

Penerapan Metode Kartu Edukatif untuk Meningkatkan Pembelajaran Kalimat Majemuk Sebab Akibat Siswa Kelas V

¹Elsa Tri Alivia, ²Muhammad Ali Akbar

¹PGSD/FKIP, Universitas Terbuka

²STAI Tapaktuan Aceh Selatan

¹elsatrialivia00@gmail.com, ²irali141214@gmail.com

ABSTRAK

Riset ini dimaksudkan untuk mengevaluasi keberhasilan penerapan cara penggunaan media pembelajaran berbasis kartu dalam meningkatkan prestasi dalam memahami materi dan partisipasi aktif siswa SDN Burno 02 tingkat V pada topik kalimat majemuk sebab-akibat. Materi ini dianggap cukup kompleks karena melibatkan pemahaman terhadap struktur sintaksis dan hubungan logis antar klausa. Untuk itu, dibutuhkan pendekatan belajar yang menghubungkan materi dengan lingkungan sekitar siswa dan menyenangkan agar peserta didik lebih mudah memahami konsep. Riset ini menggunakan metode studi Tindakan di kelas Model Kemmis dan McTaggart yang mencakup dua putaran, di mana setiap putaran terdiri atas penyusunan rencana, tindakan, pengamatan, serta tahapan refleksi. Sebanyak 20 siswa kelas lima menjadi partisipan dalam penelitian ini, dan data dikumpulkan melalui tes evaluasi, pengamatan dan dokumentasi. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa metode kartu edukatif memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik. Terdapat kenaikan skor rata-rata siswa, yaitu dari 61 sebelum tindakan menjadi 83 setelah pelaksanaan siklus II. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar naik dari 40% menjadi 90%. Selain itu, terjadi peningkatan signifikan pada keaktifan siswa dalam berdiskusi, bertanya kepada guru, dan menyusun kalimat secara mandiri. Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan selaras dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, metode kartu edukatif direkomendasikan sebagai alternatif pendekatan inovatif dan optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar.

Kata kunci: Kartu Edukatif, Kalimat Majemuk Sebab-akibat, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the educational card method in improving the learning outcomes and activeness of fifth-grade students at SD Negeri Burno 02 in learning compound sentences of cause and effect. This material is considered quite complex as it involves an understanding of syntactic structures and logical relationships between clauses. Therefore, a contextual and engaging learning approach is needed to help students grasp the concept more easily. This research employs a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, which consists of two cycles, each including the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 20 fifth-grade students, with data collected through evaluation tests, observations, and documentation. The results showed that the implementation of the educational card method had a positive impact on improving students' learning outcomes. The average score increased from 61 in the pre-cycle to 83 in the second cycle. The percentage of students achieving mastery also rose from 40% to 90%. Furthermore, there was a significant improvement in student engagement in discussions, asking questions, and independently constructing sentences. The learning activities became more interactive, enjoyable, and aligned with the characteristics of elementary school students. Therefore, the educational card method is recommended as an innovative and effective alternative for teaching Bahasa Indonesia at the elementary level.

Keywords: Educational Cards, Cause-and-Effect Compound Sentences, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk keterampilan literasi dasar, berpikir kritis, dan komunikasi siswa. Salah satu materi penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas V adalah kalimat majemuk sebab akibat, yang menuntut pemahaman sintaksis serta kemampuan menghubungkan ide dalam satu struktur kalimat utuh. Materi ini sering kali dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang abstrak, terutama jika proses pembelajaran berlangsung secara pasif dan kurang melibatkan siswa secara langsung (Dimiyati & Mudjiono, 2015; Hasanah & Rahmah, 2023).

