

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS V SDIT AL FITYAH PEKANBARU**

Mega Julia¹, Dede Permana², Eva Astuti Mulyani³

¹²³ PGSD FKIP Universitas Riau

1mega.julia4525@student.unri.ac.id, 2dede.permana@lecturer.unri.ac.id,

3eva.astuti@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of Word Card Media on the narrative writing skills of students. Using a Quasi-Experimental Design with quantitative and qualitative approaches, the research subjects were fifth-grade students at SDIT Al Fityah Pekanbaru. Data were collected through performance tests (pretest and posttest) measured using a rubric with five aspects of writing skills. The quantitative results show a significant increase in the students' average scores, rising from 67.61 to 81.52. The hypothesis test results indicate a significance value of \$0.00\$, which is less than \$0.05\$, confirming a significant influence of the Word Card media. The qualitative findings affirm that this improvement was primarily triggered by a fundamental change in the Word Choice and Vocabulary (Diction) aspect, shifting the students' writing from monotonous to precise. The Word Card Media, through its multisensory and collaborative activities, proved effective in overcoming writer's block and enriching diction, serving as the main catalyst for the overall improvement in writing skills.

Keywords: Word Card Media, Writing Skills, Indonesian Language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media Kartu Kata terhadap peningkatan keterampilan menulis narasi siswa. Menggunakan desain *Quasi-Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDIT Al Fityah Pekanbaru. Data diperoleh melalui tes kinerja (*pretest* dan *posttest*) yang diukur menggunakan rubrik dengan 5 aspek keterampilan menulis. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata skor siswa dari 67,61 menjadi 81,52 dan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu kata. Hasil kualitatif menegaskan bahwa peningkatan ini dipicu oleh perubahan mendasar pada aspek Pilihan Kata dan Kosakata (Diksi), yang beralih dari monoton menjadi presisi. Media Kartu Kata, melalui aktivitas multisensori dan kolaboratif, terbukti efektif mengatasi *writer's block* dan memperkaya diksi sebagai katalis utama perbaikan keterampilan menulis.

Kata Kunci: Media Kartu Kata, Keterampilan Menulis, Bahasa Indonesia

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan ekspresif, esensial untuk dikembangkan di jenjang pendidikan dasar. Keterampilan ini tidak sekadar merangkai huruf menjadi kata, tetapi menuntut kemampuan menyusun gagasan secara sistematis dan logis dengan memperhatikan ketepatan kosakata (diksi) dan kaidah kebahasaan (Ningsih, 2024). Namun, dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa seringkali menghadapi kesulitan signifikan, terutama dalam aspek menulis. Kesulitan utama yang teridentifikasi meliputi hambatan menyusun kalimat yang runtut, kurangnya motivasi, dan diperburuk oleh keterbatasan perbendaharaan kosakata (Kurniawan dkk., 2020).

Kondisi ini seringkali berakar pada metode pembelajaran yang konvensional dan kurang bervariasi, didominasi oleh ceramah dan tugas tertulis yang minim interaksi (Yani & Rachmania, 2023). Pembelajaran

yang kaku ini menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah bosan, yang termasuk dalam faktor eksternal penghambat belajar (Magdalena 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang menarik dan interaktif untuk mengatasi hambatan kognitif dan afektif tersebut.

Salah satu solusi potensial adalah penggunaan media kartu kata. Media ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada Bahasa Inggris (Priyastuti, 2021) dan membantu pemahaman konsep, seperti sinonim dan antonim, secara lebih interaktif (Mumpuni & Supriyanto 2020). Penelitian Mumpuni dan Supriyanto secara spesifik menunjukkan bahwa Kartu Kata berhasil meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Meskipun demikian, pengujian efektivitas media Kartu Kata perlu diperluas; masih terdapat kesenjangan dalam meneliti pengaruh media ini secara langsung terhadap keterampilan menulis narasi yang melibatkan dimensi kognitif dan motorik.

Kondisi nyata pembelajaran di kelas V SDIT Al Fityah Pekanbaru menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk intervensi inovatif dalam upaya peningkatan keterampilan menulis. Observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa menghadapi kesulitan substansial dalam penguasaan kosakata aktif Bahasa Indonesia. Gejala utamanya adalah pengulangan diksi yang masif dalam tugas menulis narasi, menghasilkan karangan yang cenderung monoton, sederhana, dan kurang ekspresif.

