

PENINGKATAN HASIL BELAJAR ANTONIM MELALUI MEDIA KARTU KATA PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Kurnia¹, Arum Ratnaningsih²

Program RPL Afirmasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

e-mail: *1kurniakelin06@gmail.com, 2arumratna@umpwr.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi lawan kata (antonim) menggunakan media kartu kata pada siswa kelas II SD Negeri 67 Rejang Lebong Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa kelas II. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa meningkat dari 40% pada prasiklus menjadi 64% pada Siklus I dan 86% pada Siklus II. Peningkatan keaktifan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa pada prasiklus sebesar 55,0 meningkat menjadi 71,5 pada Siklus I dan meningkat lagi menjadi 85,0 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 10% pada prasiklus menjadi 70% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa penerapan media kartu kata sebagai alternatif media pembelajaran konkret untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi antonim.

Kata kunci : *keaktifan siswa, hasil belajar, antonim, kartu kata.*

ABSTRACT

This study aimed to improve students' activeness and learning outcomes in learning antonyms through the use of word card media for second-grade students at SD Negeri 67 Rejang Lebong Bengkulu. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages in each cycle. The research subjects consisted of 10 second-grade students. Data were collected through tests, observations, and documentation. The results showed that the use of word card media improved both students' activeness and learning outcomes. Students' activeness increased from 40% in the pre-cycle to 64% in Cycle I and 86% in Cycle II. The improvement in students' activeness contributed to better learning outcomes. The average score increased from 55.0 in the pre-cycle to 71.5 in Cycle I and further improved to 85.0 in Cycle II. The percentage of learning mastery also increased from 10% in the pre-cycle to 70% in Cycle I and reached 100% in Cycle II. This study contributes to the implementation of word card media as an alternative concrete learning medium to improve elementary school students' activeness and learning outcomes in learning antonyms.

Keywords: *student activeness, learning outcomes, antonyms, word card media.*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar karena menjadi dasar kemampuan komunikasi dan literasi siswa. Salah satu materi yang dipelajari

pada kelas II sekolah dasar adalah lawan kata atau antonim. Penguasaan antonim membantu siswa memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas II SD Negeri 67 Rejang Lebong Bengkulu, hasil belajar siswa pada materi antonim masih rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan menentukan pasangan kata yang berlawanan makna. Selain itu, siswa terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut disebabkan karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar.

Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Nilai rata-rata siswa pada prasiklus hanya mencapai 55,0. Rendahnya hasil belajar menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Menurut Mustakim (dalam Mega, 2024), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Guru perlu menggunakan media yang mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kartu kata. Media kartu kata merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi kata-kata tertentu yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi secara konkret. Penggunaan media kartu kata membuat siswa belajar sambil bermain sehingga

suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Media kartu kata dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar yang lebih menyukai pembelajaran aktif dan melibatkan permainan. Penggunaan media kartu kata juga didukung oleh teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar secara langsung.

Menurut Bruner (dalam Arsyad, 2021), media konkret seperti kartu kata dapat membantu anak memahami konsep abstrak melalui pengalaman nyata dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, penggunaan media kartu kata dianggap sesuai untuk membantu siswa sekolah dasar memahami konsep antonim yang masih bersifat abstrak.

Selain itu, teori belajar aktif juga menjelaskan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan media kartu kata, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktif mencari pasangan kata, berdiskusi, dan menyampaikan hasil kerja kelompok. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran antonim, siswa dapat mencari pasangan kata yang memiliki makna berlawanan melalui kegiatan kelompok. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami konsep antonim dengan lebih mudah.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Menurut Hamalik (2021), penggunaan media

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa selama proses belajar berlangsung. Selain itu, Sudjana dan Rivai (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu siswa memahami materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian lain oleh Pratiwi (2022) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Piaget (dalam Trianto, 2021), siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, penggunaan media kartu kata dianggap sesuai untuk membantu siswa memahami konsep antonim secara lebih konkret dan menyenangkan. Ratna (2024) menyatakan bahwa media kartu dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan efektif. Selain itu, Anita (2025) menjelaskan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan hasil belajar materi antonim menggunakan media kartu kata pada siswa kelas II SD Negeri 67 Rejang Lebong Bengkulu.

