

## Improvement of Current Reading Abilities Through Letter Card Games for Class 2<sup>nd</sup> SD Students

Nita Rusiana

SDN 02 Kebagusan  
nitarusianasd02@gmail.com

---

### Article History

accepted 14/11/2020

approved 21/11/2020

published 26/11/2020

---

### Abstract

*The purpose of this research is that students can read simple words and sentences fluently and accurately through letter card games. The research conducted was a Classroom Action Research (PTK) in three cycles. The stages of each cycle are planning, implementing, observing and reflecting. Each meeting is carried out a pre test and post test to determine the progress of students. In the first cycle, the students who completed after carrying out the post test were 73.3%. In cycle II students who completed after carrying out the post test were 90%. These results indicate that reading fluently through the letter card game can improve student learning outcomes, especially Indonesian language muple at SDN 02 Kebagusan.*

**Keywords:** Learning outcomes, letter card game.

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah agar peserta didik dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat melalui permainan kartu huruf. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak tiga siklus. Tahapan setiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setiap pertemuan dilakukan pre test dan post test untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Pada siklus I peserta didik yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 73,3%. Pada siklus II peserta didik yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa membaca lancar melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mupel Bahasa Indonesia di SDN 02 kebagusan.

**Kata kunci :** Hasil belajar, permainan kartu huruf.



## PENDAHULUAN

Kemampuan membaca lancar untuk Siswa kelas II SD Negeri 02 Kebagusan rendah. Rendahnya kemampuan membaca bagi siswa kelas II ini dimungkinkan karena adanya beberapa faktor antara lain diri siswa yang belajar, keluarga, dan faktor lingkungan. Harapan yang diinginkan dari penulis sebagai peneliti adalah yang semula siswa kurang dapat membaca lancar, pada ptk kelas 2 akhirnya dapat membaca lancar. Sehingga setelah penerapan model pembelajaran dengan permainan kartu huruf. Selain ketiga faktor yang telah dipaparkan tersebut yang meliputi diri sendiri, keluarga dan lingkungan siswa yang belajar, maka bisa dimungkinkan masih ada faktor yang lain yang membuat rendahnya kemampuan membaca secara lancar bagi siswa. Salah satu tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan seorang guru, didalam proses pembelajaran adalah melalui evaluasi.

Membaca dalam hal ini berupa proses berfikir yang di dalamnya terdiri dari berbagai aksi fikir yang bekerja secara terpadu mengarah pada satu tujuan yaitu memahami makna paparan yang tertulis secara keseluruhan Ibrahim Bafadal (2006:193). Menurut Tarigan (2008:7), membaca adalah suatu proses yang dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Membaca lancar adalah jenis membaca yang mengutamakan kecepatan tanpa meninggalkan pemahaman terhadap aspek bacaan. Kecepatan membaca bergantung pada bahan dan tujuan membaca serta penguasaan pembaca terhadap materi bacaan. Membaca lancar bertujuan agar dalam waktu yang relatif singkat bisa mendapatkan hasil yang sebanyak-banyaknya.

Conny R. Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Maimunah Hasan (2009: 65) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Azhar Arsyad (2005: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kata huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih.

## METODE

Pada penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 02 Kebagusan Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pematang, semester I Tahun Pelajaran 2020/2021, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 anak yang terdiri dari 11 anak putra dan 9 anak putri. Objek penelitian atau variabel penelitian dalam PTK ini adalah menggunakan Media permainan kartu huruf. pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 pada siklus 1 dilaksanakan Senin, 16 November 2020, dan siklus II dilaksanakan Senin, 23 November 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca melalui media permainan kartu huruf.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Lembar Observasi	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Aktivitas Guru	72,6%	91,6%	Meningkat
2	Aktivitas Anak	73,3%	90%	Meningkat
3	Kemampuan Membaca	50%	87,5%	Meningkat

Tabel 1. Rata-rata Skor Observasi aktivitas siswa dan guru

Pada siklus I diketahui bahwa Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 43 kemudian dikalikan 100 dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya prosentase aktivitas siswa mendapatkan skor 72,6. Dapat disimpulkan aktivitas siswa dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah skor minimal 75. Pada siklus II Hasil observasi siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I skor yang didapat 72.6%, sedangkan pada siklus II 91,6%. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya siklus II dapat dikategorikan baik karena sudah melebihi nilai minimum 75%.

## SIMPULAN

Penerapan media kartu huruf pada SDN 02 Kebagusan kelas II sangat baik, hal ini dapat dibuktikan ketika guru menjelaskan materi dengan intonasi jelas, menjelaskan aturan bermain serta memberi contoh cara bermain kartu huruf, anak menjadi paham dan mengerti sehingga kemampuan membaca anak dapat meningkat. Hal itu juga dapat dibuktikan dengan hasil penerapan aktivitas guru dalam siklus I yang menyatakan adanya peningkatan cukup signifikan dari 72% menjadi 91,6% pada siklus II. Dan hasil penerapan aktivitas siswa dalam siklus I 73,3% menjadi 90% pada siklus II.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rohman Gintings. 2009. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran* Bandung: Humaniora
- Ari Musodah, "peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf kata bergambar pada anak kelompok A RA ma'arif Karang tengah Kertanegara Purbalingga", dalam skripsi Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014.
- Arikunto Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press
- Aulia. 2011. *Mengajarkan Balita Anda Membaca* Yogyakarta: Intan Media
- Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Delfi Citra Utami, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung", dalam skripsi Universitas Lampung tahun 2017

E. Mulyasa. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset