



## Penerapan *Word Card Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Materi Pengenalan Suku Kata

Rekna Dewi Selviana<sup>1\*</sup>, Sujiono<sup>2</sup>, Ngadat<sup>3</sup>

reknadewi1@gmail.com<sup>1\*</sup>, sujionoradenwijaya@gmail.com<sup>2</sup>, paksaka88@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Buddha

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru

<sup>3</sup>Program Studi Kepanditaan Buddha

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya

Received: 27 04 2026. Revised: 21 05 2026. Accepted: 24 05 2026.

**Abstract :** The researcher's objective was to analyze the application of word card games in improving the initial writing skills of first-grade students in syllable recognition material. The type of research was Classroom Action Research (CAR). The research location was at Kanisius Baturetno Elementary School. The research subjects were teachers and 9 first-grade students of Kanisius Baturetno Elementary School. The sampling technique used a purposive procedure. Data collection techniques through observation, interviews, documentation, and tests. Data validity used technical triangulation and source triangulation. Data analysis used qualitative data analysis techniques. The results showed that the application of word card games was effective in improving students' initial writing skills in syllable recognition material. The average pre-cycle score was 72.67 with a learning completion percentage of 44.44%. In cycle 1 learning by implementing word card games, the average score increased to 76.11, resulting in an increase of 3.44. In cycle II learning, the average student score increased to 87.22 with an increase of 11.11. The learning completion percentage increased to 88.89%, indicating that the majority of students had achieved the established completion criteria.

**Keywords :** Word Card Game, Beginning Writing, Elementary School.

**Abstrak :** Tujuan peneliti yaitu menganalisis penerapan *word card game* dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada materi pengenalan suku kata siswa kelas I. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat penelitian di SD Kanisius Baturetno. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno yang berjumlah 9 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan prosedur purposif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analitis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan penerapan *word card game* efektif efektif meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa pada materi pengenalan suku kata. Nilai rata-rata pra siklus sebesar 72,67 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 44,44%. Pembelajaran siklus 1 dengan

menerapkan *word card game*, nilai rata-rata meningkat menjadi 76,11, sehingga terjadi peningkatan sebesar 3,44. Pembelajaran siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,22 dengan peningkatan sebesar 11,11. Persentase ketuntasan belajar meningkat hingga mencapai 88,89%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

**Kata Kunci :** Permainan Kartu Kata, Menulis Permulaan, Sekolah Dasar.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta menentukan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Syah, 2014). Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, cakap, dan bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003). Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi dan pemersatu bangsa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi bagian penting dalam semua jenjang pendidikan. Namun, hasil pembelajaran masih belum optimal karena cenderung berfokus pada aspek kognitif dan kurang mengembangkan keterampilan berbahasa siswa (Hidayat & Pringgajurang, 2022).

Salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis. Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan ini diawali dengan menulis permulaan, yaitu kemampuan mengenal huruf, menyusun suku kata, dan menulis kata sederhana (Tarigan, 2008). Keterampilan ini menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan menulis selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi diperoleh dari kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis permulaan siswa masih rendah. Di kelas I SD Kanisius Baturetno, dari 9 siswa terdapat 5 siswa (55,55%) yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 75. Siswa mengalami kesulitan dalam membentuk huruf, menyusun suku kata, serta membutuhkan waktu lebih lama dalam menyelesaikan tugas menulis. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alternatif media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis permulaan adalah *word card game*. Media ini berupa kartu berisi suku kata atau kata sederhana yang digunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Melalui permainan ini, siswa dapat

belajar menulis dengan cara yang lebih menyenangkan karena siswa memperhatikan lebih dari sekadar penjelasan guru, tetapi juga aktif berinteraksi dan bereksperimen langsung dengan media. Dengan begitu, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat beberapa hasil riset terdahulu sebagai berikut.

