

## **PENGGUNAAN KARTU KATA DAN KARTU GAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR**

Oleh: Anjar Patri Yuliana  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta  
e-mail: [anjarpatriy@gmail.com](mailto:anjarpatriy@gmail.com)

### **Abstrak**

Kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang dapat memahami dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan efektivitas penggunaan media kartu kata dan kartu gambar pada materi kosakata bahasa Indonesia yang baik digunakan oleh siswa kelas rendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (R&D) berdasarkan dari teori sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan penelitian. 1) penyusunan media kartu kata dan kartu gambar, 2) konsistensi media kartu kata dan kartu gambar, 3) kegunaan media kartu kata dan kartu gambar. Keuntungan dari penggunaan kartu kata dan kartu gambar adalah dapat membantu mempercepat pembelajaran kosakata, dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman kosakata dengan mengaitkan kata-kata baru dengan gambar yang relevan, membantu siswa dalam dalam memperkuat antara kata-kata dan gambar, dan mudah digunakan dengan menyesuaikan topik dan tingkat kesulitan dalam pembelajaran. Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa kartu kata dan kartu gambar yang telah dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas rendah. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang digunakan untuk pemahaman siswa kelas rendah sekolah dasar terhadap materi pembelajaran.

**Kata kunci:** Kosakata; Kartu Gambar; Kartu Kata; Bahasa Indonesia

### **Abstract**

*The lack of use of media in the learning process results in students being less able to understand and enthusiastic about participating in class learning. This study aims to create the effectiveness of the use of word cards and picture cards on Indonesian vocabulary materials that are good for use by low grade students. This study uses a research development (R&D) approach based on Sugiyono's theory which is adapted to the needs of research development. 1) preparation of word card and picture card media, 2) consistency of word card and picture card media, 3) use of word card and picture card media. The advantage of using word cards and picture cards is that they can help accelerate vocabulary learning, can encourage students to participate actively during the learning process, increase vocabulary understanding by associating new words with relevant images, assist students in strengthening between words and pictures, and easy to use by adjusting the topic and level of difficulty in learning. The conclusion from the results of this study is that the word cards and picture cards that have been developed are feasible and effective for use in Indonesian language learning activities for low grade students. Therefore, the researcher suggests developing various learning media that are used to understand the learning material for low-grade elementary school students.*

**Keyword:** Vocabulary; Picture Cards; Word Cards; Indonesian

## **Pendahuluan**

Indonesia menjadi negara yang mempunyai majemuk suku bangsa, maka dari itu tentu mempunyai kosakata yang lebih bervariasi. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran pokok yang penting untuk diajarkan diseluruh jenjang Pendidikan salah satunya dijenjang sekolah dasar. Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan sentral dalam pendidikan karena mampu menjadi sarana untuk berfikir logis serta mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan sosial, intelektual, serta emosional yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam mempelajari bidang lainnya (Irwandi, 2018; Sari, 2020 dalam Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G, 2022). Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia mengajarkan empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Praheto, B. E., Andayani, A., Rohmadi, M., & Wardani, N. E., 2017). Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Hal tersebut dikarenakan bahasa merupakan alat komunikasi yang paling utama (Praheto, B. E., & Sayekti, O. M, 2018). Tentunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki peran penting dalam

meningkatkan kemampuan literasi dan komunikasi siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya sekedar mempelajari tata Bahasa, tetapi juga meliputi kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Indonesia.

Orang tua dan keluarga yang pertama kali mengajari mereka berbahasa dan mengaplikasikan kosakatanya. Oleh karena itu, dalam berbahasa orang tua harus memberikan contoh yang baik kepada anak mereka. Kosakata yang baik, tutur kata yang baik dan sopan. Karena anak akan meniru (*imitate*) setiap apa yang diucapkan oleh orang tua. Setelah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga memegang peranan penting dalam mengajari anak dalam penguasaan kosakata (Sayekti, O. M, 2015). Keluarga juga harus memberikan kesempatan dan dukungan yang cukup bagi anak-anak untuk berbicara dan mengembangkan kosakata mereka dengan bebas. Orang tua harus mengajak anak-anak untuk berbicara dan berinteraksi dalam bahasa yang baik dan benar sehingga anak-anak dapat memperoleh pengalaman yang berharga dalam mengembangkan kemampuan berbahasa.

