

Improvement Of Current Reading Abilities Through Letter Card Games For Class 2nd SDN 02 Kebagusan

Nita Rusiana

SDN 02 Kebagusan
nitarusianasd02@gmail.com

Article History

accepted 14/11/2020

approved 21/11/2020

published 26/11

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 70,65%. In cycle II students who completed after carrying out the post test were 84,25%. 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 70,65 %. Pada siklus II peserta didik yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 84,25%. 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

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia. Dalam Standar isi, ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri atas menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dalam hal ini kemampuan membaca perlu dapat perhatian secara khusus dari guru. Adapun salah satu kemampuan membaca yang harus dikuasai peserta didik di kelas II sekolah dasar adalah kemampuan membaca lancar. Peserta didik kelas satu sekolah dasar diharap mampu membaca permulaan dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Namun berdasarkan pengalaman mengajar dan hasil observasi pada peserta didik kelas II SD Negeri 02Kebagusan Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pematangmasih masih banyak peserta didik yang mengalami masalah dalam membaca lancar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik dalam membaca masih banyak yang belum memperhatikan jeda dan lafal yang tepat, sehingga intonasi dalam membaca lancarpun masih belum tepat. Tentu saja hal ini sangat memprihatinkan mengingat peranan membaca sangat penting dalam proses belajar mengajar. dari 20 peserta didik, hanya 10 anak saja yang mempunyai kemampuan yang baik dalam membaca. 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.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD N 02 Kebagusan, peneliti akan menggunakan media kartu huruf, metode permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf.

METODE

Pada penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 02 Kebagusan. Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pematangmasih,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 variable 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

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan selama satu pertemuan, setiap pertemuan diadakan pre test untuk mengetahui perkembangan peserta didik selama pembelajaran. Siklus I membahas materi tentang hidup bersih dan sehat, berupa gambar-gambar kerja bakti membersihkan lingkungan. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media gambar berupa gambar kerja bakti membersihkan lingkungan.

Tabel 1. Rata-rata Skor kelancaran membaca melalui media kartu huruf

No	Kelancaran membaca	Total nilai	Rata-rata	Keterangan
	Siklus I	1.413	70,65%	

Berdasarkan tabel di atas, maka terjadi peningkatan antara pretest dan post test pada pertemuan I. Setiap individu mengalami peningkatan hasil belajar pada pertemuan 1. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan, pada pretes hanya terdapat 10 anak yang sudah tuntas, tetapi pada post test bertambah menjadi 17 anak yang sudah tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal 80 %, maka untuk siklus II ini didapatkan 84,25 %.

Tabel 2. Rata-rata Skor kelancaran membaca melalui media kartu huruf

No	Kelancaran membaca	Total nilai	Rata-rata	Keterangan
	Siklus II	1.685	84,25%	

Berdasarkan refleksi pada siklus II ini, bahwa melalui media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar. Masih terdapat siswa yang kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran.

Masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan, Guru kadang lupa untuk memberikan apresiasi setelah kegiatan pembelajaran, Meskipun pembelajaran tersebut telah disampaikan, namun masih banyak siswa yang lupa dengan beberapa huruf abjad. Penemuan-penemuan yang ada pada siklus I memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I kurang maksimal, sehingga peneliti melanjutkan pada siklus II dengan adanya siklus II diharapkan akan semakin meningkatnya kemampuan membaca lancar. Dari kekurangan pada siklus I guru dan peneliti berdiskusi mengenai hal yang akan diperbaiki untuk dilakukan pada siklus II. Hasil data yang diperoleh menunjukkan menunjukkan bahwa *kartu huruf* lebih efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar pada SDN 02 kebagusan, Berikut penjelasannya:

Perbedaan hasil peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui kartu huruf pada siklus I, siklus II. Dari dua siklus yang sudah dilaksanakan selama 2 pertemuan dapat dipastikan bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mupel Bahasa Indonesia Kelas I di SD Negeri 02 Kebagusan. Hal ini sesuai dengan konsep atau teori yang diungkap oleh Sadiman Arief S. (2003:21) media kartu huruf adalah sebuah media yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Pada siklus II peserta didik juga dapat memahami gambar tentang hidup bersih dan sehat. Sehingga anak kelas II SD Negeri 02 Kebagusan dapat memahami pelajaran Bahasa Indonesia yang dipadukan dengan menggunakan media kartu huruf.

Jadi media kartu huruf ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah anak.

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 pada siklus I yang menyatakan adanya peningkatan cukup signifikan dari 70,65% menjadi 84,25% pada siklus II.

karena media ini sangat cocok digunakan anak usia 7-8 tahun yaitu pembelajaran yang menyenangkan dengan membaca lancar melalui media kartu huruf. metode permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf.

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