Selain keterbatasan kosakata, siswa juga menunjukkan sikap pasif dan minimnya inisiatif dalam eksplorasi kosakata baru akibat dominasi strategi pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* dan kurang kontekstual. Kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan rendahnya motivasi serta perbendaharaan kata aktif siswa inilah yang menjadi latar belakang krusial dilakukannya penelitian ini untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang interaktif dan multisensori.

Berdasarkan urgensi permasalahan dan kesenjangan

penelitian, maka penelitian ini dilakukan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media Kartu Kata terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SDIT Al Fityah Pekanbaru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dan praktis dengan mengukur dampak media secara komprehensif pada lima aspek keterampilan menulis, bukan sekadar penguasaan kosakata.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (*Quasi-Experimental Design*) dan model *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini dipilih untuk mengukur efektivitas perlakuan (media Kartu Kata) dengan membandingkan kondisi keterampilan menulis siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa pada kelas eksperimen di kelas V SDIT Al Fityah Pekanbaru.

Prosedur penelitian diawali dengan pelaksanaan *pretest* berupa tugas menulis narasi, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal

siswa. Selanjutnya, selama tiga kali pertemuan, dilakukan perlakuan (*treatment*) menggunakan media Kartu Kata yang dirancang sebagai permainan mencocokkan sinonim dan antonim untuk memicu penguasaan kosakata baru. Pada akhir perlakuan, dilakukan *posttest* dengan tugas menulis narasi yang serupa.

Data dikumpulkan melalui Tes Kinerja Menulis Narasi, yang dinilai menggunakan Rubrik Penilaian Analitik 5 aspek (Pilihan Kata dan Kosakata, Kesesuaian Isi, Organisasi, Tata Bahasa, dan Mekanik). Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji *t-test* untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata dan nilai *N-Gain* untuk mengukur efektivitas peningkatan. Sementara itu, data kualitatif (hasil karangan narasi) digunakan untuk menginterpretasi implikasi temuan angka.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1 Nilai Pretest-Posttest

	N	R	Min	Max	Mean	Std. Dev
Pre	23	35	50	85	67.6	8.51

Po st	23	20	70	90	81.5	5.31
----------	----	----	----	----	------	------

Analisis statistik deskriptif terhadap skor siswa pada kelas eksperimen menegaskan adanya peningkatan kompetensi yang signifikan dan merata dalam keterampilan menulis narasi. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata (*mean*) siswa yang substansial, dari 67.61 pada *pretest* menjadi 81.52 pada *posttest*. Kenaikan sebesar 13.91 poin ini merupakan indikasi langsung bahwa intervensi menggunakan media Kartu Kata memiliki pengaruh positif dan substansial. Selain itu, terjadi penurunan signifikan pada nilai standar deviasi (SD), dari 8.511 menjadi 5.316. Penurunan SD ini mengindikasikan bahwa sebaran skor siswa menjadi lebih homogen atau terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata yang lebih tinggi, yang membuktikan bahwa media yang diterapkan efektif secara merata (konsisten) dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dan mengurangi kesenjangan kemampuan di dalam kelas.

Tabel 2 Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	d.f.	Sign.	Statistic	d.f.	Sign.

Pr e	.176	2 3	.0 63	.949	2 3	.2 84
Post	.178	2 3	.0 56	.921	2 3	.0 70

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat statistik untuk memastikan data berdistribusi normal sebelum dilakukan uji hipotesis parametrik, menggunakan metode Shapiro-Wilk karena ukuran sampel yang relevan. Hasil uji menunjukkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* keterampilan menulis siswa terdistribusi secara normal, karena nilai Signifikansi (Sig.) pada kedua data tersebut lebih besar dari 0.05. Secara spesifik, nilai Sig. untuk data *pretest* adalah 0.284, dan nilai Sig. untuk data *posttest* adalah 0.070.

Tabel 3 Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Bsd on Mean	3.405	1	44	.072
Bsd on Median	2.187	1	44	.146
Bsd on Median & with adjusted df	2.187	1	35 .6 74	.148
Based on trimmed mean	3.340	1	44	.074

Uji homogenitas varians dilakukan sebagai prasyarat statistik untuk memastikan bahwa varians data *pretest* dan *posttest* adalah

setara atau homogen, yang menjadi dasar penting untuk melakukan uji-t (*t-test*). Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) terhadap batas 0.05. Hasil analisis menunjukkan bahwa varians data homogen karena nilai signifikansi data *pretest* (0.072) dan nilai signifikansi data *posttest* (0.146) keduanya lebih besar dari 0.05 (Sig. > 0.05).