Penelitian ini penting dilakukan karena kemampuan memahami kosakata merupakan dasar utama

dalam pengembangan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. Semakin banyak kosakata yang dimiliki siswa, maka semakin mudah siswa memahami materi pelajaran lainnya. Penguasaan antonim juga membantu siswa dalam menyusun kalimat yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

Dalam pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami konsep abstrak. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan permainan, gambar, warna, dan aktivitas langsung. Oleh sebab itu, penggunaan media kartu kata dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan bagi siswa.

Media kartu kata juga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan pembelajaran konvensional. Media ini mudah dibuat, murah, praktis digunakan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, kartu kata mampu meningkatkan perhatian siswa karena bentuknya menarik dan melibatkan aktivitas fisik siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui penggunaan media kartu kata, siswa tidak hanya belajar memahami pasangan kata yang berlawanan makna, tetapi juga belajar bekerja sama dengan teman, melatih keberanian berbicara, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa secara langsung terlibat dalam kegiatan mencari pasangan kata dan menyusun kalimat sederhana.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi guru, penelitian ini dapat

menjadi alternatif penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi Bahasa Indonesia. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian sejenis dengan media dan materi yang berbeda.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat tahap pada setiap siklus yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Model Kemmis dan McTaggart dipilih karena mampu membantu guru memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang dilakukan pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 67 Rejang Lebong Bengkulu pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 67 Rejang Lebong Bengkulu yang berjumlah 10 siswa terdiri atas 6 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Usia siswa berkisar antara 7–8 tahun. Pemilihan kelas II dilakukan karena berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi antonim masih rendah dan keaktifan siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang. Adapun siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu AP, BA, JA, LN, PY, SS, SM, RS, NT, dan AK.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2026 dan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2026. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, media kartu kata, lembar observasi, dan instrumen evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan media kartu kata dalam pembelajaran materi antonim.

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara kelompok. Siswa diminta mencari pasangan kata yang memiliki makna berlawanan menggunakan kartu kata yang telah disiapkan. Setelah itu, siswa mendiskusikan hasil kerja kelompok dan mempresentasikannya di depan kelas.

Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator observasi keaktifan siswa meliputi perhatian siswa terhadap penjelasan guru, keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, kerja sama dalam kelompok, serta keberanian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa, keaktifan bertanya, kerja sama kelompok, dan keberanian menyampaikan pendapat. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan pembelajaran pada setiap siklus.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Indikator tes meliputi kemampuan siswa menentukan pasangan antonim, mencocokkan lawan kata dengan benar, dan

menggunakan antonim dalam kalimat sederhana. Observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus. Data observasi aktivitas siswa dianalisis menggunakan persentase keaktifan siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai nilai di atas KKM yaitu 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi lawan kata (antonim) menggunakan media kartu kata. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas II SD Negeri 67 Rejang Lebong Bengkulu. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara lisan dan

siswa hanya mendengarkan serta mencatat penjelasan guru.

Sebelum menggunakan media kartu kata, kondisi pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat materi yang diberikan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa terlihat pasif, kurang berani bertanya, dan kurang percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan guru. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan memahami materi antonim karena konsep yang diajarkan masih bersifat abstrak.

Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya mencapai 55,0 dan masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dari 10 siswa, hanya 1 siswa yang mencapai ketuntasan belajar atau sebesar 10%, sedangkan 9 siswa lainnya belum tuntas.

Hasil Siklus I

Pada Siklus I, peneliti mulai menerapkan media kartu kata dalam pembelajaran materi antonim. Guru menjelaskan materi secara singkat kemudian membagi siswa menjadi dua kelompok. Setiap kelompok diberikan kartu kata yang berisi pasangan antonim. Siswa diminta mencari pasangan kata yang sesuai dan mendiskusikannya bersama kelompok.