Penelitian (Robiatul & Basri, 2023) menyatakan, bahwa penggunaan kartu kata terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali huruf sekaligus membantu siswa memahami bentuk dan bunyi kata dengan lebih mudah dan konkret. *Word card* menjadi sarana belajar yang disukai anak-anak karena menampilkan warna cerah dan ilustrasi menarik. Dalam kegiatan belajar, *word card* dapat dimanfaatkan dengan beberapa langkah sederhana yang mudah dipahami anak antara lain: a. Guru mengajak anak melihat satu per satu *word card* sambil menyebutkan nama benda dan huruf awal dari gambar tersebut. Misalnya, saat diperlihatkan gambar ayam, anak menyebutkan huruf “a”, b. Kegiatan ini tidak harus dilakukan secara berurutan dari huruf A sampai Z, melainkan bisa dilakukan secara acak agar anak lebih tertarik dan tidak merasa bosan. c. Guru memperlihatkan gambar dan meminta anak untuk membacanya dengan bimbingan yang ringan. d. Guru menunjukkan *word card* yang disertai tulisan, lalu meminta anak menyebutkan huruf awal dari nama benda pada gambar tersebut, untuk anak yang masih baru belajar, guru dapat memberikan bantuan atau petunjuk. e. Guru menampilkan *word card*, misalnya nanas, kemudian mengajak anak menebak huruf yang sesuai dengan gambar tersebut. Melalui tahapan ini, anak belajar mengenal huruf, bunyi, dan gambar secara menyenangkan serta interaktif.

*Word card* merupakan media yang dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, aktif, dan efisien. Media ini memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran karena materi dapat disajikan dengan lebih jelas dan menarik. Menurut (Hasanah, 2022) penggunaan *word card* menawarkan beberapa manfaat, antara lain: a. Penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih seragam dan terarah. b. Kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik bagi anak-anak. c. Pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. d. Hasil dan kualitas belajar siswa cenderung meningkat. Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan sebagai bahan perbandingan, penelitian (Noviyani et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *English word card* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya dalam menulis kata dan menyusun kalimat sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media *word card* untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa sekolah dasar. Adapun

perbedaannya terletak pada subjek dan fokus penelitian. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Sindurjan dengan fokus pada literasi bahasa Inggris, sedangkan peneliti dilakukan pada siswa kelas I SD Kanisius Baturetno dengan fokus pada penerapan *word card game* dalam pembelajaran menulis permulaan. Penelitian (Setyo et al., 2024) melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR) menunjukkan bahwa penggunaan media *word card* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Persamaan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan keterampilan menulis melalui media kartu kata. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, di mana penelitian ini merupakan kajian pustaka, sedangkan peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara langsung di kelas. Selanjutnya, penelitian (Septiana et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan kartu kosakata efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis sekolah dasar. Selain itu, media ini juga mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, di mana penelitian tersebut menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review*, sedangkan peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan langsung di lapangan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menerapkan Model Kemmis & Mc Taggart dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tempat pelaksanaan penelitian di SD Kanisius Baturetno yang berada di Jl. Sido Mukti RT 01 RW 14 batu tengah, Baturetno, Wonogiri. Waktu pelaksanaan penelitian selama bulan Oktober sampai dengan Maret 2026. Subjek dalam penelitian yaitu guru dan siswa kelas 1 SD Kanisius Baturetno yang berjumlah 9 siswa. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, tes. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analitis data kualitatif berdasarkan pendapat (Miles & Huberman, 1987) dengan tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap prasiklus dalam penelitian ini merupakan kegiatan awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Tujuan dilaksanakannya pra siklus adalah untuk mengetahui kondisi awal keterampilan menulis permulaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pengenalan suku kata. subjek penelitian siswa kelas I yang berjumlah 9 siswa. Pelaksanaan pra siklus dilakukan pada tanggal 4 Oktober 2025. Siswa saat mengerjakan tes terkait pengenalan suku kata dengan bentuk soal isian dan uraian singkat yang berjumlah 15 soal. Pemberian soal tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar dan keterampilan menulis permulaan pada materi pengenalan suku kata. Berikut sajian nilai siswa pra siklus.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

| No              | Nama siswa | Nilai | Keterangan   |
|-----------------|------------|-------|--------------|
| 1.              | AEM        | 88    | Tuntas       |
| 2.              | CPH        | 65    | Tidak tuntas |
| 3.              | EHK        | 60    | Tidak tuntas |
| 4.              | FHM        | 85    | Tuntas       |
| 5.              | GLS        | 60    | Tidak tuntas |
| 6.              | KAC        | 83    | Tuntas       |
| 7.              | MSDPP      | 70    | Tidak tuntas |
| 8.              | SSE        | 58    | Tidak tuntas |
| 9.              | TEAP       | 85    | Tuntas       |
| Nilai rata rata |            | 72,67 |              |

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan menulis permulaan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno masih berada pada kategori rendah. Dari total 9 siswa, sebanyak 5 siswa atau sekitar 55,55% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Sementara itu, sebanyak 4 siswa atau 44,44% telah berhasil mencapai batas ketuntasan yang telah ditentukan. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada materi pengenalan suku kata melalui penerapan *word card game*.

