

Pemanfaatan Media *Sort Card* pada Pembelajaran Sinonim Antonim Siswa SD di Kelurahan Cireundeu

¹Uliana Hidayatika*, ²Fahdiaz Gani Al Khadafi ³Auriel Zhafa Kholisyiah, ⁴Royani, ⁵Mulia Wulan Sari, ⁶Mastanah

^{1,2,3,4,5,6}UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

Email Corresponding: uliana.hidayatika21@mhs.uinjkt.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Media Sort Card
Sinonim dan Antonim
Inovasi Pendidikan Pembelajaran
Bahasa Indonesia
Pengabdian Masyarakat Bidang
Pendidikan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan *sort card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat, nilai, dan tingkat pemahaman peserta didik kelas 5 SD dalam materi sinonim dan antonim. Metode penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 5 B SDN 02 Cireundeu yang berjumlah 28 peserta didik. Instrumen penelitian ini berupa angket berisi 6 pertanyaan yang harus dijawab peserta didik. Desain penelitian ini adalah *one group pretest* dan *posttest*, jenis penelitian menggunakan tes pada awal dan akhir saat pelaksanaan pengambilan data. Hasil penelitian menunjukkan nilai terendah *pretest* 0 dan nilai tertinggi 100 dan nilai rata-ratanya 46,64. Setelah dilakukan *treatment* menggunakan media *sort card*, dilakukan *posttest* yang menunjukkan nilai terendah 16 dan nilai paling tinggi 83 dan nilai rata-rata *posttest* 62,67. Setelah itu peneliti menguji data yang sudah diperoleh dengan *uji-t paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05, ditemukan bahwa $P\text{-Value} < 0,05$ yaitu 0,005. Jadi, ada perbedaan yang signifikan antara nilai hasil *pretest* dengan nilai hasil *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut, maka media *sort card* pada materi sinonim antonim pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tepat digunakan karena dapat meningkatkan nilai siswa walau tidak begitu drastis. Selaras dengan hasil ini, hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa lebih senang, tidak kesulitan, dan lebih memahami materi setelah menggunakan media *sort card*. Hal ini mengindikasikan bahwa media *sort card* dapat membuat motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap konsep materi sinonim antonim pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan.

ABSTRACT

Keywords:

Sort Card Media
Synonyms and Antonyms
Educational Innovation
Bahasa Indonesia Learning
Education Community Service

This study was conducted to determine the utilization of sort cards as learning media to increase the interest, value, and level of understanding of 5th grade students in synonym and antonym material. This research method is quantitative experiment. The research subjects were students of class 5 B SDN 02 Cireundeu, totaling 28 students. This research instrument is a questionnaire containing 6 questions that students must answer. This research design is one group pretest and posttest, this type of research uses tests at the beginning and end when implementing data collection. The results showed the lowest pretest score was 0 and the highest score was 100 and the average score was 46.64. After treatment using sort card media, a posttest was conducted which showed the lowest score of 16 and the highest score of 83 and the average posttest score was 62.67. After that, the researcher tested the data that had been obtained with the paired sample t-test with a significant level of 0.05, it was found that the P-Value < 0.05 , namely 0.005. So, there is a significant difference between the value of the pretest results and the value of the posttest results. Based on these results, the sort card media on the material of synonyms and antonyms of Bahasa Indonesia learning in elementary school is appropriate to use because it can increase student scores even though it is not so drastic. In line with these results, the results of the interviews showed that the majority of students felt happier, had no difficulty, and understood the material better after using sort card media. This indicates that sort card media can make students' learning motivation and understanding of the concept of synonyms and antonyms in Bahasa Indonesia learning increase.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Mahasiswa mempunyai peran yang penting terhadap perubahan progresif di masyarakat. Sebagai agen perubahan, mahasiswa harus mampu mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan kepada masyarakat. Bentuk implementasi ilmu dalam bentuk pengabdian masyarakat terwujud dalam program KKN atau yang memiliki kepanjangan kuliah kerja nyata. Pengabdian kepada masyarakat merupakan satu dari tiga poin tri dharma perguruan tinggi yang menjadi landasan pelaksanaan KKN. Praktik pengabdian KKN menjadi proses mahasiswa didik menerapkan ilmu, berinovasi, dan berkontribusi nyata terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat. KKN bermanfaat bagi kelangsungan hidup masyarakat karena memberikan kontribusi nyata dalam banyak bidang, di antaranya sosial lingkungan, pendidikan, keagamaan, ekonomi, dan kesehatan (Hilal dkk., 2021). Salah satu bidang yang sangat penting dan banyak menjadi fokus dalam pengabdian kepada masyarakat adalah pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha sadar dengan berisi rencana-rencana untuk menciptakan suasana belajar dengan peserta didik yang aktif dan berguna bagi bangsa (Huda dkk., 2022). Melalui pendidikan, peserta didik mendapatkan pemahaman yang mendalam dan dapat meningkatkan potensinya (Yanti et al., 2024). Selain itu, pendidikan juga melatih peserta didik untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan literasi, dan mengambil keputusan. Oleh sebab itu, pendidikan harus dibekali dengan pendidik yang profesional, memiliki keterampilan yang tinggi, dan selalu berinovasi dalam pembelajaran.

