

**PENGARUH MEDIA KARTU KATA MEMBACA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MENENTUKAN KATA SINONIM DAN
ANTONIM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SD SWASTA CERDAS BANGSA**

***THE EFFECT OF WORD CARD READING MEDIA AS AN INSTRUCTIONAL
TOOL ON FOURTH-GRADE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN
IDENTIFYING SYNONYMS AND ANTONYMS AT CERDAS
BANGSA PRIVATE ELEMENTARY SCHOOL***

Melva Agita Br Tarigan¹⁾, RL Holmes Parhusip²⁾, Ulfah Sari Rezeki³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Medan Jl. Ngumban
Surbakti No. 18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara, 20132,
Indonesia.

holmesphsp720@gmail.com²⁾, ulfahsari6@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Swasta Cerdas Bangsa akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dan bervariasi. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kata membaca dalam menentukan kata sinonim dan antonim terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan *desain quasi-experiment (pretest-posttest* kelompok) yang melibatkan 50 siswa kelas IV-A dan IV-B. Kelas eksperimen menggunakan media Kartu Kata Membaca, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai pada kedua kelas, dengan rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi. Uji hipotesis menunjukkan thitung (2,389) > ttabel (2,010), sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Kartu Kata Membaca terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulannya, media Kartu Kata Membaca berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim pada siswa kelas IV SD Swasta Cerdas Bangsa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Kartu Kata.

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes in Indonesian language among fourth-grade students at Cerdas Bangsa Private Elementary School due to the limited and less varied use of instructional media. The study aimed to determine the effect of using Word Card Reading Media in learning synonyms and antonyms

on students' learning outcomes. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 50 fourth-grade students divided into two classes (IV-A and IV-B). The experimental class was taught using Word Card Reading Media, while the control class received conventional instruction without the media. The results showed an improvement in both groups; however, the posttest mean score of the experimental class was higher than that of the control class. The hypothesis testing indicated that $t_{count} (2.389) > t_{table} (2.010)$, meaning that there was a significant effect of using Word Card Reading Media on students' learning outcomes. In conclusion, Word Card Reading Media had a positive effect on students' Indonesian language learning outcomes, particularly in determining synonyms and antonyms.

Keywords: *Learning Outcomes, Word Card Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pendapat John Dewey yang menyatakan bahwa pendidikan bukan sekadar persiapan hidup, melainkan proses kehidupan itu sendiri (*education is not preparation for life; education is life itself*). Pendidikan harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna agar peserta didik berkembang secara optimal. Secara yuridis, tujuan pendidikan nasional telah ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, terampil, serta bertanggung jawab.

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi kemampuan literasi siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan memahami kosakata, termasuk sinonim dan antonim, merupakan bagian penting dari keterampilan berbahasa. Menurut Henry Guntur Tarigan (2008), penguasaan kosakata sangat menentukan kualitas keterampilan berbahasa seseorang, karena semakin luas kosakata yang dimiliki, semakin baik pula kemampuan memahami dan mengekspresikan gagasan. Dengan demikian, kemampuan menentukan sinonim dan antonim berkontribusi langsung terhadap keterampilan membaca dan menulis siswa. Selain itu, Dale H. Schunk (2012) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena media membantu memperjelas informasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.

Hal ini diperkuat oleh teori pembelajaran dari Jerome Bruner, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat aktif melalui tahap enaktif (manipulasi langsung), ikonik (visual), dan simbolik. Media kartu kata membaca sangat relevan dengan tahap enaktif dan ikonik karena memungkinkan siswa memanipulasi dan memvisualisasikan kata secara langsung. Lebih lanjut, Edgar Dale melalui teori *Cone of Experience* menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal atau ceramah. Oleh karena itu, penggunaan media kartu kata membaca yang bersifat visual dan manipulatif diyakini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sinonim dan antonim. Dalam perspektif pembelajaran aktif, Melvin L. Silberman (2013) menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam proses berpikir dan berinteraksi.

Aktivitas bermain kartu kata yang dilakukan secara kolaboratif mendukung prinsip ini, sekaligus mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa. Dengan dukungan teori-teori tersebut, penggunaan media kartu kata membaca tidak hanya memiliki dasar empiris, tetapi juga landasan teoritis yang kuat dalam meningkatkan kemampuan menentukan kata sinonim dan antonim pada siswa sekolah dasar. Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis kartu juga telah dilakukan oleh Tamba (2023), yang menekankan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, Tamba (2023) menemukan bahwa penggunaan media berbasis permainan dan manipulatif, seperti kartu kata, tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan afektif. Lebih lanjut, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara kontekstual dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret.

