

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoris

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang bersifat mendasar dan kompleks dalam kehidupan manusia, terutama bidang Pendidikan. Slameto (2010:57) menyatakan bahwa suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Djamarah (2011:12) menyatakan belajar sebagai aktivitas yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Aktifitas terjadi karna adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Sardiman dalam (Mario, 2025:10) menyatakan, belajar adalah suatu perubahan perilaku atau tampilan, dengan rangkaian aktivitas seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lainnya. Sedangkan menurut Slameto dalam (Nugroho 2025:10) menyatakan, belajar adalah suatu proses usaha yang dikerjakan seorang untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang baru dengan cara menyeluruh, sebagai akibat dari pengalaman yang dirasakan seseorang itu sendiri saat berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pembelajaran, peserta didik dapat memahami konsep, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap dan karakter positif. Perubahan tersebut tidak bersifat sementara, melainkan menetap dan berfungsi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, belajar bukan hanya menghafal informasi, tetapi juga membentuk cara berfikir, bersikap, dan bertindak seseorang.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang dirancang secara sistematis agar peserta didik mampu mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, serta sikap sesuai dengan tujuan Pendidikan. Para ahli memiliki pandangan yang beragam tentang pembelajaran, mulai dari pendekatan tradisional menekankan transfer pengetahuan, hingga pendekatan modern menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran adalah suatu proses terjadinya interaksi dari pendidik, sumber belajar untuk peserta didik dalam membantu belajar peserta didik dengan baik. Proses ini terjadi agar peserta didik dapat mengerti suatu pembelajaran yang dilakukan didalam kelas (Rabecca,2025;7).

Menurut Gagne (dalam Mashudi,2021:6)menyatakan, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa dan pembelajaran harus menghasilkan belajar. Belajar merupakan konsep yang tidak dapat dihilangkan dalam proses belajar mengajar (pembelajaran). Belajar menunjuk kepada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran (sasaran didik).

Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan nasional sebagai mana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dan disisi lain, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, belajar menitik beratkan pada aktivitas individu, sedangkan pembelajaran menekankan pada peran

pendidik dalam memfasilitaskan dan mengarahkan tercapainya tujuan pendidik. Fungsi pembelajaran sangatlah strategis dalam mewujudkan capaian pendidikan.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu aktivitas inti dalam proses Pendidikan yang memiliki peran penting, tidak hanya dalam menstransfer Pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai dan membentuk keterampilan peserta didik. Hamalik (2009:) menyebutkan bahwa mengajar adalah suatu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.

Slameto (2010) menyatakan, mengajar merupakan usaha guru dalam menciptakan kondisi atau system lingkungan yang mendukung dan memungkinkan siswa belajar secara optimal. Selaras dengan itu, Dimiyati dkk. (2013) menyatakan, mengajar adalah kegiatan guru untuk membimbing dan membantu siswa agar memperoleh pengalaman belajar serta pengetahuan baru yang bermanfaat.

Secara umum, guru memegang peran strategis sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Sebagai fasilitator, guru bertugas untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif serta menyediakan media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, mengajar adalah proses memberikan bimbingan kepada siswa agar mereka mampu mengembangkan potensi, sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Mengajar berarti suatu aktivitas menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa dengan tujuan mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik (Nasution 2012).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tersebut menjadi lebih efektif ketika guru menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti Media Kartu Kata Membaca. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus melatih daya ingat, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar. Hasil Hasil belajar adalah suatu kemampuan atau suatu pengetahuan yang dapat juga disebut sebagai kompetensi peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini dapat diamati dari suatu perubahan peserta didik baik dari segi perilaku, keterampilan, sikap, dan kemampuan peserta didik tersebut (Rabecca,2025;9).

Lindaswari (2020:2985) mengemukakan bahwasanya hasil belajar merupakan suatu perubahan dalam keterampilan, kecakapan, sikap, pemahaman, pengetahuan serta apresiasi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh melalui pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen dalam diri individu sebagai akibat dari pengalaman belajar Hamalik (2004:30).