Pendidik yang profesional memiliki inovasi tinggi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan kelas yang aktif, menyenangkan, dan menunjang peserta didik agar bisa lebih dalam memahami materi. Salah satu upaya pendidik untuk menciptakan kelas yang menyenangkan adalah menggunakan media pembelajaran saat mentransfer informasi atau ilmu sewaktu mengajar di kelas kepada peserta didik. Definisi mengenai media pembelajaran menurut (Rubiyyatin, 2023) yaitu alat komunikasi sebagai yang berperan sebagai penyampai materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik secara terarah dan struktur agar lingkungan belajar tercipta kondusif. Media yang dipakai pendidik saat pembelajaran merupakan bentuk-bentuk alat komunikasi penyampaian informasi dari sumber belajar (buku paket, buku LKS, buku digital, dan lain-lain) kepada peserta didik (Rizza dkk., 2022). Jadi, media pembelajaran bermanfaat dalam proses belajar mengajar untuk membantu mengefektifkan komunikasi pendidik kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran diperlukan di setiap jenjang pendidikan, terutama untuk pendidikan tingkat dasar yaitu SD yang peserta didiknya masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan tingkat anak-anak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Irmaningrum dkk., 2023) yaitu pendidikan tingkat dasar sangat memerlukan media pembelajaran agar perhatian peserta didik dapat fokus pada pembelajaran dan peserta didik tidak merasa bosan atau monoton, maka pendidik harus pandai memilih media yang sesuai dengan materi, metode, dan penunjang pembelajaran lain. Secara psikologis penggunaan media pembelajaran dapat menghadirkan keinginan dan motivasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Pratama, 2021). Jadi, media pembelajaran dapat membuat peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias, memotivasi peserta didik, membuat peserta didik berpikir lebih kritis, dan menghasilkan ide-ide baru yang inovatif.

Sebagai implementasi ilmu di bangku kuliah, mahasiswa KKN kelompok 180 UIN Jakarta terutama yang berasal dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan sekaligus bertugas sebagai PJ program kerja pengabdian masyarakat berbasis pendidikan turut menggunakan media pembelajaran pada setiap materi yang diajarkan. Pada artikel ini akan dibahas pemanfaatan media pembelajaran *sort card* di tingkat SD tepatnya di SDN 02 Cireundeu. Salah satu mata pelajaran di SDN 02 Cireundeu yang membutuhkan media sebagai penunjang proses belajar mengajar adalah Bahasa Indonesia. Saat mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dibimbing dan dilatih oleh pendidik untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa adalah kemampuan manusia menggunakan bahasa yang terbagi menjadi empat keterampilan berurutan sesuai kemampuan manusia memahami bahasa yaitu pertama keterampilan menyimak, lalu keterampilan berbicara, ketiga keterampilan membaca, dan terakhir keterampilan terkompleks yaitu menulis (Hidayatika dkk., 2024). Salah satu materi Bahasa Indonesia kelas 5 SD adalah sinonim dan antonim. Materi sinonim dan antonim dalam artikel ini ditekankan pada aspek keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berbicara menyampaikan pendapat.