Tabel 4 Uji Hipotesis

95% Confidnc Interval of the Diff							
Me an	St. Dv	St. Err or Mn	Lo wer	Up per	t	d f	Sig
- 13. 913	6.5 64	1.3 69	- 16. 751	- 11. 075	- 10.1 66	2 2	.0 00

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji signifikansi pengaruh perlakuan media Kartu Kata terhadap keterampilan menulis siswa. Berdasarkan hasil analisis inferensial (uji-t), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi 0.000 tersebut lebih kecil dari batas kritis 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara statistik bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Kartu Kata

terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa kelas V.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{1886 - 1564}{2300 - 1564}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{322}{736}$$

$$N\text{-Gain} = 0,4375$$

Untuk mengukur efektivitas atau peningkatan kemampuan siswa setelah intervensi, dilakukan perhitungan uji *Normalized Gain* (*N-Gain*). Hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0.437. Nilai ini berada dalam rentang $0.3 < g \leq 0.7$, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media Kartu Kata dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa berada pada kategori efektivitas sedang. Meskipun berada di kategori sedang, hasil ini secara jelas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa yang substansial, bukan sekadar peningkatan yang rendah atau kebetulan, sehingga media Kartu Kata layak dipertimbangkan sebagai alternatif dalam pembelajaran.

Secara kualitatif, peningkatan skor ini didukung oleh analisis mendalam terhadap lima aspek rubrik. Perubahan kualitas tulisan yang paling mendasar teramati pada

aspek Pilihan Kata dan Kosakata (Diksi). Tulisan siswa beralih dari yang dominan monoton dan repetitif pada *pretest* menjadi presisi dan bernuansa pada *posttest*. Siswa tidak lagi hanya mengandalkan kata-kata sederhana, melainkan menunjukkan kematangan dan keberanian yang meningkat dalam mengintegrasikan kosakata yang lebih kompleks.

Hal ini terlihat jelas dari kemampuan mereka memadukan kata-kata yang diperoleh dari kartu ke dalam konteks cerita, seperti penggunaan diksi kontras ("lancar" dan "macet") dan keberhasilan mereka menghubungkan kata benda yang presisi, seperti mengaitkan "musibah" dengan "kemacetan" dalam rangkaian sebab-akibat. Perubahan ini menjadi bukti langsung bahwa media Kartu Kata berhasil memperkaya kosakata aktif siswa dan mendorong penggunaan kata-kata baru secara tepat dan kontekstual.

Keberhasilan signifikan media Kartu Kata dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dijelaskan oleh prinsip kognitif. Secara fundamental, media ini

berfungsi sebagai jembatan vital yang mengatasi keterbatasan kognitif siswa pada tahap operasional konkret, mengubah ide abstrak menjadi sesuatu yang nyata dan dapat dimanipulasi (Khotimah & Suryandari, 2021; Sugiran dalam Milandari & Waluyan, 2018).

Efektivitas ini diperkuat oleh Teori *Dual Coding* (Paivio dalam Nursolehah et al., 2024), di mana kombinasi elemen visual (warna dan teks) dan pengalaman multisensori (penglihatan, perabaan, pendengaran) membuat informasi lebih mudah tersimpan di memori jangka panjang (Hafid, 2025; Syamsiar et al., 2023). Hal ini mendukung Teori Konstruktivisme, di mana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan dan narasi mereka sendiri saat memilih dan menyusun kartu, menjadikan proses belajar lebih bermakna (Lathifah et al., 2024; Hidayah et al., 2025).

Selain aspek kognitif, peningkatan didukung oleh faktor afektif dan proses pembelajaran. Penggunaan media ini sejalan dengan Teori Belajar Sambil Bermain

(Ramadhanti & Riyanto, 2025), mereka tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga teman-temannya, mengamati cara berpikir, memecahkan masalah, dan menggunakan kata-kata baru. Media ini berhasil mengubah tugas menulis yang membosankan menjadi kegiatan yang menyenangkan, secara efektif mengurangi kecemasan dan meningkatkan motivasi siswa (Haslinda et al., 2022). Peningkatan motivasi ini sangat esensial karena membuat siswa lebih fokus pada detail teknis (mekanik) dan lebih berani bereksperimen dengan bahasa.

Peningkatan keterampilan menulis yang teramati ini berpusat pada penguasaan diksi; ketersediaan kosakata yang kaya dari kartu kata memecah kebuntuan ide (*writer's block*) dan memicu perbaikan kualitas tulisan di seluruh aspek lain (Isi/Ide, Organisasi, Tata Bahasa).

