

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN KARTU
BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA DI KELAS I SDN 006
SAMARINDA ULU**

SKRIPSI



Oleh:

Julinorti Ungan Laing

NPM: 2286206114

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA 2025/2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN KARTU
BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA DI KELAS I SDN 006
SAMARINDA ULU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda*



Oleh:

Julinorti Ungan Laing

NPM: 2286206114

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA 2025/2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI KELAS I SDN 006 SAMARAINDA ULU

SKRIPSI

JULINORTI UNGAN LAING

2286206114

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Samarinda pada hari Selasa Tanggal 7 Bulan April Tahun 2026

Pembimbing I

Gamar Al Haddar, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 2118068601

Pembimbing II

Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1120089202

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD



Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd
NIK. 2016.089.215

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Julinorti Ungan Laing
NPM : 2286206114
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I SDN 006 Samarinda Ulu.

Menyatakan bahawa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulis karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 8 April 2026

Menyatakan



Julinorti Ungan Laing

LEMBAR PENGESAHAN

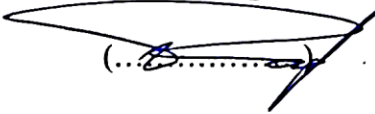
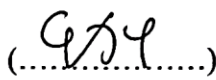
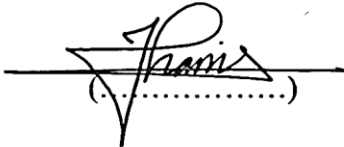
PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI KELAS I SDN 006 SAMARINDA ULU

SKRIPSI

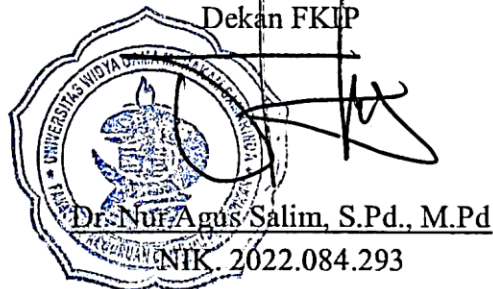
JULINORTI UNGAN LAING
NPM. 2286206114

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 17 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua : <u>Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1104129201	 (.....)	17 April 2026
Pembimbing 1 : <u>Gamar Al Haddar, S.Pd.I., M.Pd.</u> NIDN. 2118068601	 (.....)	17 April 2026
Pembimbing 2 : <u>Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1120089202	 (.....)	17 April 2026
Penguji : <u>Hani Subakti, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1119018902	 (.....)	17 April 2026

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Dekan FKIP



RIWAYAT HIDUP



Julinorti Ungan Laing, Lahir tanggal 21 Juli 2004 di Desa Long Nawang, Kecamatan kayan Hulu, Kabupaten Malinau merupakan anak ke dua oleh pasangan Laing Tingai dan Rini Akim. Penulis mulai Pendidikan formal di TK Tading Mudip, pada tahun 2008, lulus pada tahun 2010.

Selanjutnya masuk SD Negeri 001 Kayan Hulu pada pada tahun 2010 lulus pada tahun 2016, Kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Kayan Hulu tahun 2016 dan lulus tahun 2019, lalu melanjutkan Pendidikan ke SMA Negri 2 Malinau 2019 dan lulus tahun 2022. Selanjutnya, pendidikan berikutnya di Perguruan Tinggi Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dimulai pada Tahun 2022 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar melalui jalur leguler. Pada tahun 2025 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Temindung Permai Kota Samarinda, Kalimantan Timur serta melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 006 Samarinda Ulu.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Jangan takut, sebab Aku menyertai engkau, jangan bimbang, sebab aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan, bahkan menolong engkau, aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-ku yang membawahkan kemenangan.”

(YESAYA 41:10)

“Masa depan mu tidak tergantung pada apa yang orang lain pikirkan tentangmu dan yang paling penting adalah jangan lupa untuk punya *endurance* yang panjang karena perjalanan untuk menuju sukses itu tidak sebentar.”

(Agnes Mo)”

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi. Tak ada mimpi yang patut untuk diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan”

(Maudy Ayunda)

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang Tua saya Bapak Laing Tingai dan ibu Rini Akim, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan. Kepada dosen pembimbing saya, Ibu Gamar Al Haddar, S.Pd.I., M.Pd dan Ibu Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd., terima kasih atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Kelas 1 SDN 006 Samarinda Ulu.” Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, doa, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal yang bermanfaat dan mendapat balasan yang terbaik. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada.

1. Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T., selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi Strata 1 di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Arbain, M.Pd., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada

peneliti untuk melanjutkan studi Strata 1 di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

3. Bapak Dr. Akhmad Sopian, M.P., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan untuk melanjutkan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
4. Bapak Dr. Suyanto, M.Si., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan untuk melanjutkan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
5. Bapak Dr. Nur Agus Salim, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas segala kebijaksanaan fasilitas yang telah diberikan kepada peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran di kampus.
6. Ibu Hj. Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan dalam menyusun proposal ini.
7. Ibu Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam bidang administrasi yang diberikan kepada peneliti saat mengikut pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

8. Bapak Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas kemudahan dalam bidang administrasi yang telah diberikan.
9. Ibu Gamar Al Hadar, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan perhatian telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, nasihat, masukan, dan dukungan dalam setiap proses penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Ibu Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan perhatian telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, nasihat, masukan, dan dukungan dalam setiap proses penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Bapak Hani Subakti, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji yang dengan penuh perhatian memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun, sehingga peneliti memperoleh banyak pembelajaran dan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lebih baik.
12. Kedua orang tua tercinta, Bapak Laing Tingai dan Ibu Rini Akim, yang selalu menjadi alasan peneliti untuk terus berjuang. Terima kasih atas setiap doa yang dipanjatkan, air mata yang disembunyikan, pengorbanan yang diberikan, serta cinta tanpa batas yang menguatkan peneliti hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

13. Kepala Sekolah SDN 006 Samarinda Ulu yang telah memberikan kesempatan, arahan, serta dukungan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan baik.
14. Siswa-siswi kelas I B yang telah berpartisipasi menjadi subjek penelitian dengan penuh semangat dan kerja sama baik selama proses penelitian berlangsung, sehingga menjadi bagian penting dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Teman-teman mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas dukungannya memberikan semangat, bantuan dan doa, seta kebersamaan selama perjalanan perkuliahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang dengan tulus telah memberikan bantuan, dukungan, doa, dan kebaikan kepada peneliti selama peroses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.

Samarinda 8 April 2026

Peneliti

Julinorti Ungan Laing

NPM. 2286206114

ABSTRAK

Julinorti Ungan Laing. 2026. *Pengaruh penggunaan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas I SDN 006 Samarinda Ulu.* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Skripsi ini dibimbing oleh Gamar Al Haddar, S.Pd.I., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, dan Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II.

Latar belakang penelitian rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas I SDN 006 Samarinda Ulu menjadi dasar penelitian ini, disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik bagi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest. Populasi penelitian terdiri atas 21 siswa dengan sampel sebanyak 17 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang diberikan pada dua tahap, yaitu pretest dan posttest, sedangkan analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test karena data tidak berdistribusi normal. Perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa, disertai dengan bertambahnya jumlah siswa yang mengalami peningkatan skor. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Efektivitas metode ini berkaitan dengan kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mengoptimalkan penggunaan media visual, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, metode bermain kartu bergambar dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar secara lebih optimal.

Kesimpulan: Metode bermain kartu bergambar terbukti efektif dan layak dijadikan strategi pembelajaran inovatif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena mampu memvisualisasikan materi sehingga lebih mudah dipahami siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kartu Bergambar, Metode Bermain.

ABSTRACT

Julinorti Ungan Laing. 2026. *he Effect of Using the Picture Card Playing Method on Bahasa Indonesia Learning Outcomes of First-Grade Students at SDN 006 Samarinda Ulu. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. This undergraduate thesis was supervised by Gamar Al Haddar as Supervisor I and Annisa Qomariah as Supervisor II.*

The background of this study was the low learning outcomes in Bahasa Indonesia among first-grade students at SDN 006 Samarinda Ulu, which were caused by learning methods that were less varied and less engaging for young learners. This study aimed to examine the effect of the picture card playing method on Bahasa Indonesia learning outcomes. The research employed a one-group pretest-posttest design. The study population consisted of 21 students, with 17 students selected as the sample who participated in the entire series of activities. Data were collected through tests administered in two stages, namely pretest and posttest, while data analysis used the Wilcoxon Signed Rank Test because the data were not normally distributed. The comparison of scores before and after the treatment indicated an increase in the students' average scores, accompanied by a growing number of students who experienced score improvement. The statistical test results showed a significance value of less than 0.05, indicating a significant difference between learning outcomes before and after the treatment. The effectiveness of this method was related to its ability to increase students' active involvement, optimize the use of visual media, and create a more interesting and enjoyable learning atmosphere. Therefore, the picture card playing method can be used as an innovative and effective learning strategy to improve Bahasa Indonesia learning outcomes among elementary school students more optimally.

Conclusion: The picture card playing method proved to be effective and feasible as an innovative and efficient learning strategy for improving Bahasa Indonesia learning outcomes in elementary schools because it can visualize learning materials, making them easier for students to understand.

Keywords: *Learning Outcomes, Picture Cards, Playing Method.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Deskripsi Konseptual.....	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan	17
C. Kerangka Teoris	21
D. Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian	24
D. Variabel Penelitian.....	25
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	26
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	29

G. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Deskripsi Hasil Penelitian	33
B. Hasil Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan Penelitian	38
C. Pembahasan	40
D. Keterbatasan Penelitian	48
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	49
A. Simpulan	49
B. Implikasi	50
C. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi -kisi instrumen Tes.....	56
Lampiran 2 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	57
Lampiran 3 Rubrik Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	60
Lampiran 4 Kunci Jawaban Test.....	61
Lampiran 5 Modul Ajar	62
Lampiran 6 Lembar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa	67
Lampiran 7 Lembar kelayakan Media Kartu bergambar	67
Lampiran 8 Pelaksanaan Uji Validitas Instrumen (soal)	69
Lampiran 9 Data Hasil <i>Pretest</i>	70
Lampiran 10 Data Hasil <i>Posttest</i>	71
Lampiran 11 Keterangan Validitas Instrumen	73
Lampiran 12 Tabel Reliabilitas Instrumen	75
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Instrumen menggunakan SPSS 25.....	76
Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas dan Uji Hipotesis Data	77
Lampiran 15 Media Kartu Bergambar	75
Lampiran 16. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	76
Lampiran 17. Pertemuan 1 Perlakuan Kartu Bergambar	77
Lampiran 18. Pertemuan 2 Perlakuan Kartu Bergambar	78
Lampiran 19 Dokumentasi Kelas Eksperimen	80
Lampiran 20 Daftar Hadir dan Nilai Siswa.....	81
Lampiran 21 Rubrik Penilaian Membaca Siswa Kelas I B	82
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian	84
Lampiran 23 Surat Balasan	85
Lampiran 24 Keterangan Selesai Penelitian.....	86

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Kerangka Berpikir	21
GAMBAR 4.1 Grafik Indikator Pembelajaran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	23
Tabel 3.2 Populasi dan Sampel kelas 1 B di SDN 006 Samarinda Ulu.....	25
Tabel 3. 3 Definisi Operasional Variabel	26
Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	28
Tabel Lampiran Kisi-kisi Instrumen Tes.....	37
Tabel Lampiran 5 Modul Ajar	47
Tabel Lampiran 5 Validitas Instrumen Tes	52
Tabel Lampiran 5 Kelayakan media kartu Bergambar	53
Tabel Data Hasil <i>Posttest</i>	71
Tabel Lampiran 11 Keterangan Validitas Instrumen	73
Tabel Lampiran 12 Reliabelitas Instrumen	75
Tabel Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Instrumen menggunakan SPSS 25.....	76
Tabel Lampiran 14 Hasil Uji Normaitas dan Uji Hipotesis Data.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran pada materi Bahasa Indonesia berguna bagi siswa untuk membangun fondasi literasi sejak jenjang awal sekolah dasar. Lebih dari sekadar mata pelajaran wajib, pembelajaran ini menjadi wahana pembentukan kemampuan berpikir kritis, pengembangan kecakapan membaca, penguasaan pemahaman konsep, serta keterampilan menulis serta alat komunikasi, melainkan juga sebagai instrumen esensial dalam pengembangan intelektual dan kognitif siswa secara menyeluruh. Menurut Zianidar, (2021) Keberhasilan penguasaan Bahasa Indonesia di kelas I menjadi fondasi penting bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya, perlu mendapat perhatian serius dari pendidik dan pemangku kebijakan pendidikan.

Pada tataran praktis di kelas I, sejumlah kesulitan belajar yang dialami siswa pada tiga persoalan mendasar: pengenalan huruf, pemetaan relasi antara bunyi dengan simbol grafemis, serta dekoding kata-kata sederhana. Dua aspek yang paling dominan menjadi titik lemah adalah kemampuan membaca permulaan dan penguasaan kosakata awal, dua komponen yang sesungguhnya saling berkait erat dalam proses literasi. Realitas tersebut menuntut hadirnya strategi pembelajaran yang tidak hanya inovatif secara konseptual, tetapi juga responsif terhadap karakteristik perkembangan siswa kelas awal. Tanpa pendekatan yang

selaras dengan kebutuhan dan kapasitas kognitif mereka, pencapaian tujuan Bahasa Indonesia di pendidikan sekolah dasar akan terus terhambat karna perbedaan antara tuntutan kurikulum dan kesiapan siswa (Mardiah dkk., 2025).

