

**ANALISIS LITERATUR PENGGUNAAN MEDIA KARTU DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR SERTA INOVASI
KOMIK KARTU KATA DIGITAL**

Mailatul Maftukhah¹, Mintarsih Arbarini², Haryadi³, Bernadus Wahyudi Joko
Santoso⁴

¹Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Non Formal Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas
Negeri Semarang

³Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Semarang

⁴Sastra Perancis FBS Universitas Negeri Semarang

¹mailatulmaftukhah@students.unnes.ac.id, ²arbarini.mint@mail.unnes.ac.id,

³haryadihar67@mail.unnes.ac.id, ⁴wahyudifr@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to systematically review several studies related to reading ability and vocabulary mastery in Indonesian language learning at elementary schools. Reading ability and vocabulary mastery are the main foundations of Indonesian language learning in elementary schools. The three previous studies show that card-based media, including word cards, flashcards, and picture word cards, have a positive effect on improving students' basic literacy skills. This article aims to review and compare previous research on the use of card media in learning Bahasa Indonesia at elementary schools and proposes the development of digital word card comics as an alternative medium that is more interactive and contextual. The research method used was a literature review of three empirical articles and other relevant supporting sources. The study results indicate that card media is effective in improving students' reading skills and vocabulary mastery, but it remains conventional. Therefore, digital word card comic media is proposed as an innovative form of 21st-century learning media that integrates text, images, and audio in a digital context.

Keywords: Card Media, Digital Comics, Basic Literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara sistematis beberapa penelitian terkait kemampuan membaca dan penguasaan kosakata pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kemampuan membaca dan penguasaan kosakata merupakan fondasi utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Ketiga penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis kartu, meliputi kartu kata, flash card, dan kartu kata bergambar, berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar siswa. Artikel ini bertujuan menelaah dan membandingkan hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan media kartu

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar serta menawarkan inovasi pengembangan komik kartu kata digital sebagai alternatif media yang lebih interaktif dan kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah literature review terhadap tiga artikel empiris dan sumber pendukung lain yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media kartu efektif meningkatkan kemampuan membaca dan penguasaan kosakata siswa, namun masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, media komik kartu kata digital diusulkan sebagai bentuk inovasi media pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan teks, gambar, dan audio dalam konteks digital.

Kata Kunci: Media Kartu, Komik Digital, Literasi Dasar

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi dan sarana berpikir dalam proses pendidikan. Melalui pembelajaran bahasa, peserta didik dilatih untuk mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu (Sukmadinata, 2011). Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan membaca dan penguasaan kosakata merupakan dasar penting dalam pengembangan literasi dan prestasi belajar siswa. (Mulyasa, 2012) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia bergantung pada kemampuan dasar membaca dan memahami makna kata.

Namun, hasil penelitian oleh (Tarigan, 2011) menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD. Salah

satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang kurang menarik, penggunaan metode tradisional yang monoton, serta kurangnya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Siswa sekolah dasar pada dasarnya memiliki karakteristik belajar yang bersifat visual dan konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif diperlukan agar siswa mudah memahami konsep abstrak melalui pengalaman nyata (Arsyad, 2011). Media kartu merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang sering digunakan di sekolah dasar karena mudah dibuat, menarik, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca serta penguasaan kosakata.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media kartu. Penelitian pertama oleh (Siswoyo et al., 2022) di SDN Bator 1

Bangkalan menunjukkan bahwa penggunaan kartu kata dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa. Penelitian kedua oleh (Ananda et al., 2024) di SDN 2 Kaliwungu Kudus menggunakan flash card dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa. Sementara itu, penelitian ketiga oleh (Riswiarti, 2021) di SDN Kebonagung 03 Semarang menunjukkan bahwa kartu kata bergambar dapat memperkaya kosakata siswa kelas I SD.