Setelah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga memiliki peran penting dalam mengajarkan anak-anak tentang kosakata dan bahasa. Guru dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kosakata mereka dengan memberikan pelajaran yang relevan dan menarik, serta memberikan kesempatan untuk berbicara dan berinteraksi dalam bahasa yang baik dan benar. Dengan begitu, pengajaran kosakata yang baik harus dimulai sejak dini di lingkungan keluarga, dan diteruskan di lingkungan sekolah, sehingga anak-anak dapat memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan memadai untuk kehidupan mereka di masa depan.

Penguasaan kosakata juga akan mendukung kegiatan siswa dalam mengemukakan pendapat, serta mengutarakan maksud dan tujuan. Dengan demikian, kosakata adalah unsur dasar yang harus dikuasai seorang siswa sebelum mempelajari suatu bahasa (Wiyanti, 2015; Sunariati, dkk., 2019 dalam Mumpuni, A., & Supriyanto, A, 2020).

Keempat keterampilan berbahasa saling terkait dan saling membutuhkan satu sama lain. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa tidak bisa berdiri sendiri tanpa keempat keterampilan tersebut. Sebagai contoh, ketika seseorang mengamati lingkungan sekitar, ia perlu menyimak informasi dari lingkungan tersebut, menuliskan apa yang ia amati, membaca tulisannya untuk memperdalam pemahamannya, dan akhirnya berbicara untuk menyampaikan pengamatannya. Dalam hal ini, keempat keterampilan bahasa berperan penting dan saling terkait satu sama lain.

Bergambar dalam pembelajaran merupakan salah satu cara yang efektif untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan. Dalam penggunaannya, gambar dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep, proses, atau informasi yang disajikan secara visual, terutama bagi siswa yang lebih responsif terhadap visualisasi dari pada teks. Dengan adanya gambar, siswa dapat lebih mudah menghubungkan antara konsep dan representasinya dalam bentuk visual. Gambar juga dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang disampaikan dengan lebih baik karena dapat memberikan kesan yang kuat pada ingatan visual siswa.

Selain itu, gambar juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan gambar dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan, hal ini sesuai dengan pendapatnya (Diana, M. W., & Chairiyah, C, 2021) bergambar yang berguna untuk mempermudah siswa memahami materi yang diberikan.

Menurut (Tarigan, D, 2015) kualitas kemampuan berbahasa seseorang dipengaruhi oleh jumlah dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka kemampuan berbahasa seseorang akan semakin baik. Oleh karena itu, pengajaran kosakata harus menjadi fokus utama dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa di sekolah.

Siswa belum sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia karena mereka masih kesulitan memahami makna kosakata, sehingga penguasaan kosakata yang mereka miliki masih belum optimal. Selain itu, penggunaan buku sebagai bahan ajar dalam pembelajaran masih kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi dan cepat bosan. Pembelajaran yang membosankan atau monoton akan sangat berpengaruh terhadap proses maupun hasil yang dicapai oleh siswa (Praheto, B. E., & Sayekti, O. M, 2021). Jika situasi ini dibiarkan, dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran di

kelas. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan ini, solusi yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran seperti kartu kata dan kartu gambar untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dari pengajar kepada pembelajar guna mengefektifkan proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sebagai pembelajar lebih meningkat sehingga proses pembelajaran dan hasil belajar lebih optimal (Al Masjid, A., & Arief, A, 2016).

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar dan tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Dengan media pembelajaran, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kemampuan menulis, berbicara dan imajinasi mereka. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran dan memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Dalam hal ini sekolah perlu menyediakan fasilitas pembelajaran yang lengkap atau guru dapat berinovasi untuk menciptakan hal yang baru dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan dari media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar yang penasaran terhadap hal-hal baru serta masih suka bermain. Kegiatan pembelajaran dengan bermain akan melibatkan siswa dalam belajar, membangun siswa untuk lebih aktif dan meningkatkan minat belajar siswa tersebut.

Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Nurseto, T, 2011). Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, seperti gambar, audio, video, animasi, dan lain sebagainya. Dalam penggunaannya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan konteks pembelajaran dan karakteristik peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal.

Dalam media pembelajaran yang dirancang dengan baik, pesan dan informasi pembelajaran disajikan dengan cara yang jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan bervariasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Masa usia sekolah dasar disebut pula dengan masa intelektual. Hal tersebut disebabkan pada masa ini keingintahuan siswa terhadap ilmu pengetahuan dan berbagai informasi sangat tinggi (Praheto, B. E., & Sayekti, O. M, 2019). Anak berkembang dengan cepat dan rasa ingin tahu mereka semakin meningkat. Anak-anak cenderung mencari jawaban untuk masalah yang mereka hadapi agar pikiran mereka dapat terpuaskan. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti kartu kata dan kartu gambar, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengerti materi kosakata yang disampaikan serta memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap makna dari kosakata tersebut (Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G, 2022). Dari penggunaan media kartu kata dan kartu gambar siswa dapat lebih mudah untuk memahami dan mengerti materi kosakata yang ingin disampaikan dan membuat lebih mengetahui makna dari kosakata.

Dari beberapa hasil penelitian yang mendukung terhadap pemecahan suatu masalah tersebut menunjukkan bahwa media kartu kata dan kartu gambar sangat layak dalam menunjang proses pembelajaran (Sabri, & Dalimunthe, E. M, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran terjadi proses interaksi antara siswa dengan guru. Dalam proses belajar terdapat berbagai aktivitas belajar siswa untuk menggali informasi dalam mencapai kompetensi yang ingin dicapai (Wahyuningtyas, D. T, 2017). Dari pertimbangan diatas dapat disimpulkan bahwa kartu kata dan kartu boneka berukuran sedang memudahkan untuk menggunakan medianya. Pendidikan di era sekarang ini, lebih didasarkan pada aktivitas yang mana siswa melakukan kegiatan belajar sekaligus bekerja (Lestari, E. E., Roysa, M., & Purbasari, I dalam Hamalik, 2020). Manfaat dari penggunaan media kartu kata adalah dapat menarik perhatian siswa yang kemudian dapat merangsang pemikirannya dengan menggunakan teknik menngulang membaca dengan ejaan yang belum dikuasainya secara keseluruhan, dapat melatih

kemampuan daya ingat otak, kemampuan untuk berkonsentrasi, selain itu memperhatikan intonasi dan lafal yang baik. Dengan kegiatan tersebut diharapkan siswa lebih mudah untuk mengingat serta memperbaiki kesalahan dalam membacanya (Hasmi, F, 2017). Adapun manfaat penggunaan dari media kartu gambar yaitu 1) mendorong kesenangan dan memiliki motivasi siswa, 2) mengembangkan kesadaran berpikir siswa, 3) mendorong pengetahuan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas. Maka, permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan menggunakan media kartu kata dan kartu gambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media kartu kata dan kartu gambar yang digunakan oleh siswa kelas rendah terhadap materi kosakata Bahasa Indonesia dan mengetahui kelayakan dari media kartu kata dan kartu gambar. Adanya dengan media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dalam penguasaan kosakata serta pemahaman siswa terkait makna kosakata terhadap siswa kelas rendah Sekolah Dasar.

## **Metode Penelitian**

### ***Jenis Penelitian***

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pada penelitian pengembangan, peneliti merancang dan mengembangkan suatu produk atau inovasi pendidikan, lalu mengujinya pada kelompok terbatas untuk melihat keefektifan produk tersebut.

Setelah produk atau media pembelajaran berhasil dikembangkan, peneliti dapat melanjutkan ke tahap pengujian efektivitas produk menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan atau intervensi pada kelompok eksperimen dan tidak memberikan perlakuan pada kelompok kontrol untuk membandingkan efek dari intervensi tersebut (Hidayatul Quran, 2019). Pengembangan adalah jenis penelitian yang cocok untuk digunakan dalam mengembangkan produk atau inovasi pendidikan seperti media pembelajaran, sedangkan penelitian eksperimen dapat digunakan untuk menguji efektivitas dari produk atau inovasi pendidikan yang telah dikembangkan (Sugiyono dalam Hidayatul Quran, 2019).