Materi sinonim antonim pada tingkat sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang dapat memancing peserta didik berpikir kritis agar mampu menentukan sinonim dan antonim yang tepat dari suatu kata. Salah satu media yang dapat memancing daya berpikir peserta didik dan melibatkan peserta didik

berperan aktif dalam menentukan jawaban yang tepat adalah media *sort card*. Menurut (Bz & Azizah, 2023) media *sort card* adalah media visual sederhana berbentuk kartu yang harus disusun dan dapat menciptakan model pembelajaran yang aktif dengan sistem belajar sambil bermain sehingga sangat cocok digunakan pada peserta didik SD. Jadi, media *sort card* terdiri dari kartu-kartu yang harus disusun, diurutkan, atau dicocokkan secara tepat oleh peserta didik.

Berbagai program pengabdian masyarakat yang berkenaan dengan bidang pendidikan terutama pemanfaatan media pembelajaran memang sudah pernah dilakukan. Contohnya, pemanfaatan media pembelajaran berbasis pengabdian masyarakat yang ditulis oleh (Nabilah & Warmi, 2023) dengan membahas penggunaan media pembelajaran *Wordwall Games*. Pendekatan dalam penelitian tersebut menggunakan angket untuk mengetahui informasi motivasi belajar Matematika peserta didik dengan memperhatikan beberapa indikator yaitu motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media *Wordwall*, respons peserta didik terhadap media pembelajaran dan penyajian media *Wordwall games*. Penelitian tersebut menemukan hasil bahwa media pembelajaran berbasis laman web yaitu *wordwall games* dapat berkontribusi baik bagi motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Dari penelitian ini, dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan laman web *Wordwall* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis pengabdian masyarakat selanjutnya oleh (Octavianna dkk., 2023) yang membahas pemanfaatan *Quizizz* di SMKS Dharma Karya Beringin untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital peserta didik. Penelitian tersebut dilakukan dari tahap perencanaan, uji coba kepada peserta didik, dan terakhir evaluasi terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan *Quizizz* sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena membuat pembelajaran Ekonomi menjadi lebih menarik dan interaktif, lalu dapat membuat motivasi peserta didik meningkat, sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Lebih spesifik, dibanding dua penelitian sebelumnya yaitu pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi saat pelaksanaan pengabdian masyarakat, penelitian ketiga yang ditulis oleh (Hasibuan dkk., 2024) membahas penggunaan media pembelajaran nonteknologi yaitu cerita bergambar. Penelitian tersebut dilakukan dari tahap orientasi buku cerita, lalu sesi cerita interaktif, dan terakhir sesi membaca mandiri serta membaca bersama. Dari penelitian tersebut ditemukan hasil peningkatan minat baca anak sebanyak 52,8% setelah menggunakan media buku cerita bergambar. Subjek penelitian yaitu anak-anak di Desa Silokiddir menunjukkan antusiasme yang tinggi dan kemajuan, peningkatan kemampuan membaca, dan peningkatan pemahaman terhadap hasil bacaan. Jadi, penelitian ini menunjukkan media buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk membangun kebiasaan membaca dan meningkatkan literasi anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat dilihat bahwa pengabdian kepada masyarakat dalam ranah pendidikan terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran sudah banyak dilakukan. Dari hal tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran saat proses pengabdian masyarakat pada program kerja dalam ranah pendidikan penting untuk dilakukan. Alasannya karena dengan penerapan suatu media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tempat penelitian, masyarakat yang menerima pengabdian akan mengalami peningkatan, baik dari sisi motivasi belajar maupun keterampilan. Oleh karena itu, merujuk pada keberhasilan pengabdian sebelumnya, program KKN berupa pengajaran di SDN 02 Cireundeu dirancang dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan kebutuhan siswa. Fokus utamanya adalah untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar serta memberi pandangan baru kepada peserta didik bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tidak membosankan bahkan sangat menyenangkan apabila menggunakan media yang sesuai.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada tingkat SMP dan SMA sederajat, penelitian ini akan membahas penggunaan media pembelajaran nondigital yaitu *short card*. Walaupun penelitian dilakukan di daerah Kota Tangerang Selatan yang sudah banyak memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, tetapi untuk siswa tingkat SD belum diperkenankan membawa telepon pintar saat proses pembelajaran. Dengan menyesuaikan kondisi ini, peneliti menggunakan media *short card* yang mudah dibuat dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Artikel ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam penerapan media pembelajaran saat mahasiswa melakukan pengabdian masyarakat mengajar SD.