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Perubahan ini ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman, penguasaan konsep, pengembangan sikap positif, serta keterampilan yang diamati dan diukur. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator keberhasilan interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang dirancang guru.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah yang memegang peranan penting dalam penelitian ilmiah, terutama pada penelitian kuantitatif dan eksperimen, karena menunjukkan sejauh mana suatu variable memengaruhi variabel lainnya. Slameto (2010 : 57) menyatakan

pengaruh adalah kekuatan yang datang dari luar individu yang dapat mengubah perilaku, sikap, serta cara berpikir individu.

Robbins (2006 : 45) menyatakan Pengaruh adalah kemampuan seseorang atau pihak untuk memengaruhi pihak lain agar mau melakukan sesuatu yang diinginkan tanpa adanya paksaan langsung. Sementara itu, Kartini Kartono (2005 : 21) Pengaruh adalah kekuatan sosial yang timbul dari hubungan antar individu, yang dapat mengubah sikap, pendapat, maupun tingkah laku individu lainnya. Selaras dengan itu, French,dkk. (1959) mengemukakan, Pengaruh merupakan hasil interaksi sosial dimana seseorang berhasil mengubah sikap atau perilaku orang lain melalui berbagai bentuk kekuasaan (power).

Berdasarkan konteks penelitian eksperimen di bidang pendidikan, pengaruh menjadi indikator utama untuk menilai efektivitas suatu intervensi. Sebagai contoh, Pengaruh Media Kartu Kata Membaca Sebagai Media Pembelajaran Kata Sinonim dan Antonim Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Salah satu media yang efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah media kartu kata membaca.

Media ini berupa kumpulan kartu berisi kata-kata tertentu, kemudian digunakan guru untuk membantu siswa mengenal, memahami, serta mengembangkan kosakata mereka, termasuk dalam menentukan kata sinonim (Persamaan kata) dan antonim (lawan kata)]. Arsyad (2017 : 4) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga mendorong proses belajar. Selanjutnya penelitian, Sadiman, dkk, (2014 : 29) menyatakan, media kartu kata sederhana bentuk potongan kertas yang berisi kata-kata tertentu untuk membantu siswa dalam melatih keterampilan membaca dan memperluas kosakata.

Berdasarkan kartu kata, siswa lebih mudah mengingat serta memahami arti kata. Lebih lanjut, Hamdani (2011: 243) menyatakan bahwa media kartu kata dapat

membantu siswa menguasai kosakata baru dengan cara yang menarik, sehingga menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

Menurut Keraf (2007:39) menyatakan, sinonim adalah hubungan semantik yang menyatakan adanya persamaan makna antar kata, sedangkan antonim adalah hubungan semantik yang menyatakan pertentangan makna antar kata. Selaras dengan itu, Djamarah dkk. (2010:121) menyatakan, media kartu kata dapat meningkatkan daya ingat siswa memperluas kosakata, melatih keterampilan berbahasa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

Penerapan Media Kartu Kata bukan sekedar inovasi yang menarik dalam proses belajar, tetapi terbukti memberikan dampak nyata terhadap hasil belajar siswa. Media ini memungkinkan guru menjalankan peran sebagai fasilitator dan motivator, sekaligus memberikan evaluasi yang lebih objektif terhadap kemampuan siswa melalui kegiatan interaktif yang menstimulasi keterampilan kognitif dan pemahaman konsep secara menyeluruh.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran (Kartu Kata Membaca Sebagai Media Pembelajaran Menentukan Kata Sinonim & Antonim)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi serta mempermudah tercapainya tujuan belajar. Heinich (1996) menyatakan media pembelajaran adalah saluran untuk membawa pesan atau informasi dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Arsyad (2017) menyebutkan, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Sadiman dkk. (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa dalam kegiatan belajar.