Tabel 2. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

|                              |         |
|------------------------------|---------|
| Nilai Tertinggi              | 88      |
| Nilai Terendah               | 58      |
| Rata-rata                    | 72, 67  |
| Median                       | 70      |
| Modus                        | 60 & 85 |
| Frekuensi di atas rata-rata  | 4       |
| Frekuensi di bawah rata-rata | 5       |

Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan berdasarkan hasil pra siklus yang menunjukkan bahwa keterampilan menulis permulaan siswa masih belum optimal. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pra siklus yaitu 72,67, yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Oleh karena itu, diperlukan adanya tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan pada 20 Februari 2026. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media *word card game* pada materi pengenalan suku kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan siklus I, diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan *word card game* mampu meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa (Hakim et al., 2025).

Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena terlibat langsung dalam permainan *word card game*. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk menyusun suku kata menjadi kata sederhana serta menuliskannya dengan benar. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih memerlukan beberapa perbaikan. Keterlibatan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan membutuhkan bimbingan lebih intensif, terutama dalam memahami cara menyusun suku kata menjadi kata. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran masih ditemukan siswa yang belum aktif berpartisipasi secara maksimal dan cenderung menunggu arahan dari guru. Pada pelaksanaan siklus I, siswa diberikan tugas berupa latihan menulis menggunakan media *word card game*. Siswa diminta untuk menyusun kartu suku kata menjadi kata sederhana, kemudian menuliskannya pada lembar kerja yang telah disediakan. Secara umum, siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 1

| No | Nama siswa | Nilai | Keterangan   |
|----|------------|-------|--------------|
| 1. | AEM        | 90    | Tuntas       |
| 2. | CPH        | 70    | Tidak tuntas |
| 3. | EHK        | 65    | Tidak tuntas |
| 4. | FHM        | 85    | Tuntas       |
| 5. | GLS        | 65    | Tidak tuntas |
| 6. | KAC        | 80    | Tuntas       |
| 7. | MSDPP      | 80    | Tuntas       |
| 8. | SSE        | 60    | Tidak tuntas |
| 9. | TEAP       | 85    | Tuntas       |

Berdasarkan tabel 3. nilai hasil keterampilan menulis permulaan siklus I dan tabel 4. statistika deskriptif siklus I, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 76,11. Nilai terendah siswa yaitu 60, sedangkan nilai tertinggi mencapai 90. Frekuensi siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 5 siswa (55,56%), sedangkan 4 siswa (44,44%) masih belum mencapai ketuntasan. Hasil belajar pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tahap pra siklus. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 72,67 pada pra siklus menjadi 78,89 pada siklus I. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,12. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Meskipun demikian, hasil belajar pada siklus I masih belum sepenuhnya mencapai target yang ditetapkan dalam penelitian, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun suku kata menjadi kata serta menuliskannya dengan benar. Berdasarkan hasil tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk lebih meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa melalui penerapan *word card game* yang lebih optimal, sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 4. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siklus 1

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| Nilai Tertinggi              | 90    |
| Nilai Terendah               | 65    |
| Rata-rata                    | 76,11 |
| Median                       | 80    |
| Modus                        | 80&85 |
| Frekuensi di atas rata-rata  | 5     |
| Frekuensi di bawah rata-rata | 4     |

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 didasarkan hasil belajar pada siklus 1 yang masih belum mencapai tujuan penelitian dengan nilai rata-rata siswa siklus 1 yaitu 76,11. Siklus 2 dilaksanakan pada 2 Maret 2026. Pembelajaran siklus 2 dengan menerapkan word card pada permainan puzzle suku kata. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Mengacu hasil observasi pembelajaran siklus 2, maka menunjukkan pelaksanaan pembelajaran lebih baik dari siklus 1. efektivitas penggunaan media word card game dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi, antusiasme yang meningkat, serta rasa percaya diri yang lebih baik dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, dan menuliskan kata sederhana juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pada

siklus sebelumnya. Partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok pun semakin meningkat. Melalui aktivitas permainan puzzle suku kata, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Di samping itu, siswa mulai mampu menulis kata secara lebih mandiri tanpa terlalu bergantung pada bantuan guru.

Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 2

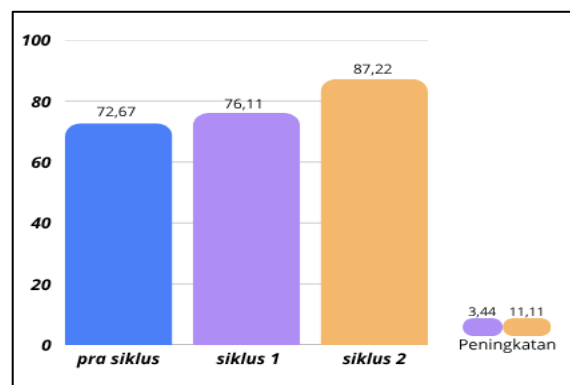
| No | Nama siswa | Nilai | Keterangan   |
|----|------------|-------|--------------|
| 1. | AEM        | 95    | Tuntas       |
| 2. | CPH        | 80    | Tuntas       |
| 3. | EHK        | 80    | tuntas       |
| 4. | FHM        | 90    | Tuntas       |
| 5. | GLS        | 70    | Tidak tuntas |
| 6. | KAC        | 85    | Tuntas       |
| 7. | MSDPP      | 85    | Tuntas       |
| 8. | SSE        | 80    | Tuntas       |
| 9. | TEAP       | 90    | Tuntas       |

Berdasarkan tabel nilai hasil keterampilan menulis permulaan siklus II dan tabel statistika deskriptif nilai hasil belajar siklus II, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 87,22 Nilai terendah siswa yaitu 70, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95. Frekuensi siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebanyak 8 siswa (88,89%), sedangkan 1 siswa (11,11%) masih belum mencapai ketuntasan. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 76,11 pada siklus I menjadi 87,22 pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,11. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hasil belajar pada siklus II telah mendekati bahkan memenuhi target yang ditetapkan dalam penelitian, yaitu nilai rata-rata siswa mencapai minimal 75 dengan persentase ketuntasan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media word card game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pengenalan suku kata mampu meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa secara efektif.

Tabel 6. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siklus 2

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Nilai Tertinggi              | 95     |
| Nilai Terendah               | 70     |
| Rata-rata                    | 87, 22 |
| Median                       | 85     |
| Modus                        | 80     |
| Frekuensi di atas rata-rata  | 8      |
| Frekuensi di bawah rata-rata | 1      |

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis permulaan di kelas I SD Kanisius Baturetno menunjukkan peningkatan yang cukup baik setelah diterapkannya media pembelajaran *word card game*. Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penerapan media *word card game* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus yang telah dilaksanakan. Siswa menjadi lebih mudah dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, serta menuliskan kata sederhana dengan benar. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui *gamifikasi* juga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Sujiono, 2026). Peningkatan keterampilan menulis permulaan siswa dapat dilihat dari perkembangan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra siklus, hasil belajar siswa masih tergolong rendah, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I, dan meningkat secara signifikan pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *word card game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno secara efektif. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut tersaji pada tabel dan gambar yang disajikan pada bagian berikutnya.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran pada siklus I mulai menerapkan media *word card game*, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pada siklus I mencapai 76,11, yang berarti mengalami peningkatan sebesar 3,44 poin dibandingkan dengan pra siklus. Selanjutnya, pada siklus II pembelajaran kembali dilaksanakan dengan perbaikan dan penguatan penggunaan media *word card game*, seperti melalui kegiatan permainan *puzzle* suku kata dan latihan menulis yang lebih intensif. Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,22, dengan peningkatan sebesar 11,11 poin dari siklus I. Berdasarkan peningkatan nilai rata-rata tersebut,

dapat disimpulkan bahwa penerapan media *word card game* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa. Peningkatan terjadi secara bertahap dari pra siklus ke siklus I, dan meningkat signifikan pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran.

