

***An Effort To Improve Reading Skills Through Picture Card Game
Media For Grade 1 Students Of Elementary School 5 Banyumanis***

Mu'linatus Saadah

SD Negeri 5 Banyumanis
mulinatussaadah83@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

The role of the first grade teacher plays an important role in the field of teaching Indonesian, especially reading. Without having adequate reading skills from an early age, children will experience learning difficulties in the future. The ability to read is the main basis not only for the teaching of Indonesian language itself, but also for the teaching of other subjects. Teachers do not know the students thoroughly so that they cannot distinguish between students who are weak and students who are good at receiving learning. This research aims to (1) describe how flashcard games are used in grade 1 students at SD Negeri 5 Banyumanis, Donorojo District, Academic Year 2022/2023 and to improve the reading ability of Beginning Indonesian for Grade 1 elementary school students. This research is classroom Action Research (PTK) carried out in 2 cycles with 3 meetings per cycle with a total of 8 students. In pre-action, the percentage of student completion only reached 23%, after the action was implemented in cycle I, the percentage of student completion increased to 55%, in cycle II it increased to 77% so the researcher did not continue to cycle III.

Keywords: *Picture card games, reading ability, language*

Abstrak

Peran 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 dikemudian 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 profesional. Guru kurang mengenal siswa secara menyeluruh sehingga tidak bisa membedakan antara siswa yang lemah dengan siswa yang pandai dalam menerima pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan Permainan kartu bergambar (flashcard) pada siswa kelas 1 SD Negeri 5 Banyumanis Kecamatan Donorojo Tahun Ajaran 2022/2023 dan untuk meningkatkan kemampuan membaca Permulaan Bahasa Indonesia siswa kelas I SD. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan tiap siklusnya dengan jumlah siswa sebanyak 8 siswa. Pada pra tindakan persentase ketuntasan siswa baru mencapai 23%, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 55%, pada siklus II meningkat menjadi 77% sehingga peneliti tidak melanjutkan ke siklus III.

Kata Kunci: *Permainan kartu bergambar, kemampuan membaca, Bahasa Indonesia*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Lahirnya Undang-undang No. 20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah membawa dampak positif bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mencerminkan dengan diangkatkannya membaca, menulis dan berhitung sebagai kemampuan dasar berbahasa yang secara dini dan berkesinambungan menjadi perhatian dan kegiatan di sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dari kelas I.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Dilakukan 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 akan 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, sosial dan emosional.

Peran 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 dikemudian 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 profesional. Masih banyak 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 pembelajaran. 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 diterapkan di sekolah belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. 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 yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2006), 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 konsentrasi anak untuk memahami pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Permainan Kartu Bergambar pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 5 Banyumanis. Dengan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri 5 Banyumanis.

METODE

Jenis penelitian ini kualitatif. Subjek pada penelitian ini 8 anak kelas I yang mengalami lambat belajar. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas I SD Negeri 5 Banyumanis Kecamatan Donorojo, Kabupaten Jepara dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2022/2023 Tindakan siklus I dilaksanakan selama 1 minggu mulai tanggal 11 sampai 15 Januari 2023 Siklus 2 dilaksanakan dalam waktu 1 minggu mulai 8 Februari sampai dengan 12 Februari 2023. Data dikumpulkan dalam penelitian ini, meliputi data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Dalam penelitian ini, subyek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media buku cerita. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya kepada siswa tersebut diberikan perlakuan, yaitu media buku cerita. Setelah selesai, selanjutnya siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media buku cerita dalam kemampuan membaca siswa.

