasmine	80	70	T
4	Danisha Fahma Sania	85	70	T
5	Doris Mhuza Irawan	75	70	T
6	Fania Gisel Novianandika	65	70	TT
7	Felicia Avril Zevana	75	70	T
8	Gebriel Kimberly	90	70	T
9	Haiz Aidil Shaputra	90	70	T
10	Latifatul Azani	80	70	T
11	Mila Safira Anggraini	90	70	T
12	Mohammad Fariz Setiawan	75	70	T
13	Muhammad Fajar Nurrohman	60	70	TT
14	Muhammad Hafid Setiawan	70	70	T
15	Muhammad Yogi Fathur Nawas	100	70	T
16	Salsa Citra Anggia	100	70	T
17	Wahyu Andika	75	70	T
18	Wildan Ardana Wijoyo	90	70	T
19	Zunna Naili Rizqil Maula	75	70	T
Jumlah		1540		
Rata-rata		81	70	
Nilai Tertinggi		100	70	
Nilai Terendah		60	70	

Sumber : data diolah

Rata-rata perolehan nilai hasil latihan Kegiatan menggunakan Kartu Huruf adalah 81. Dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas 70 ada 17 peserta didik, yang berarti 89 % dari sejumlah 19 peserta didik memiliki nilai diatas taraf penguasaan konsep yang diberikan guru, dan masih ada satu peserta didik yang belum mencapai KKTP.

(3) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada akhir siklus kedua telah diperoleh gambaran bahwa, peserta didik sudah merasa senang mengikuti permainan Kartu Huruf dan berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai uji kompetensi masing-masing peserta didik.

Berdasarkan pengamatan ketika pelaksanaan dan pembahasan yang kedua ini sebagian besar peserta didik mempunyai minat yang tinggi/termotivasi sehingga peserta didik bertambah percaya diri dalam kegiatan permainan Kartu Huruf. Hal tersebut dikarenakan jumlah anggota kelompok yang dkkurangi sehingga hampir semua peserta didik ikut andil dalam penyusunan kartu huruf menjadi kosakata bermakna.

Dengan data tersebut dirasakan bahwa tujuan penelitian sudah tercapai pada siklus kedua. Oleh sebab itu, peneliti memandang penelitian tindakan kelas ini berakhir pada siklus kedua. Untuk menunjang data selama proses siklus pertama dan kedua, gambaran kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data secara diskriptif implementasi permainan Kartu Huruf menunjukkan peningkatan aktivitas belajar peserta didik dan peningkatan hasil nilai uji kompetensi. Hal ini berarti bahwa kegiatan permainan Kartu Huruf bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Sesuai dengan penjelasan di atas bahwa pembelajaran tersebut mengaktifkan peserta didik untuk berfikir dan berusaha sendiri sesuai dengan rumusan masalah. Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis data dapat dibahas 2 hal yaitu:

(1) Peningkatan keberanian peserta didik atau aktivitas peserta didik yang menyenangkan ketika mengikuti permainan Kartu Huruf sesuai dengan pendapat Gibbs dan Mulyasa (2007) bahwa, berdasarkan berbagai penelitian menyimpulkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik dapat dikembangkan dengan memberikan kepercayaan, komunitas yang bebas, pengarahan diri, dan tidak terlalu ketat, serta rasa percaya diri dikembangkan, diberi kesempatan berkomunikasi ilmiah secara bebas terarah. Berdasarkan prinsip di atas pelaksanaan pembelajaran akan lebih efektif dapat membantu peserta didik untuk mengenal tujuan yang ingin dicapai. Samekto S. Sastrosudirjo (Sutaryono), 1999:26 menyatakan beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan permainan kartu huruf yaitu sebagai berikut: (1) Merangsang Anak Belajar secara Aktif. (2) Melatih siswa memecahkan persoalan melalui permainan kartu huruf, anak-anak mampu memecahkan persoalan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf, karena dengan permainan kartu huruf anak – anak dapat belajar dengan mudah tentang bentuk – bentuk huruf. (3) Timbul persaingan yang sehat antar anak penerapan permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan rasa disiplin dan menumbuhkan jiwa sportif pada diri anak – anak, sehingga dapat membangun persaingan yang sehat antar anak – anak. (4) Menumbuhkan Sikap Percaya Diri pada Anak.

(2) Peningkatan hasil belajar melalui Kartu Huruf

a. Peningkatan Aktivitas Peserta didik ketika Mengikuti permainan Kartu Huruf

Berdasarkan data observasi tentang aktivitas peserta didik ketika pembahasan pertanyaan/soal terlihat jelas bahwa terjadi kenaikan yang cukup baik antara siklus I dan II. Sesuai dengan pendapat Nurjannah (2016) dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu huruf bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata. Arsini dan Maria (2022) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa Berdasarkan hasil uji para ahli dan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu kata dan kartu gambar yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi kosakata bahasa Indonesia.