Sementara itu, Hamalik (2012) menyatakan, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, sehingga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

A. Manfaat Media (Kartu Kata Membaca Sebagai Media Pembelajaran Menentukan Kata Sinonim dan Antonim

Proses pembelajaran, media memiliki peranan yang sangat penting. Media tidak berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari guru kepada siswa, tetapi juga menjadi sarana yang mampu menjelaskan makna pesan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih nyata. Arsyad (2017) menyatakan media pembelajaran bermanfaat untuk mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan perhatian siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu penyampaian pesan secara sistematis, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif (Gagne dkk, 1979). Media pembelajaran bermanfaat sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan siswa dalam pembelajaran (Heinich, 1996).

Secara keseluruhan, manfaat media pembelajaran dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan belajar. Meningkatkan motivasi, minat, dan perhatian siswa. Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna. Membantu efisiensi serta efektifitas dalam proses belajar mengajar dan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera manusia.

B. Fungsi Media (Kartu Kata Membaca Sebagai Media Pembelajaran Menentukan Kata Sinonim dan Antonim)

Media pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan karena dapat meningkatkan efektivitas, efisien, dan daya tarik proses belajar. Sadiman dkk (2014), fungsi media adalah untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan Indera, serta menumbuhkan motivasi siswa. Selain sebagai penyampaian materi, media pembelajaran juga dapat menjadi alat motivasi yang mendorong minat dan partisipasi siswa.

Sejalan dengan Arsyad (2017) menyatakan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang lebih efektif menarik, serta memudahkan guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Berdasarkan, Hamalik (2012) fungsi media adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

Fungsi lain dari media adalah sebagai fasilitator interaksi dan pengalaman belajar. Menurut Gerlach dkk. (1980) menyatakan, media pembelajaran berfungsi untuk menyediakan pengalaman yang konkret. memotivasi siswa, dan mempertinggi daya seras dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Briggs (1977) menyebutkan, media berfungsi sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi pembelajaran, sehingga pesan pembelajaran dapat lebih jelas dan mudah diterima siswa.

Secara ringkas, pemanfaatan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu :

- (1). Sebagai alat bantu komunikasi dalam pembelajaran,
- (2). Untuk memperjelas pesan sehingga lebih mudah dipahami,
- (3). Memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar,
- (4). Memberikan pengalaman nyata dan konkret,
- (5). Membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dalam penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

1. Jenis-jenis Media (Kartu Kata Membaca Sebagai Media Pembelajaran Menentukan Kata Sinonim dan Antonim)

Media kartu kata membaca merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbentuk sederhana yang di gunakan guru untuk membantu siswa memahami materi pelajari melalui kata-kata tertulis atas kartu kata membaca dapat disesuaikan bentuk dan penggunaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan bentuk dan cara penyampaiaannya, yang masing-masing memiliki peran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Arsyad (2017) menyatakan jenis jenis media pembelajarannya antara :

1. Media Visual: Media yang hanya mengandalkan Indera pengelihatan, contohnya : gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, peta. Fungsinya untuk menjelaskan materi pembelajaran, meningkatkan ingatan, dan membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.
2. Media Audio:Media yang hanya mengandalkan indera pendengaran, contohnya : televisi, film, video, VCD/DVD. Fungsinya memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap karena siswa bisa melihat dan mendengar sekaligus, sehingga lebih mudah memahami materi.
3. Media Cetak: Media cetak mencakup buku teks, modul, poster, dan lembar kerja siswa. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi secara tertulis, membantu siswa membaca, mencatat, dan memahami konsep secara mandiri. Keunggulaannya adalah mudah diakses, terjangkau, dan dapat digunakan secara fleksibel.

4. Media Berbasis Komputer: Media yang digunakan teknologi computer sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran, contohnya multimedia interaktif, presentasi berbasis komputer, e-learning, aplikasi pembelajaran. Fungsinya, memungkinkan siswa belajar secara interaktif, mandiri, dan sesuai kecepatan masing masing.
5. Media Realita (benda nyata): Media berupa benda nyata atau lingkungan sekitar yang digunakan langsung dalam proses pembelajaran, contoh : model 3d, alat labotarium, lingkungan sekitar sekolah. Fungsinya memberikan pengalaman langsung kepada siswa, membuat pelajaran lebih konkret, realistis, dan bermakna.
6. Kartu kata manual : Media pembelajaran berbentuk kartu sederhana yang dibuat dari bahan seperti kartas, karton, atau kartulina dengan tulisan kata-kata tertentu. Media ini dipakai untuk membantu siswa belajar kosakata melalui aktifitas mencocokkan kata, membaca kata atau permainan kelompok. Contoh :

