

Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Permainan Kartu Bergambar pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 004 Pulau Bangkinang Kabupaten Kampar

Yus Ermatati

Program Studi Profesi Pendidikan Guru, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

e-mail: yusermatati52@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswa siswa kelas I SD Negeri 004 Pulau Bangkinang tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini ada dua siklus yaitu siklus I dan siklus II Penelitian Untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan media pembelajaran kartu bergambar pada siswa kelas 1 SD Negeri 004 Pulau Bangkinang Kabupaten Kampar. Berdasarkan hasil ditunjukkan dengan nilai rerata hasil observasi terhadap aktivitas. 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. Nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar adalah 78.67, sedangkan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar adalah 72.07. 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 004 Pulau Kecamatan Bangkinang.

Kata kunci: *Kemampuan Membaca, Media Kartu Bergambar, Meningkatkan Kemampuan Membaca*

Abstract

This research is Classroom Action research. The population in this research is all students in class I of SD Negeri 004 Bangkinang Island for the 2022/2023 academic year. There are two cycles in this research, namely cycle I and cycle II. Research to improve reading skills through the use of picture card learning media in class 1 students of State Elementary Schools. 004 Bangkinang Island, Kampar Regency. Based on the results, it is shown by the average value of the observation results on activities. This can be seen from the average student learning achievement which is relatively higher if the learning process uses image media compared to the average score of students whose learning before using image media. The average score of students whose learning uses image media is 78.67, while the average score of students whose learning before using image media is 72.07. Thus, based on classroom action research using the 2 cycles mentioned above, it turns out that the hypothesis formulated has been proven to be true, meaning that it turns out that by implementing learning using image media, it can overcome the difficulties in learning to read at the beginning of class I of SD Negeri 004 Pulau Bangkinang District.

Keywords: *Reading Ability, Picture Card Media, Improving Reading Ability*

PENDAHULUAN

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.

Pada hakikatnya 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.

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 diatas, 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 004 Pulau Bangkinang. 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 004 Pulau Bangkinang?

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang berkolaborasi dengan teman sejawat. Penelitian ini dikembangkan secara Bersama-sama oleh peneliti dan kolaborator untuk menentukan kebijakan dan Pembangunan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus.

Variabel penelitian terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah Teknik media kartu kata dan variabel terikat adalah membaca kata.

Subjek pada penelitian ini 15 orang anak kelas I yang mengalami lambat belajar. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas I SD Negeri 004 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar yang dilaksanakan pada tahun Pelajaran 2023/2024.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, tes kemampuan membaca permulaan, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adanya peningkatan kemampuan membaca khususnya pada pengenalan huruf menggunakan media kartu bergambar. Media kartu gambar ini membawa dampak positif dalam usaha meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang selama ini kurang menyenangkan. Dengan menggunakan media kartu bergambar, siswa dapat dengan mudah dan cepat dalam menemukan jawaban karena mereka membaca dengan memasang kartu bergambar yang sudah disediakan oleh guru.

Penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kelas, dari siswa yang tadinya pendiam dan pemalu menjadi lebih berani karena mereka bisa menunjukan cara menyelesaikan soal dengan menggunakan media kartu gambar secara cepat dan mudah. Hal ini sependapat dengan Sri Subarinah (2006:49) yang mengatakan bahwa Kartu Gambar adalah alat yang digunakan sebagai pembawa informasi dan pemberi pesan kepada penerima pesan yang berbentuk persegi panjang yang terbuat dari potongan kertas yang berukuran 4 cm x 6 cm (atau lainnya yang penting kongruen) dan dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan

gambar pada masing-masing kartu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) media adalah alat atau sarana untuk pembawa informasi dari pemberi pesan ke penerima pesan. Informasi di sini berarti materi pelajaran, pemberi pesan adalah guru dan penerima pesan adalah siswa. Dengan menggunakan media kartu gambar selama 2 siklus telah menunjukkan peningkatan hasil belajar kemampuan Membaca siswa kelas I SDN 004 Pulau Bangkinang. Ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan membaca dalam pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Hal di atas dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan membaca siswa yang sudah mencapai KKM ≥ 61 . Dari 15 jumlah siswa kelas I selama penelitian semua hadir. Persentase ketuntasan pada pra siklus yaitu 26.9%, siklus I yaitu 60% dan siklus II 93% siswa mencapai KKM.