Dominasi metode ceramah yang masih jamak ditemukan di ruang kelas justru bergerak berlawanan arah dengan karakteristik perkembangan ini, sehingga partisipasi aktif dan keterlibatan bermakna siswa dalam proses pembelajaran belum terwujud secara optimal Suhaidi dkk., (2023) Kesenjangan antara pendekatan yang digunakan dengan kebutuhan perkembangan siswa ini menegaskan urgensi inovasi pedagogis dari para pendidik. Perancangan dan pelaksanaan pembelajaran yang benar-benar responsif terhadap karakteristik kognitif dan psikologis siswa kelas awal bukan sekadar pilihan metodologis, melainkan keharusan yang tidak bisa ditunda lebih lama.

Tuntutan profesional terhadap pendidik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan merancang pengalaman belajar yang secara aktif siswa sebagai terlibat penuh, bukan sekadar penerima materi. Namun realitas lapangan justru memperlihatkan kondisi yang kontradiktif, di mana pendekatan *teacher-centered* masih mendominasi dengan ketergantungan tinggi pada buku paket sebagai satu-satunya media pembelajaran yang diandalkan Putri dkk., (2024). Ketimpangan antara tuntutan ideal dan praktik aktual ini bermuara pada belum optimalnya penguasaan kompetensi dasar Bahasa Indonesia oleh siswa, sebuah

kondisi yang terus berulang selama inovasi pedagogis belum benar-benar menyentuh praktik pembelajaran di tingkat kelas secara konsisten dan sistematis.

Observasi awal di SDN 006 Samarinda Ulu mengungkap bahwa capaian hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I B belum mencapai tingkat yang diharapkan. Kondisi ini tidak terlepas dari terbatasnya variasi metode yang digunakan pendidik, khususnya yang melibatkan media konkret sebagai jangkar pembelajaran yang kontekstual dan mudah diindra oleh siswa kelas awal. Bukti empiris sudah cukup tegas berbicara di sini. Pemanfaatan media pembelajaran inovatif dan kontekstual seperti kartu kata bergambar maupun media visual interaktif terbukti mampu mendongkrak minat belajar, memperluas partisipasi aktif siswa, serta mengakselerasi perkembangan keterampilan membaca permulaan secara signifikan (Rosa & Suastra, 2023).

Integrasi unsur permainan dalam pembelajaran bukan sekadar strategi pengalih perhatian atau pemanis suasana kelas semata. Lebih dari itu, *game-based learning* berfungsi sebagai instrumen pedagogis yang secara substantif berkontribusi pada optimalisasi proses maupun capaian hasil belajar siswa, menjadikannya relevan tidak hanya secara motivasional tetapi juga secara kognitif dan akademik. Menurut Bangsawan, (2025) Metode inovatif berbasis permainan atau *game-based learning* dinilai paling selaras dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah di sekolah dasar. Secara empiris, pendekatan ini terbukti

membuat suasana interaktif sekaligus menyenangkan, sejalan dengan kecenderungan alamiah anak yang memahami dunia dan menyerap pengetahuan baru melalui aktivitas bermain.

Pembelajaran di kelas rendah di sekolah dasar yaitu dengan menggunakan metode inovatif berbasis permainan (*Game-Based Learning*). Menurut Bangsawan, (2025) Pendekatan ini secara empiris terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta selaras dengan kebutuhan perkembangan anak yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain. Melalui unsur permainan dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai integrasi sarana hiburan, serta sebagai strategi pedagogis yang baik agar proses dan hasil belajar diperoleh secara optimal.

Pembelajaran yang memadukan unsur visual serta aktivitas bermain yang bersifat konkret yang sesuai berdasarkan karakteristik siswa kelas I dengan menggunakan metode kartu bergambar. Menggunakan metode pada siswa belajar dengan apa yang didengar dan dilihat sehari-hari seperti, interaktif mengenal huruf, kata, dan membaca kata sederhana sesuai. Perencanaan pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi mampu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta berdampak positif terhadap pemahaman dan pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia (Kumala Sari dkk., 2022).

Penelitian terdahulu mengindikasikan adanya kontribusi signifikan melalui penggunaan dari kartu bergambar, Menurut Zianidar,(2021) mengemukakan bahwa permainan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I, melalui permainan kartu huruf bergambar, terutama pada aspek pengenalan huruf dan keterkaitan bunyi dengan simbol. Temuan tersebut diperkuat oleh Putri dkk., (2024) menemukan peningkatan ketuntasan belajar kosakata Bahasa Indonesia setelah penggunaan permainan kartu kata, menegaskan efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Kartu bergambar terbukti berpengaruh positif terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa. Irma, Suryani, dkk., (2022) menemukan bahwa penggunaan kartu bergambar meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan, sedangkan Suhaidi, Rahmawati, dkk., (2023) menyampaikan bahwa peningkatan motivasi belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian yang dilaksanakan di sekolah yang konteks satuan pendidikan sebelumnya dilakukan pada sekolah dengan kondisi empiris berbeda dengan SDN 006 Samarinda Ulu yang berpotensi menghasilkan temuan yang tidak sepenuhnya sama. Penelitian dengan desain PTK,berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran di kelas tertentu, sehingga pengaruh penggunaan media kartu bergambar belum banyak diuji melalui pendekatan kuantitatif yang memungkinkan pengukuran

yang lebih objektif dan terstandar. Kondisi ini menyebabkan temuan penelitian sebelumnya memiliki keterbatasan dalam aspek generalisasi (Maila, (2023)).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif untuk menguji secara terukur pengaruh penggunaan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 006 Samarinda Ulu. Pendekatan ini didasarkan pada pengukuran yang objektif dan terstandar terhadap pengaruh perlakuan yang diberikan. Penelitian ini juga dapat memberikann alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik perkembangan siswa pada kelas awal khususnya dalam mendukung peningkatan keterampilan literasi dasar secara lebih sistematis dan terukur.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Capaian belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I masih rendah, terutama pada aspek membaca permulaan dan penguasaan kosakata.
2. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa, padahal hal tersebut penting untuk menunjang perkembangan belajar.
3. Metode pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya selaras dengan karakteristik perkembangan siswa kelas I sesuai dengan tahap usianya.

C. Pembatasan Masalah

Masalah penelitian ini dibatasi pada:

1. Fokus penelitian pada bermain kartu rtu bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas I B.
2. Penelitian dibatasi pada SDN 006 Samarinda Ulu tahun ajaran 2025/2026.
3. Metode pembelajaran yang yang menjadi objek kajian adalah metode bermain kartu bergambar, khususnya terkait pengaruhnya terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN 006 Samarinda Ulu tahun ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I B SDN 006 Samarinda Ulu tahun ajaran 2025/2026.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengkaji pengaruh penggunaan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I sekolah dasar, sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan menarik bagi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi guru maupun

peneliti dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

1. Dapat dijadikan sebagai rujukan dalam penerapan metode pembelajaran yang menarik, kreatif, serta selaras dengan karakteristik siswa pada kelas awal sekolah dasar.
2. Menjadi bahan pertimbangan bagi guru sebelum kegiatan pembelajaran berbasis media visual dan permainan edukatif sehingga proses pembelajaran berlangsung menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

1. Mendorong peningkatan minat serta motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Siswa dapat memahami berbagai kosakata serta meningkatkan kemampuan memahami sebagai pembelajaran Bahasa Indonesia melalui kegiatan bermain.
3. Mendorong perkembangan sosial dan kognitif siswa melalui interaksi dan kerja sama dalam kegiatan pembelajaran kelompok.

c. Bagi Sekolah

1. Menyajikan bukti empiris kepada pihak sekolah mengenai efektivitas metode bermain kartu bergambar, sehingga dapat dipertimbangkan sebagai alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan baik pada kelas rendah maupun kelas tinggi.

2. Berkontribusi dalam mendukung upaya sekolah untuk mengimplementasikan program literasi dasar serta kebijakan merdeka belajar yang sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

d. Bagi Peneliti

1. Menjadi bahan rujukan dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
2. Memberikan inspirasi bagi mahasiswa calon guru dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian Metode Bermain

a. Hakikat Metode Bermain Pada Pembelajaran

Metode bermain merupakan suatu pendekatan pembelajaran dengan aktivitas bermain sebagai sarana pedagogis yang dirancang secara sistematis dan memiliki makna edukatif. Menurut Trianto, (2007), Pendekatan ini selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah awal yang belajar secara optimal melalui aktivitas konkret melalui pengalaman langsung. Pada pembelajaran di sekolah dasar, cara ini dilakukan agar siswa dapat belajar dengan lingkungan yang partisipatif, menyenangkan, serta mendukung keterlibatan optimal siswa dalam proses pembelajaran.

Metode bermain pada pembelajaran dengan melibatkan indra dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran berlangsung efektif dalam membuat siswa belajar secara aktif. Pembelajaran melalui aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas ini akan membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa serta, tidak membuat suasana belajar menjadi tegang.

Selain itu, suasana dalam pembelajaran yang menyenangkan yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran Djamarah & Zain, (2011).

Pada tahap operasional konkret yang dialami siswa sekolah dasar, penggunaan metode bermain kartu bergambar dinilai relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Proses belajar yang dikemas melalui aktivitas bermain turut membantu siswa dalam mengingat serta memahami materi yang dipelajari dengan lebih mudah. Oleh karena itu, metode bermain dinilai efektif untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas awal sekolah dasar Woolfolk, (2016).

b. Pengertian Metode Bermain Kartu Bergambar

Metode bermain kartu bergambar sebagai alat visual yang membantu siswa menghubungkan simbol bahasa, seperti huruf dan kata, sesuai dengan kata yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. merupakan metode pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan membaca awal siswa sekolah dasar. Dengan demikian, metode bermain kartu bergambar membantu siswa memahami simbol bahasa dan meningkatkan keterampilan membaca secara bertahap (Rahmayani & Suriani, 2024)

Aktivitas bermain yang terstruktur melalui kartu bergambar dapat memberikan pada siswa pengalaman belajar langsung dan interaksi aktif. Metode yang efektif digunakan dalam belajar

karena di kelas awal siswa mulai belajar mengenal huruf, kata, dan kosakata pada pembelajaran baik saat terlibat dalam aktivitas belajar aktif secara individu dan kelompok. Keterlibatan tersebut berkontribusi baik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas (Amelia dkk., 2023)

c. Indikator Metode Bermain Kartu Bergambar

Indikator metode bermain kartu bergambar dalam penelitian meliputi beberapa aspek berikut:

1. Penggunaan media visual konkret

Media visual yaitu kartu bergambar dan kartu kata, dapat membantu siswa kelas 1 memahami konsep bahasa secara konkret. Media visual juga berperan dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep bahasa (Tauhid dkk., 2024).

2. Pelaksanaan bermain yang terstruktur

Pelaksanaan aktivitas bermain yang terstruktur yang memiliki aturan dan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga kegiatan mendukung pencapaian kompetensi Bahasa Indonesia secara efektif (Rizki dkk., 2025)

3. Interaksi aktif dalam pembelajaran

Guru dan siswa saat berinteraksi dapat mendukung terjadinya diskusi sederhana dan kerja sama dalam aktivitas selama permainan. Interaksi yang intensif sejalan dengan

pandangan bahwa pembelajaran anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan dukungan orang lain (Vygotsky, 1978).

4. Keterlibatan aktif siswa,

Keterlibatan aktif siswa ditunjukkan melalui partisipasi langsung dalam aktivitas, seperti mencocokkan kartu, menyebutkan kata, membaca gambar, dan menjawab pertanyaan. Aktivitas belajar dengan sifat *student-centered* ini terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Putri dkk., 2024).

2. Pengertian Hasil Belajar Bahasa Indonesia

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dimaknai sebagai capaian kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, yang tercermin melalui perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Capaian tersebut mencerminkan tingkat pemahaman serta kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh sebagai hasil dari interaksi antara aktivitas belajar siswa dan strategi pembelajaran yang dirancang oleh pendidik. Dengan demikian, hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator utama dalam mengevaluasi efektivitas dan keberhasilan suatu proses pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2006).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berinteraksi secara kompleks. Slameto, (2010) mengemukakan

bahwa faktor internal, seperti motivasi belajar, minat, kesiapan, serta kemampuan awal peserta didik, memiliki peranan yang signifikan dalam menentukan capaian hasil belajar. Di samping itu, faktor eksternal turut memberikan kontribusi yang tidak kalah penting terhadap keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Pengertian Hasil Belajar Pada Kelas I

Capaian belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I sekolah dasar lebih difokuskan pada pengembangan penguasaan kemampuan dasar berbahasa sebagai fondasi awal literasi. Kemampuan tersebut meliputi mengenal huruf, membaca permulaan, memahami kosakata sederhana. Bahasa Indonesia di kelas rendah diarahkan untuk menumbuhkan kebiasaan membaca dan pemahaman bahasa secara bertahap. Hasil pembelajaran Bahasa Indonesia berperan strategis dalam membangun fondasi literasi yang kuat bagi siswa sekolah dasar (Zianidar, 2021).