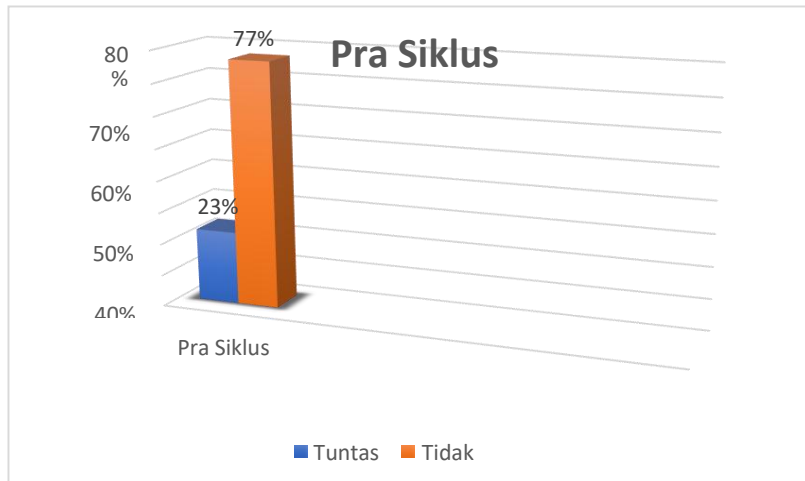
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data ketuntasan siswa pra siklus diperoleh dari pretes yang dilaksanakan pada 15 Nopember 2022 Data tersebut digunakan sebagai data awal menentukan keberhasilan. sebanyak 3 (23%) sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 5 (77%) belum tuntas atau belum mencapai KKM. Rata-rata skor sebesar 60,41. Berdasarkan hasil tes tersebut maka perlu diadakan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan di atas. Adapun data awal sebelum tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus

Persentas				Rata-rata skor
e				
Tuntas KKM		Belum Tuntas KKM		
3	23%	5	77%	60,41

Berdasarkan tabel di atas dapat dijabarkan sebagai berikut, dari 8 siswa, Hasil yang diperoleh dari pretes adalah sebanyak 3 siswa yang lulus dengan persentase (23%) dari 8 siswa, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan memahami operasi hitung penjumlahan dan pengurangan gambar bulat siswa masih rendah. Untuk memperjelas hasil persentase pra siklus dapat dilihat dari gambar diagram berikut:



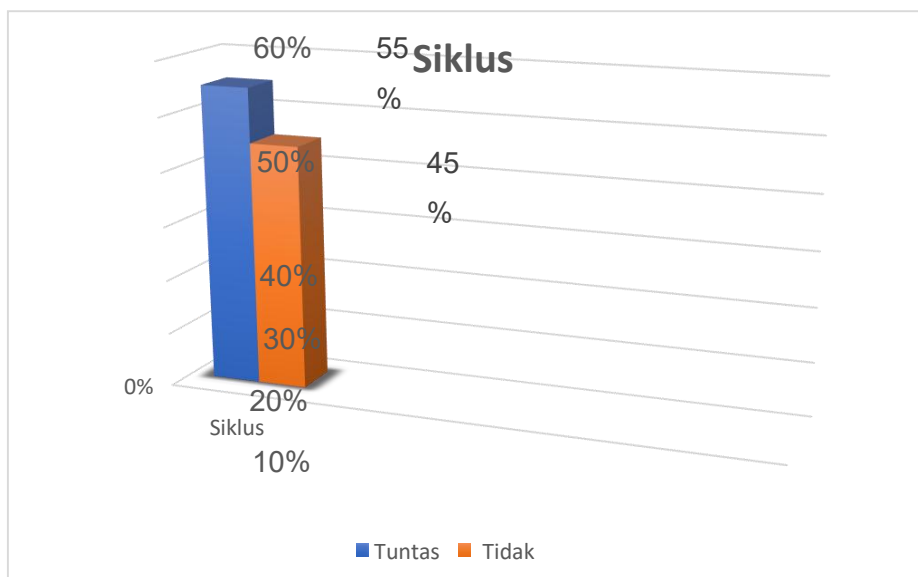
Gambar 1. Persentase Pra Siklus Operasi Hitung gambar Bulat Negatif

Dari pengerjaan soal evaluasi diperoleh nilai siklus I. adapun rincian dari nilai-nilai tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Pencapaian KKM Siswa Siklus I