Selain itu, dari sisi lain ketika kegiatan berlangsung peserta didik terlihat senang. Mereka merasa senang sekali ketika bisa mernyusun huruf menjadi kata bermakna. Suasana ketika kegiatan sangat kondusif, peserta didik sangat antusias ketika mencari huruf – huruf yang akan disusun yang diselingi dengan canda tawa peserta didik pada saat kerja kelompok.

Dengan kerja sama dengan teman, anak tidak tegang dan dapat menikmati dengan santai/nyaman, sehingga secara tidak langsung materi yang disampaikan berkesan kepada seluruh peserta didik. Ketika pembahasan hasil uji kompetensi, tampak sebagian besar peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan. Disamping itu jika ada jawaban yang kurang tepat dari teman lain, mereka sangat antusias untuk memberikan jawaban dan pendapatnya. Hal ini menunjukkan bahwa mereka merasa senang dengan kegiatan pembelajaran tersebut.

b. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Kartu Huruf

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan permainan Kartu Huruf hasil belajar peserta didik meningkat dari Siklus I dan Siklus II sebesar 52 % Peningkatan tersebut dari aspek rata-rata kelas.

Secara garis besar hasil perbaikan pembelajaran terhadap peserta didik SD N Sidem 01 mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang kosakata pada Bab 3 *Awas Kuman* dapat kita lihat pada diagram batang sebagai berikut :

Indikator yang jelas terbaca dari penelitian perbaikan pembelajaran ini adalah meningkatnya prestasi belajar peserta didik, tingkat pemahaman peserta didik, serta nilai tertinggi dan terendah yang berhasil dicapai oleh peserta didik. Peserta didik yang memiliki kekurangan dapat belajar melalui tutor sebaya, ini adalah suatu hal yang menguntungkan karena mereka tidak segan untuk bertanya karena temannya sendiri yang membantu dalam proses pembelajaran. Evi, dkk. (2022) juga menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media kartu huruf pada tema hidup rukun subtema hidup rukun di rumah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

Dengan berakhirnya Siklus II, peneliti merasakan bahwa penerapan permainan Kartu Huruf dapat meningkatkan aktivitas, keberanian peserta didik dan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan prosentase=nilai aktivitas dan hasil belajar sebagaimana tersaji dalam pembahasan/diagram di atas.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pelaksanaan permainan kartu huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD N Sidem 01 dapat dilaksanakan dengan baik. Sehingga, pembelajaran dapat berlangsung efektif. Terbukti nilai pada kondisi awal ketuntasan belajar tercapai 53% dengan kategori tidak berhasil dan pembelajaran dinyatakan tidak efektif. Setelah diadakan tindakan siklus I terjadi peningkatan ketuntasan siswa menjadi 75% dan pada siklus II menjadi 90% dengan kategori sangat baik dan pembelajaran dinyatakan efektif.
2. Penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan prestasi belajar yaitu dapat mencapai nilai yang memuaskan sehingga siswa dinyatakan tuntas mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam peningkatan kosakata dengan sangat baik. Terbukti dengan adanya data yang diperoleh bahwa hasil prestasi belajar siswa rata-rata pada pra siklus dengan nilai 65, pada siklus I meningkat menjadi 73 dan pada siklus II meningkat rata-rata nilainya menjadi 81 kategori baik dan siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada peningkatan kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono, dan John Elliot. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). *Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Dwi Rezeki, Y., Trisniawati, T., & Titi Muanifah, M. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bumirejo*. TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 8(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11102>
- E.Mulyasa. (2007).*Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurjannah, Nurjannah. "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II Sdn 5 Soni." *Jurnal Kreatif Tadulako*, vol. 4, no. 8, 2016.

- Pangastuti, R., & Hanum, S. (2017, June 20). *Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51-66. <https://doi.org/https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. (2021). *Metode 2M2Pr Berbasis Quantum Learning Dan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 7(3), 1228–1233. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i3.10232>
- Purba, E. Y. ., Lumbantobing, M. T. ., & Sirait, E. M. . (2022). *Pengaruh Media Kartu Huruf terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Hidup Rukun di Rumah Siswa Kelas 2 SD Negeri 124385 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2022/2023*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(5), 6428–6439. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7726>
- Rosa, E., & Nartani, C. I. (2020). *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas III Sdn Kintelan 2*. Yogyakarta. TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 6(3), 885.
- Sutaryono. (1999). *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.