II. MASALAH

Adapun masalah dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran *short card* untuk meningkatkan minat belajar dan nilai siswa SD kelas 5 pada materi sinonim antonim pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini karena berdasarkan observasi dari wawancara singkat dengan peserta didik kelas 5 B SDN 02 Cireundeu, mereka terbiasa hanya menggunakan media pembelajaran buku (buku tulis dan buku paket), jarang menggunakan media kartu atau media lain. Jadi, tujuan penelitian ini untuk melihat penggunaan *sort card* dalam pembelajaran sinonim antonim di kelas 5 di SDN 02 Cireundeu dan menganalisis apakah media *sort card* bisa membuat minat peserta didik meningkat saat proses memahami materi sinonim antonim di kelas dengan diperkuat perasaan yang dialami peserta didik saat menggunakan media *sort card*.



Gambar 1. Proses penggunaan media *sort card* pada materi sinonim antonim

III. METODE

Metode penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen. Penelitian dengan jenis eksperimen berupaya mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam keadaan yang teratur secara disiplin (Abubakar, 2021). Jadi, latar belakang penggunaan metode kuantitatif eksperimen tersebut adalah kecocokan metode dengan proses meneliti sebab terdapat hubungan sebab akibat sebelum dan sesudah penggunaan media *sort card* pada pembelajaran sinonim antonim SD kelas 5. Selain itu, penelitian metode kuantitatif juga digunakan berdasarkan referensi penelitian sebelumnya yang ditulis oleh (Nurihsan & Zakaria, 2023) dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMAN 1 Jalaksana. Penelitian tersebut berjenis eksperimen dengan metode kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian tersebut juga menggunakan desain pre-eksperimen dengan metode one group pre-test-post-test design (tes di awal dan di akhir). Bedanya, pada artikel ini peneliti menambahkan penguatan analisis dengan menggunakan hasil wawancara tertutup kepada peserta didik.

Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas 5 B SDN 02 Cireundeu. Teknik pengumpulan data yaitu peneliti melakukan wawancara terhadap peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan total 6 pertanyaan yang harus dijawab peserta didik. Desain penelitian ini yaitu *one group pretest* dan *posttest*, jenis penelitian menggunakan tes pada awal dan akhir saat pelaksanaan pengambilan data. Pada pelaksanaannya akan di adakan penilaian terlebih dahulu terhadap subjek penelitian (*pretest*), lalu dilakukan perlakuan khusus (*treatment*), kemudian dilakukan penilaian ulang (*posttest*). Setelah itu dilakukan analisis terhadap hasil penilaian yang dilakukan sebelum perlakuan khusus (*treatment*).

Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif berupa statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan dengan tujuan mendeskripsikan data nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dalam bentuk *mean* atau nilai rata-rata, *median* atau nilai tengah pada data, *mode* atau nilai modus (nilai yang paling banyak keluar), *variance* atau varian, dan *standard deviation* atau standar deviasi. Selanjutnya, dilakukan analisis dengan statistik inferensial menggunakan *Uji-T Paired Sample T-Test* bertujuan untuk melihat hipotesis yaitu penggunaan media *sort card* pada materi sinonim antonim SD dapat meningkatkan nilai dan motivasi belajar peserta didik. Hasil menunjukkan hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima apabila Uji T memperlihatkan $P\text{-Value} < 0,05$ dan kebalikannya.

Proses penelitian menggunakan perlakuan khusus (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran *sort card* pada materi sinonim antonim. *Sort card* pada penelitian ini yaitu disajikan kartu-kartu kecil yang berisi kata mengenai sinonim dan antonim yang nantinya akan ditempel peserta didik di

lembar kerja. Kartu-kartu ini kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori sinonim dan antonim yang tepat. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep, mengklasifikasikan sinonim dan antonim, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.