Keberhasilan pada kelas awal dipengaruhi kesesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik perkembangan siswa. Siswa kelas I membutuhkan pembelajaran konkret, visual, serta, keterlibatan langsung siswa secara aktif. Pembelajaran yang efektif melalui keterlibatan siswa sehingga diperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar bermakna (Nurhayati dkk., 2025).

c. Indikator Hasil Belajar Bahasa Indonesia

1. Kemampuan awal siswa sekolah dasar dari mengenali bentuk huruf dan menghubungkannya dengan bunyi serta kata sederhana.
2. Pemahaman kosakata sederhana mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami makna kata.
3. Pada siswa kelas I sekolah dasar, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia lebih diarahkan pada penguatan penguasaan keterampilan dasar.

d. Kelebihan Metode Bermain Kartu Bergambar

1. Metode bermain kartu membantu siswa mengenal huruf dan kata secara konkret. Penggunaan kartu bergambar dapat memudahkan bagi siswa meghubungkan huruf dan bunyi dengan kata sederhana.
2. Penggunaan metode ini juga memudahkan siswa ketika mempelajari kosakata sederhana kerana, kata yang digunakan dekat dengan kehidupan sehari-hari.
3. Metode bermain kartu dalam pelaksanaan pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam membaca permulaan.
4. Metode bermain kartu berdampak positif terhadap hasil evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia, yang terlihat dari peningkatan nilai tes setelah proses pembelajaran.

e. Kelemahan Metode Bermain Kartu Bergambar

1. Metode bermain kartu dapat mengalihkan fokus siswa dari materi pembelajaran apabila tidak dikendalikan dengan baik.
2. Metode ini menuntut kemampuan pengelolaan kelas dan pengawasan yang intensif dari guru.
3. Metode ini kurang efektif untuk materi yang bersifat abstrak.
4. Efektivitas metode bermain kartu bergantung pada kreativitas dan keterampilan guru serta kondisi kelas.

3. Teori yang Mendasari Penelitian

a. Teori Konstruktivisme

Pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh peserta didik melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran yang bersifat eksploratif dan bermakna. Pendekatan pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa, seperti *discovery learning*, terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir serta pemahaman konsep secara lebih mendalam Rosa & Suastra, (2023). Dengan demikian, perancangan pembelajaran yang aktif dan kontekstual sejalan dengan prinsip konstruktivisme dalam mendukung proses pembentukan pengetahuan oleh siswa.

b. Teori Sosial Konstruktivisme

Menurut Vygotsky, pembelajaran berlangsung interaksi sosial antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Siswa dapat memiliki kemampuan yang sama yang dengan teman sebayanya

yang sebelumnya memiliki hasil belajar lebih tinggi. Pembelajaran yang efektif apabila guru memberikan bimbingan atau dukungan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan siswa, sampai siswa mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Oleh karena itu, interaksi sosial dan pemberian bantuan yang terarah menjadi faktor penting dalam perkembangan kognitif siswa (Vygotsky, 1978).

c. Teori belajar bermakna

Teori belajar bermakna menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung efektif apabila informasi baru dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya. Media visual seperti kartu bergambar mampu membuat siswa mengaitkan simbol bahasa dengan pengalaman nyata. Dengan demikian, penggunaan media ini membuat proses belajar mejadi lebih bermakna (Slameto, (2010).

4. Hubungan Antar Variabel

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, memiliki keterkaitan hubungan yang signifikan metode bermain kartu bergambar sebagai variabel independen memiliki peran dalam menciptakan proses pembelajaran membuat siswa aktif selama pembelajaran. Menurut Aliputri, (2018) Media kartu bergambar sebagai salah satu bentuk media visual berperan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, konkret, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam

proses pembelajaran. Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut selanjutnya berdampak pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebagai variabel dependen. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Tamelab & Japa, 2021)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian relevan pertama yang dilakukan oleh (Purbasari & Palupi, 2023) dengan judul "keefektifan penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Widoro". Hasil analisis data melalui uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 7,80 yang lebih besar dibandingkan tabel sebesar 2,08.

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif serta memanfaatkan media berbasis kartu dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa sekolah dasar pada kelas I. Tujuan dari keduanya untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan literasi awal. Penelitian yang dilakukan oleh Purbasari dan Palupi menerapkan media kartu huruf dengan desain pre-eksperimental tipe *one group pretest-posttest*, serta berfokus pada peningkatan kemampuan membaca permulaan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian yang telah ada dengan menguji efektivitas metode secara lebih

menyeluruh dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal sekolah dasar.

2. Penelitian kedua oleh Putri dkk., (2023) berjudul “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD” Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan media kartu kata bergambar sebagai sarana pembelajaran permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 87,5% (sangat valid), uji kepraktisan pada tahap *one to one* sebesar 91,1% (sangat praktis), dan *small group* sebesar 71% (praktis). Uji keefektifan melalui *field test* menunjukkan peningkatan nilai dari 6,5% (*pretest*) menjadi 9% (*posttest*), sehingga media dinyatakan efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu penggunaan media kartu bergambar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, pengaruh dari penggunaan kartu bergambar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas I sekolah dasar. Terdapat perbedaan mendasar pada pendekatan dan fokus kajian. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi temuan sebelumnya, belum mengkaji dampak jangka panjang terhadap peningkatan kemampuan membaca secara menyeluruh.

3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh (Limbong, 2024) dengan judul “ Upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu

bergambar pada siswa kelas I SD Negeri 010 Bonai Darussalam”. Hasil penelitian menunjukkan dengan signifikan, dari 23% sebelum tindakan menjadi 77% hasil siklus II.

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu penggunaan media kartu bergambar serta, sama-sama melibatkan kelas I sekolah dasar. Perbedaan pada metode yaitu menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap di dalam kelas. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang Ditujukan untuk mengidentifikasi pengaruh penerapan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi temuan sebelumnya dengan memberikan bukti empiris mengenai pengaruh metode bermain kartu bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

4. Penelitian relevan lakukan oleh (Putri dkk., 2024) dengan judul “Peningkatan Hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia menggunakan metode permainan kartu kata pada siswa kelas I A UPT SPF SDN Sudirman II Kota Makassar”. Hasil analisis data adanya peningkatan hasil belajar, siswa juga menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung dari 59,5% pada siklus I, menjadi 85,25% pada siklus III.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji pengaruh metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia secara lebih menyeluruh. Sehingga belum mengkaji hasil belajar Bahasa Indonesia secara menyeluruh dengan pendekatan kuantitatif.

5. Penelitian relevan yang dilakukan (Rahmayani & Suriani, 2024) berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca pada Anak Sekolah Dasar”. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat membaca, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta penguasaan kosakata di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki kesamaan penggunaan media kartu kata bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di sekolah dasar. Perbedaannya, terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yang melibatkan subjek secara langsung serta melakukan analisis statistik untuk mengetahui pengaruh metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar. Namun demikian, karena penelitian ini bersifat kepustakaan, tidak dilakukan pengujian langsung di lapangan maupun analisis statistik inferensial terhadap subjek tertentu.

C. Kerangka Teoritis

Kerangka penelitian merupakan gambaran antarvariabel penelitian digambarkan dalam began. Menurut Sugiyono,(2019) kerangka berpikir merupakan proses gabungan hubungan antarvariabel yang disusun berdasarkan teori-teori yang telah dianalisis secara sistematis, dan selanjutnya kemudian menjadi dasar dalam perumusan hipotesis penelitian

Gambar. 2.1 Skema Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, kerangka berpikir yang telah disusun, maka Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh dari adanya penggunaan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 006 Samarinda Ulu 2025/2026.
2. H_0 : (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 006 Samarinda Ulu

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini memanfaatkan data primer dengan menerapkan pendekatan kuantitatif. Pendekatan penelitian yang memfokuskan pada pengukuran variabel berdasarkan data skor *pretest* dan *posttest* untuk menguji berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan. Pendekatan kuantitatif bertujuan menjelaskan fenomena melalui hubungan sebab-akibat antar variabel yang diteliti Sugiyono, (2019).

Penelitian ini diterapkan metode eksperimen dengan menggunakan desain *pre-experimental (Pre-Eksperimental Design)*, di mana satu kelompok subjek terlebih dahulu diberikan *pretest* sebelum perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *posttest* setelah perlakuan untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar siswa. Menurut pendapat Sugiyono, (2019) yang menyatakan bahwa metode penelitian digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Peneliti menggunakan desain penelitian *One Group Pretest–Posttest Design* tidak menggunakan kelas pembandingan namun menggunakan *pretest*, sehingga besar pengaruh metode bermain kartu bergambar dapat diketahui secara pasti.

Tabel 3.1 One Group Pretest–Posttest Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas 1 B	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

1. O₂ (*Pretest*) : skor awal siswa sebelum diberikan perlakuan.
2. X (Perlakuan) : Perlakuan berupa metode bermain kartu bergambar.
3. O₂ (*Posttest*) : skor akhir siswa setelah menerima perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian berlangsung di SDN 006 Samarinda Ulu yang berlokasi di Jalan Piano No. 39, RT 01, Kelurahan Dadi Mulya, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian berlangsung pada periode Januari hingga Maret 2026 dalam satu semester pembelajaran.

C. Populasi Penelitian

Peneliti menggunakan populasi sebagai subjek penelitian dengan menggunakan teknik total sampling, pada penelitian ini seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian. Menurut pendapat Riduwan, (2021) Teknik total sampling digunakan apabila jumlah populasi relatif kecil, sehingga

peneliti melibatkan seluruh anggota populasi pada penelitian guna memperoleh data yang menyeluruh. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas I B SDN 006 Samarinda Ulu pada tahun ajaran yang sedang berlangsung, dengan jumlah 17 siswa yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi di lapangan saat penelitian dilaksanakan.

Tabel 3.2 Populasi kelas 1 B di SDN 006 Samarinda Ulu

Kelas	Jumlah Populasi	Teknik Sampling
I B	21	Total Sampling (Sampel Jenuh)

D. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian kuantitatif, variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa pun yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi yang kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono,(2019). Penerapan metode bermain kartu bergambar sebagai perlakuan dalam pembelajaran dipandang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui metode ini, pemahaman materi menjadi lebih mudah dicapai sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap capaian belajar. Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan dua variabel yang dirumuskan sebagai berikut:

1. variabel independen (X) Metode Bermain Kartu Bergambar yaitu, Variabel yang memberikan pengaruh atau perlakuan.
2. variabel dependen (Y) yaitu Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Variabel yang dipengaruhi.

E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Teknik Tes yang digunakan sebagai teknik utama diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan kemampuan siswa sehingga melalui hasil peningkatan kemampuan dapat diukur secara objektif. Menurut Febriyanty dkk., (2024) *pretest* berfungsi untuk mengetahui tingkat awal kemampuan sedangkan *posttest* digunakan untuk melihat perubahan setelah pembelajaran diberikan, sehingga hasilnya relevan untuk dianalisis secara statistik dalam penelitian kuantitatif.

Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data

No	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Tujuan
1	Tes	Tes hasil belajar berupa <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .	Mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia secara kuantitatif sebelum dan sesudah perlakuan metode bermain kartu bergambar.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian merupakan instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* yang disusun dalam bentuk soal tertulis sesuai dengan karakteristik siswa dan indikator pembelajaran kelas I sekolah dasar. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan setelah perlakuan menggunakan metode bermain kartu bergambar untuk mengetahui perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan *pretest* dan *posttest* dalam penelitian eksperimen dinilai efektif untuk mengukur pengaruh perlakuan secara empiris (Creswell & Creswell, 2018).

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes berupa, butir soal dengan seluruh materi pembelajaran yang relevan. Validitas ini memastikan bahwa setiap pertanyaan mencakup indikator yang telah dirumuskan dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Uji validitas isi dilakukan dengan meminta penilaian ahli, seperti guru atau dosen yang memahami materi, mengenai kelayakan dan keterwakilan soal terhadap tujuan pembelajaran. Butir soal yang dianggap kurang sesuai akan direvisi atau bahkan dihapus agar instrumen lebih representatif. Dengan demikian, validitas isi membantu menjaga kualitas dan kelengkapan instrumen dalam mengukur kemampuan siswa (Creswell & Creswell, 2021).

Rumus yang digunakan adalah uji *Validitas konstruk* atau *construct validity* penelitian ini, kemampuan yang diukur meliputi pemahaman kosakata, kemampuan membaca kata sederhana, serta pemahaman makna kata dalam Bahasa Indonesia. Proses pengujian validitas konstruk dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap item soal dengan skor total instrumen menggunakan rumus *korelasi Pearson Product Moment*. Korelasi yang signifikan menunjukkan bahwa butir soal sesuai dengan konstruk yang diukur dan dapat dipercaya sebagai indikator kemampuan siswa. Dengan pengujian ini, peneliti dapat memastikan bahwa instrumen tidak hanya valid secara isi, tetapi juga secara teori dan konsep yang diukur (Sugiyono, 2019).

Peneliti menggunakan rumus korelasi Product Moment yang dikemukakan oleh Karl Pearson dalam (Sugiyono, 2019) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = korelasi item dengan skor butir dan skor total

N = jumlah responden

X = skor tiap butir soal

$Y = \text{skor total}$

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 17 siswa, maka derajat kebebasan (df) = $N - 2 = 15$.

Berdasarkan tabel r Product Moment pada taraf signifikansi 5% diperoleh $r_{tabel} = 0,482$

Kriteria pengambilan keputusan berikut:

Jika $r_{xy} > 0,482$, maka butir soal dinyatakan valid.

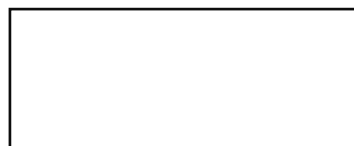
Jika $r_{xy} \leq 0,482$, maka butir soal dinyatakan valid.

2. Reliabilitas instrumen

Reliabilitas instrumen memperlihatkan konsistensi dan kestabilan dari hasil pengukuran. Instrumen dikatakan reliabel jika dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten saat digunakan dalam kondisi serupa. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen tes diukur untuk menetapkan bahwa peningkatan skor siswa dapat digunakan sebagai hasil belajar, bukan karena ketidak konsistenan soal.

Rumus yang digunakan untuk Uji rehabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha.