Aktivitas belajar yang melibatkan manipulasi langsung terhadap media, diskusi kelompok, dan permainan edukatif terbukti meningkatkan daya ingat serta pemahaman konsep kebahasaan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Temuan

penelitian Tamba (2023) juga menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran di sekolah dasar sangat diperlukan untuk menjawab permasalahan rendahnya literasi siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata. Media kartu kata membaca menjadi salah satu alternatif strategis karena bersifat sederhana, mudah diterapkan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan media kartu kata membaca terhadap kemampuan menentukan kata sinonim dan antonim pada siswa kelas IV SD Swasta Cerdas Bangsa memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian sebelumnya, sekaligus menjadi penguatan empiris terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis kartu di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan *desain pretest-posttest control group design*. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 di SD Swasta Cerdas Bangsa. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada materi sinonim dan antonim.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Swasta Cerdas Bangsa yang berjumlah 50 siswa dan terbagi dalam dua kelas paralel. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal dan jumlah siswa. Kelas IV A (25 siswa) ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media kartu kata membaca, sedangkan kelas IV B (25 siswa) sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian berupa tes kemampuan menentukan sinonim dan antonim yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Sebelum digunakan, instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan (penyusunan instrumen dan perangkat pembelajaran), tahap pelaksanaan (pemberian pretest, perlakuan, dan posttest), serta tahap analisis data. Data dianalisis menggunakan uji statistik t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media kartu kata membaca, sedangkan variabel dependen adalah kemampuan menentukan kata sinonim dan antonim siswa kelas IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Cerdas Bangsa Kecamatan Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026 pada siswa kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 50 siswa yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest pada kedua kelas. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menentukan kata sinonim dan antonim sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media kartu kata membaca, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan penugasan tertulis. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan seperti menyapa siswa, berdoa, absensi, dan apersepsi untuk mengaitkan materi dengan pengalaman belajar sebelumnya. Selanjutnya, guru menjelaskan materi menentukan kata sinonim dan antonim menggunakan media kartu kata membaca. Siswa diberikan kesempatan untuk memanipulasi kartu, mencocokkan kata dengan sinonim atau antonimnya, serta berdiskusi dalam kelompok kecil. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Setelah kegiatan ini selesai, guru melakukan refleksi singkat dan memberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan Media Kartu Kata Membaca dalam penelitian ini memiliki landasan teoritis yang kuat. Menurut Jerome Bruner, pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif melalui tahap enaktif (belajar melalui tindakan langsung), ikonik (belajar melalui gambar/visual), dan simbolik (melalui bahasa atau simbol abstrak). Media kartu kata membaca mengintegrasikan tahap enaktif dan ikonik karena siswa secara langsung memanipulasi kartu dan melihat visualisasi kata, sehingga membantu mereka memahami konsep sinonim dan antonim secara lebih konkret.

Selain itu, teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif dan pengalaman langsung akan memberikan retensi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Pembelajaran konvensional yang dominan ceramah cenderung membuat siswa pasif,

sedangkan penggunaan kartu kata memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas langsung, diskusi, dan permainan edukatif. Dengan demikian, media kartu kata membaca tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 87,20, sedangkan kelas kontrol sebesar 77,60. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,380$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,010$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Kartu Kata Membaca terhadap kemampuan menentukan kata sinonim dan antonim siswa kelas IV.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Henry Guntur Tarigan yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata memiliki peranan penting dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Kemampuan menentukan sinonim dan antonim merupakan bagian dari penguasaan kosakata yang berkontribusi terhadap peningkatan literasi siswa secara umum. Dengan penggunaan media kartu kata, siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi memahami makna dan hubungan antar kata secara kontekstual.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Nurhanifa Tamba, yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual, manipulatif, dan berbentuk permainan mampu meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Dalam penelitiannya mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis edutainment dan permainan edukatif di sekolah dasar, Nurhanifa Tamba menemukan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan media memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep kebahasaan dan meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Media yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan media kartu kata membaca juga mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa. Selama proses pembelajaran, siswa berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam menentukan pasangan sinonim dan antonim. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Dengan demikian, media kartu kata membaca tidak hanya berdampak pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi sosial siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Kartu Kata Membaca lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan menentukan kata sinonim dan antonim. Keberhasilan ini didukung oleh teori pembelajaran konstruktivistik, pengalaman belajar langsung, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Oleh karena itu, media kartu kata membaca dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas literasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Kartu Kata Membaca memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menentukan kata sinonim dan antonim siswa kelas IV SD Swasta Cerdas Bangsa Kecamatan Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 87,20, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 77,60.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa t_{hitung} (2,380) lebih besar daripada t_{tabel} (2,010) pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Media Kartu Kata Membaca dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media kartu kata membaca terbukti lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa, khususnya dalam menentukan kata sinonim dan antonim.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak hanya menunjukkan keberhasilan dari segi aspek kognitif, tetapi juga mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, visualisasi, dan interaksi melalui media manipulatif mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media kartu kata membaca memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan dibandingkan metode ceramah, sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan makna antar kata.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran yang sederhana namun interaktif dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, media kartu kata membaca dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa, khususnya dalam penguasaan sinonim dan antonim, serta dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., dkk. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, O., dkk. (2004). *Psikologi belajar dan mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Pustaka Setia.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional media and technologies for learning*. Prentice Hall.
- Hidayat, R. (2009). *Psikologi pendidikan*. PT Grasindo.
- Lindaswari. (2020). Hasil belajar sebagai perubahan keterampilan, sikap, dan pengetahuan peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 2985–2992.
- Lingga, R. R. (2025). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi rantai makanan kelas V di SDN 065015 Medan T.P 2024/2025. *Skripsi tidak dipublikasikan*.
- Mashudi, H. (2021). *Paradigma baru belajar dan pembelajaran (Teoritis dan praktis)*. Kalimedia.
- Silberman, M. L. (2013). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*. Pearson Education.
- Sugiyono. (2025). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Tamba, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 115–124.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.