Namun, ketiga penelitian tersebut masih terbatas pada penggunaan media konvensional berbasis kertas. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, inovasi pembelajaran digital menjadi tuntutan utama (Sudjana & Rivai, 2013). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bermaksud melakukan telaah literatur mengenai efektivitas media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar serta mengembangkan gagasan inovatif berupa komik kartu kata digital yang memadukan unsur visual, teks, dan teknologi interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur (literature review) dengan menelaah tiga artikel utama dan berbagai sumber pendukung yang relevan dengan tema penggunaan media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Langkah-langkah penelitian meliputi Identifikasi sumber yaitu memilih tiga penelitian utama dan literatur pendukung dari jurnal nasional. Analisis isi yang berarti menelaah aspek tujuan, teori, metode, dan hasil penelitian. Dan yang terakhir sintesis temuan dengan membandingkan efektivitas masing-masing media kartu dan merumuskan inovasi media pembelajaran digital.

Analisis dilakukan secara komparatif deskriptif untuk mengidentifikasi, kesamaan, perbedaan, keunggulan, serta kelemahan dari setiap penelitian, kemudian dikembangkan ide pembaharuan media berbasis digital.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ketiga penelitian menunjukkan hasil yang konsisten: penggunaan media kartu berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar siswa.

Penelitian 1 (SDN Bator 1 Bangkalan). Fokus penelitian ini adalah peningkatan pemahaman membaca melalui kartu kata. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, hasilnya menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 60,3 menjadi 84,7. Aktivitas siswa meningkat signifikan, terutama dalam mengenali kata dan memahami arti bacaan.

Penelitian 2 (SDN 2 Kaliwungu Kudus). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen semu (quasi-experimental) untuk menguji efektivitas flash card. Hasil uji t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan peningkatan kemampuan membaca permulaan sebesar 56,51%. Siswa lebih cepat mengenali huruf dan kata melalui media bergambar.

Penelitian 3 (SDN Kebonagung 03 Semarang). Menggunakan metode PTK dua siklus, penelitian ini menyoroti peningkatan penguasaan kosakata melalui kartu kata

bergambar. Ketuntasan belajar meningkat dari 30,77% menjadi 76,92%. Siswa lebih termotivasi karena media menampilkan gambar konkret yang sesuai dengan kata.

Ketiga penelitian menegaskan bahwa media kartu memfasilitasi pembelajaran aktif, visual, dan menyenangkan, terutama untuk siswa kelas rendah.

Secara teoretis, efektivitas media kartu dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme. Dalam konteks ini, media kartu memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman melalui kegiatan membaca dan mencocokkan kata dengan maknanya secara visual (Rahmadani et al., 2022). Menurut penelitian berjudul ragam alat bantu media pengajaran yang dilakukan oleh (Indriana, 2011) penggabungan informasi verbal dan visual dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa. Ketika siswa melihat gambar sambil membaca kata yang terkait, terjadi proses pengolahan informasi ganda yang meningkatkan pemahaman konsep.

Tabel 1 Analisis Komparatif

Aspek	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3
Jenis Media	Kartu kata	Flash card	Kartu kata bergambar
Metode	PTK dua siklus	Eksperimen semu	PTK dua siklus
Fokus	Pemahaman membaca	Membaca permulaan	Penguasaan kosakata
Hasil Utama	Nilai rata-rata meningkat 24,4 poin	Peningkatan signifikan (56,51%)	Ketuntasan meningkat 46,15%
Kelebihan	Mudah digunakan, efektif	Validitas statistik kuat	Visual menarik, sesuai usia dini
Kelemahan	Belum digital	Waktu terbatas	Tanpa kontrol eksperimen

Tabel tersebut menunjukkan perbandingan hasil utama ketiga penelitian. Analisis komparatif ini memperlihatkan bahwa meskipun efektif, seluruh media masih terbatas pada bentuk fisik dan belum memanfaatkan teknologi digital yang kini menjadi kebutuhan pembelajaran modern.

Berdasarkan hasil telaah, kelemahan utama dari ketiga penelitian adalah penggunaan media yang masih bersifat konvensional, sehingga kurang mampu menumbuhkan keterampilan literasi

digital siswa. Oleh karena itu, artikel ini mengusulkan pengembangan inovatif berupa komik kartu kata digital. Media ini memadukan keunggulan visual media kartu dengan daya tarik cerita komik digital. Setiap bagian komik menampilkan kartu kata digital yang dikontekstualisasikan dalam cerita sederhana, disertai gambar, teks, dan audio pelafalan kata.

