

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KATA TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 UPTD SDN
POLONGAN**

Nur Faizah¹, Ihwan Firmansyah²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan
faizahdifa11@gmail.com¹⁾, ihwan@stkippgri-bkl.ac.id²⁾

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan bagian dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang dibimbing oleh Ihwan Firmansyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kata terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di UPTD SDN Polongan. Latar belakang penelitian didasarkan pada masih rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest design. Desain tersebut digunakan untuk melihat perubahan kondisi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran kartu kata. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan angket motivasi belajar. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan instrumen dalam pengambilan data penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas dan paired sample t-test untuk mengetahui tingkat signifikansi perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Hasil uji paired sample t-test pada hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kata berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Selain itu, hasil uji paired sample t-test pada motivasi belajar juga memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti kartu kata, mampu membantu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah.

Kata Kunci: Kartu Kata, Motivasi, Hasil Belajar

ABSTRAK

This research is part of the Elementary School Teacher Education Study Program supervised by Ihwan Firmansyah. This study aims to determine the effect of using word card learning media on the motivation and learning outcomes of first-grade students at the UPTD SDN Polongan. The background of this research is based

on the low motivation and learning outcomes of students in the Indonesian Language subject, so that innovations in learning media are needed that are more interesting, interactive, and in accordance with the characteristics of elementary school students. The method used in this research is quantitative research with a one-group pretest-posttest design. This design is used to see changes in student conditions before and after being given treatment in the form of using word card learning media. Data collection techniques are carried out through learning outcome tests and learning motivation questionnaires. Before being used, the research instrument was first tested for validity and reliability to ensure the instrument's feasibility in collecting research data. Data analysis was carried out using a normality test and a paired sample t-test to determine the level of significance of changes that occur after being given treatment. The results of the paired sample t-test on learning outcomes showed a significance value of 0.000 (<0.05), so it can be concluded that the word card learning media has a significant effect on improving students' Indonesian language learning outcomes. In addition, the results of the paired sample t-test on learning motivation also obtained a significance value of 0.000 (<0.05), indicating that the use of word cards has a positive effect on students' learning motivation in learning Indonesian. The results of this study prove that the use of interactive learning media, such as word cards, can help improve the motivation and learning outcomes of elementary school students, especially in the Indonesian language subject in lower grades.

Keywords : *Word cards, Motivation, learning outcomes*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha penting yang dilakukan suatu negara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, kemampuan, pengetahuan, serta keterampilan individu dapat berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena pendidikan mampu membentuk individu yang berkualitas, kompetitif, serta memiliki kemampuan untuk bersaing dan berorientasi pada peningkatan kualitas diri di berbagai bidang kehidupan (Dihe & Wangdra, 2023). Maka oleh karena

itu Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam

kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran (Junaedi, 2019).

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Ayunda & Jannah, 2024). Dan dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Motivasi belajar sangat berpengaruh dalam membantu guru untuk mencapai keberhasilan mengajar dikelas. Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan tertentu (Andriani & Rasto, 2019).

Dalam kegiatan belajar, motivasi memiliki peran sebagai penggerak yang mampu menumbuhkan semangat, minat, dan keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Jannah et al., 2021). Motivasi belajar siswa dapat

dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti keinginan untuk memperoleh prestasi, rasa ingin tahu, cita-cita, serta harapan untuk mencapai keberhasilan di masa depan. Sementara itu, faktor eksternal merupakan dorongan yang berasal dari lingkungan sekitar siswa, seperti dukungan keluarga, teman, fasilitas belajar, serta peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa (Tinggi et al., 2020). Selain itu Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru tidak hanya bertugas sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing, pemberi motivasi, dan fasilitator bagi siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru membantu siswa memahami materi pelajaran, mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki, serta membentuk sikap dan karakter yang positif. Keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Astuti, 2023).

Media pembelajaran kartu kata merupakan salah satu media yang dapat membantu siswa belajar

dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Andriani & Rasto, 2019). Kartu kata biasanya berisi kata-kata, gambar, atau simbol tertentu yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan kartu kata dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengenal huruf, membaca, memahami kosakata, serta menyusun kata menjadi kalimat sederhana. Selain itu, media kartu kata juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif karena siswa dapat belajar sambil bermain dan berdiskusi bersama teman-temannya. Dengan demikian, siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran di kelas. Penggunaan media kartu kata juga dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Amini, 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk berusaha lebih giat dalam belajar sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran kartu kata.