Temuan ini menegaskan bahwa peran guru sangat krusial dalam memilih media yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa (Putra et al.,

2024). Media Kartu Kata terbukti memenuhi kriteria tersebut, memudahkan pemahaman karena menggabungkan warna dan teks. Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya membantu guru mencapai tujuan pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang positif, memfasilitasi proses berpikir kreatif, dan membangun fondasi kosakata yang kuat pada siswa.

E. Kesimpulan

Media Kartu Kata terbukti efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis narasi siswa. Kenaikan signifikan pada skor kuantitatif didukung oleh temuan kualitatif bahwa media ini berhasil mengatasi masalah keterbatasan diksi dan kebuntuan ide. Keberhasilan utama terletak pada kemampuan media mengubah proses belajar menjadi aktivitas multisensori dan kolaboratif, menjadikan penguasaan diksi baru sebagai katalisator yang memicu perbaikan kualitatif menyeluruh pada seluruh aspek keterampilan menulis siswa. Oleh karena itu, direkomendasikan agar guru Mata

Pelajaran Bahasa Indonesia mengadopsi dan mengembangkan media interaktif seperti Kartu Kata untuk memperkaya kosakata aktif siswa. Bagi peneliti selanjutnya, dianjurkan untuk menguji efektivitas media ini pada jenis teks atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas kontribusi keilmuan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hidayah, I., Inayah, S., Sihombing, E., Komala, E., Waruwu, L., Permana, R., Sulfiani, Wijayanti, P. S., Kurdi, M. S., & Kurdi, M. S. (2025). *Pendidikan Holistik Di Sekolah Mengintegrasikan Akademik, Karakter, dan Keterampilan* (Issue April). CV. Edupedia Publisher.

Jurnal :

Hafid, A., Muin, A., & Magfirah, N. S. (2025). *Pengaruh Metode Multisensori Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 248 Gareccing Kecamatan Tonra Kabupaten Bone*. <https://etdci.org/journal/macca/index>

Haslinda, H., Latief, S., & Rubianto, R. (2022). *Pengaruh Penguasaan Kosakata Berbantuan Media Kartu Kata Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV UPT SPF SD Rappokalling 67/1*.

- ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 167.
<https://doi.org/10.30651/else.v6i1.11085>
- Khotimah, H., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis Kesulitan Menulis Karangan pada Siswa Kelas IV SDN 2 Panjer. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 491–500.
<https://core.ac.uk/download/pdf/289793331.pdf>
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73.
<https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Magdalena, I., Hesty Tri Shafani, & Vira Ramadhani. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 SDN Dukuh 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 358–367.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Milandari, B. D., & Waluyan, R. M. (2018). Analisis Kemampuan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Metode Show Not Tell Pada Siswa Kelas V MI Nahdlatul Mujahidin Nw Jempong, Ampenan. *Jurnal Ulul Albab*, 22(2).
<https://doi.org/10.31764/jua.v22i2.588>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). *Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa*. 29(1), 88–101.
- Ningsih, C. R., Sirait, G. A., & Harahap, S. H. (2024). Analisis Penerapan Literasi Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 74–80.
<https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i1.1809>
- Nursolehah, S., Rasminah, S., Rokmah, S., & Najiyah, S. (2024). Efektifitas Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Sejarah Islam di MI Miftahul Huda. *Journal of Educational Management and Strategy*, 1(1), 01–13.
- Priyastuti, M. T. (2021). Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Permainan Kartu Domino bagi Siswa SD. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 3(4), 515–526.
- Putra, L. D., Dewi, J. S., Amanda, M., Rahman, R. A., Angelie, S. P. S. M., & Rahmawati, R. (2024). Peran Guru Dalam Pemilihan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Yang Menarik Perhatian Siswa Pada Tingkat

Sekolah Dasar Di Yogyakarta.
Publikasi Pendidikan, 14(1), 1.
<https://doi.org/10.26858/publikan.v14i1.59106>

Ramadhanti, F. F., & Riyanto, Y. (2025). *Penerapan Program Belajar Sambil Bermain Tradisional dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak di Kampung Lali Gadget Sidoarjo*. 14(1), 173–184.

Syamsiar, Pada, A., & Putri Ramadhani, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SD Inpres Mangga 3 Kota Makassar Influence of Using Word Card Media in Improving the Ability to Write Bahasa Indonesia Sentences of G. *Pinisi Journal Of Education*, 1–11.

Yani, D., & Rachmania, S. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 1–7.
<https://doi.org/10.56393/melior.v3i1.1555>