Uji reliabilitas instrumen menggunakan koefisien Alpha Cronbach. Menurut (Sugiyono, (2019) rumus Alpha Cronbach adalah



$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas

k = jumlah item soal

S_i^2 = varians tiap butir soal

S_t^2 = varians total skor seluruh butir soal

Adapun kriteria pengambilan keputusan uji reliabilitas instrumen berikut:

$\alpha \geq 0,80$: sangat reliabel
$0,60 \leq \alpha < 0,80$: reliabel
$\alpha < 0,60$: kurang reliabel

G. Teknik Analisis Data

Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini dengan memanfaatkan desain *pretest-posttest* yang bertujuan dalam menguji perubahan hasil belajar siswa secara objektif dan terukur. Data yang dikumpulkan berupa skor hasil belajar Bahasa Indonesia pada tahap *pretest* dan *posttest*.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Pada penelitian ini teknik analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Tahapan ini berfungsi sebagai analisis awal untuk memahami

gambaran data, tingkat keragaman skor, serta perubahan yang terjadi antara hasil *pretest* dan *posttest*. Melalui analisis deskriptif, peneliti dapat mengidentifikasi pola data secara sistematis sehingga interpretasi hasil penelitian menjadi lebih akurat dan kontekstual. Selain itu, analisis ini menjadi dasar menentukan kelayakan data untuk dilanjutkan ke tahap analisis inferensial.

Peneliti menggunakan analisis deskriptif dengan perhitungan nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum pada hasil skor pretest dan posttest untuk melihat kecenderungan sentral dan sebaran data. Data hasil belajar juga disajikan dalam bentuk tabel dan grafik agar perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan dapat diamati secara visual dan mudah dipahami. Analisis deskriptif ini membantu peneliti memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai kondisi data penelitian sebelum dilakukan pengujian hipotesis secara statistik (Field, 2018).

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I B berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang akan digunakan adalah uji Shapiro-Wilk menggunakan menggunakan program komputer *Statistical Product and Service solutions* (SPSS) versi 25. Karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Kriteria pengambilan

keputusan dalam uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Pada uji normalitas data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan uji nonparametrik yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Desain pada penelitian *one group pretest-posttest design*, di mana data berasal dari subjek yang sama dan diukur dalam dua kondisi yang berbeda (sebelum dan sesudah perlakuan). Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05.

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq$ 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SDN 006 Samarinda Ulu, salah satu lembaga pendidikan dasar yang berlokasi di Jalan Piano No. 39, RT.01, Dadi Mulya, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur, dengan nomor telepon (0541) 202478 dan alamat surat elektronik sdn006ulu@gmail.com. Fokus kajian yang diusung di sekolah tersebut diarahkan pada verifikasi empiris ada atau tidaknya pengaruh metode bermain kartu bergambar terhadap capaian belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I, dengan penetapan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Dari keseluruhan populasi yang tersedia, sebanyak 17 siswa yang hadir secara konsisten sepanjang rangkaian kegiatan penelitian ditetapkan sebagai sampel, sehingga total data yang masuk dalam proses analisis berjumlah 17 unit observasi.

Rancangan penelitian dengan desain *one group pretest-posttest*. Dalam skema ini, satu kelas yang sama dikenai tiga tahapan prosedural secara berurutan: pelaksanaan *pretest* untuk memotret kondisi awal kemampuan siswa sebelum intervensi, pemberian perlakuan atau treatment melalui pemanfaatan kartu bergambar sebagai media pembelajaran, kemudian diakhiri dengan pelaksanaan *posttest* guna mengukur perubahan capaian belajar setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai diberikan.

1. Deskripsi Data Penelitian

Tabel 4.1 Data capaian *Pretest* dan *Posttest*

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	24	71
2.	10	48
3.	14	52
4.	19	33
5.	86	100
6.	19	33
7.	90	100
8.	29	48
9.	10	19
10.	38	67
11.	100	100
12.	86	86
13.	100	100
14.	95	100
15.	24	81
16.	14	86
17.	81	81

2. Statistik Deskriptif

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	17	5	100	55,00	37,059
<i>Posttest</i>	17	19	100	70,00	29,105

Merujuk pada tabel analisis deskriptif, rata-rata skor siswa dari 55,00 di tahap *pretest* menuju angka 70,00 pada *posttest*, kenaikan 15 poin yang turut diiringi penyempitan standar deviasi sebagai indikator bahwa distribusi kemampuan antar siswa semakin homogen pasca perlakuan. Pada tataran inferensial, uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,009 yang berada di bawah ambang batas 0,05, sehingga perbedaan antara kondisi *pretest* dan *posttest* terkonfirmasi secara statistik sebagai perbedaan yang signifikan. Pola perubahan tersebut mengafirmasi bahwa metode bermain kartu bergambar memberi pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Efek ini tidak terlepas dari karakteristik intrinsik metode yang memadukan stimulus visual dengan aktivitas interaktif secara bersamaan, dua elemen yang secara sinergis pendalaman pemahaman materi secara lebih optimal.

2. Hail Uji Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Tabel 4. 3 Validitas Instrumen

No Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,509	0,482	Valid
2	0,684	0,482	Valid
3	0,795	0,482	Valid
4	0,795	0,482	Valid
5	0,932	0,482	Valid
6	0,890	0,482	Valid
7	0,739	0,482	Valid
8	0,932	0,482	Valid
9	0,935	0,482	Valid
10	0,867	0,482	Valid
11	0,867	0,482	Valid
12	0,582	0,482	Valid
13	0,932	0,482	Valid
14	0,932	0,482	Valid
15	0,870	0,482	Valid

Kelayakan instrumen tes sebagai pengukur hasil belajar siswa ditentukan melalui uji validitas dengan korelasi Pearson Product Moment menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Dengan jumlah responden sebanyak 17 siswa,

nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,482 dijadikan acuan dalam penilaian, di mana suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung melebihi batas tersebut. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item soal, mulai dari nomor 1 hingga 15, memiliki nilai r hitung yang berada di atas r tabel 0,482. Dengan demikian, seluruh butir instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Tabel 4. 4 Reliabilitas Statistics

Reliabilitas Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0, 770	15

Konsistensi internal instrumen penelitian diuji melalui analisis reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Dari 15 butir soal yang dianalisis, koefisien yang dihasilkan mencapai angka 0,952, jauh melampaui ambang batas minimal 0,70 yang menjadi kriteria kelayakan reliabilitas dalam penelitian kuantitatif. Capaian koefisien tersebut mengklasifikasikan instrumen pada kategori reliabilitas sangat tinggi, sehingga instrumen dinyatakan konsisten dan andal untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

B. Hasil Uji Hipotesis / Jawaban Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna memeriksa apakah distribusi data penelitian mengikuti pola normal, dengan proses analisis menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Mengingat jumlah sampel hanya 17 siswa, metode yang dipilih adalah uji Shapiro-Wilk yang memang lebih tepat untuk ukuran sampel kecil. Nilai signifikansi yang diperoleh dari pengujian tersebut adalah 0,005 untuk data *pretest* dan 0,016 untuk data *posttest*, keduanya berada di bawah ambang 0,05. Kondisi ini mengonfirmasi bahwa distribusi data pada kedua tahap pengukuran menyimpang dari asumsi normalitas, sehingga pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan melalui statistik parametrik. Sebagai konsekuensi metodologis, analisis inferensial dialihkan ke pendekatan nonparametrik melalui uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Tabel 4. 5 Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	Kelas	N	Sig. (Shapiro Wilk)	Keterangan
<i>Pretest</i>	I B	17	0,005	Tidak Normal
<i>Posttest</i>	I B	17	0,016	Tidak Normal

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis diorientasikan pada identifikasi ada atau tidaknya pengaruh metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen setelah seluruh rangkaian perlakuan diselesaikan. Asumsi normalitas pada distribusi data menjadi pertimbangan metodologis

yang mengarahkan analisis inferensial ke jalur nonparametrik, yakni uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25.

Tabel 4. 6 Hasil Uji *Hipotesis Uji Wilcoxon signed Rank Test*

Variabel	Z	Sig. (2-tailed)	Kepuasan
<i>Pretest-Posttest</i>	-2,567	0,010	H ₀ ditolak

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan nilai Z sebesar -2,567 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,010. Merujuk pada kriteria keputusan statistik yang berlaku, nilai signifikansi 0,010 yang berada di bawah 0,05 mengakibatkan H₀ ditolak dan H_a diterima. Penolakan H₀ tersebut mengonfirmasi keberadaan perbedaan yang signifikan antara skor hasil belajar siswa pada kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen.

C. Pembahasan

Kerangka metodologis penelitian ini bertumpu pada pendekatan kuantitatif dengan *pre-experimental design*, secara spesifik mengadopsi rancangan *one group pretest–posttest design*. Rancangan ini dipilih untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok tunggal tanpa melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding. Menurut Sugiyono, (2019).

menegaskan bahwa mekanisme operasional desain tersebut mencakup pemberian tes awal atau pretest sebelum intervensi diterapkan dan tes akhir atau posttest setelah perlakuan selesai diberikan, sehingga besaran pengaruh perlakuan dapat diidentifikasi secara empiris melalui selisih perbandingan kedua skor pengukuran tersebut.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia (membaca permulaan). Instrumen diuji validitas (korelasi *Product Moment*) dan reliabilitas (Cronbach's Alpha). Analisis data meliputi statistik deskriptif (mean, minimum, maksimum, standar deviasi) dan inferensial. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk; karena data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji Wilcoxon *Signed Rank Test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data melalui perhitungan nilai rata-rata, median, standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum (Field, 2018).

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Variabel	N	Mean	Standar Deviasi	Minimum	Maksimum
<i>Pretest</i>	17	55,00	37,059	5	100
<i>Posttest</i>	17	70,00	29,105	19	100

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata meningkat dari 55,00 (*pretest*) menjadi 70,00 (*posttest*). Penurunan standar deviasi menunjukkan sebaran nilai lebih homogen setelah perlakuan.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (Shapiro–Wilk)

Variabel	N	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	17	0,005	Tidak normal
<i>Posttest</i>	17	0,016	Tidak normal

Berdasarkan Tabel 2, kedua nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, digunakan uji *nonparametrik* (Wilcoxon).

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Variabel	Z	Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Pretest–Posttest</i>	-2,567	0,010	H ₀ ditolak

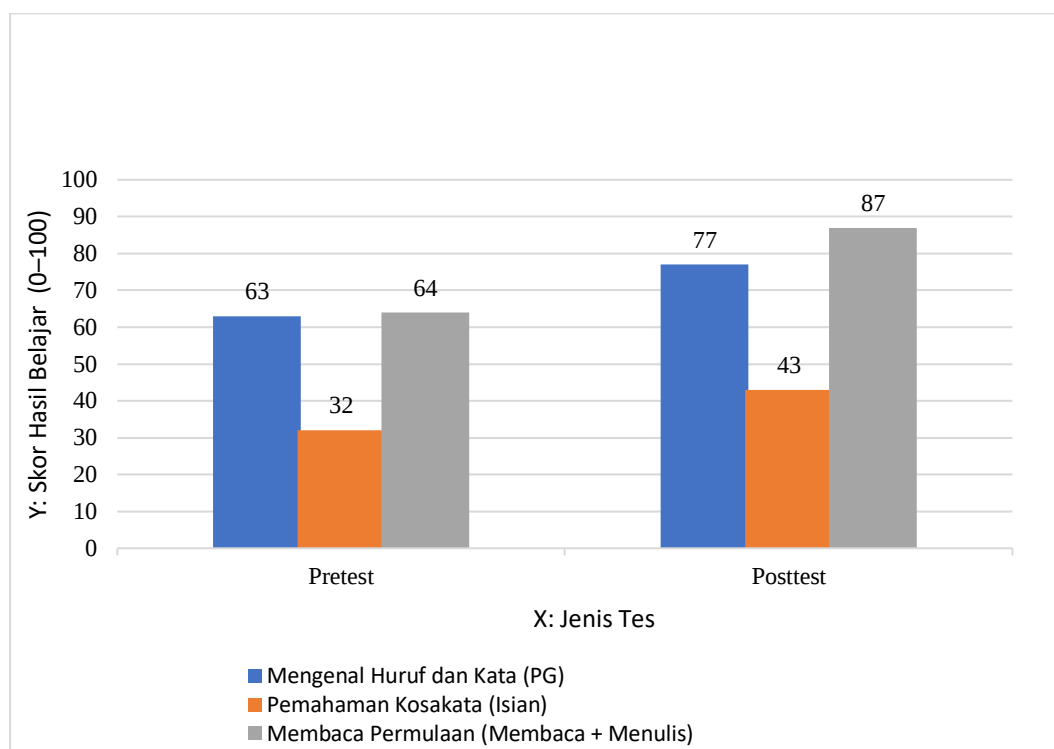
Analisis inferensial melalui *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan IBM SPSS Statistics 25 menghasilkan nilai signifikansi 0,010 yang berada di bawah ambang $p < 0,05$, mengonfirmasi perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Pemilihan uji *nonparametrik* ini dilandasi oleh kebutuhan untuk membandingkan dua sampel berpasangan tanpa mensyaratkan pemenuhan asumsi distribusi normal pada data. Fadilatunnisyah et al., (2024)

menegaskan bahwa *Wilcoxon Signed-Rank Test* memang dirancang secara spesifik untuk menganalisis perbedaan pada data berpasangan yang tidak berdistribusi normal, sehingga posisinya sebagai alternatif statistik yang metodologis tepat dalam penelitian berdesain pretest-posttest tidak dapat diragukan.

Penggunaan metode bermain kartu bergambar dalam proses pembelajaran membawa perubahan yang terukur pada capaian belajar siswa, tercermin dari kenaikan nilai rata-rata sebesar 15 poin, yakni dari 55,00 pada *pretest* menuju 70,00 pada *posttest*. Pada tataran inferensial, uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,010 dengan $p < 0,05$, yang secara statistik mengafirmasi keberadaan perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi diberikan. Akumulasi dua bukti tersebut, baik deskriptif maupun inferensial, memperkuat posisi metode bermain kartu bergambar sebagai pendekatan yang efektif dalam mengangkat hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I sekolah dasar.