Selain itu, media kartu kata juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif karena siswa dapat belajar sambil bermain dan

berdiskusi bersama teman-temannya (P. R. Hakim, 2020). Dengan demikian, siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran di kelas. Penggunaan media kartu kata juga dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari (Hoerudin, 2024). Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melatih siswa dalam memahami informasi, berkomunikasi, serta mengekspresikan gagasan secara baik dan benar. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar siswa dan kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran bahasa Indonesia (Syatauw & Rumaf, 2020). Membaca menjadi salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai siswa sejak dini karena membaca merupakan jembatan untuk memahami berbagai informasi dan materi pelajaran lainnya. Jika kemampuan membaca siswa masih rendah, maka proses pembelajaran di kelas dapat mengalami hambatan. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu

membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca secara efektif dan menyenangkan.

Bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sistem lambang bunyi yang digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi, bekerja sama, berinteraksi, serta menunjukkan identitas diri (Bulan, 2019). Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena bahasa menjadi sarana utama dalam menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, dan informasi, baik secara lisan maupun tulisan.. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia perlu diberikan secara optimal agar siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran kartu kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media kartu kata tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, maka hasil belajar yang diperoleh siswa juga akan meningkat. Siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta lebih percaya diri dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan membaca. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran kartu kata sangat penting untuk diterapkan dalam

proses pembelajaran bahasa Indonesia guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran kartu kata merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kartu kata berisi kumpulan kata yang disusun secara menarik sehingga membantu siswa mengenali, membaca, serta memahami kosakata dengan lebih mudah.

Penggunaan media kartu kata dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa, melatih konsentrasi, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat. Dengan demikian, media kartu kata diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SDN Polongan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas I, yaitu rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membaca kata sederhana, serta memahami materi yang disampaikan guru. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang berjalan secara optimal sehingga hasil belajar bahasa Indonesia siswa masih rendah.

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran, siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi, bertanya, maupun melakukan praktik secara langsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik juga menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Guru masih menggunakan media sederhana, seperti papan tulis dan buku paket, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membuat siswa mudah merasa bosan, terutama pada siswa kelas I sekolah dasar yang pada dasarnya lebih menyukai pembelajaran yang bersifat konkret, menarik, dan menyenangkan.

Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran kartu kata.

Media pembelajaran kartu kata juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya media yang menarik, perhatian siswa akan lebih terfokus pada materi pembelajaran dan siswa menjadi

lebih berani untuk mencoba membaca serta berpartisipasi aktif di dalam kelas (Putri, 2023). Selain itu, penggunaan kartu kata dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara bertahap karena siswa belajar melalui kegiatan yang konkret dan mudah dipahami sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran kartu kata diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas I di UPTD SDN Polongan. Melalui media ini, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh sebab itu, peneliti memilih judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 UPTD SDN Polongan”.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan pendekatan penelitian ilmiah yang menggunakan data berbentuk angka, seperti tabel, grafik, maupun hasil perhitungan statistik, untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Yam & Taufik, 2021). Penelitian kuantitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas melalui pengolahan dan analisis data numerik sehingga permasalahan

yang diteliti dapat dijelaskan secara sistematis dan objektif. Pendekatan ini biasanya digunakan ketika fokus permasalahan penelitian sudah jelas dan terstruktur.

Dalam pelaksanaannya, penelitian kuantitatif dilakukan melalui beberapa tahapan yang bertujuan untuk menguji hubungan antara variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group pretest-posttest design. Desain tersebut digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan dan motivasi dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model atau media pembelajaran tertentu dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Desain dan Rancangan

Test Awal	Perlakuan	Test Akhir
X ₁	O	X ₂
Keterangan:		
X ₁ = pretest		
O = perlakuan (menggunakan media kartu kata)		
X ₂ = posttest		

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas II Kelas 1 UPTD SDN Polongan sebagai populasi, dengan jumlah 18 siswa pada tahun ajaran 2025/2026. Teknik yang digunakan peneliti untuk menentukan sampel adalah sampling jenuh, sehingga semua siswa tersebut dijadikan sampel dalam penelitian ini

Dalam penelitian ini, instrumen tes yang berupa sejumlah pertanyaan digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran setelah penggunaan

media kartu kata. Selain itu, instrumen non-tes berupa angket digunakan untuk mengukur kemampuan dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun instrumen tes yang digunakan terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang berkaitan dengan gambar serta susunan huruf. Adapun indikator motivasi belajar menurut (A. R. Hakim, 2018) yaitu (1) hasrat dan keinginan berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan belajar, (3) harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan menarik dalam lingkungan. Sedangkan angket hasil belajar terdiri dari 6 indikator, antara lain (Aprilliyah et al., 2024) : 1) kemampuan mengingat, 2) memahami, 3) menerapkan, 4) menganalisis, 5) mengevaluasi dan 6) mencipta.