(1). Kartu sinonim: Depan = “Indah”, (2). Kartu antonim: Depan = “panas”

Berdasarkan pemahaman ini berbagai jenis media pembelajaran guru dapat memilih dan mengombinasikan media yang paling sesuai dengan materi. karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, pemilihan media yang tepat tidak hanya membuat proses belajar yang lebih efektif, tetapi juga dan hasil meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa secara signifikan.

2.1.7 Pengertian Media Kartu Kata

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses penyampaian materi dari guru kepada siswa. Arsyad (2017) menyatakan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar.

Hal ini sejalan dengan pendapat sadiman dkk (2014) menyatakan, bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar. Senada dengan itu, Heinich dkk (2002) mengungkapkan bahwa media merupakan saluran komunikasi, dimana kata media berasal dari bahasa latin medium yang berarti perantara.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang sering digunakan disekolah adalah media kartu kata. Huda (2013) menyatakan media kartu kata adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi tulisan kata atau kalimat, digunakan untuk melatih keterampilan membaca, memperkaya kosakata, serta meningkatkan pemahaman bahasa siswa. Arsyad (2017) juga menyebutkan bahwa kartu kata termasuk media kartu kata termasuk media visual sederhana yang dapat membantu siswa mengenali huruf, kata, maupun makna kata tertentu, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Sementara itu, Uno dkk. (2012) mendefinisikan kartu kata sebagai media berupa kartu berisi tulisan atau symbol tertentu yang digunakan untuk memperkenalkan konsep, memperkaya kosakata, atau melatih keterampilan kegiatan bermain sambil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media merupakan segala bentuk perantara atau sarana yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses belajar mengajar. Kesimpulan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kartu kata merupakan media visual sederhana berupa kartu berisi kata, simbol, atau kalimat yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media ini efektif untuk melatih keterampilan membaca, memperluas kosakata, serta membantu siswa dalam memahami makna kata, termasuk dalam menentukan sinonim dan antonim pada pembelajaran bahasa Indonesia.

1. Langkah-langkah media kartu kata

Arsyad (2017) langkah-langkah penggunaan media kartu kata yaitu:

- (1). Guru mempersiapkan kartu kata sesuai tujuan pembelajaran (misalnya sinonim-antonim, kosakata, atau kalimat sederhana),
- (2). Kartu kata harus jelas, menarik, dan sesuai tingkat kemampuan siswa,
- (3). Guru memperlihatkan kartu kata kepada siswa,
- (4). Kartu kata dapat ditampilkan satu per-satu atau secara berpasangan (misalnya kata dan artinya, sinonim dan antonim),
- (5). Guru memberikan contoh cara membaca atau menggunakan kata dalam kalimat,
- (6). Siswa diminta untuk menyebutkan, membaca, atau memasangkan kata sesuai instruksi guru,
- (7). Bisa dilakukan dengan permainan (matching game, mencari pasangan kata, atau membuat kalimat dari kata yang ditentukan),
- (8). Guru memberi kesempatan siswa berinteraksi dengan kartu kata secara aktif,
- (9). Guru memberikan pertanyaan atau latihan berdasarkan kartu kata,
- (10). Siswa menjawab atau mempraktikkan kembali kosakata yang telah dipelajari,
- (11). Guru memberikan koreksi dan penguat,
- (12). Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran,
- (13). Guru menekankan kembali kata-kata penting yang sudah dipelajari dengan kartu kata.