Gambar 2. Sort card materi sinonim antonim dan lembar kerja

Berikut langkah-langkah yang penulis lakukan saat menggunakan media *sort card* pada proses penelitian:

1. Pertama, peneliti membagikan angket *pretest* agar peneliti tahu kemampuan awal hasil belajar peserta didik terhadap materi sinonim antonim tanpa menggunakan perlakuan khusus (*treatment*).
2. Kedua, peneliti menjelaskan materi sinonim antonim.
3. Ketiga, peneliti melakukan perlakuan khusus (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran *sort card*.
4. Keempat, peneliti melakukan uji *posttest* dengan membagikan angket agar peneliti tahu hasil belajar kemampuan peserta didik setelah mendapatkan *treatment* yaitu belajar materi sinonim antonim dengan media *sort card*.
5. Kelima, peneliti membandingkan antara hasil berupa nilai *pretest* dengan *posttest*.
6. Keenam, peneliti melakukan analisis antara hasil *pretest* dengan *posttest* dengan turut memperkuat hasil analisis berdasarkan perasaan peserta didik terkait media pembelajaran *sort card* dari angket wawancara tertutup yang sudah dibagikan sebelumnya.

Setelah enam tahap dilakukan, tahap terakhir peneliti menulis hasil analisis dalam bentuk tabel dan diagram.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan beberapa tahapan analisis, didapatkan hasil yaitu stabil, peningkatan, dan penurunan nilai peserta didik kelas 5 SDN 02 Cireundeu.

Penilaian dilakukan berdasarkan instrumen penilaian yaitu soal pada *pretest* dan *post-test*. Hasil penelitian berupa perbandingan nilai peserta didik dalam memahami materi sinonim antonim sebelum dan sesudah menggunakan media *sort card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dituangkan dalam bentuk tabel. Nilai *Pretest* merupakan nilai peserta didik sebelum menggunakan media *sort card* dan Nilai *Posttest* merupakan nilai peserta didik setelah menggunakan media *sort card*. Berikut tabel nilai peserta didik kelas 5 B SDN 02 Cireundeu.

Tabel 1. Nilai peserta didik

No.	Inisial peserta didik (subjek penelitian)	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	ANZ	0	33
2.	AA	16	66
3.	AE	66	83
4.	ARI	0	66

5.	AA	0	33
6.	ABKB	16	83
7.	CR	50	50
8.	DA	33	66
9.	DS	50	83
10.	FAZ	66	66
11.	HDH	100	83
12.	IFI	66	50
13.	KS	16	50
14.	MMA	83	83
15.	MZA	66	83
16.	MAKM	16	83
17.	MMI	0	33
18.	MAAR	50	16
19.	MBR	66	66
20.	MRH	66	66
21.	NMS	50	33
22.	RASG	66	33
23.	RHS	66	66
24.	SACP	50	66
25.	SNZBG	66	83
26.	SAA	50	66
27.	ZMM	66	83
28.	ZMR	66	83
Jumlah		1306	1755

Keterangan:

Sangat baik = 100

Baik = 66–83

Cukup baik = 33–50

Kurang = 0–16

Tabel 2. Statistik deskriptif dan inferensial (t-Test: Paired Two Sample for Means)

	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Mean (rata-rata)	46,64	62,67
Median (nilai tengah data)	66	66
Mode (modus)	66	83
Std. Deviation (standar deviasi)	27,89	20,45
Variance (varian)	777,86	418,30
P(T<=t) one-tail	0,002	

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan peningkatan nilai *mean* atau rata-rata peserta didik setelah mereka menggunakan media *sort card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim yaitu sebesar 16 dengan rata-rata nilai *pretest* 46,6 dan rata-rata nilai *post-test* 62,6. Selanjutnya, di antara 28 peserta didik ditemukan mayoritas peserta didik mengalami peningkatan nilai yaitu sebanyak 17 peserta didik.

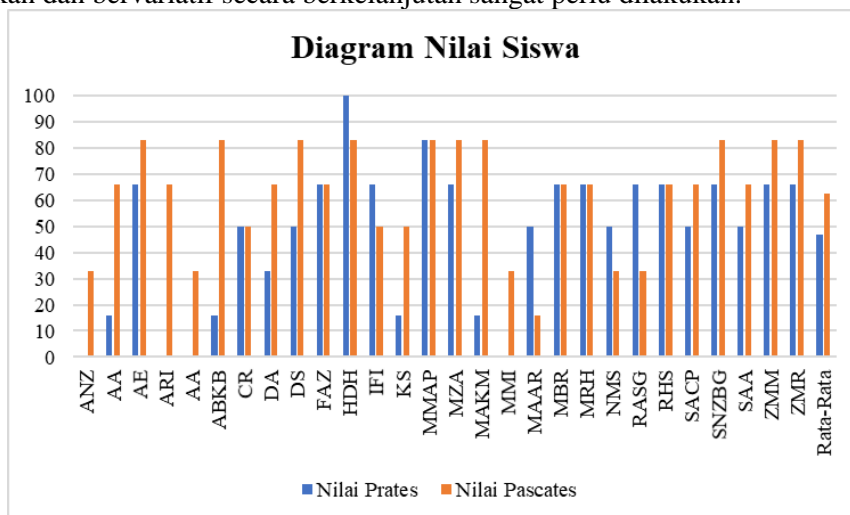
Berdasarkan keterangan kategori nilai yaitu kurang, cukup baik, baik, dan sangat baik, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan kategori, stabil, dan penurunan kategori nilai. Peningkatan kategori nilai antara lain kurang menjadi cukup baik oleh 4 peserta didik, kurang menjadi

baik oleh 2 peserta didik, baik menjadi sangat baik oleh 5 peserta didik, kurang menjadi sangat baik oleh 2 peserta didik, cukup baik menjadi baik oleh 3 peserta didik, cukup baik menjadi sangat baik oleh 1 peserta didik. Selanjutnya, kategori stabil. Pertama kategori nilai baik stabil baik oleh 5 peserta didik, cukup baik stabil cukup baik oleh 1 peserta didik, dan sangat baik stabil sangat baik oleh 2 peserta didik. Selanjutnya, penurunan kategori nilai yaitu baik menjadi cukup baik oleh 2 peserta didik dan cukup baik menjadi kurang oleh 1 peserta didik. Jadi, berdasarkan kategori nilai, mayoritas peserta didik yaitu sebanyak 17 orang mengalami peningkatan kategori nilai. Lalu sebanyak 8 peserta didik mendapatkan kategori nilai stabil, dan 3 peserta didik mendapatkan penurunan kategori nilai.

Selanjutnya, berdasarkan nilai sebanyak 17 peserta didik mengalami peningkatan nilai, 6 peserta didik mendapatkan nilai yang stabil, dan 5 peserta didik nilainya menurun. Peningkatan nilai oleh 15 peserta didik antara lain 0 menjadi 33 oleh 3 peserta didik, 16 menjadi 66 oleh 1 peserta didik, 66 menjadi 83 oleh 5 peserta didik, 0 menjadi 66 oleh 1 peserta didik, 16 menjadi 83 oleh 2 peserta didik, 33 menjadi 66 oleh 1 peserta didik, 50 menjadi 83 oleh 1 peserta didik, 16 menjadi 50 oleh 1 peserta didik, 50 menjadi 66 oleh 2 peserta didik. Lalu 6 peserta didik mendapat nilai stabil yaitu 50 oleh 1 peserta didik, 66 oleh 4 peserta didik, dan 83 oleh 1 peserta didik. Terakhir, 5 peserta didik mengalami penurunan nilai yaitu 100 menjadi 83 oleh 1 peserta didik, 66 menjadi 50 oleh 1 peserta didik, 50 menjadi 33 oleh 1 peserta didik, dan 66 menjadi 33 oleh 1 peserta didik. Jadi, di antara 28 peserta didik, hanya 5 peserta didik yang mengalami penurunan nilai *pretest* dan *post-test* setelah menggunakan media *sort card* pada materi sinonim antonim.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan nilai terendah hasil *pretest* adalah 0 dan nilai tertinggi 100, dan nilai rata-ratanya adalah 46,64. Setelah dilakukan *treatment* dengan penggunaan media pembelajaran *sort card*, dilakukan *posttest* yang menunjukkan nilai terendah 16 dan nilai tertinggi 83, nilai rata-rata *posttest* yaitu 62,67. Selanjutnya peneliti menguji data yang sudah diperoleh tersebut menggunakan *uji-t paired sample t-test* untuk mengetahui karakteristik data. Setelah pengujian dilakukan dengan taraf signifikan 0,05, ditemukan hasil bahwa $P\text{-Value} < 0,05$ yaitu 0,005 (ditunjukkan pada tabel 2 poin $P(T \leq t)$ two-tail). Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut, maka media *sort card* pada materi sinonim antonim pembelajaran Bahasa Indonesia di SD sangat tepat digunakan sebagai usaha pendidik untuk meningkat pemahaman peserta didik.