Tabel 2. Skala Likert

Kategori penilaian	Skala penilaian
SL (Selalu)	4
SR (Sering)	3
KD (Kadang-Kadang)	2
TP (Tidak Pernah)	1

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, media pembelajaran kartu kata ditempatkan sebagai variabel independen (bebas), sedangkan motivasi dan hasil belajar siswa termasuk sebagai variabel dependen (terikat).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji paired sample t-test, dengan bantuan aplikasi SPSS.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat keabsahan setiap butir instrumen penelitian. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari 0,05, sedangkan jika nilai r hitung lebih kecil dari 0,05 maka item tersebut dinyatakan tidak valid (Rosita, 2021).

Selanjutnya, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari instrumen kuesioner berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan analisis Kolmogorov-Smirnov melalui SPSS versi 21. Kriteria pengujiannya yaitu jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Kemudian, uji paired sample t-test digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Adapun ketentuan pengujiannya adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kata terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 di UPTD SDN Polongan". Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran kartu kata dapat memengaruhi motivasi belajar serta

hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di sekolah tersebut. Latar belakang penelitian ini muncul karena masih ditemukannya beberapa kendala dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah, khususnya dalam mengenal kosakata, membaca kata-kata sederhana, dan membangun motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran kartu kata merupakan salah satu alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini berbentuk kartu berisi kata-kata sederhana yang dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti permainan mengenal kata, menyusun kalimat, dan latihan membaca. Penggunaan media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis, tetapi juga menumbuhkan minat serta motivasi belajar mereka karena metode ini bersifat interaktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan metode eksperimen dengan desain Pre-Experimental Design tipe One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan yang terjadi pada motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Sebelum dilakukan analisis data, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas instrumen, yang merupakan syarat penting untuk memastikan bahwa alat ukur dapat menilai variabel penelitian secara akurat. Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar berupa soal membaca dan menyusun kata serta angket motivasi belajar. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item instrumen berada pada kategori

valid, sehingga dapat digunakan untuk memperoleh data yang sah.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas media kartu kata dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1. Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di kelas rendah. Berikut hasil uji validitas meliputi angket dan soal, sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Vaiditas Angket Motivasi

No Item	r_{xy}	Kriteria	r_{tabel}	keterangan
Item_1	0,658	>	0,468	Valid
Item_2	0,683	>	0,468	Valid
Item_3	0,527	>	0,468	Valid
Item_4	0,630	>	0,468	Valid
Item_5	0,539	>	0,468	Valid
Item_6	0,554	>	0,468	Valid
Item_7	0,686	>	0,468	Valid
Item_8	0,573	>	0,468	Valid
Item_9	0,65	>	0,	Valid

	2		468	
Item_10	0,47	>	0.468	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 3 menunjukkan bahwa uji instrumen soal mengenai motivasi yang berisi 10 soal. Dan dari 10 soal menunjukkan valid sehingga instrumen layak untuk digunakan dengan nilai r_{tabel} .468. Uji selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4 mengenai soal hasil belajar belajar siswa yaitu :

Tabel 4. Uji Vaiditas Soal Hasil Belajar

No Item	r_{xy}	Kriteria	r_{tabel}	keterangan
Item_1	0,659	>	0,468	Valid
Item_2	0,533	>	0,468	Valid
Item_3	0,520	>	0,468	Valid
Item_4	0,584	>	0,468	Valid
Item_5	0,633	>	0,468	Valid
Item_6	0,724	>	0,468	Valid
Item_7	0,638	>	0,468	Valid
Item_8	0,587	>	0,468	Valid
Item_9	0,629	>	0,468	Valid

Item_10	0,605	>	0,468	Valid
---------	-------	---	-------	-------

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4 menunjukkan bahwa uji instrumen soal hasil belajar yang berisi 10 soal. Dan dari 10 soal menunjukkan valid sehingga instrumen layak untuk digunakan dengan nilai r_{tabel} .468. Uji selanjutnya dapat dilihat pada tabel 5 mengenai uji selanjutnya yaitu uji Reabilitas guna untuk melihat kekonsistenan yang peneliti lakukan, sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Reabilitas Motivasi dan Soal hasil Belajar

Reliability Statistics			
Cronbach's alpha	kriteria	R_{tabel}	keterangan
,533	>	0,468	Reliabel
,596	>	0,468	Reliabel

Berdasarkan hasil uji Reabilitas pada masing-masing variabel diatas, menunjukkan bahwa uji reabilitas pada motivasi dan hasil belajar memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,533 dan 0,596 dan hasil $r_{\text{Alpha}} > r_{\text{tabel}}$ 0,468. Sehingga angket dan soal dapat dikatakan Reliabel atau tetap.