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Burno 02, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menyusun kalimat majemuk sebab akibat secara tepat. Hasil evaluasi juga menunjukkan nilai siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam membangun pemahaman siswa terhadap struktur kalimat majemuk, khususnya dalam membedakan klausa sebab dan akibat. Permasalahan ini juga diperkuat oleh temuan Fadhillah (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya variasi media dan metode menghambat keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga edukatif dan menyenangkan, agar siswa lebih mudah dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah penggunaan kartu edukatif sebagai media belajar. Metode ini telah banyak diterapkan dalam pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), dan terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep siswa (Yusup, Ukit, & Dewi, 2018). Kartu edukatif memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, berkolaborasi dalam kelompok, serta membangun keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas mencocokkan klausa dan konjungsi untuk membentuk kalimat majemuk.

Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan (Putri, Putra, & Abadi, 2016). Sementara itu, penelitian terkini juga menunjukkan bahwa media permainan dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam berbagai mata pelajaran, tidak hanya di bidang bahasa, tetapi juga sains dan sosial (Lestrina, 2018; Mahaputra, Suarni, & Murda, 2016).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode kartu edukatif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi kalimat majemuk sebab akibat. Penelitian dilakukan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna melihat proses perubahan dari siklus ke siklus serta menganalisis sejauh mana metode ini mampu menjawab tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KAJIAN TEORITIS

Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Pendidikan Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar memiliki fungsi strategis sebagai dasar penguasaan keterampilan berbahasa, berpikir, dan bernalar. Menurut Lestrina (2018), pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga untuk membangun kompetensi komunikasi yang baik dan benar. Materi kalimat majemuk, khususnya kalimat majemuk sebab-akibat, merupakan salah satu bentuk pengembangan keterampilan menulis yang memerlukan pemahaman struktur klausa dan penggunaan konjungsi secara tepat.

Kalimat majemuk sebab-akibat menghubungkan dua klausa yang menunjukkan hubungan sebab dan akibat antara dua peristiwa atau keadaan. Materi ini cukup kompleks bagi siswa sekolah dasar, karena mereka harus memahami keterkaitan makna serta struktur gramatikal dalam satuan kalimat. Oleh sebab itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan mampu mengurangi abstraksi konsep.

Metode Kartu Edukatif sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Metode kartu edukatif merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang mengedepankan interaksi, partisipasi aktif, serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Yusup, Ukit, & Dewi (2018), media kartu dapat memfasilitasi pembelajaran dengan menyajikan informasi dalam bentuk visual dan manipulatif, sehingga lebih mudah dipahami

oleh siswa sekolah dasar. Dalam konteks kalimat majemuk sebab-akibat, kartu dapat berisi potongan klausa dan konjungsi yang harus dicocokkan oleh siswa untuk membentuk kalimat yang utuh dan logis. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan kartu juga dapat mengaktifkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi antarsiswa. Kegiatan mencocokkan dan menyusun kartu secara berkelompok melatih siswa untuk berdiskusi, berargumentasi, serta menyampaikan pendapat secara efektif. Dalam perspektif konstruktivistik, pembelajaran semacam ini memberikan ruang bagi siswa untuk membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman langsung.

Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Menurut Rahman & Yulianti (2021), motivasi dan keterlibatan siswa sangat bergantung pada bagaimana guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Pembelajaran yang monoton cenderung menurunkan minat dan partisipasi aktif siswa. Penggunaan media yang bersifat interaktif seperti kartu edukatif dapat mengatasi kebosanan dan menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih hidup.

Pembelajaran aktif berbasis permainan telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif siswa sekolah dasar. Selain itu, permainan edukatif seperti kartu juga memberi dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial, seperti kerja sama tim dan empati, yang merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21 (Sari & Nugraheni, 2025).

Relevansi Metode Kartu dengan Materi Kalimat Majemuk

Penggunaan kartu edukatif pada materi kalimat majemuk sebab-akibat sangat relevan karena struktur materi ini dapat dipecah menjadi elemen-elemen pembentuk: klausa sebab, klausa akibat, dan konjungsi. Dengan media kartu, siswa dapat **melatih logika berpikir** mereka melalui aktivitas mencocokkan bagian-bagian kalimat berdasarkan hubungan sebab-akibat. Proses ini membuat siswa lebih memahami fungsi setiap bagian kalimat, sekaligus meningkatkan keterampilan sintaksis secara bertahap dan menyenangkan.

Dengan demikian, penerapan metode kartu edukatif dinilai sangat potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kalimat majemuk sebab-akibat, baik dari aspek pemahaman materi maupun keterlibatan aktif siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan berurutan: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode kartu edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kalimat majemuk sebab-akibat secara berkelanjutan dalam konteks kelas nyata (Kunandar, 2023).

Jenis penelitian tindakan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat gramatikal dan abstrak. PTK memungkinkan guru sekaligus peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui siklus tindakan yang terstruktur dan terukur (Mulyasa, 2023). Penelitian dilakukan di SD Negeri Burno 02 dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas V. Prosedur penelitian ini dibagi ke dalam dua siklus,

Metode PTK yang digunakan sejalan dengan pandangan bahwa guru harus menjadi peneliti di kelasnya sendiri untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Arikunto, 2021). Dengan demikian, model ini memberi ruang bagi guru untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang kontekstual dan inovatif, seperti metode kartu edukatif yang digunakan dalam penelitian ini. Melalui pendekatan PTK ini, guru berperan aktif sebagai agen perubahan pembelajaran di kelasnya. Menurut Mulyasa (2023), PTK tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pengembangan profesional guru yang berkelanjutan.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Burno 02 pada materi kalimat majemuk sebab-akibat melalui penerapan metode kartu edukatif. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil evaluasi belajar menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah diterapkannya metode kartu edukatif. Pada tahap pra siklus, dari 20 siswa hanya 8 siswa (40%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai kelas 61. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan klausa sebab dan akibat serta penggunaan konjungsi yang sesuai dalam kalimat majemuk. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70 meningkat menjadi 14 siswa (70%) dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 68. Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan menyusun kalimat secara mandiri. Guru kemudian memperbaiki strategi pada siklus berikutnya, antara lain dengan memperjelas instruksi, memberikan contoh lebih konkret, dan membimbing kelompok yang pasif.

Pada siklus II, hasil belajar menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Sebanyak 18 siswa (90%) berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 83. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam menyusun kalimat majemuk sebab-akibat secara tepat menggunakan konjungsi "karena", "sehingga", dan "oleh karena itu".

Tabel. 1 Rekapitulasi Hasil Belajar

Tahapan	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	61	8 siswa	40%
Siklus I	68	14 siswa	70%
Siklus II	83	18 siswa	90%

Peningkatan Keaktifan dan Keterlibatan Siswa

Selain hasil akademik, observasi juga dilakukan terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada **siklus I**, sebagian siswa mulai menunjukkan partisipasi aktif, namun masih ditemukan beberapa siswa yang pasif atau belum percaya diri dalam diskusi kelompok.

Setelah intervensi pada **siklus II**, terjadi peningkatan signifikan pada aspek keaktifan. Siswa tampak lebih antusias, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta aktif bertanya dan menyusun kalimat secara mandiri.

Tabel 2 Rekapitulasi Keaktifan Siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II
Bertanya kepada guru	45%	80%
Diskusi kelompok	60%	90%
Kemampuan menyusun kalimat	55%	88%

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode kartu edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode kartu edukatif mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap materi kalimat majemuk sebab-akibat, baik dari segi hasil belajar maupun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tercermin dari kenaikan rata-rata nilai siswa dari 61 pada pra siklus, menjadi 68 pada siklus I, dan 83 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan dari 40% menjadi 90%. Hal ini membuktikan bahwa metode kartu edukatif efektif dalam membantu siswa memahami konsep sintaksis yang sebelumnya dianggap abstrak.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Yusup et al. (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan, seperti kartu, dapat meningkatkan hasil belajar baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Dalam konteks materi kalimat majemuk, media kartu membantu siswa secara konkret memahami struktur kalimat, karena mereka secara langsung menyusun hubungan sebab-akibat menggunakan kartu yang telah didesain.