Temuan penelitian diperkuat dengan hasil penelitian (Loviandari & Ain, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *word card* dapat meningkatkan keterampilan menulis permulaan, dengan peningkatan yang signifikan dari 60,00 pada skor *pretest* menjadi 88,46 pada skor *posttest*. Penelitian (Dewi, 2026) mengatakan bahwa penggunaan permainan literasi berbasis *word card* terbukti mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, serta kemampuan siswa dalam mengenali huruf, mengeja, menyusun kata, dan memahami kosakata. Pemanfaatan media visual yang dipadukan dengan aktivitas permainan menunjukkan efektivitas dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. (Ramadhani et al., 2025) menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran kartu pada proses pembelajaran. Penelitian (Purwanta, 2025) menunjukkan bahwa penerapan *word card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara bertahap dari pra siklus 26,67% menjadi 62,40% pada siklus I dan 71,67% pada siklus II. Penelitian (Parlena, 2020) menunjukkan media pembelajaran kartu kata juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, dimana pada uji awal tingkat ketuntasan klasikal sebesar 35%, meningkat pada siklus I menjadi sebesar 55% dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 85%.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *word card game* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno. Sebelum diterapkan media pembelajaran, pada tahap pra siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,67. Pada pembelajaran siklus I, media *word card game* mulai diterapkan dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,11, sehingga terjadi peningkatan sebesar 3,44 poin dibandingkan dengan pra siklus. Selanjutnya, pada siklus II pembelajaran kembali dilaksanakan dengan perbaikan dan penguatan penggunaan media *word card game*, seperti melalui permainan *puzzle* suku kata dan latihan menulis yang lebih intensif. Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,22, dengan peningkatan sebesar 11,11 poin dari siklus I.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afria Nur Azizah, D. A. P., & Abdul Hakim. (2025). *Terhadap Keterampilan Pra Menulis Dan Menulis Bale Aksara. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 6(1), 23–28. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/baleaksara/article/view/2584>
- Agustina Putri Candra Dewi, H. U. K. (2026). *Implementation of Literacy Games Word Cards in Overcoming*. 10(1), 1062–1073. <https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.1062-1073>
- Hasanah, I. A. M. T. N. (2022). *Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Awal Belajar Membaca Di Kelompok B Di Tk Tarbiyatul Athfal Bragang Klampis*. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v7i2.197>
- Hidayat, M. R., & Pringgajurang, S. D. N. (2022). *Peningkatan Kreatifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Tingkat Dasar Melalui Project Learning Berbasis Merdeka Belajar*. 2(2), 90–102. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2069>
- Loviandari, E., & Ain, S. Q. (2025). *The Effect Of Picture Word Card Media On The Initial Reading And Writing Skills Of Grade 2 Students*. 14(2), 1276–1283. <https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v14i3.6010>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1987). *Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods*. Sage Publications.
- Noviyani, V., Andini, R. A., S, S. E. P., & Ngazizah, N. (2025). *Penerapan Media English Word Card dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 SD Negeri Sindurjan*. 5, 9–18. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i1.5071>
- Parlena. (2020). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Media Pembelajaran Kartu Kata Pada Kelas 1 SDN 170 Bengkulu Utara*. 3, 85–97. <https://doi.org/10.31539/joes.v3i2.1868>
- Purwanta, E. (2025). *Contextual Digital Word Cards for Letter Recognition in Early Readers : Kartu Kata Digital Kontekstual untuk Pengenalan Huruf pada Pembaca Pemula*. 26(4), 1–12. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1704>
- Ramadhani, R. P. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SD Inpres Mangga 3 Kota Makassar*. <https://eprints.unm.ac.id/33609/>
- Robiatul, L., & Basri, M. (2023). *The Use Of Word Card Media For Letter Rekognition In Early Students*. 5(1), 705–718. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2830>
- Septiana, M., Mahendra, Y., & Apriza, B. (2025). *The Effectiveness of Using Vocabulary Cards in Improving Students ' Writing Skills in Elementary School*. 8(1), 11–20.

<https://doi.org/10.23887/jlls.v8i1.90575>

Setyo, D., Lestari, M., & Subrata, H. (2024). *Literature Review : Improving the Writing Ability of Grade 2 Elementary School Students Using Word Cards*. 2(1), 1–11.

<https://doi.org/10.56707/ijoerar.v2i1.57>

Sujiono. (2026). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel*. 9(1), 188–199.

<https://doi.org/10.29407/jsp.v9i1.1455>

Syah, M. (2014). *Psikologi pendidikan: Dengan pendekatan baru*. Remaja Rosdakarya.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.