Distribusi ini merespons positif terhadap metode yang digunakan dalam pembelajaran. Pola perubahan skor individual siswa memperlihatkan kecenderungan yang secara umum positif. Siswa yang sebelumnya bertengger di kisaran nilai 40-50 berhasil mencapai ke rentang 65-80 pada *posttest*, sementara mereka yang semula berada di kategori sedang pada rentang 55-65 umumnya bergeser naik ke kisaran 70-85. Secara agregat, 12 dari 17 siswa atau setara 70,6% dari total sampel mencatatkan peningkatan skor, sedangkan sisanya sebesar 23,5% tidak mengalami perubahan antara kondisi *pretest* dan

posttest. Distribusi respons tersebut mengindikasikan bahwa metode bermain kartu bergambar disambut secara positif oleh sebagian besar siswa, dengan proporsi peningkatan yang mendominasi keseluruhan pola perubahan yang teramati.



Gambar 4.1 Perbandingan Skor Berdasarkan Indikator Pembelajaran pada *Petest* dan *Posttest*

Keefektifan metode bermain kartu bergambar dapat ditelaah dari tiga dimensi yang saling melengkapi. Pada dimensi visual, kartu bergambar membuka peluang bagi siswa untuk secara langsung mengaitkan kata dengan representasi ikonik, sehingga informasi secara simultan melalui jalur verbal dan visual yang memperkuat konsolidasi memori. Dari sudut permainan, penyampaian materi melalui aktivitas bermain terbukti menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan secara langsung menaikkan motivasi siswa untuk terlibat

dalam proses belajar (Hamalik, 2019). Adapun dari aspek keterlibatan, struktur metode ini secara inheren mendorong partisipasi aktif siswa pada setiap tahapan pembelajaran, mengeliminasi kecenderungan belajar yang bersifat pasif dan reseptif semata.

Peningkatan capaian belajar yang teridentifikasi mencerminkan kapasitas metode ini dalam menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif sekaligus partisipatif. Melalui serangkaian aktivitas mengenali, mencocokkan, serta mengaitkan gambar dengan kata, siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, sehingga pengalaman belajar yang terbentuk lebih bermakna, kontekstual, dan mudah diinternalisasi dalam struktur kognitif jangka panjang mereka.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar Vygotsky, (1978). Dalam penelitian ini, penggunaan kartu bergambar memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan siswa membangun pemahamannya secara mandiri. Selain itu, teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui media visual dan benda nyata Woolfolk, (2016). Penggunaan kartu bergambar sebagai media visual membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata dengan lebih efektif.

Berdasarkan perspektif pembelajaran bermakna, penggunaan media visual juga mampu meningkatkan retensi memori siswa karena melibatkan pemrosesan

informasi secara visual dan verbal Slameto, (2010). Hal ini menjelaskan mengapa siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain kartu bergambar.

Temuan dalam konteks lapangan, peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh aspek media, tetapi juga oleh suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Aktivitas bermain mendorong siswa untuk lebih aktif, meningkatkan motivasi intrinsik, serta mengurangi kejenuhan dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik, (2019) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Kumala Sari et al., 2022; Putri dkk., 2024). Kesamaan antara penelitian ini dan studi sebelumnya terletak pada pemanfaatan media visual sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta aktivitas belajar siswa.

Temuan ini juga didukung oleh pendekatan *game-based learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Studi meta-analisis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki efek sedang hingga besar terhadap perkembangan kognitif dan hasil belajar (Alotaibi, 2024). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa *game-*

based learning mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa secara signifikan dalam berbagai konteks pembelajaran (Hake, 1999).

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain kartu bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif bagi guru, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Slameto, 2010). Bagi siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sedangkan bagi sekolah, metode ini dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Adapun perbedaan yang menjadi kontribusi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu umumnya menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*pre-experimental design*). Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris yang lebih terukur melalui analisis statistik inferensial mengenai pengaruh metode bermain kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai rancangan yang disusun sebelum pelaksanaan penelitian ke lapangan. Namun, pada proses pelaksanaan masih terdapat keterbatasan penelitian yang muncul dalam kondisi pelaksanaan

dilapangan yang perlu diperhatikan. Adapun keterbatasan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Desain Penelitian *Pre-experimental* dengan Sampel Kecil

Desain penelitian menggunakan satu kelompok *pretest-posttest* dengan jumlah responden terbatas (17 siswa) menyebabkan variasi karakteristik individu yang tinggi, seperti kemampuan awal, kecepatan memahami materi, dan tingkat keaktifan siswa. Hal ini berpotensi memengaruhi hasil akhir secara signifikan dan membatasi generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas. Tidak adanya kelompok kontrol juga menyulitkan pembedaan antara efek perlakuan metode bermain kartu bergambar dengan faktor eksternal lainnya.

2. Perbedaan respon siswa terhadap metode kartu bergambar

Tidak semua siswa merespons metode bermain kartu bergambar dengan baik. Beberapa siswa tampak sangat antusias dan aktif, sementara yang lain masih membutuhkan bimbingan intensif dari guru. Ini menunjukkan bahwa efektivitas metode dipengaruhi oleh gaya belajar, kesiapan belajar, dan motivasi intrinsik masing-masing siswa, sehingga hasil tidak seragam di seluruh kelompok.

3. Durasi waktu perlakuan yang singkat

Waktu pelaksanaan penelitian relatif singkat, sehingga temuan lebih menggambarkan dampak langsung (jangka pendek) terhadap hasil belajar. Penelitian ini belum dapat memastikan keberlanjutan

peningkatan hasil belajar dalam jangka panjang, seperti retensi pengetahuan setelah beberapa minggu atau bulan.

4. Keterbatasan instrumen penelitian yang digunakan

Instrumen penelitian lebih menitikberatkan pada aspek kognitif (tes *pretest-posttest*), sehingga perubahan pada aspek afektif (sikap/motivasi) dan psikomotorik (keterampilan praktis) belum tergambar secara menyeluruh.

5. Faktor lingkungan dan dinamika kelas yang tidak terkontrol

Situasi pembelajaran nyata di kelas, seperti kondisi lingkungan fisik (ruang kelas, pencahayaan), suasana belajar, serta interaksi antar siswa, memberikan dinamika yang tidak sepenuhnya dapat dikontrol oleh peneliti. Faktor eksternal seperti kelelahan siswa atau gangguan eksternal juga berpotensi memengaruhi hasil.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. SIMPULAN

Efektivitas metode bermain kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I tercermin dari kenaikan nilai rata-rata serta didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan signifikansi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, simpulan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Signifikan Hasil Belajar Siswa

Terdapat peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dari 55,00 pada *pretest* menjadi 70,00 pada *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan pemahaman konsep materi sebesar 15 poin atau sekitar 27,27%.

2. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* (karena data tidak normal) menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, membuktikan bahwa metode bermain kartu bergambar efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Efektivitas Metode

Efektivitas metode secara keseluruhan Metode bermain kartu bergambar terbukti efektif dalam jangka pendek untuk kelas dengan 17 siswa, dengan

siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan pemahaman konsep visual.

B. Implikasi

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penggunaan metode bermain kartu bergambar membuat peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Guru dapat menerapkannya sebagai variasi mengajar untuk materi yang memerlukan visualisasi, sehingga mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar.

2. Bagi Sekolah

Sekolah perlu mendukung penggunaan pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas memadai seperti alat peraga kartu bergambar, ruang kelas yang mendukung aktivitas kelompok, dan pelatihan guru untuk metode berbasis permainan.

3. Bagi Pengembangan Pendidikan

Hasil ini memperkuat pentingnya pendekatan *student-centered learning* dalam Kurikulum Merdeka, dimana permainan menjadi sarana efektif untuk mencapai kompetensi dasar siswa. Penggunaan metode bermain kartu bergambar membuat peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Guru dapat menerapkannya sebagai variasi

mengajar untuk materi yang memerlukan visualisasi, sehingga mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi, berikut saran yang diajukan:

1. Bagi Guru

Terapkan metode bermain kartu bergambar secara rutin dengan modifikasi sesuai tingkat kesulitan siswa, dan kombinasikan dengan evaluasi formatif untuk memantau progres individu.

2. Bagi Sekolah

Sediakan anggaran untuk pengadaan media pembelajaran inovatif dan adakan workshop bagi guru agar dapat mengintegrasikan metode serupa ke dalam RPP tahunan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel (minimal 30-50 siswa dengan *desain kontrol group*) maupun variasi metode (misalnya, kombinasi dengan teknologi digital atau perbandingan dengan metode lain seperti *puzzle/game apps*). Selain itu, ukur dampak jangka panjang melalui tes retensi dan aspek *non-kognitif* (sikap, keterampilan).

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2351>
- Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education : a systematic review and meta-analysis*. April. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Amelia, P., Bukman, L., & Liza, M. (2023). Pengembangan media kartu kata bergambar untuk keterampilan membaca pemula peserta didik kelas I sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.27817>
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Jurnal MediaTIK*, 8(1), 14–16. <https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.5956>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2011). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Fadilatunnisyah, F., Fakhirah, R., Fasha, E. A., & Putri, A. K. (2024). Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 581–587. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1887>
- Febriyanty, A. I., Suryaningsih, T., & Iska, Z. N. (2024). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran jarak jauh siswa sekolah dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i2.23811>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*.

- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Irma, N., Suryani, L., & Wahyudi, A. (2022). Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(3), 112–121.
- Kumala Sari, L., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1576–1581.
- Limbong, R. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu bergambar pada siswa kelas I SD Negeri 010 Bonai Darussalam. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–120.
- Maila, N. (2023). Penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 123–132.
- Mardiah, D., Cahyani, I., Putri, Y. G., Ulfyiani, & Mayang, D. (2025). Effect of word card media on grade 1 students' early reading skills. *Indonesian Journal of Educational Development*, 6(1), 29–40. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i1.4700>
- Nurhayati, T., Manna, A., Zulysa, D., Dhori, M., & Adelia, N. (2025). *Analisis Teori Belajar Konstruktivisme*. 161–175.
- Purbasari, D. A., & Palupi, Y. (2023). Keefektifan penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Widoro Tahun Ajaran 2022/2023. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.8>
- Putri, A. L., Asdar, & Hamsiah. (2024a). Peningkatan hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan kartu kata. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 31–36. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5303>
- Putri, A. L., Asdar, & Hamsiah. (2024b). Peningkatan hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia melalui metode permainan kartu kata. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 31–36. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5303>
- Putri, A. N. P. A., Asdar, & Hamsiah. (2024). Peningkatan hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia menggunakan metode permainan kartu kata pada siswa kelas IA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 89–98.
- Putri, A. R., Handayani, S., & Pratama, D. (2024). Penerapan Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa*, 9(1), 88–97.

- Putri, Murjainah, & Prasrihamni. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(3), 1892–1900.
- Rahmayani, E. Y., & Suriani, A. (2024). Efektivitas penggunaan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan minat membaca pada anak sekolah dasar. *Journal Central Publisher*, 2(4), 1–10. <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i4.422>
- Riduwan. (2021). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rizki, C. A., Habibah, M., & Khairuniza, N. (2025). Strategi guru PAUD membangun toleransi dan empati melalui bermain terstruktur. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 71–80. <https://journals.raskhamedia.or.id/index.php/jupaud/article/view/71>
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 7(3), 443–450.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019a). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhaidi, Rahmawati, D., & Saputra, R. (2023). Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 10(1), 30–39.
- Suhaidi, Sukendro, & Nugraha, U. (2023). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata bergambar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12980>
- Tamelab, H., & Japa, I. G. N. (2021). Dampak Model Pembelajaran Make a Match Bermediakan Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 5(4). <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12340>
- Tauhid, K., Syafawani, U. R., Safari, Y., Piaget, M. J., Matematika, P., & Dasar, S. (2024). *TEORI PERKEMBANGAN BELAJAR PSIKOLOGIS KOGNITIF JEAN PIAGET: IMPLEMENTASI DALAM PEMBELAJARAN*. 3, 1488–1502.
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Prestasi Pustakarya.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Woolfolk, A. (2016). *Educational psychology*. Pearson.

Zianidar. (2021a). Pengaruh Permainan Kartu Huruf Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45–54.

Zianidar. (2021b). Peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 dengan menggunakan permainan kartu huruf bergambar pada pelajaran Bahasa Indonesia di MIN Kota Jambi. *Jurnal Basicedu*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.927>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Tes

No	Indikator	Bentuk soal	Nomor Soal
1	Menentukan huruf awal suatu kata	Pilihan ganda	1
2	Mencocokkan gambar dengan kata	Pilihan ganda	2
3	Menentukan huruf yang sama	Pilihan ganda	3
4	Menentukan jumlah huruf satu kata	Pilihan ganda	4
5	Menemtukkan kata berdasarkan huruf awal	Pilihan ganda	5
6	Melengkapi kata yang hurufnya hilang	Isian	6
7	Menyebutkan huruf awal	Isian	7
8	Menghitung jumlah huruf	Isian	8
9	Membaca kata sederhana dengan tepat	Lisan	9-11
10	Menuliskan kata yang didikte guru	Uraian singkat	12-15

Lampiran 2. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SD

Bentuk soal: Pilihan ganda, isian singkat, dan lisan

Petunjuk Mengerjakan Soal *Pretest* dan *Posttest*

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
2. Dengarkan dan perhatikan dengan baik kemudian kerjakan soal berikut!

a. Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut dengan seksama kemudian kemudian berikan jawaban yang benar!