Media kartu kata dan kartu gambar dapat digunakan sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman tentang fenomena sosial. Kedua media tersebut dapat berperan sebagai alat bantu untuk memfasilitasi wawancara atau diskusi kelompok terstruktur, di mana para peserta dapat mengemukakan pandangan, pengalaman, dan makna yang mereka miliki terhadap fenomena sosial yang sedang diamati. Dalam hal ini, kartu kata yang terdiri dari kumpulan kata atau frasa tertentu dapat membantu para peserta mengungkapkan perasaan atau pengalaman yang sulit diungkapkan dengan kata-kata mereka sendiri. Sementara itu, kartu gambar dapat membantu para peserta dalam menyampaikan pengalaman mereka secara visual, sehingga dapat memfasilitasi ungkapan hal-hal yang mungkin sulit diungkapkan melalui kata-kata.

Dalam penelitian kualitatif, penggunaan media kartu kata dan kartu gambar dapat membantu peneliti untuk mendapatkan data yang lebih kaya dan mendalam tentang pandangan, pengalaman, dan makna yang diberikan oleh partisipan pada fenomena sosial yang diamati. Namun, penting untuk dicatat bahwa penggunaan media tersebut harus dilakukan secara hati-hati dan diperlakukan sebagai alat bantu saja, bukan sebagai pengganti dari interaksi antara peneliti dan partisipan (Sugiyono, 2017).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan dilakukan pada 17 November 2022. Lokasi penelitian merujuk pada tempat. Dalam hal ini, lokasinya terletak di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jalan Batikan, Tahunan, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55167.

### **Target/Subjek Penelitian**

Sebagai peneliti, diperlukan keputusan untuk menentukan subjek dan jumlah partisipan dalam penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian kualitatif, seringkali digunakan teknik sampling yang selektif dengan mempertimbangkan konsep teoritis yang digunakan, minat peneliti, karakteristik empiris, dan faktor lain yang relevan. Subjek yang dikenai tindakan pada penelitian ini adalah guru dan siswa (Susanti, A, 2015). Siswa kelas rendah sekolah dasar yang akan dibelajarkan kosakata dengan menggunakan kartu kata dan kartu gambar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas rendah, karena metode pembelajaran yang digunakan dengan kartu kata dan kartu gambar lebih efektif untuk siswa yang berusia di bawah 12 tahun, yaitu siswa kelas rendah sekolah dasar.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang dikumpulkan studi dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu kata dan kartu gambar sebagai media pembelajaran kosakata, instrumen lainnya digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan penggunaan media tersebut. Dokumentasi dapat dilakukan dengan merekam video atau foto selama penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengetahui interaksi siswa dan guru serta respon siswa terhadap penggunaan alat bantu tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan literatur (Santika, I. G. N., Suastra, I.W., & Arnyana, I. B. P, 2022). Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis dokumen atau catatan terkait dengan penggunaan media tersebut. Data akan dikumpulkan melalui dokumentasi dan analisis literatur yang relevan dengan topik yang diteliti. Dokumentasi dapat mencakup dokumen resmi seperti catatan, dokumen yang dapat memberikan informasi yang relevan dengan topik yang diteliti. Sementara itu, literatur yang relevan seperti buku, jurnal, artikel, dan publikasi lainnya akan dianalisis untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang diteliti dan juga untuk memperoleh informasi terbaru dan terpercaya tentang topik tersebut. Dalam penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi dan literatur, penting untuk memastikan bahwa data dan sumber literatur yang digunakan valid dan terpercaya. Selain itu, peneliti juga perlu memastikan bahwa data yang dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian dan pertanyaan penelitian yang diajukan.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Santika, I. G. N., Suastra, I.W., & Arnyana, I. B. P, 2022). Melakukan analisis secara interaktif dan terus-menerus, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan komprehensif tentang data kualitatif yang dihasilkan, dan juga dapat memastikan bahwa analisis yang dilakukan berdasarkan pada data yang tepat dan relevan. Analisis data dilakukan dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data (data display) dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles dan Huberman, 2007:16-20 dalam Wijiyanti, D., & Praheto, B. E, 2020)

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan memperbaiki interaksi antara guru dan siswa. Media dapat berupa objek fisik atau tidak fisik, dan tujuannya adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pelajaran secara efektif dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dengan lebih mudah. Oleh karena itu, media dianggap sebagai salah satu sarana yang dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar (Amini, N., & Suyadi, 2020).