Selain dalam bentuk tabel, berikut penulis tampilkan peningkatan nilai *pretest* dan *post-test* peserta didik kelas 5 B SDN 02 Cireundeu berbentuk diagram batang. Dari diagram batang di bawah ini yaitu pada Gambar 5, dapat dilihat bahwa kenaikan nilai peserta didik tidak begitu drastis karena perbandingan antara nilai *posttest* dengan nilai *pretest* tidak naik terlalu tinggi. Selain itu, peningkatan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pun tidak terlalu tinggi, hanya sebesar 16. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media *sort card* yang hanya sekali dalam materi sinonim dan antonim. Jadi, penggunaan media *sort card* atau media lain yang menyenangkan dan bervariasi secara berkelanjutan sangat perlu dilakukan.



Gambar 2. Diagram batang nilai peserta didik

Untuk memperkuat hasil, peneliti melakukan analisis terhadap jawaban wawancara tertutup yang sudah peserta didik isi. Wawancara tertutup dilakukan melalui penyebaran kertas yang memuat berbagai

pertanyaan terkait semangat belajar dan motivasi peserta didik dalam proses belajar materi sinonim dan antonim. Berikut tabel hasil wawancara tertutup tersebut.

Tabel 3. Hasil wawancara tertutup

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana perasaanmu saat belajar materi sinonim dan antonim bersama kakak-kakak KKN?	Sebanyak 15 peserta didik memilih jawaban “sangat senang”, 10 peserta didik memilih jawaban “senang”, dan 3 peserta didik memilih jawaban “biasa saja”.
Apakah belajar sinonim antonim dengan cara mencocokkan kartu lebih menyenangkan daripada sekadar mendengarkan guru menjelaskan materi?	Sebanyak 15 peserta didik memilih jawaban “setuju”, 7 peserta didik memilih jawaban “sangat setuju”, dan 6 peserta didik memilih jawaban “tidak setuju”.
Apakah kamu kesulitan saat belajar materi sinonim antonim menggunakan media mencocokkan kartu?	Sebanyak 20 peserta didik memilih jawaban “tidak kesulitan”, 7 peserta didik memilih jawaban “kesulitan”, dan 1 peserta didik memilih jawaban “biasa saja”.
Apakah kamu merasa bosan saat belajar materi sinonim antonim menggunakan kartu?	Sebanyak 22 peserta didik memilih jawaban “tidak bosan”, 4 peserta didik memilih jawaban “bosan”, dan 2 peserta didik memilih jawaban “biasa saja”.
Setelah belajar menggunakan media kartu yang dicocokkan, apakah kamu lebih memahami materi sinonim antonim?	Sebanyak 28 peserta didik memilih jawaban “lebih memahami materi” dan 0 peserta didik memilih jawaban “tetap kesulitan”.

Dari hasil wawancara tertutup yang sudah dilakukan kepada 28 peserta didik kelas 5 B SDN 02 Cireundeu, diketahui 15 peserta didik merasa sangat senang belajar materi sinonim dan antonim bersama kakak-kakak KKN, 15 peserta didik menjawab media *sort card* lebih menyenangkan daripada hanya mendengarkan guru menjelaskan materi melalui metode ceramah, 20 peserta didik merasa tidak kesulitan belajar materi sinonim antonim menggunakan media *sort card*, 22 peserta didik tidak merasa bosan saat belajar materi sinonim antonim menggunakan media *sort card*, dan 28 peserta didik menjawab lebih memahami materi sinonim antonim menggunakan media *sort card*. Berdasarkan hasil wawancara ini maka dapat ditarik simpulan bahwa media *sort card* dapat mendorong dan memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat mempelajari materi sinonim dan antonim. Dengan motivasi dan semangat yang tinggi, hasil belajar peserta didik akan lebih maksimal sebab peserta didik belajar dengan perasaan gembira dan lingkungan yang menyenangkan.

Hasil penelitian pada artikel ini menunjukkan dan mengemukakan hasil bahwa media *sort card* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim di kelas 5 SD. Dengan penggunaan media *sort card*, pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan aktif, tidak membosankan, peserta didik lebih antusias dan bersemangat, serta dapat menjadi media yang memudahkan peserta didik memahami materi.

