MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, 2020, Vol. 6 No.1, Page: 9-13
Open Access l Url:http://jm.ejournal.id/index.php/mendidik

http://jm.ejournal.id

MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran

ISSN (Print): 2443-1435 || ISSN (Online): 2528-4290

Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Kata

Ati Sutiati[1]

[1] *SD Negeri 3 Selaraja, Warunggunung, Lebak.*

ARTICLE INFO

Article History:
Received 02.12.2020
Received in revised form 20.02.2020
Accepted 03.03.2020
Available online 04.05.2020

ABSTRACT

This study aims to (1) to describe how the use of word card games in odd semester 1 grade students at SDN 3 Selaraja, Kecamatan Warunggunung, Kabupaten Lebak, Academic Year 2017/2018 and to improve the reading ability of Indonesian Language Beginners in grade 1 elementary school students. This research is a Classroom Action Research conducted in 2 cycles with 3 meetings per cycle with a total of 27 students. In pre-action the percentage of students completeness reached 30%, after the action in cycle I the percentage of students completeness increased to 70%, in cycle II it increased to 90% so that the study did not proceed to cycle III.

Keywords:
Word Card Game, Reading Ability, Indonesian Language

DOI 10.30653/003.202061.94

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020

PENDAHULUAN

Pada hakikatmya belajar Bahasa adalah belajar komunikasi. Dengan pendekatan komunikatif ini siswa harus diberi kesempatan untuk melakukan komunikasi Baik secara lisan maupun tulisan. Supaya siswa mampu berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, maka siswa perlu dilatih sebanyak banyaknya atau diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan kegiatan berkomunikasi. Dengan mempertimbambangkan karakteristik anak yang lebih memperhatikan terhadap sesuatu yang menarik perhatian mereka, membangkitkan minat dan motivasi belajar serta melatih imajinasi anak, maka penerapan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk meningkatkan kemampan bercerita anak dapat dilakukan secara optimal.

Proses belajar tidak akan bisa dilepaskan dari kehidupan setiap manusia. Karena belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi anatara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu,

[1]Corresponding author's address: SD Negeri 3 Selaraja, Warunggunung, Lebak
e-mail: ati.sutiati@yahoo.co.id

belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan keterampilan, atau sikapnya.

Kegiatan yang menarik dan menyenangkan merupakan suatu bagian penting dalam mendorong perkembangan Bahasa, karena anak harus mampu mengungkapkan dan menggunakan kata-kata, untuk mendorong anak agar mampu mengungkapkan diri dengan kata-kata, maka kegiatan yang akan dilakukan adalah melalui permainan Bahasa dalam bentuk permainan berbicara atau permainan deskriptif. Permainan deskriptif adalah permainan yang menuntut anak-anak untuk menguraikan benda dengan mendorong anak untuk mencari kata-kata dan membantu mereka berbicara serta berpikir dengan lebih jelas, salah satu contohnya permainan pemberian gambar.

Salah satu fokus pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar yang memegang peranan penting ialah pembelajaran membaca, tanpa memiliki kemampuan membaca yang memadai sejak dini, anak anakn mengalami kesulitan belajar dikemudian hari. Kemampuan membaca menjadi dasar utama tidak saja pembelajaran Bahasa sendiri, tetapi juga bagi pembelajaran mata pelajaran lain. Dengan membaca siswa akan memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, social dan emosional.

Peranan guru kelas I memegang peranan penting dalam bidang pengajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca. Tanpa memiliki kemampuan membaca yang memadai sejak dini maka anak akan mengalami kesulitan belajar di kemudian hari. Kemampuan membaca menjadi dasar yang utama tidak saja bagi pengajaran Bahasa Indonesia sendiri, akan tetapi juga bagi pengajaran mata pelajaran lain.

Saat ini masih banyak guru yang belum melakukan fungsinya sebagai guru yang professional. Masih banyak yang melalaikan tugas sebagai guru. Guru hanya bertugas menyelesaikan target materi dalam kurikulum setiap akhir semester atau setiap tahun. Namun, tidak memperhatikan masih terdapat ketidakseimbangan antara target kurikulum dengan daya serap yang dicapai peserta didik. Guru kurang mengenal siswa secara menyeluruh sehingga tidak bisa membedakan antara siswa yang lemah dengan siswa yang pandai dalam menerima pelajaran. Pembagian tugas mengajar kelas harus betul-betul sesuai kemampuan guru, khususnya guru kelas I harus guru yang bisa mengenal siswa secara keseluruhan. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini dilaksanakan di SDN 3 Selaraja belum secara cepat membantu peserta didik dapat lancar membaca, dari 27 siswa kelas 1 SDN 3 Selaraja, baru terdapat 40% (7 siswa) yang sudah lancar membaca.

Kemudian dalam penggunaan metode, guru masih menggunakan pola lama dengan metode eja, sehingga aktivitas, minat, motivasi siswa menjadi rendah. Dengan demikian perlu pemanfaatan media pembelajaran agar siswa mudah menangkap dan mencapai tujuan pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media gambar. Media gambar ini menarik bagi siswa karena dari media tersebut banyak tema yang dapat dipilih untuk dikembangkan dan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama selain itu mereka mendapatkan pengalaman yang berharga dan secara tidak langsung dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran membaca.