Apakah huruf awal dari kata “Meja” adalah

- | | |
|------|------|
| a. M | d. J |
| b. D | c. K |
2. Huruf awal dari kata **kursi** adalah
- | | |
|------|------|
| a. k | c. a |
| b. s | d. i |
3. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah

- | | |
|---------|----------|
| a. kue | c. buku |
| b. apel | d. jeruk |

4. Kata mata terdiri dari ... berapa huruf

- | | |
|------|------|
| a. 4 | c. 8 |
| b. 5 | d. 6 |

5. Susunlah huruf berikut yang membentuk kata “buku” adalah.....

- | | |
|------------|------------|
| b. b-u-k-u | c. d-u-a |
| b. m-a-t-a | d. m-e-j-a |

b. Isian Singkat (3 soal)

6. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kurang pada kata berikut berikut!

Bon _ ka = _____

7. Perhatikan gambar berikut!



Bola diawali huruf = _____

8. Perhatikan gambar berikut!



Ikan terdiri di barapa huruf yaitu _____huruf

c. Membaca (lisan) 3 soal

8. Bacalah kata Budi

9. Bacalah kata Ayam

10. Bacalah kalimat Jeruk

d. Dikte sederhana

11. Guru membacakan kata buku. Tuliskan!

12. Guru membacakan kata sapi. Tuliskan!

13. Guru membacakan kata dua. Tuliskan!

14. Guru membacakan kata ikan. Tuliskan.

Lampiran 3. Rubrik Penilaian dan Rubrik Membaca (lisan)

Tabel : Penilaian Soal dan Rubrik Membaca

Jenis Soal	Jumlah Soal	Skor per Soal	Skor Total
Pilihan Ganda	5	1	5
Isian Singkat	3	1	3
Lisan	3	3	9
Dikte	4	1	4

Kriteria	Skor
Membaca lancar dan tepat	3
Membaca lancar tapi kurang terpat	2
Membaca terbata-bata	1
Tidak bisa membaca	0

Rumus Nilai Akhir :

$$\text{Nilai Akhir} = \text{Skor diperoleh} / 21 \times 100$$

Lampiran 4. Kunci Jawaban Instrumen Tes**a. Pilihan ganda**

1. A

2. A

3. B

4. A

5. A

b. Isian singkat

6. Boneka

7. B

8. 4

c. Membaca (Lisan)

9. Budi

10. Ayam

11. Jeruk

d. Dikte sederhana

12. Buku

12. Sapi

13. Dua

14. Ika

Lampiran 5. Modul Ajar Perlakuan Menggunakan Kartu Bergambar

MODUL AJAR	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	Julinorti Ungan Laing
NPM	2286206114
Nama Sekolah	SDN 006 Samarinda Ulu
Tahun Ajaran	2025 / 2026
Materi P	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas / Semester	A / I / Genap
Jumlah Siswa	21 Siswa
Alokasi Waktu	2 x 35 menit (2 Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
Kompetensi Awal	❖ Siswa mampu mengenali huruf dan kata sederhana. ❖ Siswa dapat membaca kata sederhana dengan lafal dan intonasi tepat. ❖ Siswa dapat memahami kosakata sehari-hari yang ada di kartu bergambar.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Profil Pelajar Pancasila	❖ Kreatif. ❖ Bernalar Kritis ❖ Gotong Royong
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana Prasarana	❖ Kartu Bergambar yang Berisi Gambar dan Kata ❖ Alat tulis dan Papan Tulis ❖ Ruang kelas yang luas. ❖ Lembar Evaluasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Persiapan Pembelajaran	1. Modul AJAR 2. Kartu Bergambar 3. Papan Tulis 4. Keranjang Kartu 5. Ruang Kelas 6. Kesiapan Siswa
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Target Peserta Didik	Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 B
F. METODE PEMBELAJARAN	

MODUL AJAR		
Metode pembelajaran	Kartu bergambar	
KOMPONEN INTI		
A. TUJUAN PEMBELAJARAN		
Tujuan Pembelajaran	1. Siswa mampu mengenal kosakata sederhana dengan tepat. 2. Siswa mampu mencocokkan gambar dengan kata secara terapat melalui kegiatan bermain. 3. Menyebutkan kosakata sesuai gambar.	
B. LANGKAH -LANGKAH PEMBELAJARAN		
Pertemuan 1		
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, doa, dan melakukan presensi kehadiran siswa. (3 menit) 2. Guru menunjukan gambar yang berkaitan dengan materi dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengali pengetahuan siswa. (4 menit) 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran terkait manfaat pembeljaran dalam kehidupan sehari-hari. (2 menit)	10 menit
Penyampaian tujuan pembelajaran		
Kegiatan Inti	1. Guru menunjukan kartu bergambar. (5 menit) 2. Guru membacakan kosakata. (5 menit) 3. Siswa menyimak dan membaca bersama. (5 menit) 4. Guru membagi siswa ke dalam kelompok setiap kelompok mendapat beberapa kartu. (5 menit) 5. Siswa mencocokkan kartu gambar dengan tulisan. (15 menit) 6. Guru bersama siswa membahas hasil kerja masing-masing dan melakuakn	50 menit
Bermain kolompok kecil kelompok		

Keterangan: Modul Ajar Kelas Pre-eksperimen SDN 006 Samarinda Ulu

LAMPIRAN 6. 1 Lembar Instrumen Tes Siswa Satu Pretest dan Posttest

F.011.10.011
Soal Pretest dan Posttest

a. Pilih Ganda

1. Perhatikan gambar berikut!



Apakah huruf awal dari kata "Meja" adalah....

k. M c. J
b. D d. K

2. Huruf awal dari kata "kursi" adalah....

k. k c. a
b. s d. i

3. Perhatikan gambar berikut!



4. Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah....

a. kue c. buku
k. apel d. jeruk

4. Kata "Mata" terdiri dari.... berapa huruf....

X 4 c. 8
b. 5 d. 6

a = 5
b = 5
c = 3
d = 4

Skor = 8/8

CS Dipindai dengan CamScanner

5. Susunlah huruf berikut yang membentuk kata "buku" adalah....

X b-u-k-u c. d-e-a
b. m-a-l-a d. m-e-j-a

b. Isian Singkat (3 soal)

6. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kurang pada kata berikut berikut!

Bon _ka = _b_u_n_g_k_e

7. Perhatikan gambar berikut!



Kata bola diawali dengan huruf = _b_

8. Perhatikan gambar berikut!



Kata ikan terdiri berapa huruf = _4_ huruf

CS Dipindai dengan CamScanner

c. Membaca (Isian) 3 soal

9. Bacalah Kata Sepatu

10. Bacalah kata Kursi

11. Bacalah kata Handuk

d. Dikte sederhana

12. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: buku

13. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: kursi

14. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: handuk

15. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: sepatu

CS Dipindai dengan CamScanner

Pretest

F.011.10.011
Soal Pretest dan Posttest

A. Pilih Ganda

1. Perhatikan gambar berikut!



Apakah huruf awal dari kata "Meja" adalah....

k. M c. J
b. D d. K

2. Huruf awal dari kata "kursi" adalah....

X k c. a
b. s d. i

3. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah....

a. kue c. buku
k. apel d. jeruk

4. Kata "Mata" terdiri dari.... berapa huruf....

X 5 c. 8
b. 5 d. 6

Skor = 24/24

CS Dipindai dengan CamScanner

5. Susunlah huruf berikut yang membentuk kata "buku" adalah....

X b-u-k-u c. d-e-a
b. m-a-l-a d. m-e-j-a

b. Isian Singkat (3 soal)

6. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kurang pada kata berikut berikut!

Bon _ka = _b_u_n_g_k_e

7. Perhatikan gambar berikut!



Kata bola diawali dengan huruf = _b_

8. Perhatikan gambar berikut!



Kata ikan terdiri berapa huruf = _4_ huruf

CS Dipindai dengan CamScanner

c. Membaca (Isian) 3 soal

9. Bacalah Kata Sepatu

10. Bacalah kata Kursi

11. Bacalah kata Handuk

d. Dikte sederhana

12. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: buku

13. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: kursi

14. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: handuk

15. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: sepatu

CS Dipindai dengan CamScanner

Posttest

Keterangan : Lampiran ini memuat instrumen tes yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I Jawaban siswa dengan hasil belajar.

LAMPIRAN 6. 2 Lembar Instrumen Tes Siswa ke Dua *Pretest* dan *Posttest*

A F I F A B
Sual Pretest dan Posttest

a. Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut!



Apakah huruf awal dari kata "Meja" adalah.....

☒ M ☐ J ☐ K ☐ L

2. Huruf awal dari kata "kursi" adalah.....

☒ K ☐ S ☐ I ☐ R

3. Perhatikan gambar berikut!



4. Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah.....

☒ kue ☐ telur ☐ apel ☐ jeruk

4. Kata "Meja" terdiri dari.... berapa huruf.....

a. 4 ☐ b. 5 ☒ c. 6 ☐ d. 7

Jawab: 5 (24)

CS Dipindai dengan CamScanner

5. Susunlah huruf berikut yang membentuk kata "buku" adalah.....

☒ b-u-k-u ☐ d-u-a ☐ m-a-a-a ☐ m-e-j-a

b. Isian Singkat (3 soal)

6. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kurang pada kata berikut berikut!

Bon...ka = BONOKA

7. Perhatikan gambar berikut!



Kata bola diawali dengan huruf = B huruf

8. Perhatikan gambar berikut!



Kata ikan terdiri berapa huruf = 4 huruf

CS Dipindai dengan CamScanner

c. Menjawab (jumlah 3 soal)

9. Berubah Kata Sepatu

10. Berubah kata Keras

11. Berubah kata Rendah

d. Ditace sederhana

12. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: BUKU

13. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: APPL

14. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: GOLO

15. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: SAPU

CS Dipindai dengan CamScanner

Pretest

A F I F A
Sual Pretest dan Posttest

A. Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut!



Apakah huruf awal dari kata "Meja" adalah.....

☒ M ☐ J ☐ K ☐ L

2. Huruf awal dari kata "kursi" adalah.....

☒ K ☐ S ☐ I ☐ R

3. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah.....

☒ kue ☐ telur ☐ apel ☐ jeruk

4. Kata "Meja" terdiri dari.... berapa huruf.....

a. 4 ☐ b. 5 ☒ c. 6 ☐ d. 7

CS Dipindai dengan CamScanner

5. Susunlah huruf berikut yang membentuk kata "buku" adalah.....

☒ b-u-k-u ☐ d-u-a ☐ m-a-a-a ☐ m-e-j-a

b. Isian Singkat (3 soal)

6. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kurang pada kata berikut berikut!

Bon...ka = B

7. Perhatikan gambar berikut!



Kata bola diawali dengan huruf = B

8. Perhatikan gambar berikut!



Kata ikan terdiri berapa huruf = 4 huruf

CS Dipindai dengan CamScanner

c. Menjawab (jumlah 3 soal)

9. Berubah Kata Sepatu

10. Berubah kata Keras

11. Berubah kata Rendah

d. Ditace sederhana

12. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: BUKU

13. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: APPL

14. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: GOLO

15. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: SAPU

CS Dipindai dengan CamScanner

Posttest

Keterangan: Lampiran ini memuat instrumen tes yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I Jawaban siswa dengan hasil belajar.

LAMPIRAN 6. 3 Lembar Instrumen Tes Siswa ke Tiga *Pretest* dan *Posttest*

HVS 500
Soal Pretest dan Posttest

A. Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut!



Apakah huruf awal dari kata "Meja" adalah.....

a. M ✓ c. J
b. D d. K

2. Huruf awal dari kata "kursi" adalah.....

a. k ✓ c. a
b. s d. i

3. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah.....

a. kue c. buku
b. apel ✓ d. jeruk

4. Kata "Meja" terdiri dari..... berapa huruf.....

a. 4 ✓ c. 6
b. 5 d. 8

5. Susunlah huruf berikut yang membentuk kata "bola" adalah.....

a. b-a-k-a c. d-a-a
b. m-a-a d. m-a-j-a

6. Perhatikan gambar berikut!



Kata bola diawali dengan huruf.....

a. b ✓ c. d
b. m d. m

7. Perhatikan gambar berikut!



Kata ikan terdiri berapa huruf.....

a. 4 ✓ c. 6
b. 5 d. 8

8. Perhatikan gambar berikut!



Kata ikan terdiri berapa huruf.....

a. 4 ✓ c. 6
b. 5 d. 8

9. Membaca (Isian) 3 soal

9. Bacalah Kata Sepatu

10. Bacalah kata Kursi

11. Bacalah kata Handuk

d. Dikse sekorhara

12. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: Meja ✓

13. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: Kursi ✓

14. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: Sepatu ✓

15. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: Handuk ✓

Pretest

HVS 500
Soal Pretest dan Posttest

A. Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut!



Apakah huruf awal dari kata "Meja" adalah.....

a. M ✓ c. J
b. D d. K

2. Huruf awal dari kata "kursi" adalah.....

a. k ✓ c. a
b. s d. i

3. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah.....

a. kue c. buku
b. apel ✓ d. jeruk

4. Kata "Meja" terdiri dari..... berapa huruf.....

a. 4 ✓ c. 6
b. 5 d. 8

5. Susunlah huruf berikut yang membentuk kata "bola" adalah.....

a. b-a-k-a ✓ c. d-a-a
b. m-a-a d. m-a-j-a

6. Perhatikan gambar berikut!



Kata bola diawali dengan huruf.....

a. b ✓ c. d
b. m d. m

7. Perhatikan gambar berikut!



Kata ikan terdiri berapa huruf.....

a. 4 ✓ c. 6
b. 5 d. 8

8. Perhatikan gambar berikut!



Kata ikan terdiri berapa huruf.....

a. 4 ✓ c. 6
b. 5 d. 8

9. Membaca (Isian) 3 soal

9. Bacalah Kata Sepatu

10. Bacalah kata Kursi

11. Bacalah kata Handuk

d. Dikse sekorhara

12. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: Meja ✓

13. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: Kursi ✓

14. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: Sepatu ✓

15. Tuliskan kata yang diucapkan guru!

Jawaban: Handuk ✓

Posttest

Keterangan: Lampiran ini memuat instrumen tes yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I Jawaban siswa dengan hasil belajar.