Tuntas KKM		Belum Tuntas KKM		Rata-Rata Skor
3	55%	5	45%	74,73

Berdasarkan tabel di atas dapat dijabarkan sebagai berikut, dari 8 siswa sebanyak 3 (55%) sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 5 (45%) belum tuntas mencapai KKM. Rata-rata skor sebesar 74,73. Untuk memperjelas pemaparan tabel tersebut, dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 2. Diagram Persentase Pencapaian Kemampuan Membaca Siklus I

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa antara nilai siswa pra siklus

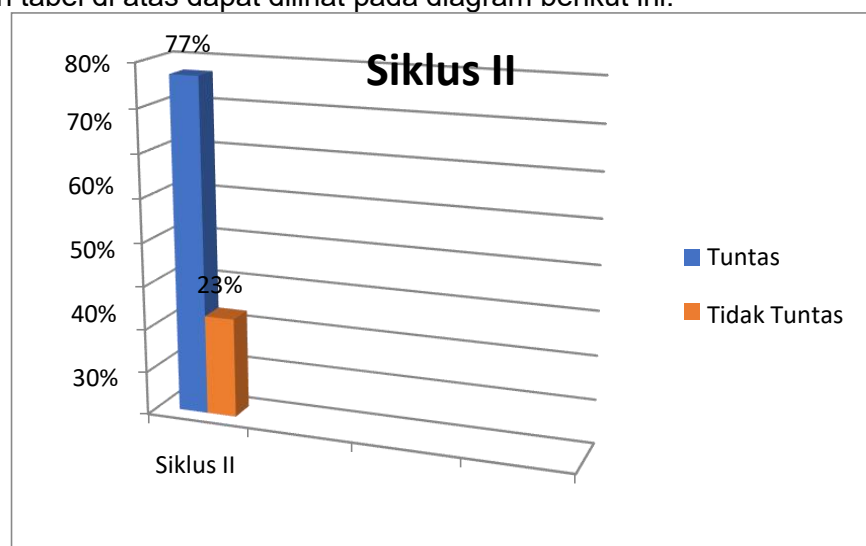
yang belum dikenai tindakan dengan siklus I dengan yang sudah dikenai tindakan mengalami kenaikan. Persentase ketuntasan siswa yang sudah mencapai KKM dari seluruh siswa juga mengalami kenaikan, pada pra siklus 23% dan pada siklus I meningkat menjadi 55%. Sehubungan dengan yang ditetapkan sebagai kriteria keberhasilan penelitian adalah bahwa siswa tuntas adalah 65% maka perlu dilanjutkan ke siklus II. Mengingat hasil analisis siklus I, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan membaca suku kata/ kata dengan lafal yang tepat, maka rencana penelitian pada siklus 2 ini adalah peneliti menggunakan media gambar dan kartu suku kata.

Dari penjelasan pengerjaan soal evaluasi diperoleh nilai siklus II, seperti pada tabel berikut ini

Tabel 3. Persentase Pencapaian KKM Siswa Siklus II

Persentase				Rata-Rata Skor
Tuntas		Belum Tuntas		
6	77%	2	23%	80,70

Berdasarkan tabel di atas dapat dijabarkan sebagai berikut, dari 8 siswa sebanyak 6 (77%) sudah tuntas atau mencapai KKM. Terdapat sebanyak 2 (23%) belum tuntas atau belum mencapai KKM, dan rata-rata skor sebanyak 80,70. Untuk memperjelas pemaparan tabel di atas dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 3. Diagram Persentase Kemampuan Membaca Siklus II

Tabel 4. Hasil Persentase Ketuntasan

Persentase Ketuntasan							
Siklus I				Siklus II			
Tuntas		Belum Tuntas		Tuntas		Belum Tuntas	
3	55%	5	45%	6	77%	2	23%