Pada awal pelaksanaan Siklus I, sebagian siswa masih terlihat bingung menggunakan media kartu kata karena sebelumnya mereka belum pernah belajar menggunakan media permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru kemudian memberikan contoh cara mencari pasangan kata dan menjelaskan aturan permainan secara perlahan agar siswa

lebih memahami kegiatan yang akan dilakukan.

Setelah siswa mulai memahami aturan permainan, suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias mencari pasangan kata yang sesuai bersama teman kelompoknya. Beberapa siswa mulai berani bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan menentukan pasangan antonim yang benar.

Setelah menggunakan media kartu kata, suasana pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media kartu kata membuat siswa lebih mudah memahami konsep antonim karena mereka dapat melihat secara langsung pasangan kata yang memiliki makna berlawanan. Pembelajaran yang sebelumnya hanya dilakukan melalui penjelasan lisan menjadi lebih konkret dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi, keaktifan siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap prasiklus. Siswa mulai berani bertanya dan menyampaikan pendapat di depan kelas. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang malu dan kurang percaya diri saat presentasi.

Selain itu, dalam kegiatan kelompok terlihat adanya kerja sama yang cukup baik antar siswa. Siswa saling membantu dalam menentukan pasangan kata dan berdiskusi mengenai jawaban yang dianggap benar. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga membantu meningkatkan interaksi sosial siswa.

Meskipun demikian, pada Siklus I masih ditemukan beberapa kendala

dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagian siswa masih kurang fokus ketika guru menjelaskan materi. Ada juga siswa yang lebih banyak bermain sendiri sehingga kurang aktif dalam diskusi kelompok. Selain itu, pengelolaan waktu pembelajaran belum berjalan secara maksimal karena siswa membutuhkan waktu cukup lama untuk memahami aturan permainan.

Hasil tes pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71,5 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 70%. Dari 10 siswa, terdapat 7 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sedangkan 3 siswa lainnya belum mencapai KKM yaitu PY, NT, dan AK. Ketiga siswa tersebut masih mengalami kesulitan dalam menentukan pasangan antonim dan kurang percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan guru. Selain itu, mereka juga masih membutuhkan bimbingan lebih intensif dalam memahami penggunaan antonim dalam kalimat sederhana.

Peningkatan hasil belajar pada Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata mulai memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa pada materi antonim. Namun demikian, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian karena ketuntasan klasikal belum mencapai 80%.

Oleh karena itu, peneliti bersama guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I. Guru kemudian memberikan pendampingan khusus kepada siswa yang belum tuntas dengan memberikan latihan tambahan, contoh antonim yang lebih sederhana,

serta pendampingan secara langsung saat kegiatan kelompok berlangsung. Hasil refleksi menunjukkan bahwa guru perlu memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan belajar. Selain itu, guru juga perlu memberikan motivasi dan variasi permainan agar seluruh siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada Siklus II. Guru memberikan penjelasan yang lebih sederhana mengenai aturan permainan kartu kata serta memberikan contoh yang lebih banyak agar siswa lebih memahami materi antonim.

Selain itu, guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan reward berupa pujian dan bintang prestasi kepada siswa maupun kelompok yang aktif selama kegiatan berlangsung. Pemberian reward tersebut bertujuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Pada pelaksanaan Siklus II, suasana pembelajaran terlihat lebih kondusif dibandingkan Siklus I. Siswa sudah memahami aturan permainan sehingga kegiatan pembelajaran berjalan lebih lancar. Seluruh siswa terlihat aktif mengikuti kegiatan kelompok dan berusaha mencari pasangan kata yang benar.

Siswa tampak lebih antusias ketika guru membagikan kartu kata. Mereka berlomba-lomba mencari pasangan antonim yang sesuai sambil berdiskusi dengan teman kelompok. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih hidup karena hampir seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Keaktifan siswa pada Siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Selain itu, siswa juga terlihat lebih percaya diri ketika mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.