LAMPIRAN 6. 4 Lembar Instrumen Tes Siswa ke 4 pretest dan posttest

Alhamdulillah

Soal Pretest dan Posttest

A. Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut!



Apakah huruf awal dari kata "Maja" adalah.....

☒ M ☐ J ☐ D ☐ K

2. Huruf awal dari kata "Kana" adalah.....

☒ K ☐ S ☐ N ☐ I

3. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah.....

☒ apel ☐ kue ☐ ikan ☐ jeruk

4. Kata "Maja" terdiri dari..... berupa huruf.....

☒ 4 ☐ 5 ☐ 8 ☐ 6

5. Seandainya huruf 'k' yang membentuk kata "kaki" adalah.....

☒ k ☐ c ☐ p ☐ q

6. Seandainya huruf 'm' yang membentuk kata "maka" adalah.....

☒ m ☐ n ☐ h ☐ g

7. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kosong pada kata berikut berikut!

Kata: k... ..

8. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ bola ☐ ikan ☐ jeruk

9. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ ikan ☐ kue ☐ jeruk

10. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kosong pada kata berikut berikut!

Kata: k... ..

11. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ bola ☐ ikan ☐ jeruk

12. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ ikan ☐ kue ☐ jeruk

13. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kosong pada kata berikut berikut!

Kata: k... ..

14. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ bola ☐ ikan ☐ jeruk

15. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ ikan ☐ kue ☐ jeruk

Alhamdulillah

Soal Pretest dan Posttest

A. Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut!



Apakah huruf awal dari kata "Maja" adalah.....

☒ M ☐ J ☐ D ☐ K

2. Huruf awal dari kata "Kana" adalah.....

☒ K ☐ S ☐ N ☐ I

3. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah.....

☒ apel ☐ kue ☐ ikan ☐ jeruk

4. Kata "Maja" terdiri dari..... berupa huruf.....

☒ 4 ☐ 5 ☐ 8 ☐ 6

5. Seandainya huruf 'k' yang membentuk kata "kaki" adalah.....

☒ k ☐ c ☐ p ☐ q

6. Seandainya huruf 'm' yang membentuk kata "maka" adalah.....

☒ m ☐ n ☐ h ☐ g

7. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kosong pada kata berikut berikut!

Kata: k... ..

8. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ bola ☐ ikan ☐ jeruk

9. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ ikan ☐ kue ☐ jeruk

10. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kosong pada kata berikut berikut!

Kata: k... ..

11. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ bola ☐ ikan ☐ jeruk

12. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ ikan ☐ kue ☐ jeruk

13. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kosong pada kata berikut berikut!

Kata: k... ..

14. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ bola ☐ ikan ☐ jeruk

15. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ ikan ☐ kue ☐ jeruk

Alhamdulillah

Soal Pretest dan Posttest

A. Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut!



Apakah huruf awal dari kata "Maja" adalah.....

☒ M ☐ J ☐ D ☐ K

2. Huruf awal dari kata "Kana" adalah.....

☒ K ☐ S ☐ N ☐ I

3. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar apel adalah.....

☒ apel ☐ kue ☐ ikan ☐ jeruk

4. Kata "Maja" terdiri dari..... berupa huruf.....

☒ 4 ☐ 5 ☐ 8 ☐ 6

5. Seandainya huruf 'k' yang membentuk kata "kaki" adalah.....

☒ k ☐ c ☐ p ☐ q

6. Seandainya huruf 'm' yang membentuk kata "maka" adalah.....

☒ m ☐ n ☐ h ☐ g

7. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kosong pada kata berikut berikut!

Kata: k... ..

8. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ bola ☐ ikan ☐ jeruk

9. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ ikan ☐ kue ☐ jeruk

10. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kosong pada kata berikut berikut!

Kata: k... ..

11. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ bola ☐ ikan ☐ jeruk

12. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ ikan ☐ kue ☐ jeruk

13. Perhatikan gambar berikut!



Lengkapi huruf yang kosong pada kata berikut berikut!

Kata: k... ..

14. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ bola ☐ ikan ☐ jeruk

15. Perhatikan gambar berikut!



Kata yang sesuai dengan gambar adalah.....

☒ ikan ☐ kue ☐ jeruk

Keterangan: Lampiran ini memuat instrumen tes yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I Jawaban siswa dengan hasil belajar

Lampiran 7.1. Lembar Validasi Instrumen dan Media (Dosen Pembimbing)

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN (SOAL)**

Nama : Gamar Al Haddar, M. Pd
Jabatan : Dosen
Bidang Keahlian : Evaluasi

Lembar Validasi Ahli Kelayakan Instrumen Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia.
Lembar ini digunakan untuk menilai kelayakan instrumen tes hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi membaca/menulis permulaan melalui penerapan metode bermain kartu bergambar pada siswa kelas I SD.

Petunjuk sebagai berikut:
Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap aspek. Apabila terdapat bagian yang perlu diperbaiki, mohon menuliskan saran pada bagian yang telah disediakan.

Skala penilaian:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I.					✓
2	Kesesuaian butir soal dengan indikator pencapaian kompetensi.					✓
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal bagi siswa kelas I SD.					✓
4	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia sesuai EBI dan tingkat perkembangan siswa.					✓
5	Kejelasan redaksi soal sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.					✓
6	Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan perkembangan kognitif siswa kelas I SD.					✓
7	Kesesuaian materi soal dengan penggunaan media kartu bergambar.					✓
8	Kesesuaian bentuk soal dengan kemampuan membaca/menulis permulaan.					✓
9	Proporsionalitas jumlah soal dengan alokasi waktu yang tersedia.					✓
10	Kemampuan instrumen dalam mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia secara objektif.					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA KARTU**

Nama : Gamar Al Haddar, M. Pd
Jabatan : Dosen
Bidang Keahlian : Evaluasi

Lembar ini digunakan untuk menilai kelayakan media bermain kartu bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD.

Petunjuk
Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap aspek media pembelajaran. Apabila terdapat bagian yang perlu diperbaiki, mohon menuliskan saran pada bagian yang telah disediakan.

Skala penilaian:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media kartu bergambar dengan materi Bahasa Indonesia kelas I.					✓
2	Kejelasan gambar dan tulisan pada kartu.					✓
3	Kesesuaian isi kartu dengan tujuan pembelajaran.					✓
4	Kualitas visual (warna, ukuran huruf, dan tata letak).					✓
5	Ketahanan bahan kartu untuk digunakan siswa kelas I.					✓
6	Kemudahan media (tidak tajam, tidak mudah rusak, aman bagi anak).					✓
7	Kemudahan penggunaan media oleh siswa kelas I.					✓
8	Kemampuan media dalam menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
9	Kesesuaian ukuran kartu dengan jangkauan pandang siswa di kelas.					✓
10	Kemampuan media dalam mendukung keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

Saran dan Masukan
...Setuju dengan isi (mengandung validasi isi).....
...dapat digunakan dalam penelitian.....

Kesimpulan
Secara umum, instrumen tes yang telah dinilai dinyatakan:
☐ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda (✓) pada salah satu pilihan sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Samarinda, 18/2/2026....
Validator
GSC
Gamar Al Haddar, M. Pd
NIDN ...2118068601.....

CS Dipindai dengan CamScanner

Saran dan Masukan
...Sudah setuju, dapat digunakan untuk penelitian.....
.....

Kesimpulan
Secara umum, media pembelajaran yang telah dinilai dinyatakan:
☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda (✓) pada salah satu pilihan sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Samarinda, 18/2/2026....
GSC
Validator: Gamar Al Haddar, M. Pd
NIDN ...2118068601.....

CS Dipindai dengan CamScanner

Keterangan : Lembar Validitas instrumen

Lampiran 7.2. Lembar Validasi Instrumen dan Media (Guru Kelas)

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA KARTU**

Nama : Agustin Tri Ari Ani, S.Pd

Jabatan : Guru

Bidang Keahlian : Pendidikan

Lembar ini digunakan untuk menilai kelayakan media bermain kartu bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD.

Petunjuk

Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap aspek media pembelajaran. Apabila terdapat bagian yang perlu diperbaiki, mohon menuliskan saran pada bagian yang telah disediakan.

Skala penilaian:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media kartu bergambar dengan materi Bahasa Indonesia kelas I.					✓
2	Kejelasan gambar dan tulisan pada kartu.				✓	
3	Kesesuaian isi kartu dengan tujuan pembelajaran.				✓	
4	Kualitas visual (warna, ukuran huruf, dan tata letak).				✓	
5	Ketahanan bahan kartu untuk digunakan siswa kelas I.			✓		
6	Kemampuan media (tidak tajam, tidak mudah rusak, aman bagi anak).				✓	
7	Kemudahan penggunaan media oleh siswa kelas I.				✓	
8	Kemampuan media dalam menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓	
9	Kesesuaian ukuran kartu dengan pandangan pandang siswa di kelas.				✓	
10	Kemampuan media dalam mendukung keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.			✓		

Saran dan Masukan

Media Pembelajaran yang digunakan sangat sesuai dan mendukung Proses Pembelajaran

Kesimpulan

Secara umum, media pembelajaran yang telah dinilai dinyatakan:

☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda (✓) pada salah satu pilihan sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Samarinda, 18/2/2026


 Validator: Agustin Tri Ari Ani, S.Pd
 NIP. 199508162019032009

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN (SOAL)**

Nama : Agustin Tri Ari Ani, S.Pd

Jabatan : Guru

Bidang Keahlian : Pendidikan

Lembar Validasi Ahli Kelayakan Instrumen Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia.

Lembar ini digunakan untuk menilai kelayakan instrumen tes hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi membaca/menulis permulaan melalui penerapan metode bermain kartu bergambar pada siswa kelas I SD.

Petunjuk sebagai berikut:

Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap aspek. Apabila terdapat bagian yang perlu diperbaiki, mohon menuliskan saran pada bagian yang telah disediakan.

Skala penilaian:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I.					✓
2	Kesesuaian butir soal dengan indikator pencapaian kompetensi.				✓	
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal bagi siswa kelas I SD.			✓		
4	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia sesuai EBI dan tingkat perkembangan siswa.				✓	
5	Kejelasan redaksi soal sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓	
6	Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan perkembangan kognitif siswa kelas I SD.				✓	
7	Kesesuaian materi soal dengan penggunaan media kartu bergambar.				✓	
8	Kesesuaian bentuk soal dengan kemampuan membaca/menulis permulaan.				✓	
9	Proporsionalitas jumlah soal dengan alokasi waktu yang tersedia.				✓	
10	Kemampuan instrumen dalam mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia secara objektif.				✓	

Saran dan Masukan

Instrumen yang digunakan sesuai dengan pembelajaran sehingga dapat mengukur hasil belajar siswa secara objektif.

Kesimpulan

Secara umum, instrumen tes yang telah dinilai dinyatakan:

☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan

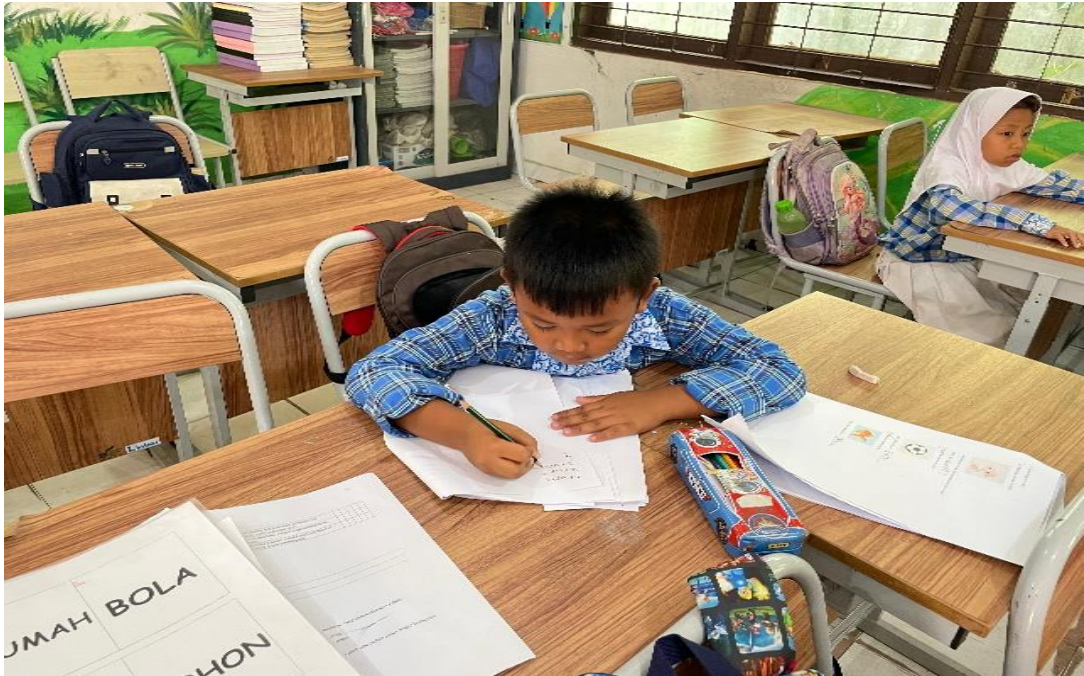
Mohon diberi tanda (✓) pada salah satu pilihan sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Samarinda, 18/2/2026