2. Kelebihan Media Kartu Kata, Azhar Arsyad (2013) menyatakan media visual seperti kartu kata memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan antara lain :

1. Kelebihan Media Kartu Kata:

- (1). Konkret dan gambar/tekas pada kartu membantu siswa memahami konsep bahasa (sinonim dan antonim) dengan lebih nyata dan sederhana,
- (2). Relevan untuk siswa kelas IV SD Swasta Cerdas Bangsa yang masih pada tahap operasional konkret,
- (3). Meningkatkan perhatian dan motivasi,
- (4). Kartu kata menarik secara visual, sehingga siswa fokus dalam pembelajaran Belajar antonim/sinonim jadi lebih menyenangkan,
- (5). Mudah diingat, informasi singkat (satu kata + padanan sinonim/antonim) memudahkan daya ingat siswa,
- (6). Cocok untuk melatih

kemampuan menghafal kosakata dasar, (7). Praktis dan Fleksibel, mudah dibawa, digunakan kapan saja, tidak memerlukan listrik atau alat tambahan, (8). Guru bisa memvariasikan kegiatan : mencocokkan kata, bermain tebak kata, atau lomba kelompok, (9).Mendorong keterlibatan aktif, siswa terlibat langsung dalam permainan kartu, sehingga pembelajaran menjadi aktif-partisipatif.

2. Kekurangan Media Kartu Kata,

(1). Informasi terbatas, kartu kata hanya memuat sedikit teks/gambar-Kurang cocok untuk materi yang kompleks, (2). Dalam konteks sinonim-antonim, hanya bisa menampilkan pasangan kata sederhana, bukan penjelasan mendalam, (3). Tidak menjamin pemahaman mendalam, siswa hanya menghafal pasangan kata tanpa memahami konteks kalimat, (4). Kurang efektif jika monoton, hanya menunjukkan kartu berulang tanpa variasi metode, siswa cepat bosan, (5). Keterbatasan ukuran dan media, jika kartu terlalu kecil tidak terlihat jelas bagi seluruh kelas, (6).Membutuhkan persiapan dan pencetakan yang baik dan menarik.

3.Membuat Media Kartu Kata :

A. Alat dan bahan dalam pembuatan media kartu kata

1. Alat : (a). Gunting (untuk memotong kartu agar berukuran rapi), (b). Penggaris (untuk mengukur ukuran kartu), (c). Lem kertas/double tipe (untuk merekatkan kertas pada karton), (d). Laptop (untuk mencari referensi materi), (e). Printer (untuk mencetak kartu dari desain komputer), (f). Laminator (untuk melapisi kartu agar tahan lama).

2. Bahan : (a). Kertas hvs (untuk mencetak daftar kata), (b). Plastik laminating (melindungi kartu dari kerusakan), (c). Kotak/amplop kecil (untuk menyimpan kartu).

4. Langkah-Langkah Pembuatan Media Kartu Kata :

(1). Menentukan materi dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar bahasa indonesia kelas IV SD, (2). Menyusun daftar kata sinonim dan antonim yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dari Internet, (3). Mendesain gambar dan kata pada word untuk bahan print, (4). Mendesain kartu kata menggunakan kertas

berwarna dengan tulisan besar/kapital dan jelas, (5). Mencetak dan memotong kartu secara rapi menggunakan gunting dan penggaris, (6). Melaminating kartu agar tahan lama dan tidak mudah rusak, (7). Menyusun kartu dalam dua kelompok (sinonim dan antonim) dan menyimpannya di kotak atau amplop, (8). Menggunakan desain yang bergambar dan berwarna yang cerah agar siswa lebih antusias dalam belajar menggunakan media kartu kata.

2.1.8 Materi Pembelajaran Antonim dan Sinonim

A. Hakekat Belajar Bahasa Indonesia

Hakekat bahasa Indonesia adalah kedudukan, fungsi, serta inti dari keberadaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional sekaligus bahasa negara yang berperan penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta dalam dunia pendidikan. Hakekat ini mencakup pengertian bahasa Indonesia sebagai system tanda bunyi, alat komunikasi, sarana berpikir, media pengembangan ilmu pengetahuan, serta sarana pembentukan identitas nasional.

Hal ini sejalan dengan pendapat “Tarigan, 2008,” menyatakan hakekat bahasa Indonesia adalah keterampilan berbahasa yang mencakup empat aspek pokok, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang perlu terlatih secara terpadu.

Berdasarkan para ahli di atas, hakekat bahasa Indonesia menegaskan bahwa bahasa adalah “ alat komunikasi, sarana berpikir, keterampilan berbahasa, dan pembentukan budaya”. Dalam konteks media kartu kata, hakekat itu terealisasi karena media ini mempermudah siswa menguasai kosakata (sinonim&antonim), meningkatkan keterampilan membaca, serta mendorong interaksi komunikasi di kelas IV SD Swasta Cerdas Bangsa.

B. Manfaat Belajar Bahasa Indonesia

Manfaat dalam bahasa Indonesia dengan media kartu kata dalam konteks menentukan sinonim dan antonim bagi siswa kelas IV SD Swasta Cerdas Bangsa, dengan dukungan teori:

1. Memperkaya kosakata siswa, dengan mengenal antonim melalui kartu kata, siswa memperoleh banyak kosakata baru,(Tarigan,2011).
2. Meningkatkan kemampuan berbahasa, Penguasaan sinonim dan antonim membuat siswa lebih tepat dalam memilih kata Ketika berbicara maupun menulis. Bahasa mereka lebih menjadi bervariasi, efektif, dan komunikatif, (Tarigan,2011).
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar, media kartu kata ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa terlibat aktif melalui permainan bahasa, sehingga motivasi belajar siswa meningkat,(Arsyad,2017).
4. Mempermudah pemahaman Konsep Bahasa, Materi abstrak (sinonim dan antonim) menjadi lebih konkret dan mudah dipahami karena divisualisasikan dalam bentuk kartu kata,(Slamet,2008).

C. Materi Sinonim dan Antonim

1. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV

- a) Mengidentifikasi makna kata (sinonim dan antonim) dalam teks bacaan.
- b) Menggunakan kata-kata yang bermakna samad an berlawanan dalam kalimat atau teks sederhana.

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media kartu kata membaca, siswa diharapkan dapat :

- a). Menjelaskan pengertian sinonim dan antonim dengan benar.
- b). Menentukan pasangan kata yang memiliki makna sinonim(persamaan makna), dan antonim(perlawanan makna).
- c).Menggunakan kata sinonim dan antonim dalam kalimat dengan tepat.
- d).Menunjukkan minat dan keaktifan belajar melalui permainan kartu kata.

3. Materi Pokok

- (A). Sinonim adalah kata-kata yang memiliki arti sama atau mirip.

Sinonim sering digunakan untuk memperkaya variasi dalam menulis atau berbicara sehingga tidak menggunakan kata yang sama berulang kali.

Contoh: a. *Indah* = *cantik, elok*, b. *Senang* = *Gembira*, c. *Pintar* = *Cerdas*, d. *Besar* = *Tinggi*, e. *Cepat* = *lambat*, f. *Marah* = *Emosi*

(B). Antonim adalah kata-kata yang memiliki berlawanan.

Penggunaan antonim makna kontras kalimat.

Contoh : a. *panas* = *dingin*, b. *besar* = *kecil*. c. *cantik* = *jelek*. d. *cepat* = *lambat*, e. Baik = jahat, f. Tinggi = pendek, g. Gemuk = kurus.

C). Cara Menggunakan Sinonim dan Antonim dalam kalimat.

1. Sinonim : A. Bunga mawar ini sangat *indah* di taman, B. Variasi: Bunga mawar ini terlihat *elok* di taman.

2. Antonim : A. Gunung adalah wilayah yang *tinggi*, sedangkan lembah adalah wilayah yang *rendah*, B. Bukittinggi merupakan wilayah yang cenderung *dingin*, sedangkan padang adalah wilayah yang cenderung lebih *panas*.

D). Manfaat penggunaan Sinonim dan Antonim : 1. Membantu meningkatkan pemahaman kosakata, 2. Membuat tulisan lebih menarik dan tidak monoton, 3. Mempermudah ekspresi perasaan atau ide secara tepat, 4. Meningkatkan daya tarik dalam pembicaraan atau tulisan dengan permainan kaya.

E). Kaitan Penggunaan kata antonim dengan budaya minangkabau yakni Kato Nan Ampek

Dalam budaya Minangkabau, Kato Nan Ampek adalah panduan berbahasa dan bertingkah laku yang mencerminkan kesopanan dan penghormatan. Keempat prinsip ini meliputi:

1. Kato Mandaki (bahasa sopan kepada orang yang lebih tua

Contoh kalimat:

A. Sinonim:

“Rumah nenek sangat *menawan* dengan taman bunga yang rapi.”

(Menggunakan kata “*menawan*” sebagai sinonim dari “*cantik*” untuk memberi kesan.

B. Antonim:

“Meski usianya sudah tua, tubuh kakek tetap *kuat* menghadapi pekerjaan sehari-hari.

(Menggunakan kata yang tidak menyinggung perasaan).

2. Kato mandata (bahasa netral kepada orang sebaya)

A. Sinonim:

“Kamu terlihat *cantik* sekali dengan baju adat yang baru.

(Menggunakan kata netral untuk suasana santai bersama teman sebaya).

B. Antonim:

“Hasil pekerjaanmu kemarin cukup *baik*, meskipun beberapa bagian terlihat sedikit *kurang rapi*.”

(Memberikan kritik secara netral dengan kontras kata yang tidak menyinggung).

3. Kato menurun (bahasa sopan kepada yang lebih muda)

A. Sinonim:

“Adik, menggambar bunga ini sangat *bagus!* Mungkin lain kali bisa mencoba membuatnya lebih *indah* lagi.

(Menggunakan kata sederhana yang mudah dipahami untuk memberikan apresiasi)

B. Antonim:

“Jangan khawatir, kalau tidak tahu, kakak bisa bantu supaya pekerjaan ini lebih *mudah* tidak *sulit*”.

(Menggunakan antonim untuk memberi semangat secara santai.)

4. Kato Malereng (bahasa formal untuk hubungan resmi atau dengan orang yang hormati)

A. Sinonim:

“Hasil laporan anda terlihat sangat *komprehensif* dan *mendalam*, sesuai harapan kami.”

(Menggunakan sinonim formal seperti “komprehensif” untuk menekankan kesan profesional.)

B. Antonim:

“Tugas yang berhasil anda selesaikan sangat *mengesankan*, tidak ada yang *kurang memuaskan* dari aspek isinya.”

(Menggunakan antonim formal untuk menyampaikan evaluasi secara diplomatis.)

Prinsip ini menunjukkan pentingnya variasi dalam bahasa, serupa dengan menggunakan sinonim dan antonim dalam memperkaya komunikasi. Dengan mempelajari sinonim dan antonim, siswa dapat memilih kata yang tepat sesuai situasi, seperti dalam penggunaan Kato Nan Ampek.

4 Media Pembelajaran

Media kartu kata membaca

- a). Berisi dua sisi : satu sisi bertuliskan kata utama, sisi lain berisi pasangan antonim atau sinonimnya.
- b). Setiap kartu dapat digunakan dalam kegiatan mencocokkan kata, permainan tebak pasangan, atau membaca cepat.

5 Kegiatan Pembelajaran dengan Media Kartu Kata

- a) Pendahuluan : (1). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. (2). Guru menampilkan beberapa contoh di papan tulis.
- b) Kegiatan Inti : (1). Guru membagikan kartu kata membaca kepada siswa.
 - (2). Siswa membaca kata dikartu dan mencari pasangan sinonim dan antonimnya.
 - (3). Siswa bermain dalam kelompok kecil untuk mencocokkan kartu yang sesuai.
 - (4). Guru memberi bimbingan dan umpan balik.

6 Penutup : (1). Guru bersama siswa menyimpulkan pengertian sinonim dan antonim. (2). Guru Memberikan kuis atau refleksi singkat.

7 Penilaian :

1. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis: siswa menentukan sinonim dan antonim dari kata yang diberikan.

2. Penilaian Keterampilan

Siswa diminta menggunakan kata sinonim dan antonim dalam kalimat sederhana.