Sebelum melakukan uji selanjutnya yaitu uji hipotesis, maka uji normalitas data dilakukan terlebih dahulu. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang dianalisis diambil dari hasil soal dan angket. Pengolahan serta perhitungan data dilakukan dengan bantuan aplikasi

IBM SPSS versi 21.0. Pada tabel 6 berikut menunjukkan hasil uji normalitas terhadap Motivasi dan hasil Belajar, yaitu:

Tabel 6. Uji Normalitas Motivasi dan Hasil Belajar

Kolmogorov-Smirnov			
Pretest-Posttest	Statistic	df	Sig.
Motivasi	,390	18	,109
Dan Hasil Belajar	,808	18	,000

Berdasarkan hasil analisis dari uji normalitas motivasi dan hasil belajar diatas, menunjukkan nilai signifikansi sebesar (0,390 > 0,05) dan (0,808 > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa instrument berdistribusi secara normal. Uji selanjutnya yaitu uji paired sample t-test pada tabel 7, yaitu;

Tabel 7. Uji Paired Sample T-test Motivasi dan Hasil Belajar

Paired sample T-test				
	Sig-2 tailed	Kriteria	R_{tabel}	keterangan
Pretest-posttest Motivasi	0,000	<	0,05	Memiliki perbedaan nilai signifikan
Pretest-posttes Hasil Belajar	0,000	<	0,05	Memiliki perbedaan signifikan

Hasil uji paired sample t-test pada tabel 7 yang menggunakan output

SPSS versi 21.0 dengan pretest dan posttest motivasi dengan hasil sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan hasil belajar dengan hasil sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka bisa dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap data tes awal maupun tes akhir.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, penerapan media pembelajaran kartu kata memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini mendukung siswa dalam menguasai materi pelajaran sekaligus meningkatkan partisipasi mereka selama proses pembelajaran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kata memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di UPTD SDN Polongan. Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media kartu kata mampu meningkatkan semangat, minat, dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Selain itu, penggunaan media kartu kata juga membantu siswa lebih mudah mengenal kosakata, membaca kata sederhana, serta memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Keterlibatan aktif siswa selama proses belajar menunjukkan bahwa media ini dapat mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga efektivitas pembelajaran di kelas menjadi lebih optimal.

Daftar Pustaka

- Amini, N. (2020). *Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini*. 09(02), 119–129.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Aprilliyah, F., Febian, C., Indrawati, S., & Rohmah, D. (2024). *Teori Belajar Taksonomi Bloom dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*. 1(3), 137–142.
- Astuti, S. E. P. (2023). *OPTIMALISASI PERAN GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 DI MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA Sri*. 73–84.
- Ayunda, V., & Jannah, A. M. (2024). *Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar*. 1(3), 259–273.
- Bulan, D. R. (2019). *BAHASA INDONESIA SEBAGAI IDENTITAS NASIONAL BANGSA*. 23–29.
- Dihe, L., & Wangdra, Y. (2023). *Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa*. September, 84–90.
- Hakim, A. R. (2018). *Hubungan antara kecerdasan emosional dan motivasi belajar dengan prestasi belajar matematika siswa smp*. 3(2), 165–176.
- Hakim, P. R. (2020). *UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR*. 1(1), 51–61.

- Hoerudin, C. W. (2024). *ANALISIS GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR*. 2(1).
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., & Ibrahim, M. (2021). *Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 5(5), 3378–3384.
- Junaedi, I. (2019). *PROSES PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF*. 3(2), 19–25.
- Putri, M. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9(1), 1–8.
- Rosita, E. (2021). *Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial*. 4(4), 279–284. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Syatauw, G. R., & Rumaf, N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 2(2).
- Tinggi, S., Ekonomi, I., & Dharma, T. (2020). *Pengaruh kompetensi guru terhadap kinerja guru dan prestasi belajar siswa di kota makassar*. IV(1), 1–15.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>