 Validator: Agustin Tri Ari Ani, S.Pd
 NIP. 199508162019032009

Keterangan : Lembar Validitas instrumen

Lampiran 8. Pelaksanaan Uji Validitas Soal di Kelas I A



Keterangan Siswa di kelas 1 A mengerjakan soal instrumen tes



Keterangan: Ruang kelas di kelas 1 A pelaksanaan Uji validitas soal

Lampiran 9. Data Hasil *Pretest*

No	NAMA SIAWA	NILAI
1.	P1	24
2.	P2	10
3.	P3	14
4.	P4	19
5.	P5	86
6.	P6	19
7.	P7	90
8.	P8	29
9.	P9	5
10.	P10	67
11.	P11	100
12.	P12	86
13.	P13	100
14.	P14	95
15.	P15	24
16.	P16	14
17.	P17	81

Keterangan: Nilai *Pretest* siswa kelas I B

Lampiran 10. Data Hasil *Posttest*

No	Nama	<i>Posttest</i>
1.	P1	71
2.	P2	48
3.	P3	52
4.	P4	33
5.	P5	100
6.	P6	33
7.	P7	100
8.	P8	48
9.	P9	19
10.	P10	38
11.	P11	100
12.	P12	86
13.	P13	100
14.	P14	100
15.	P15	81
16.	P16	86
17.	P17	81

Keterangan: Nilai hasil *Posttest* siswa kelas I B

Lampiran 11. Hasil Uji Validitas instrumen Menggunakan SPSS Versi 25

No Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,509	0,482	Valid
2	0,684	0,482	Valid
3	0,795	0,482	Valid
4	0,795	0,482	Valid
5	0,932	0,482	Valid
6	0,890	0,482	Valid
7	0,739	0,482	Valid
8	0,932	0,482	Valid
9	0,935	0,482	Valid
10	0,867	0,482	Valid
11	0,867	0,482	Valid
12	0,582	0,482	Valid
13	0,932	0,482	Valid
14	0,932	0,482	Valid
15	0,870	0,482	Valid

Keterangan: Hasil Uji Validitas instrumen

Lampiran 12 : Tabel Uji Reliabelitas Instrumen dan Signifikansi 0,5

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.952	15

Sumber :Reliabelitas instrumen

Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Instrumen

Correlations																
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	TOTAL
Soal 1																
Pearson Correlation	1	.789**	.595*	.595*	.471	.378	.107	.471	.354	.289	.289	.284	.471	.471	.378	.509*
Sig. (2-tailed)		.000	.012	.012	.056	.134	.683	.056	.163	.261	.261	.269	.056	.056	.134	.037
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 2																
Pearson Correlation	.789**	1	.789**	.789**	.658**	.566**	.228	.658**	.529*	.443	.443	.319	.658**	.658**	.566**	.684**
Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.004	.018	.379	.004	.029	.075	.075	.212	.004	.004	.018	.002
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 3																
Pearson Correlation	.595*	.789**	1	1.000**	.835**	.717**	.471	.835**	.671**	.471	.471	.284	.835**	.835**	.717**	.795**
Sig. (2-tailed)	.012	.000		.000	.000	.001	.056	.000	.003	.056	.056	.269	.000	.000	.001	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 4																
Pearson Correlation	.595*	.789**	1.000**	1	.835**	.717**	.471	.835**	.671**	.471	.471	.284	.835**	.835**	.717**	.795**
Sig. (2-tailed)	.012	.000	.000		.000	.001	.056	.000	.003	.056	.056	.269	.000	.000	.001	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 5																
Pearson Correlation	.471	.658**	.835**	.835**	1	.859**	.673**	1.000**	.804**	.673**	.673**	.485*	1.000**	1.000**	.859**	.932**
Sig. (2-tailed)	.056	.004	.000	.000		.000	.003	.000	.000	.003	.003	.048	.000	.000	.000	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 6																
Pearson Correlation	.378	.566**	.717**	.717**	.859**	1	.859**	.859**	.803**	.707**	.707**	.463	.859**	.859**	.717**	.890**
Sig. (2-tailed)	.134	.018	.001	.001	.000		.000	.000	.000	.001	.001	.061	.000	.000	.001	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 7																
Pearson Correlation	.107	.228	.471	.471	.673**	.859**	1	.673**	.662**	.673**	.673**	.485*	.673**	.673**	.565*	.739**
Sig. (2-tailed)	.683	.379	.056	.056	.003	.000		.003	.004	.003	.003	.048	.003	.003	.021	.001
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 8																
Pearson Correlation	.471	.658**	.835**	.835**	1.000**	.859**	.673**	1	.804**	.673**	.673**	.485*	1.000**	1.000**	.859**	.932**
Sig. (2-tailed)	.056	.004	.000	.000	.000	.000	.003		.000	.003	.003	.048	.000	.000	.000	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 9																
Pearson Correlation	.354	.529*	.671**	.671**	.804**	.803**	.662**	.804**	1	.947**	.947**	.434	.804**	.804**	.803**	.935**
Sig. (2-tailed)	.163	.029	.003	.003	.000	.000	.004	.000	.000	.000	.000	.082	.000	.000	.000	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 10																
Pearson Correlation	.289	.443	.471	.471	.673**	.707**	.673**	.673**	.947**	1	1.000**	.485*	.673**	.673**	.707**	.867**
Sig. (2-tailed)	.261	.075	.056	.056	.003	.001	.003	.003	.000	.000	.000	.048	.003	.003	.001	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 11																
Pearson Correlation	.289	.443	.471	.471	.673**	.707**	.673**	.673**	.947**	1.000**	1	.485*	.673**	.673**	.707**	.867**
Sig. (2-tailed)	.261	.075	.056	.056	.003	.001	.003	.003	.000	.000	.000	.048	.003	.003	.001	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 12																
Pearson Correlation	.284	.319	.284	.284	.485*	.463	.485*	.485*	.434	.485*	.485*	1	.485*	.485*	.463	.582*
Sig. (2-tailed)	.269	.212	.269	.269	.048	.061	.048	.048	.082	.048	.048	.048	.048	.048	.061	.014
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 13																
Pearson Correlation	.471	.658**	.835**	.835**	1.000**	.859**	.673**	1.000**	.804**	.673**	.673**	.485*	1	1.000**	.859**	.932**
Sig. (2-tailed)	.056	.004	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.003	.003	.048	.000	.000	.000	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 14																
Pearson Correlation	.471	.658**	.835**	.835**	1.000**	.859**	.673**	1.000**	.804**	.673**	.673**	.485*	1.000**	1	.859**	.932**
Sig. (2-tailed)	.056	.004	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.003	.003	.048	.000	.000	.000	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Soal 15																
Pearson Correlation	.378	.566**	.717**	.717**	.859**	.717**	.555*	.859**	.803**	.707**	.707**	.463	.859**	.859**	1	.870**
Sig. (2-tailed)	.134	.018	.001	.001	.000	.001	.021	.000	.000	.001	.001	.061	.000	.000	.000	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
TOTAL																
Pearson Correlation	.509*	.684**	.795**	.795**	.932**	.890**	.739**	.932**	.935**	.867**	.867**	.582*	.932**	.932**	.870**	1
Sig. (2-tailed)	.037	.002	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.014	.000	.000	.000	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber: Tabel Distribusi r Product Moment pada taraf signifikansi 0,05

Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas Data dan Uji hipotesis

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.229	17	.018	.827	17	.005
posttest	.202	17	.065	.861	17	.016

a. Lilliefors Significance Correction

Keterangan: Uji normalitas data Shapiro Wilk

Variabel	Z	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Pretest-Posttest	-2,567	0,010	H ₀ ditolak

Keterangan :Hasil Uji Hipotesis Uji Wilcoxon signed Rank Test

Lampiran 15. Media Kartu Bergambar



Keterangan: Media Kartu Bergambar

Lampiran 16. Dokumentasi Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest* di kelas Eksperimen I B



Keterangan: Pelaksanaan *pretest* di Kelas I B.



Keterangan: Pelaksanaan *posttest* di kelas I B.

**Lampiran 17. Pertemuan 1 Pembelajaran menggunakan Kartu Bergambar
Kelas I B**



Keterangan: Siswa bersama kelompok mencocokkan gambar dengan kata secara berkelompok.



Keterangan: Masing-masing siswa mewakili kelompok mempersentasikan kartu kata dan gambar di depan kelas

**Lampiran 18. Pertemuan 2 Pembelajaran menggunakan Kartu Bergambar
Kelas I B**



Keterangan: Siswa bersama kelompok mencari kata berawalan A



Keterangan: Masing-masing siswa mencocokkan kata dengan gambar di papan tulis.

Lampiran 19. Daftar Hadir dan Nilai Siswa Kelas I B

[illegible]

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Dra.Hj. Nurul Afriyani, M.Pd
Nip.197010051989082001

Samarinda,
Walikelas 18

Agustin Tri Ari Ani, S.Pd
Nip. 199508162019032009

 Dipindai dengan CamScanner

Keterangan:Daftar hadir siswa kelas I B

[illegible]

 Dipindai dengan CamScanner

Keterangan: Nilai Bahasa Indonesia siswa kelas I B

Lampiran 20. Rubrik Penilaian Membaca Siswa Kelas I B SDN 006 Samarinda Ulu.

NO	NAMA SISWA	Membaca lancar dan tepat (SKOR 3)	Membaca lancar tapi kurang terpat (SKOR 2)	Membaca terbata-bata (SKOR 1)	Tidak bisa membaca (SKOR 0)
1.	AFIFA FITRIYA NAILA			✓	
2.	Ahmad Adrian			✓	
3.	Azril Fauzan Rasya			✓	
4.	FIRZAN AL GHIFARI			✓	
5.	Fitri Rahmadani	✓			
6.	Aiswa			✓	
7.	Muhammad Akmal	✓			
8.	Muhammad Al Farizi			✓	
9.	Muhammad Al Fatih				✓
10.	Muhammad Azka Syafa		✓		
11.	Muhammad Nufail	✓			
12.	Muhammad Ramadhan		✓		
13.	Husein	✓			
14.	Putra Adi Wiyono	✓			
15.	Qianah Nur Zahlika Susanto		✓		
16.	Septiani Azizah		✓		
17.	Siti Fatimah	✓			

Keterangan: Penilaian Membaca Siswa pada kelas eksperimen metode bermain kartu bergambar.

Lampiran 21. Surat Izin Penelitian SDN 006 Samarinda Ulu

86



**UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

BANK :
+ BPD KALTIM
+ BUKOPIN
+ MUAMALAT
+ MANGIRU

Samarinda, 28 Februari 2026

Nomor : 189/UWGM/FKIP-PGSD/II/2026
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN 006 Samarinda Ulu di
Samarinda

Sehubungan dengan rencana penelitian Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini:

Nama : Julinorti Ungan Laing
 NPM : 2286206114
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I SDN 006 Samarinda Ulu

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat atas perhatian Bapak / Ibu diucapkan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Program Studi PGSD,


Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd
 NIK. 2016.089.215



Telp : (0541)4121117
 Fax : (0541) 736572
 Email : uwigama@uwgm.ac.id
 Website : uwgm.ac.id

Kampus Biru UWGM
 Rektorat – Gedung B
 Jl. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08
 Samarinda 75119

 Dipindai dengan CamScanner

Kampus unggul, widyakewirausahaan, gemilang, dan mulia.

Keterangan: Surat Izin Penelitian

Lampiran 22. Surat Balasan Izin Penelitian dari SDN 006 Samarinda Ulu



**PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 006 SAMARINDA ULU**

Jalan Piano, Kel. Dadi Mulya, Kec. Samarinda Ulu, Samarinda Kota, Samarinda 75123
Telepon (0541) 202478
Pos-el sdn006ulu@gmail.com

NSB : 066121740624002

NSS : 101166001006

NPSN : 30401339

Nomor : 422.1/368/100.01/18.07.06
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan

Kepada
Yth. Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Di
Samarinda

Dengan hormat,

Saya selaku Kepala SD Negeri 006 Samarinda Ulu menerima dan siap membantu mahasiswa dengan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang namanya tersebut di bawah ini :

No	NAMA MAHASISWA	NIM
1.	Julinorti Ungan Laing	2286206114

melaksanakan Kegiatan penelitian ke sekolah dalam judul penelitiannya "Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I SDN 006 Samarinda Ulu".

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 31 Maret 2026
Kepala Sekolah

Dra. H. Nurul Afriyani, M.Pd
NIP. 19701005 198908 2 001

Lampiran 23. Keterangan Selesai Penelitian dari SDN 006 Samarinda Ulu



**PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 006 SAMARINDA ULU**

Jalan Piano, Kel. Dadi Mulya, Kec. Samarinda Ulu, Samarinda Kota, Samarinda 75123

Telepon (0541) 202478

Pos-el sdn006ulu@gmail.com

NSB : 066121740624002

NSS : 101166001006

NPSN : 30401339

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 422.1/369/100.01/18.07.06

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Hj. Nurul Afriyani, M.Pd
NIP : 197010051989082001
Pangkat/Golongan : Pembina TK.I/ IV B
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 006 Samarinda Ulu

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Julinorti Ungan Laing
NPM : 2286206114
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Kartu Bergambar
terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I SDN
006 Samarinda Ulu

Benar-benar telah selesai melakukan penelitian di SD NEGERI 006 SAMARINDA ULU Selama 20 (Dua Puluh) hari, terhitung mulai tanggal 05 Maret 2026 s/d 31 Maret 2026 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI KELAS I SDN 006 SAMARINDA ULU"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Samarinda, 31 Maret 2026
Kepala Sekolah,

Dra. Hj. Nurul Afriyani, M.Pd
NIP. 19701005 198908 2 001