Media kartu kata dan kartu gambar adalah benda fisik yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas rendah Sekolah Dasar. Media ini digunakan untuk menghindari kejenuhan siswa saat belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Kartu kata dan gambar dikembangkan oleh peneliti dengan memuat kosakata tentang lingkungan bersih dan kotor. Kartu kata dicetak menggunakan printer dengan warna cerah untuk membuatnya lebih menarik, sedangkan kartu gambar dibuat dengan latar belakang warna cerah dari kertas asturo dan dirancang secara menarik agar siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar.



**Gambar 1. Kartu kata**

**Gambar 2. Kartu gambar**

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah kartu kata kosakata Bahasa Indonesia. Namun, kartu tersebut memiliki beberapa kekurangan, yaitu hanya terdapat kosakata saja dan latar belakangnya sama untuk setiap kartu. Kartu kata digunakan dalam pembelajaran membaca untuk menarik minat dan perhatian siswa agar dapat menguasai teknik membaca permulaan dengan lebih mudah. Kartu kata memiliki bentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas HVS dengan ukuran 4 x 1 cm dan huruf dengan ukuran 18. Lem kertas digunakan di belakang kartu untuk menempelkan kartu pada lembar pengerjaan yang telah disediakan. Untuk memudahkan siswa membedakan kata-kata yang sudah ditempelkan pada kertas, kartu kata yang dikembangkan memiliki warna yang berbeda pada setiap kata dan ini dapat menarik perhatian siswa.

Menurut (Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N, 2013) adalah dalam bahasa, penting untuk menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh banyak orang. Oleh karena itu, seringkali disebutkan bahwa sebuah gambar dapat menyampaikan pesan yang lebih banyak daripada ribuan kata. Kelebihan utama dari media gambar adalah kemampuannya untuk mengatasi batasan ruang dan waktu. Selain itu, media gambar dapat membantu dalam mengatasi keterbatasan pengamatan. Gambar juga dapat memfokuskan perhatian pada suatu hal tertentu di bidang yang dapat meminimalkan kesalahpahaman, dan harganya terjangkau serta mudah diperoleh tanpa menggunakan peralatan yang khusus. Namun, gambar hanya menekankan pada indra penglihatan dan kurang efektif jika digunakan untuk kelompok yang lebih besar Piaget (Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N, 2013) menyatakan bahwa kemampuan kognitif merupakan hasil dari interaksi antara kemampuan otak dan sistem saraf dengan pengalaman individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Oleh karena itu, terdapat dua aspek yang penting dalam kemampuan kognitif, yaitu aspek biologis dan lingkungan. Aspek biologis meliputi otak dan sistem saraf, sementara aspek lingkungan terdiri dari pengalaman individu.

Kartu gambar yang dikembangkan ini memiliki latar belakang yang cerah, sehingga siswa menjadi tertarik untuk melihatnya. Selain itu, warna latar belakang yang digunakan pada setiap kartu gambar adalah sama. Dari hasil penelitian, penggunaan media kartu kata dan kartu gambar yang dikembangkan telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa Sekolah Dasar dalam mempelajari kosakata Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi membedakan kosakata lingkungan bersih dan lingkungan tidak bersih di sekolah.



**Gambar 3. Implementasi kartu kata dan kartu gambar**

Berikut adalah cara menggunakan media kartu kata dan kartu gambar:

1. Perhatikan gambar yang telah ditampilkan pada kartu gambar.
2. Pilihlah kartu kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
3. Selanjutnya, tempelkan kartu kata pada kertas kerja yang telah disediakan dengan menggunakan lem kertas.
4. Isi beberapa kolom pada kertas kerja dengan menempelkan kartu kata hingga seluruh kolom terisi.

Jika siswa mampu dengan mudah mengelompokkan kosakata yang sesuai dengan gambar, hal tersebut dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Selain itu menurut (Mumpuni, A., & Supriyanto, A, 2020) dalam mengasah kemampuan kosakata siswa, kegiatan belajar Bahasa dapat ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan pendapatnya (Munirah, & Hardian, 2016) yang menyatakan kemampuan kosakata merupakan hal yang penting dalam keterampilan berbahasa. Kosakata merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi kemampuan berbahasa, seperti kemampuan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Dengan menggunakan kartu kata dan kartu gambar, kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dapat ditingkatkan dengan lebih baik. Selain itu, siswa juga akan lebih termotivasi dalam belajar karena media pembelajaran yang menarik perhatian digunakan di kelas. Media pembelajaran ini juga memudahkan siswa untuk mengingat kosakata atau kata-kata yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kata dan kartu gambar dalam pembelajaran kosakata pada siswa kelas rendah sangat efektif. Hal ini terbukti dengan adanya pengembangan media tersebut yang dapat mempermudah siswa dalam belajar, serta interaksi yang aktif antara guru dan siswa selama pembelajaran. Selain itu, dari hasil penelitian, ditemukan bahwa siswa merespon positif terhadap media yang digunakan, terlihat dari tingkat keaktifan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang dihasilkan. Selain itu, penggunaan warna dan gambar yang beragam juga membuat siswa lebih senang dan bersemangat dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar.

### Saran

Dengan lebih mengenal banyak wawasan ilmu pengetahuan guru dapat mengembangkan variasi media pembelajaran lainnya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa, seperti media audio atau video. Mengkombinasikan media pembelajaran kartu kata dan kartu gambar dengan metode pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran kooperatif, diskusi kelompok, atau simulasi, dan menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti usia siswa, latar belakang budaya, atau kecenderungan belajar visual atau auditori.

## Daftar Pustaka

- Al Masjid, A., & Arief, A. (2016). Penggunaan multimedia Interaktif Untuk meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas 5 Sdnegeri Blimbing 4. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(1).
- Amini, N., & Suyadi. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 09, No. 02 199-129.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU*, Volume 5 Nomor 1.
- Diana, M. W., & Chairiyah, C. (2021). Pengembangan Media Papan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ppkn Siswa Kelas Ii Sd. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(2).
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesiadi SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-34.
- Hasmi, F. (2017). PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KATA PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 001 RIMBA SEKAMPUNG DUMAI. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, VOLUME 7 NO. 4.
- Lestari, E. E., Roysa, M., & Purbasari, I. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN CODAKA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KETERAMPILAN SISWA DI KELAS IV SDN SAMBUNG. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(1).
- 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*, Volume 29, No. 1, hlm. 88 – 101.
- Munirah, & Hardian. (2016). PENGARUH KEMAMPUAN KOSAKATA DAN STRUKTUR

- KALIMAT TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPSI SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 16, Nomer 1.
- Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). ENERAPAN METODE DEMONSTRASI DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI PAUD WIDYA DHARMA BONDALEM TEJAKULA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol 1, No. 1.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Praheto, B. E., Andayani, A., Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017, June). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Pgsd. In *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).
- Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. (2018). Penerapan Teknik 5R untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UST. *Jurnal VARIDIKA*, 29(2), 110-117.
- Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. (2019). Teras Library untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sejak Dini di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(3).
- 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).
- Sabri, & Dalimunthe, E. M. (2021). PENGGUNAAN METODE PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal: Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol. 1 No. 1.
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran ipa. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 207-212.
- Sayekti, O. M. (2015). Model Frayer Untuk Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(3), 209-214.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Susanti, A. (2015). *Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Sumbergirang 2 Puri Mojokerto* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- T. D. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Wahyuningtyas, D. T. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Bilangan Bulat SISWA Kelas V Melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2).
- Wijayanti, D., & Praheto, B. E. (2020). Eksplorasi Penerapan Sistem Among Ki Hadjar Dewantara Melalui Pendekatan Pluralistik Dalam Pengelolaan Kelas Di Sd Negeri Timuran Yogyakarta. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 388-396.