

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU BACA SERU TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA SISWA KELAS I DI SDN SIRNAGALIH

Syifa Rahmaifa Karunia Dewi¹, Sunanih², Leni Sri Mulyani³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah TasikmalayaEmail: Syifarahmaifa887@gmail.com¹, sunanih@umtas.ac.id², leni@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan Kartu Baca Seru terhadap peningkatan kosakata siswa kelas I di SDN Sirnagalih. Kemampuan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Namun, masih ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, suku kata, dan memahami kosakata sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas I SDN Sirnagalih yang terdiri atas dua kelas dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa, yaitu 15 siswa pada kelas eksperimen dan 15 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*. Analisis data meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* dengan bantuan *SPSS Statistics*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 82 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 67,33 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Kartu Baca Seru berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kosakata siswa kelas I di SDN Sirnagalih.

Kata Kunci: Media Permainan, Kartu Baca Seru, kosakata, sekolah dasar.

Abstract

This study aims to determine the effect of using "Fun Reading Card" game media on improving the vocabulary of first-grade students at SDN Sirnagalih. Vocabulary proficiency is a crucial aspect of language development for elementary school students. However, some students still struggle with recognizing letters and syllables and understanding vocabulary; therefore, instructional media capable of boosting both learning interest and student learning outcomes are needed.

This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research population consisted of all first-grade students at SDN Sirnagalih (two classes), with a sample size of 30 students: 15 in the experimental group and 15 in the control group. Data collection was conducted via pre-tests and post-tests. Data analysis included a normality test (Shapiro-Wilk), a homogeneity test (Levene's Test), and hypothesis testing using an Independent Samples t-test with the aid of SPSS Statistics.

Article History

Received: Juli 2026

Reviewed: Juli 2026

Published: Juli 2026

Plagiarism Checker No 2635

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

The research results indicate that the average post-test score for the experimental class was 82, while the average post-test score for the control class was 67.33. The hypothesis test results show a Sig. (2-tailed) value of 0.002 (< 0.05); thus, H_0 is rejected and H_a is accepted. Consequently, it can be concluded that the use of the "Kartu Baca Seru" game medium has a significant effect on improving the vocabulary of first-grade students at SDN Sirnagalih.

Keywords: Game media, fun reading card, vocabulary, elementary school.

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Penguasaan bahasa yang baik akan memudahkan peserta didik dalam berkomunikasi, memahami informasi, serta mengikuti proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dimiliki peserta didik, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami bacaan, mengungkapkan gagasan, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. (Oktaviyanti *et al.*, 2022)

Pada jenjang kelas rendah sekolah dasar, penguasaan kosakata masih menjadi tantangan bagi sebagian peserta didik. Keterbatasan kosakata menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali kata, memahami makna bacaan, serta menghubungkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman yang dimiliki. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan membaca permulaan dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Sirnagalih, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas I masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami kosakata sederhana. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Akibatnya, keterlibatan peserta didik dalam proses belajar masih rendah sehingga pencapaian kemampuan kosakata belum optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Media permainan Kartu Baca Seru merupakan media visual berbentuk kartu bergambar yang memuat kosakata sederhana dan dirancang untuk digunakan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami dan mengingat kosakata dengan lebih mudah (Sari *et al.*, 2022).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Media visual yang dipadukan dengan aktivitas bermain juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas rendah sekolah dasar (Rofah & Mulyawati, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan Kartu Baca Seru terhadap peningkatan kosakata siswa kelas I SDN Sirnagalih. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, khususnya penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan menggunakan media permainan kartu baca seru dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum diberikan perlakuan, kelas tersebut diberikan test berupa *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sirnagalih dengan subjek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas I SDN Sirnagalih yang terdiri atas dua kelas dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa, yaitu 15 siswa pada kelas eksperimen dan 15 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* sebanyak 10 soal. Analisis data meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* dengan bantuan *SPSS Statistics*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sirnagalih pada tanggal 22-24 Juni 2026. Sebelum diberikan perlakuan, seluruh siswa mengikuti *pretest*. Kemudian siswa diberikan perlakuan selama tiga kali pertemuan dan terakhir siswa mengikuti *posttest*.