Penggunaan metode permainan akan lebih efektif apabila didukung dengan adanya media sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan alat bantu sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu proses belajar seperti dikemukakan oleh Arsyad (2011:25), bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Media dapat menarik minat belajar dan konsenstrasi anak untuk memahami pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini berfokus pada peningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media Permainan Kartu Kata. Hasil yang diharapkan adalah melalaui media ini mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa SD kelas 1.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research)* yang berkolaborasi dengan teman sejawat. Suharsimi Arikunto (2008 : 60 yang menyebutkan tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memecahkan masalah yang nyata yang ada di kelas, yang tidak saja bertujuan memecahkan masalah, tetapi sekaligus mencari jawaban mengapa hal itu dapat dipecahkan melalui tindakan yang dilakukan. Penelitian ini dikembangkan secara bersama-sama oleh peneliti dan kolaborator untuk menentukan kebijakan dan pembangunan. Variabel penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel bebas dan variable terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah teknik media kartu kata dan variabel terikat penelitian ini adalah membaca kata (kata). Penelitian tindakan kelas merupakan proses kegiatan yang dilakukan di kelas. Pada siklus (satu) siklus, yang terdiri dari tahap perencanaan, Pelaksanaan (*action*) dan refleksi atau perenungan. Berlanjut tidaknya ke siklus II tergantung dari hasil refleksi siklus I.

DISKUSI

Hasil pembelajaran dari setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Hasil Skor latihan Individu Siswa Siklus I

Hasil tes siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media gambar Permainan Kartu Kata dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1
Hasil latihan individu siswa pada siklus I

No	Keberhasilan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Tuntas	11	40,7%
2.	Belum Tuntas	16	59,3%
	Jumlah	27	100%

(sumber; olahan data hasil latihan siswa siklus I)

Berdasarkan data tabel 1 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas belajar mencapai 11 orang dan siswa yang belum tuntas belajar berjumlah 16 orang serta hasil latihan siswa pada siklus I nampak bahwa indikator yang ditetapkan belum mencapai target yang diharapkan, karena keberhasilan siswa secara klasikal adalah 40,7%, masih jauh dari target ketuntasan klasikal yaitu 70%, Dengan demikian nilai rata-rata kelas yang mencapai 60 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 40% menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media gambar pada siklus I yang dilakukan belum berhasil, jadi perlu dilakukan penelitian lagi pada siklus 2.

2) Hasil Skor latihan Individu Siswa Siklus II

Hasil tes siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media gambar Permainan Kartu Kata dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2
Hasil latihan individu siswa pada siklus II

No	Keberhasilan	Jumlah Siswa	Persentase (%)

1.	Tuntas	26	96,2 %
2.	Belum Tuntas	1	3.8 %
	Jumlah	27	100%

(sumber; olahan data hasil latihan siswa siklus II)

Berdasarkan data tabel 2 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas belajar mencapai 26 orang dan siswa yang belum tuntas belajar berjumlah 1 orang. Hasil latihan siswa tersebut pada siklus II sudah mencapai target yang diharapkan, karena keberhasilan siswa secara klasikal adalah 96,2%, berarti sudah mencapai dan melebihi target ketuntasan klasikal yaitu 70%. Hasil yang dicapai siswa melalui test akhir pembelajaran mencapai nilai rata-rata kelas 67 dan presentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak lebih dari 90%.

Atas dasar ketentuan tersebut dan melihat hasil yang diperoleh pada masing-masing siklus, maka pembelajaran membaca permulaan yang menggunakan media gambar yang dilaksanakan pada siklus 2 sudah berhasil sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikut.

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi membaca permulaan sudah bisa dikatakan berhasil. Hal tersebut terbukti nilai membaca permulaan siswa dari sebelum tindakan sampai pelaksanaan siklus 2 terus meningkat, dan nilai rata-rata kelas pun naik. Semula sebelum tindakan, nilai bahasa Indonesia dengan materi membaca permulaan rata-rata kelasnya hanya 60.

Mengajar dengan menggunakan media gambar ini mampu menumbuhkan siswa lebih mudah mengingat bentuk huruf, cara mengucapkan huruf, cara mengeja suku kata, dan cara membaca suatu kata, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam pelajaran membaca permulaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SDN 3 Selaraja dibandingkan dengan pembelajaran yang sebelum menggunakan media gambar. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata prestasi belajar siswa yang relatif lebih tinggi bila proses pembelajarannya menggunakan media gambar dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar. Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus tersebut di atas, ternyata hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya, artinya bahwa ternyata dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan siswa kelas I SDN 3 Selaraja kecamatan Warunggunung kabupaten Lebak. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media Kartu dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SDN 3 Selaraja Kecamatan Warunggunung Kabupaten Lebak

REFERENSI

Abdurahman. (1999). *Kesulitan Siswa Membaca Permulaan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. dkk., (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Djauzak A. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.* Jakarta: Depdikbud.

Hernawan A. H. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Arsyad,.A (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.

Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Djago T. (2006). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Djamarah, B. S. (2002). *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Hasan Wallinomo. 1991. *Pengajaran Membaca dan Menulis Kelas I, II di SD*. Jakarta: Dekdikbud.

Hamalik, O (2008). Kurikulum dan Pembelajaran.Jakarta: Bumi Aksara

Kunandar.2008. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Kustandi C., Sutjipto, B. (2013). Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.

Purwanto N. (1997, Mengembangkan Keterampilan Membaca, Bandung: Sinar Baru.

Robbins, S. P.2008. Perilaku Organisasi. Salemba Empat. Jakarta

Sadiman, A. S. dkk. (2012). Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.