Peningkatan keaktifan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari, Putra, dan Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian Pratiwi, Rahmawati, dan Lestari (2022) juga menjelaskan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara teoritis, peningkatan keaktifan siswa dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung. Menurut Arsyad (2021), penggunaan media konkret membantu siswa sekolah dasar memahami konsep abstrak secara lebih mudah melalui aktivitas nyata dan pengalaman belajar langsung. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain membuat siswa lebih mudah berkonsentrasi dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kerja sama antar siswa semakin baik. Dalam kegiatan kelompok, siswa saling membantu dan memberikan dukungan kepada teman

yang mengalami kesulitan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan sosial siswa.

Pada Siklus II, guru juga lebih aktif memberikan bimbingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan memahami materi antonim. Guru mendekati siswa secara langsung dan memberikan penjelasan tambahan menggunakan contoh-contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pendekatan tersebut membantu siswa lebih mudah memahami pasangan kata yang memiliki makna berlawanan. Siswa yang sebelumnya belum tuntas pada Siklus I mulai menunjukkan perkembangan yang baik pada Siklus II. Mereka menjadi lebih aktif bertanya dan lebih percaya diri dalam mengerjakan soal evaluasi. Dengan demikian, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjawab soal evaluasi yang diberikan guru.

Hasil tes pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,0 dan seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 100%.

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan guru berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi antonim. Seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Keberhasilan penggunaan media kartu kata dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai

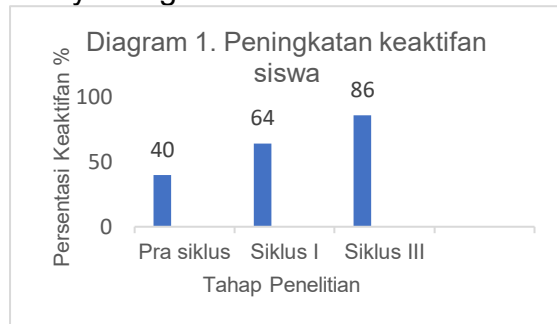
dengan karakteristik siswa sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar secara optimal. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Anita, Alifya, dan Rahman (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman sinonim dan antonim siswa sekolah dasar. Penelitian Ratna, Rahmawati, dan Putri (2024) juga menjelaskan bahwa media kartu membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan efektif.

Menurut Trianto (2021), siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat dilihat dan digunakan secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media kartu kata membantu siswa memahami konsep antonim melalui aktivitas bermain, diskusi, dan kerja kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain membuat siswa merasa lebih senang dan termotivasi untuk belajar.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media kartu kata juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui kegiatan mencari pasangan kata dan berdiskusi kelompok, siswa belajar memahami materi secara langsung sehingga konsep antonim lebih mudah diingat.

Penggunaan media kartu kata juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi yang baik antara guru dan siswa membuat suasana

kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.



Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media kartu kata mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih berani bertanya, berdiskusi, serta aktif mencari pasangan antonim bersama kelompoknya.

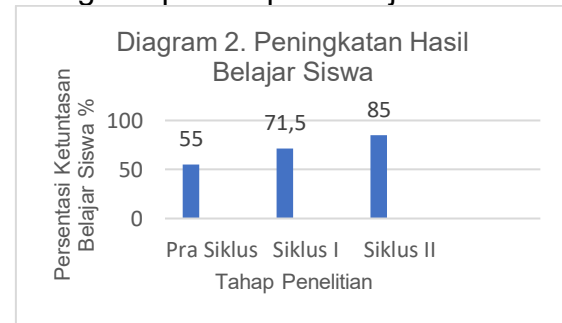
Tabel 1. Peningkatan Keaktifan Siswa

Tahap Penelitian	Persentase Keaktifan	Kategori
Prasiklus	40%	Kurang
Siklus I	64%	Aktif
Siklus II	86%	Sangat Aktif

Pada tahap prasiklus, siswa terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan belum berani bertanya maupun menjawab pertanyaan. Setelah diterapkan media kartu kata pada Siklus I, keaktifan siswa mulai meningkat. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan mulai berani menyampaikan pendapat.