V. KESIMPULAN

Nilai, minat, dan motivasi peserta didik di kelas 5 SDN 02 Cireundeu meningkat setelah mempelajari materi sinonim dan antonim mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *sort card*. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata antara *pretest* dengan *posttest* yaitu dari 46,64 menjadi 62,67. Selanjutnya, setelah dilakukan uji data menggunakan *uji-t paired sample t-test*, ditemukan hasil bahwa $P\text{-Value} < 0,05$ yaitu 0,005. Hal tersebut mengandung arti terjadi perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest*.

Lebih lanjut, peningkatan nilai peserta didik selaras dengan perasaan mereka saat belajar sinonim antonim menggunakan media *sort card*. Berdasarkan wawancara tertutup, sebagian besar peserta didik merasa senang, tidak kesulitan memahami konten materi yang diajarkan, dan memahami lebih baik. Jadi, media *sort card* tepat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim di kelas 5 SD. Namun, berdasarkan diagram batang yang ditampilkan, kenaikan nilai peserta didik tidak begitu drastis karena perbandingan antara nilai *posttest* dengan nilai *pretest* tidak naik terlalu tinggi. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media *sort card* yang hanya sekali dalam materi sinonim dan antonim. Bahkan, peningkatan nilai rata-rata pun hanya sebesar 16%. Jadi, penggunaan media *sort card* atau media lain yang

menyenangkan dan bervariasi secara berkelanjutan sangat perlu dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Penelitian mengenai media *sort card* diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut pada berbagai materi atau mata pelajaran lain, mengingat hasil penelitian ini baru diterapkan pada materi sinonim dan antonim dalam Bahasa Indonesia dan dilakukan dengan lebih berkelanjutan (dalam rentang waktu yang lama agar hasil lebih maksimal).

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada PPM UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang telah memfasilitasi kegiatan KKN dan membiayai publikasi artikel ini. Selain itu, kami ucapkan terima kasih kepada DPL KKN 180, Dr. Hj. Mastanah, M.Si., yang sudah banyak membimbing dalam proses KKN dan penulisan artikel. Terakhir kami ucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 02 Cireundeu yaitu Depiyanti, M.Pd., yang sudah mengizinkan kami melaksanakan pengabdian di SD dan mengizinkan melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Bz, Z., & Azizah, R. N. (2023). Strategi Pembelajaran Melalui Model Card Sort dan The Power of Two and Four di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah II Grinting Paiton Probolinggo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2437–2446. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.608>.
- Hasibuan, A. T., Fadilla, P. A., Rangkuti, L. H., Adilla, N., Siagian, Z. I., Brutu, S. M., Pratiwi, E., Siagian, N. N., & Labib, M. D. (2024). *Pengaruh Buku Cerita Bergambar dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Desa Silokidir*.
- Hidayatika, U., Aprilia, D., Rifa, N. N., & Fitriyah, M. (2024). Keterampilan Menulis Puisi Siswa dengan Menggunakan Media Video Kartun. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v2i1.592>.
- Hilal, F., Kadir, F., & Sarmila, E. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Dengan Sistem Mapato' di Kelurahan Buakana. *Pangulu Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 97–106. <https://doi.org/10.24252/pangabdi.v1i2.28527>.
- Huda, N. M., Yudhi, Fran, F., Helmi, Pasaribu, M., & Yundari. (2022). Pelatihan Pengoptimalan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPKMN)*, 3(2).
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., & Nurhidayat, M. A. (2023). Pelatihan Model dan Media Pembelajaran Inovatif pada Kurikulum Merdeka. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 455–464. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3344>.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak*.
- Nurihsan, F., & Zakaria, Y. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMAN 1 Jalaksana*.
- Octavianna, Y., Nainggolan, C. F., Tampubolon, E. D., & Silaban, F. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa di SMKs Dharma Karya Beringin, Deli Serdang*.
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v4i2.9723>.
- Rizza, M. A., Emzain, Z. F., Monasari, R., & Puspitasari, E. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran LCD Proyektor bagi Guru dan Siswa KB Bina Cendikia Desa Sidorejo Kecamatan Jabung Kabupaten Malang. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 254–261. <https://doi.org/10.37478/abdika.v2i3.2075>.
- Rubiyatin, U. F. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Rekaman Suara*.