

Implementasi *Picture Card Games* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Melalui Pembelajaran Puisi pada Anak SD/MI

Riris Nur Kholida Rambe, Adinda Rahmah Rangkuti, Fadiah Adlina, Nina Aldila Berutu, Harits Heriadi, Suci Amalia

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email : ririsnurkholida@uinsu.ac.id¹, adinda.rrkt03@gmail.com², fadiahadlina43@gmail.com³, ninaaldilaberutu04@gmail.com⁴, haritsheriadi10@gmail.com⁵, suciamalia890@gmail.com⁶

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *picture card games* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa melalui pembelajaran puisi pada anak SD/MI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif adalah suatu penelitian yang bersifat naratif serta mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau permasalahan yang sedang diteliti. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa implementasi *picture card games* mampu meningkatkan keterampilan berbahasa anak SD/MI yakni keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Dengan demikian dinyatakan bahwa (1) Implementasi *Picture Card Games* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa melalui pembelajaran puisi pada anak SD/MI efektif untuk dilakukan dikarenakan dapat mendorong kemampuan siswa untuk berpikir lebih kritis dalam mengamati kartu gambar yang telah diberikan. (2) Melalui *picture card games* peserta didik dapat menuangkan hasil pikirannya melalui keterampilan menulis dan mampu mengekspresikan hasil karya sastra dalam puisi sehingga melatih, mengembangkan, dan meningkatkan aspek keterampilan membaca, berbicara dan saling menyimak satu sama lainnya.

Kata kunci: Implementasi, *Picture Card Games*, Keterampilan Berbahasa.

IMPLEMENTATION PICTURE CARD GAMES IN IMPROVING LANGUAGE SKILLS THROUGH POETRY LEARNING IN SD/MI CHILDREN

Abstract

This study aims to describe the implementation of the method picture card games in improving language skills through learning poetry in SD/MI children. This study uses a qualitative approach with descriptive methods. A qualitative approach with a descriptive method is a research that is narrative in nature and describes an object, phenomenon, or problem being studied. Data collection techniques will be carried out using observation, interview, and documentation techniques. Based on the results of this study it was found that implementation picture card games able to improve the language skills of SD/MI children, namely reading, writing, speaking, and listening skills. Thus it is stated that (1) Implementation Picture Card Games Improving language skills through learning poetry for SD/MI children is effective because it encourages students ability to think more critically in observing the picture cards that have been given. (2) Through picture card games students can express their thoughts through writing skills and are able to express literary works in poetry so as to train, develop, and improve aspects of reading, speaking and listening to one another.

Keywords: *Implementation, Picture Card Games, Language Skills, SD/MI Children.*

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa memiliki peran yang begitu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran maupun dari berbagai aspek kehidupan. Tidak ada aspek yang tidak penting diantara dari keempat aspek tersebut sebab semuanya berperan penting satu sama lain yang saling berkaitan. Mengembangkan keterampilan berbahasa pada siswa maka guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dengan menerapkan metode, teknik, dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna ((Kadek Ria Arsini & Maria Goreti Rini Kristiantari, 2022).

Keterampilan merupakan suatu bakat yang dimiliki oleh jati diri seseorang yang berperan penting untuk menyelesaikan sesuatu dengan baik dan

benar (Nadya Anjelina & Wini Tarmini, 2022). Dengan demikian, eksistensi keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi (Ina Magdalena, dkk, 2021). Maka melalui implementasi *picture card games* pada pelajaran puisi dalam Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan keempat keterampilan berbahasa peserta didik baik dalam berkomunikasi maupun kegiatan pembelajaran (Ida Zulaeha, 2013).

Menggunakan media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran untuk memudahkan seorang guru menyampaikan materi ajar dengan menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar kepada peserta didik (Kadek Ria Arsini & Maria Goreti Rini Kristiantari, 2022). Implementasi dengan menggunakan metode pembelajaran melalui media dalam proses belajar-mengajar harus menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dijenjang SD/MI. Pelaksanaan

pembelajaran secara terencana dan efektif tentu menjadi acuan utama bagi seorang pendidik dengan menciptakan suasana maupun proses belajar mengajar terhadap peserta didik lebih menyenangkan, dan tercapainya keberhasilan dari tujuan pembelajaran secara optimal. Kegiatan belajar di sekolah dasar mengacu pada aktivitas peserta didik dibandingkan aktivitas guru (Hidayat, 2020).

Pada hakikatnya, setiap pelajaran anak diberi pengetahuan dan keterampilan berbahasa yang meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Hal tersebut dimaksudkan untuk dapat memahami pengetahuan mengungkapkan pikiran dan perasaan serta pengalaman, baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mempunyai peranan yang sangat penting bagi siswa dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan dasar yang diperlukan untuk perkembangan selanjutnya, selain itu pembelajaran bahasa Indonesia harus dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan bahasa yang diperlukan, bukan saja untuk komunikasi melainkan untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajari (Idah Faridah Laily, 2015).

Kemampuan Berbahasa peserta didik dapat dikembangkan melalui ranah bermain (Nurhidayati Udjir & Sri Watini, 2022). Selain itu, peserta didik terutama di jenjang SD/MI tentunya harus dapat menguasai empat keterampilan berbahasa (Mahardika Sakti dan Yulianeta, 2018). Pembelajaran puisi khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat merangsang kreativitas dan imajinasi setiap anak dalam menciptakan hasil suatu karya sastra yang menjadi salah satu acuan bagi pendidik yakni seorang guru untuk

menemukan minat dan bakat peserta didik (Siti Melasari, 2017). Dengan demikian, menerapkan atau mengimplementasikan *picture card games* untuk media dalam pembelajaran peserta didik menjadi suatu aspek yang paling efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Implementasi metode *Picture Card Games* (Permainan Kartu Gambar), peserta didik dituntut lebih kritis dengan menuangkan dan menyampaikan hasil pikiran secara kelompok dengan berpasangan sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran puisi dan lebih kreatif dan inovatif terhadap sesuatu hal apapun. Dengan begitu, peserta didik memiliki perkembangan pemahaman secara utuh dan menyeluruh terhadap keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Berdasarkan *literature review* di atas bahwasanya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa SD/MI dapat diimplementasikan dengan metode dan strategi lainnya. Namun, peneliti-peneliti sebelumnya dalam menggunakan media kartu gambar hanya meningkatkan satu keterampilan saja dan tidak mencantumkan peningkatan keterampilan-keterampilan lainnya. Dengan demikian, perlu analisis kajian pembahasan lebih lanjut mengenai hal tersebut sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian "Implementasi *Picture Card Games* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Melalui Pembelajaran Puisi Pada Anak SD/MI". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keempat keterampilan berbahasa peserta didik memilih satu *picture card* atau kartu gambar, kemudian mengamati gambar dan menuangkan hasil

pikiran dari pengamatan tersebut dengan membuat tulisan karya sastra berbentuk puisi.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif adalah suatu penelitian yang bersifat naratif serta mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau permasalahan yang sedang diteliti (Albi Anggito & Johan Setiawan, 2018). Penggunaan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *picture card games* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa melalui pembelajaran puisi pada anak SD/MI. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi foto. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan serta melibatkan partisipan yaitu siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di Jl. H. M. Yamin Gg. Besi No.13, Sei Kera Hulu, Kec.

salah satu media yang digunakan untuk memancing peserta didik dalam menjelaskan sesuatu. *Picture card games* lebih praktis digunakan oleh guru sebagai sarana dan fasilitator khususnya dalam pembelajaran puisi yang berfungsi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik diantaranya membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Titik Purwanti, 2017).

Dalam keterampilan berbahasa terdapat dua aspek bersifat produktif dan bersifat reseptif. Keterampilan membaca dan menyimak bersifat reseptif, sedangkan menulis dan berbicara termasuk kegiatan berbahasa yang bersifat produktif (Yeti Mulyati, 2014). Pada umumnya, dalam kegiatan pembelajaran nilai keterampilan berbahasa kurang dikembangkan oleh peserta didik terutama dalam keterampilan berbicara (Dea Asri Pujiasti, etc, 2022). Maka dari itu, melalui penerapan *picture card games* berkelompok secara berpasangan dapat meningkatkan keempat keterampilan berbahasa peserta



Medan Perjuangan, Sumatera Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Picture card games atau permainan kartu bergambar merupakan

didik melalui pengamatan kartu gambar yang dituangkan pada puisi.