Pada Siklus II, keaktifan siswa meningkat secara signifikan. Seluruh siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu kata. Siswa lebih percaya diri dalam mencari pasangan antonim, bertanya kepada guru, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

Peningkatan keaktifan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi mengikuti proses pembelajaran.



Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata mampu membantu siswa memahami konsep antonim secara lebih konkret. Siswa tidak hanya menghafal pasangan kata, tetapi juga memahami makna kata melalui aktivitas bermain dan diskusi kelompok.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Tahap Penelitian	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Belajar
Prasiklus	55,0	10%
Siklus I	71,5	70%
Siklus II	85,0	100%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa penggunaan media kartu kata mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap. Peningkatan nilai rata-rata dari prasiklus ke Siklus II menunjukkan bahwa siswa semakin memahami materi antonim setelah menggunakan media kartu kata.

Selain hasil belajar, keaktifan siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian.

Peningkatan keaktifan siswa menunjukkan bahwa media kartu kata mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, siswa menjadi lebih termotivasi dan tidak merasa bosan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad (dalam Ratna 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Media kartu kata juga membantu siswa memahami konsep antonim secara konkret karena siswa dapat melihat langsung pasangan kata yang dipelajari.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Anita (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar.

Dari keseluruhan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media kartu kata tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Sebelum menggunakan media kartu kata, siswa mengalami kesulitan memahami konsep antonim karena pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Setelah menggunakan media kartu kata, siswa dapat melihat secara langsung pasangan kata yang berlawanan sehingga konsep antonim menjadi lebih mudah dipahami.

Keberhasilan penggunaan media kartu kata juga dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif bergerak mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan bermain bersama teman kelompok. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, media kartu kata juga membantu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Ketika siswa berdiskusi dan mempresentasikan hasil kerja kelompok, mereka belajar menyampaikan pendapat dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena kemampuan berkomunikasi perlu dilatih sejak usia dini.

Peningkatan keaktifan siswa pada Siklus II menunjukkan bahwa pemberian motivasi dan reward memiliki pengaruh positif terhadap semangat belajar siswa. Reward berupa pujian dan bintang prestasi membuat siswa merasa dihargai sehingga mereka lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan permainan sangat sesuai diterapkan pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Pada usia tersebut, siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas konkret dibandingkan pembelajaran abstrak. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Penggunaan media kartu kata juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui kegiatan mencocokkan pasangan kata, siswa belajar sambil melakukan sehingga informasi yang diperoleh lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lebih lama. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik.

Selain itu, pembelajaran menggunakan media kartu kata juga membantu menciptakan hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi yang baik antara guru dan siswa membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan media kartu kata sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi antonim. Media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi siswa.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran

tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Keterbatasan penelitian ini antara lain jumlah sampel yang relatif kecil karena hanya melibatkan satu kelas dengan 10 siswa, waktu penelitian yang singkat, serta kemungkinan adanya subjektivitas dalam observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih banyak dan pada jenjang pendidikan yang berbeda agar hasil penelitian lebih luas dan mendalam.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah guru dapat mengadaptasi media kartu kata tidak hanya pada materi antonim, tetapi juga pada materi kosakata lain seperti sinonim, kata benda, maupun kalimat sederhana. Penggunaan media pembelajaran konkret seperti kartu kata dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kata mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 67 Rejang Lebong Bengkulu pada materi antonim. Keaktifan siswa meningkat dari 40% pada prasiklus menjadi 64% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 86% pada

Siklus II. Peningkatan keaktifan tersebut diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 55,0 pada prasiklus menjadi 71,5 pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 85,0 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 10% menjadi 70% dan mencapai 100% pada Siklus II.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media kartu kata juga mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berani bertanya, dan percaya diri dalam menyampaikan hasil kerja kelompok. Keberhasilan ini diduga terkait dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami konsep abstrak melalui media konkret dan aktivitas bermain.

Media kartu kata dapat dijadikan alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran lebih aktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Zahra., Alifya, Zhafira., & Rahman, Dedi. (2025). Meningkatkan pemahaman sinonim dan antonim melalui media lembar kerja berbasis B.S.B pada siswa SDN Simpangan 05. *J-PKM Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 208–217. <https://doi.org/10.61214/jpkm.v1i3.217>
- Arsyad, Azhar. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, Kartika., Prasetyo, Andi., & Lestari, Nurul. (2024). Pengaruh

media permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 88–97. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v9i2.4455>

- Fauziah, N., Rahman, A., & Putri, D. (2025). Pengaruh media kartu kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 120–129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.8451>

- Fitri, Dwi Tri. (2025). *Pengembangan Media MONISA “Monopoli Bahasa Indonesia” Materi Sinonim dan Antonim di Kelas V SD Negeri 239 Palembang*. Palembang: Universitas Sriwijaya. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1293>

- Hamalik, Oemar. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hartiningtyas, Wulan., & Priyanti, Endah. (2021). *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas II SD*. Jakarta: Kemendikbud.

- Hartiningtyas, Wulan., & Priyanti, Endah. (2021). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas II SD*. Jakarta: Kemendikbud.

- Hidayatullah, M., Sari, R., & Wulandari, T. (2024). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 43(2), 291–303. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i2.61245>

- Kurniasari, N., Putri, M., & Dewi, A. (2023). Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan media kartu kata. *Jurnal Educatio*, 9(4),

- 1772–1780.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5124>
- Kurniawan, Rudi., Hasanah, Fitri., & Amelia, Putri. (2024). Implementasi media kartu kata dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 8(1), 44–53.
<https://doi.org/10.26877/jpl.v8i1.2210>
- Lestari, N., Yuliani, D., & Hidayat, A. (2024). Media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 85–96.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i1.22851>
- Maharani, D., Fitriani, S., & Prasetyo, A. (2023). Hubungan keaktifan belajar dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi*, 7(5), 5521–5530.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5058>
- Mega, Maria Natalia., Blegur, Yohana Febiani Uly., & Kolo, Maria Mariana. (2024). Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning pada materi peluang siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 6(2), 12296–12301.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5123>
- Nurhayati, E., Fadilah, R., & Saputra, D. (2024). Efektivitas media kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 55–63.
<https://doi.org/10.26737/jpdid.v9i1.4378>
- Pratiwi, Ayu., Rahmawati, Dina., & Lestari, Sinta. (2022). Pengaruh media permainan edukatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–110.
<https://doi.org/10.21009/JPD.072.05>
- Purwaningsih. (2022). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran penemuan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 233–241.
<https://doi.org/10.51878/jitpk.v2i4.1450>
- Putra, A., Yuliana, S., & Kurniawan, R. (2024). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3145–3153.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7681>
- Rahmawati, D., Amelia, P., & Hasanah, F. (2023). Media kartu kata sebagai sarana peningkatan literasi dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(3), 210–220.
<https://doi.org/10.15294/jpbsi.v12i3.68954>
- Ratna, Suhana Azshari., Rahmawati, Dina., & Putri, Ayu. (2024). Pemanfaatan media kartu sebagai media pembelajaran mengenal huruf anak usia dini. *Journal on Education*, 7(1), 4447–4452.
<https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6012>

- Salsabila, R., Hidayat, M., & Lestari, N. (2025). Implementasi media permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi*, 9(2), 221–231.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.5914>
- Sari, Nabila., Putra, Andi., & Wulandari, Rina. (2023). Penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(1), 55–63.
<https://doi.org/10.30998/jpbi.v5i1.1542>
- Siregar, R., Wahyuni, S., & Yusuf, M. (2023). Pengembangan media kartu kata interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3890–3898.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6358>
- Sudjana, Nana., & Rivai, Ahmad. (2020). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, Ahmad. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2021). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wibowo, Agus Mulyono. (2022). *Pengembangan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 30 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022*. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Yamin, Martinis. (2020). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press.
-