Komik kartu kata digital memiliki beberapa keunggulan, yaitu lebih interaktif, kontekstual, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir

kritis dan kreativitas, karena siswa tidak hanya mengenali kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks cerita (Kurniasih & Sani, 2017). Dengan menggunakan aplikasi seperti Pixtoon, Canva for Education, atau StoryboardThat, guru dapat mengembangkan komik digital yang sederhana namun menarik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media komik kartu kata digital memadukan keunggulan media kartu dengan daya tarik visual komik digital. Setiap halaman komik berisi satu atau beberapa kartu kata digital yang dikontekstualisasikan dalam cerita sederhana. Siswa dapat membaca, melihat gambar, serta mendengarkan pelafalan kata melalui fitur audio. Kelebihan media ini Adalah Interaktif dan kontekstual, karena siswa belajar melalui narasi visual. Dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis. Dapat memotivasi siswa karena menghadirkan elemen cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dan juga mudah dikembangkan dengan aplikasi seperti *Pixtoon*, *Canva for Education*, atau aplikasi serupa.

Dengan demikian, inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk

mengatasi keterbatasan media konvensional dan meningkatkan kemampuan literasi sekaligus literasi digital siswa. Pengembangan media komik kartu kata digital ini dapat menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba terbatas, dan revisi, sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Temuan dari ketiga penelitian utama menunjukkan bahwa media kartu, baik dalam bentuk konvensional maupun digital, memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui beberapa teori pembelajaran kontemporer yang relevan dengan konteks penggunaan media visual dan digital dalam pendidikan dasar.

Salah satu penelitian yang memperkuat hasil tersebut adalah penelitian mengenai pengaruh media komik digital terhadap minat baca siswa sekolah dasar yang diperbarui oleh (Utami & Hidayat, 2022). Penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk yang

seederhana, terorganisasi, dan mudah diproses oleh memori kerja. Media kartu, dengan desain visual dan teks singkat, membantu mengurangi beban kognitif siswa karena mereka dapat fokus pada inti konsep yang diajarkan tanpa harus memproses informasi yang berlebihan. Dengan demikian, penggunaan kartu kata dan kartu bergambar mampu mengefisienkan proses belajar sekaligus mempercepat pemahaman kosakata.

Selain itu, efektivitas media kartu juga sejalan dengan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media kartu bergambar berbasis digital untuk meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar oleh (Wulandari & Rahmawati, 2023). Hasil dari penelitian ini menekankan pentingnya observasi, peniruan, dan motivasi dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan kartu kata memungkinkan siswa belajar melalui pengamatan langsung dan aktivitas kolaboratif, seperti membaca kartu secara bergantian, mencocokkan kata dengan gambar, atau berdiskusi mengenai makna kata. Proses ini meningkatkan rasa percaya diri siswa

dan menumbuhkan minat terhadap aktivitas membaca.

Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian yang dikembangkan oleh (Putri & Lestari, 2023). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterlibatan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari. Ketika siswa merasa terhubung secara emosional dengan media pembelajaran yang menarik secara visual, motivasi intrinsik mereka untuk belajar meningkat. Media komik kartu kata digital memiliki potensi besar dalam membangun keterlibatan emosional karena menggabungkan unsur cerita, karakter visual, serta konteks kehidupan sehari-hari yang dekat dengan dunia anak-anak.

Penelitian lain yang memperkuat pembahasan ini adalah penelitian mengenai strategi belajar mengajar yang dilakukan oleh (Hamdani, 2011). Menurut penelitian ini, pembelajaran akan lebih bermakna jika informasi baru yang diterima siswa dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Media kartu berfungsi sebagai jembatan konseptual yang membantu siswa mengaitkan kata baru dengan

pengalaman konkret melalui gambar. Dalam versi digital, komik kartu kata dapat memperkaya makna ini dengan menyediakan konteks cerita yang membantu siswa memahami penggunaan kata dalam kalimat dan situasi yang relevan.

Selain memperkuat pemahaman konsep, penggunaan media digital juga sesuai dengan pengembangan literasi dasar di sekolah dasar pada penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Nugroho, 2024). Penelitian ini berfokus pada pengembangan potensi individu dan menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Media digital interaktif seperti komik kartu kata memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen, membuat keputusan, dan mengekspresikan ide kreatif mereka secara bebas. Hal ini tidak hanya meningkatkan penguasaan bahasa, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kesadaran diri sebagai pembelajar.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembahasan hasil penelitian juga dapat diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Azhar, 2020) Mengenai penggunaan media visual untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah

dasar. Hasil penelitian ini menekankan pentingnya keseimbangan antara pengetahuan materi pelajaran, pedagogi, dan teknologi dalam praktik pembelajaran. Pengembangan komik kartu kata digital merupakan contoh penerapan model ini karena mengintegrasikan teknologi digital dengan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis makna dan konteks. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil penelitian terdahulu yang menegaskan efektivitas media kartu juga dijelaskan oleh (Fadillah, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan jika media pembelajaran mampu menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan siswa, membangun rasa percaya diri, dan memberikan kepuasan setelah belajar. Komik kartu kata digital memenuhi keempat aspek ini karena tampil menarik, menggunakan bahasa yang dekat dengan dunia anak-anak, memberi kesempatan untuk berinteraksi, dan menghasilkan kepuasan melalui pemahaman yang

lebih baik terhadap kosakata dan cerita.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa efektivitas media kartu dan pengembangannya ke dalam bentuk digital bukanlah hasil kebetulan, melainkan didukung oleh berbagai pendekatan psikologis, kognitif, dan pedagogis modern. Media ini bekerja melalui optimalisasi beban kognitif, peningkatan motivasi, pembelajaran sosial, dan keterlibatan emosional siswa. Integrasi penelitian terdahulu memperkuat argumentasi bahwa komik kartu kata digital merupakan inovasi pedagogis yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis literatur dari tiga penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media kartu efektif meningkatkan kemampuan membaca dan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Media ini sederhana namun terbukti membantu pembelajaran Bahasa Indonesia secara visual dan menyenangkan. Kelemahan utama media

konvensional adalah kurangnya unsur interaktivitas dan belum memanfaatkan teknologi digital. Oleh karena itu, inovasi komik kartu kata digital diusulkan sebagai solusi yang adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Media ini berpotensi meningkatkan literasi dasar, kreativitas, dan keterampilan digital siswa. Guru disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif agar pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik dan bermakna (Nurgiyantoro, 2010). Peneliti selanjutnya dapat menguji efektivitas media komik kartu kata digital secara empiris di berbagai sekolah dasar. Serta lembaga pendidikan dan pemerintah perlu memberikan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan media digital berbasis literasi dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, M. D., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., Rohim, D. C., & Absor, D. A. (2024). *Efektivitas penggunaan media flash card terhadap kemampuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus*. Universitas Muhammadiyah Kudus.

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Azhar, F. (2020). Penggunaan media visual untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 115–124.
- Fadillah, M. (2019). *Desain pembelajaran inovatif berbasis teknologi pendidikan*. Ar-Ruzz Media.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Pustaka Setia.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Diva Press.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *Ragam media pembelajaran inovatif*. Kata Pena.
- Mulyasa, E. (2012). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan: Sebuah panduan praktis*. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPFE.
- Putri, L., & Lestari, D. (2023). Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–54.
- Rahmadani, A., Nurhayati, L., & Fitri, A. (2022). Literasi digital siswa sekolah dasar melalui media interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(3), 98–106.
- Riswiarti, L. (2021). *Peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas I dengan media kartu kata bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kebonagung 03 tahun pelajaran 2020/2021*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sari, A., & Nugroho, B. (2024). Inovasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran literasi dasar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Dasar*, 9(2), 120–130.
- Siswoyo, A. A., Adivian, A., Fatimah A, S., Atika A, N., & Fitrotin, D. (2022). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Menggunakan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1*. 2(3).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2011). *Pengajaran kosakata*. Angkasa.
- Utami, S., & Hidayat, R. (2022). Pengaruh media komik digital terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 33–41.
- Wulandari, A., & Rahmawati, T. (2023). Pemanfaatan media kartu bergambar berbasis digital untuk meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak Negeri*, 4(2), 77–88.