3. Penilaian Sikap

Menilai keaktifan, kerjasama, dan semangat siswa dalam menggunakan media kartu kata.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi sinonim dan antonim, sering dianggap sulit oleh siswa karena bersifat abstrak, banyak istilah ilmiah, Akibatnya siswa cepat bosan, kurang berpartisipasi, dan hasil belajarnya rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dapat menerapkan dan diajarkan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya siswa cepat bosan, kurang berpartisipasi, dan hasil belajarnya rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dapat menerapkan media kartu kata. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Agar lebih efektif, media kartu kata didukung dengan media yang telah dimodifikasikan sesuai materi kata sinonim dan antonim. Dalam permainan ini, setiap Langkah permainan, kartu atau putantangan berisi soal esai atau informasi yang berkaitan dengan media kartu kata membaca antonim dan sinonim.

Berdasarkan kartu kata, siswa dituntut untuk mengingat, memahami dan menghubungkan konsep dalam bentuk jawaban yang benar, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam. Peningkatan motivasi, aktivitas dan pemahaman konsep akan bermuara pada hasil yang lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu kata, proses pembelajaran, serta hasil belajar bahasa Indonesia (Y) dalam penggunaan media kartu kata berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2.3 Defenisi Operasional

Belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan melalui kegiatan atau latihan dalam pengetahuan, kebiasaan dan tingkah laku, Bahasa Indonesia termasuk salah satu mata pelajaran yang menduduki peran penting dalam dunia pendidikan pelajaran bahasa Indonesia bukan hanya pengetahuan ,melainkan mempunyai karakteristik berpikir logis, kritis, sistematis, tekun, kreatif dan bermanfaat. Mengajar dapat didefinisikan sebuah suatu usaha yang dilakukan guru kepada siswa untuk menanamkan pengetahuan kepada seseorang secara integrative dengan sejumlah komponen yang terkandung dalam kegiatan mengajar.

Pembelajaran bisa menjadi suatu proses pembelajaran yang melibatkan antar peserta didik dan pendidik yang berorientasi pada suatu komunikasi, dimana pendidik sebagai komunikator dan peserta sebagai komunikan, Media pembelajaran (kartu kata) berguna sebagai alat visual yang digunakan dalam proses mengajar untuk membantu siswa memahami konsep tertentu, seperti sinonim dan antonim dalam bahasa Indonesia. Kartu kata ini biasanya berisi kata-kata atau gambar yang sesuai dengan materi,

Tujuan pembelajarannya sinonim dan antonim di SD adalah arah yang ingin dicapai guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa mampu mengenal, memahami dan menggunakan kata-kata yang sama (sinonim) dan yang berlawanan (antonim). Memperkaya kosakata sehingga siswa dapat berkomunikasi secara lisan maupun tertulis dengan lebih tepat dan bervariasi. Mampu meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berbicara dengan pemahaman makna kata yang lebih luas Hasil belajar Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim adalah tingkat pencapaian kemampuan siswa dalam mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata yang memiliki makna sama (sinonim) atau berlawanan (antonim) setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

Kosakata dalam materi antonim dan sinonim adalah Kumpulan kata yang memiliki atau dipelajari oleh siswa yang digunakan untuk memahami hubungan makna antar kata, khususnya kata-kata yang memiliki makna sama (sinonim) dan bermakna berlawanan (antonim).

2.4 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini harus mempunyai hipotesis yang berfungsi mengontrol penelitian dalam mengumpulkan data, sehingga diperoleh kebenaran sesuai dengan yang diharapkan oleh hipotesis tersebut. Hipotesis ialah dugaan sementara yang masih membutuhkan penyajian dan pembuktian melalui penelitian untuk mengetahui sejauh mana kebenarannya.

1. Hipotesis Nol (H_0), Tidak terpengaruh yang signifikan penggunaan media model kartu kata membaca terhadap kemampuan siswa kelas IV Sd dalam menentukan sinonim dan antonim.
2. Hipotesis Alternatif (H_1), Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media model kartu kata membaca terhadap kemampuan siswa kelas IV SD dalam menentukan kata sinonim dan antonim.