Metode *picture card games* ini mengutamakan kemampuan berpikir peserta didik dalam mengamati sebuah

gambar pada kartu. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berbahasa dalam pembelajaran puisi kepada yaitu metode

n membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Intan Nurma Pertiwi, dkk, 2019). Salah satu teknik yang dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pelajaran puisi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa SD/MI yaitu dengan *Picture Card Games*. Berikut langkah-langkah implementasi *picture card games*.

picture card games atau permainan kartu gambar dengan menarik yang bisa diterapkan pada siswa untuk melatih empat keterampilan seperti keterampilan

Gambar.1 Kerangka Alur Metode *Picture Card Games*



Gambar 1.1. Menjelaskan cara bermain *picture card games*

Dari gambar 1.1 yaitu langkah atau tahap pertama dari *picture card games*. Pendidik memberikan penjelasan mengenai makna dari pembelajaran puisi,

kemudian memberi arahan cara penggunaan dari permainan kartu gambar yakni pendidik menentukan kelompok siswa tersebut secara berpasangan, lalu membuat siswa berdiskusi dengan mengamati gambar pada kartu.



Gambar 1.2. Siswa mengamati dan berdiskusi

Tahap kedua, pendidik membuat kelompok kepada siswa secara berpasangan. Selanjutnya, diarahkan untuk mengamati *picture card* dan

serta melatih peserta didik untuk berpikir kritis.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh beberapa siswa Sekolah



berdiskusi untuk membuat tulisan karya sastra dalam bentuk puisi. Dengan begitu, *picture card* dapat melatih dan mengembangkan keterampilan menulis peserta didik.

Gambar 1.3. Menyampaikan hasil karya sastra puisi

Tahap ketiga, pada tahap ketiga pada gambar 1.3. ini bahwasanya siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil karya sastra berbentuk puisi. Dengan demikian, *picture card games* dapat mengembangkan serta mampu meningkatkan keterampilan berbahasa diantaranya membaca, berbicara, dan menyimak serta kelompok berpasangan lainnya saling mendengarkan atau menyimak saat temannya menyampaikan puisi di depan teman-teman lainnya.

Berdasarkan hasil observasi penelitian dengan mengimplementasikan *picture card games* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa melalui pembelajaran puisi pada siswa SD/MI sangat antusias saat menulis puisi dalam proses kegiatan pembelajaran, peserta didik memahami dan mampu mengamati dengan baik terhadap *picture card games*,

Dasar (SD) bahwasanya peserta didik menyukai dan antusias dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh pendidik. Dengan demikian, dinyatakan bahwa implementasi *picture card games* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa melalui pembelajaran puisi pada anak SD/MI sangat efektif diterapkan dikarenakan dapat meningkatkan dan mengembangkan keempat keterampilan berbahasa terhadap peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwasanya implementasi *picture card games* tepat untuk diterapkan dan sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa melalui pembelajaran puisi pada anak SD/MI. Keterampilan membaca peserta didik amat baik saat membaca puisi, kemudian kemampuan keterampilan menulis peserta didik cukup baik dalam menuangkan, dan mengekspresikan hasil pikiran yang telah diamati dari kartu gambar dalam bentuk karya sastra puisi, serta saat peserta didik berkelompok secara berpasangan diberi

kesempatan untuk tampil menyampaikan karya puisi, kelompok lainnya menyimak atau mendengarkan dengan baik dan cermat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Arisandi, I. (2022). *Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bakbakan Tahun Pelajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Ganesha). <https://jurnal.unigal.ac.id/diksatrasia/article/view/598/496>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173-184. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/46323/22850>
- Pertiwi, I. N., Sumarno, S., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPGSD/article/view/19412/11478>
- Laily, I. F. (2015). Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1). <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/176>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV di SDN Gondrong 2. *EDISI*, 3(2), 243-252. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1336/925>
- Mulyati, Y. (2014). Hakikat keterampilan berbahasa. *Jakarta: PDF Ut. ac. id*. <https://www.academia.edu/download/58887695/PDGK4101-M1.pdf>
- Sakti, M., & Yulianeta. (2018). "Perbandingan Implementasi Metode Suggestopedia Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Dan Cerpen". In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 1095-1104). <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/download/248/236>.
- Pujiasti, D. A., Widyaningsih, Y. I., & Rahmayanti, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 43-49. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/caxra/article/view/1639/1128>
- Purwanti, T. (2018). "Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Geneng Jepara". *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 100-105. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/2354/1755>
- Udjir, N., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa

Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar di RA Iftitah Al-Ikhlas Ambon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1861-1872.

<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/1446>

Zulaeha, I. (2013). "Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Berkonteks Multikultural". *Litera*, 12(1).

<https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/1331/1105>