Dari sisi keaktifan siswa, terjadi lonjakan signifikan pada indikator bertanya kepada guru, diskusi kelompok, dan kemampuan menyusun kalimat. Pada siklus I, sebagian siswa masih terlihat pasif, namun setelah perbaikan strategi dilakukan pada siklus II, keterlibatan siswa meningkat tajam. Hasil ini memperkuat pernyataan Sari & Nugraheni (2025) bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan partisipatif, serta menumbuhkan semangat belajar.

Selain itu, temuan ini juga konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun sendiri pemahaman mereka melalui interaksi langsung dan pengalaman konkret (Hosnan, 2014). Penggunaan kartu sebagai media pembelajaran memberi ruang eksplorasi, kolaborasi, dan kreativitas yang sangat penting dalam proses belajar siswa sekolah dasar.

Tidak hanya itu, pembelajaran dengan kartu edukatif juga mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa, seperti yang dikemukakan oleh Fadhilah (2024), bahwa pembelajaran yang melibatkan media dan interaksi fisik terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada siswa dasar.

Dengan demikian, metode kartu edukatif tidak hanya bermanfaat secara akademik, tetapi juga secara sosial dan emosional, karena mendorong siswa untuk belajar secara aktif, bekerja sama, dan menikmati proses pembelajaran. Guru juga memiliki peran penting dalam merancang aktivitas, mengelola dinamika kelompok, serta memberikan umpan balik secara tepat waktu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode kartu edukatif secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V SD Negeri Burno 02 pada materi kalimat majemuk sebab-akibat. Peningkatan nilai rata-rata dari 61 (pra siklus) menjadi 83 (siklus II), serta peningkatan ketuntasan belajar dari 40% menjadi 90%, menunjukkan efektivitas metode ini. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif, seperti berdiskusi, menyusun kalimat, dan bertanya kepada guru. Metode kartu edukatif membantu siswa memahami struktur kalimat secara konkret melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kolaboratif.

Sebagai tindak lanjut, guru disarankan untuk menerapkan metode kartu edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi yang menuntut pemahaman konsep gramatikal. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa pelatihan media pembelajaran inovatif untuk mendukung pendekatan yang aktif dan menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, metode ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan diterapkan pada mata pelajaran lain atau divariasikan dalam bentuk digital agar sesuai dengan perkembangan teknologi Pendidikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah dan guru kelas V SD Negeri Burno 02 yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang berharga dalam penyusunan laporan ini. Tak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para siswa kelas V yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Semoga segala bantuan, kerja sama, dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
Fadhilah, N. (2024). *Hubungan Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Tematik*. Jurnal Edukasi Anak, 8(1), 33–41.

-
- Hasanah, F., & Rahmah, M. I. (2023). *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Bacaan. Abnauna: Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 2(2), 80-85.
- Kunandar. (2023). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestrina, L. (2018). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Make Match dengan Media Kartu Braille untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. JTIKP*, 4(1).
- Mahaputra, I. G. D., Suarni, N. K., & Murda, I. N. (2016). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulun Tahun Pelajaran 2016/2017. Mimbar PGSD Undiksha*, 4(3).
- Mulyasa, E. (2023). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kinerja Guru di Era Merdeka Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, R. A. S., Putra, I. K. A., & Abadi, I. B. G. S. (2016). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1).
- Rahman, A., & Yulianti, D. (2021). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 100–108.
- Sanjaya, W. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sari, M. P., & Nugraheni, R. (2025). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Literasi Siswa. Jurnal Pendidikan Inovatif*, 13(1), 56–67.
- Suharsimi, A. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Yusup, I. R., Ukit, U., & Dewi, I. S. (2018). *Penerapan Metode Bermain Kartu pada Pembelajaran Biologi Konsep Echinodermata untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 23–37.