Dengan menggunakan media kartu gambar selama 2 siklus telah menunjukkan peningkatan hasil belajarkemampuan Membaca siswa kelas I SDN 5 Banyumanis Ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan membaca dalam pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Bahasa merupakan media yang digunakan manusia untuk mengenal dirinya, penciptanya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral agama. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat kompetensi yaitu berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa membaca merupakan suatu keterampilan yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah dasar terutama kelas rendah, bahkan banyak sekolah dasar yang menggunakan tes membaca sebagai syarat untuk diterima di sekolah tersebut. Hal itu memaksa sekolah pada jenjang pra sekolah dasar diberikan materi tentang membaca. Pada anak di sekolah dasar (SD) khususnya, harus menguasai keterampilan dalam membaca, agar mereka mampu mengikuti proses kegiatan belajar selanjutnya (Taufan et al., 2020). Artinya dari jenjang pendidikan usia dini hingga sekolah dasar, anak perlu dioptimalkan kemampuannya termasuk dalam membaca permulaan. Kompetensi literasi dapat ditingkatkan secara bertahap sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Pengembangan kompetensi sesuai dengan usia dan karakter akan menjadikan siswa menikmati proses berliterasi sehingga secara psikologis akan mendukung perkembangan kompetensi yang lain (Raia, 2018; Sanders, Molgaard, & Shigemasa, 2019).

Buku cerita yang disertai dengan gambar dan warna akan menarik minat siswa untuk mau membaca. Penelitian pembelajaran tentang kemampuan membaca melalui media buku cerita telah banyak dilakukan oleh para peneliti. Salah satunya penelitian dilakukan oleh (Ayu, 2017) yang berjudul "Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Melalui Media Buku Cerita Bergambar Pada Anak Kelompok B Tk Pamardisiwi Madureso, Temanggung". Dari penelitian tersebut, didapatkan hasil bahwa ada pengaruh signifikan media buku cerita bergambar terhadap minat membaca permulaan pada anak kelompok TK B. Penerapan media buku cerita pada anak kelompok TK B dapat meningkatkan minat membaca permulaan. Penelitian dari (Setiani, 2019) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II Sd Negeri 84 Kota Bengkulu" menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dari uraian di atas terlihat bahwa keberadaan cerita dan gambar-gambar yang menarik membuat siswa tertarik untuk melihat, kemudian berusaha untuk memahami isi pesan dari dan gambar yang kemudian berusaha memahami informasi dari simbol tulisan yang mendorong mereka untuk "dapat" membaca.

Dengan demikian pembelajaran membaca dengan buku cerita efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini dimungkinkan karena pada saat membaca buku cerita anak-anak sangat termotivasi, karena buku cerita merupakan kegemaran pada umumnya siswa. Sehingga ketika materi pelajaran diubah dalam bentuk cerita sangat menarik perhatian siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, Nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar adalah 80,70, sedangkan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar adalah 74,73. 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 SD Negeri 5 Banyumanis Kecamatan Donorojo

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Abu Ahmadi Dan Widodo Supriyono. (2013). *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru
- AH. Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta:Kaukaban Dipantara
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Chasanah, F. U., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3644-3650.
- Lerner. 2014. *Meningkatkan Efektivitas Mengajar*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Mahardhani, A. J., Prayitno, H. J., Huda, M., Fauziati, E., Aisah, N., & Prasetyo, A. D. (2021). Pemberdayaan Siswa SD dalam Literasi Membaca melalui Media Bergambar di Magetan. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 11-22.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589-5597.
- Sardiman . 2012 . *Interksi Motivasi & Belajar Mengajar* . Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Suyanto, Wardan., dan dkk. (2014). *Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 125-143.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/viewFile/2540/2098>. (Diakses tanggal 28 November 2021).
- Suyono dan Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winarno, Budi. 2014. *Kebijakan Publik (Teori, Proses dan Studi Kasus)*. Jakarta: Centre Of Academic Publishing Service (CAPS)
- Wardani, dkk. 2016. *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Universitas Trunojoyo*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol 2 No 1 Maret 2016.