Tabel 1.
Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>
Eksperimen	15	45,33	82
Kontrol	15	47,33	67,33

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 45,33 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 47,33. Kemudian untuk rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 82, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya adalah 67,33. Dengan demikian, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol.

1. Hasil Uji Normalitas

Tabel 2.
Hasil Uji *Shapiro Wilk*

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	= pretest kontrol	.175	15	.200*	.914	15	.155
	= pretest eksperimen	.207	15	.084	.917	15	.175
	= posttest kontrol	.203	15	.099	.929	15	.262
	= posttest eksperimen	.169	15	.200*	.936	15	.335

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 28 dan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar 0,155, *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,175, *posttest* kelas kontrol sebesar 0,262, dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,335. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05.

2. Hasil Uji Homogenitas

Tabel 3.
Hasil Uji *Levene Statistic*

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.036	1	28	.850
	Based on Median	.064	1	28	.803
	Based on Median and with adjusted df	.064	1	27.917	.803
	Based on trimmed mean	.033	1	28	.858

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, diperoleh nilai *Levene Statistic* sebesar 0,036 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,850. Karena nilai signifikansi 0,850 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi asumsi homogenitas sehingga memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji *Independent Samples t-test* sebagai uji hipotesis

3. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4.
Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference LowerUpper
Nilai	Equal variances assumed	.036	.850	-3.479	28	.002	-14.867	4.216	-23.304-6.030
	Equal variances not assumed			-3.479	27.994	.002	-14.867	4.216	-23.304-6.030

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-test*, diperoleh nilai *t* hitung = -3,479 dengan *df* = 28 dan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,002. Karena nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu baca seru terhadap peningkatan kosakata siswa kelas I di SDN Sirnagalih. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu baca seru yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kosakata siswa kelas I di SDN Sirnagalih.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kartu baca seru terhadap peningkatan kosakata siswa kelas I di SDN Sirnagalih. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, kemudian sebelum dibagi menjadi dua kelompok, siswa mengikuti *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada kelas eksperimen pertemuan pertama yaitu belajar huruf alfabet, huruf konsonan dan huruf vokal. Kemudian pertemuan kedua belajar huruf konsonan, huruf vokal, suku kata dan kosakata. Dan untuk pertemuan terakhir yaitu belajar kosakata serta test yang terakhir yaitu *posttest*.



Gambar 1.

Pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 45,33, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 82. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kelas eksperimen meningkat setelah diberikan perlakuan.

Sedangkan untuk pertemuan pertama di kelas kontrol yaitu sama belajar huruf alfabet, huruf konsonan dan huruf vokal. Kemudian pertemuan kedua belajar huruf konsonan, huruf vokal, suku kata dan kosakata tanpa media permainan. Dan untuk pertemuan terakhir yaitu belajar kosakata serta test yang terakhir yaitu *posttest*.



Gambar 2.

Pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 47,33, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 67,33. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kelas kontrol meningkat setelah diberikan perlakuan.

Peningkatan nilai pada kedua kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran memberikan dampak terhadap kemampuan kosakata peserta didik. Akan tetapi, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data telah memenuhi uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,850, sehingga data memiliki varians yang homogen.

Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosakata peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan yang diterapkan pada kelas eksperimen mampu meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik secara lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, membantu peserta didik mengenali huruf, suku kata, dan kosakata secara bertahap, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan adanya aktivitas belajar yang lebih interaktif, peserta didik menjadi lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang dipelajari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media permainan kartu baca seru terhadap peningkatan kosakata siswa kelas I di SDN Sirnagalih, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata peserta didik.

Hasil analisis statistik juga memperkuat temuan tersebut. Berdasarkan uji *Independent Samples t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,002, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kosakata peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589-5597.
- Rofah, A. N., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Keterampilan Literasi Bahasa Peserta Didik Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7556-7562.
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prashrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1576-1581.