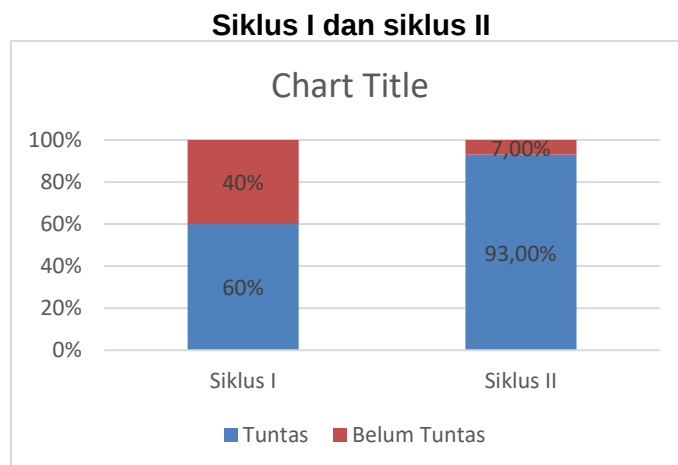
Berdasarkan observasi pada keaktifan siswa masih kurang, hal ini dikarenakan sebagian besar proses pembelajaran masih dikuasai oleh guru dan guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang ada. Setelah dilakukan tindakan hasilnya mulai terlihat ada peningkatan. Pada siklus I keaktifan siswa mulai terlihat, meskipun yang aktif sebagian besar siswa yang mempunyai keberanian, namun pada siklus II guru merencanakan untuk mengaktifkan siswa yang belum berani, dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan pendapat, agar siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan kepercayaan diri pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas I SD Negeri 004 Pulau Bangkinang.

Table 1. Persentase Ketuntasan

Siklus I				Siklus II			
Tuntas		Belum Tuntas		Tuntas		Belum Tuntas	
9	60%	6	40%	14	93%	1	7%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I hal ini dapat dibuktikan pada persentase ketuntasan siklus I meningkat menjadi 37%, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan meningkat menjadi 93%. Untuk memperjelas tabel di atas dapat dilihat dalam diagram berikut :



Gambar 2. Diagram Peningkatan Persentase Kemampuan Membaca Mencapai KKM Siklus I dan Siklus II

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri 004 Pulau Bangkinang 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. Nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar adalah 78.67, sedangkan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar adalah 72.07. 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 004 Pulau Kecamatan Bangkinang. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media gambar dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri 004 Pulau Bangkinang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya tugas ini, antara lain:

1. RINA FARBRINA, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 004 Pulau Bangkinang Kabupaten Kabupaten Kampar yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan karya ilmiah ini.
2. Segenap Rekan Guru dan staff Tenaga Kependidikan di SD Negeri 004 Pulau Bangkinang Kabupaten Kampar
3. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun materil.
4. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (n.d.). Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cipta. Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.
- Depdiknas. (2000). *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*.
- Djamarah, B. S. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djauzak, A. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah*.
- H. Abu Ahmadi, W. S. (n.d.). *Psikologi belajar*.
- Hariyanto, S. d. (2012). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hernawan, A. H. (n.d.). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran di SD*.
- Lerner. (2014). *Meningkatkan Efektivitas Mengajar*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sanaky, H. A. (2011). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sardiman. (2012). *Interaksi Motivasi & Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sumadi, S. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutiati, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui. *MENDIDIK*, 6, 9. Retrieved from <http://jm>
- Suyanto, W. d. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *jurnal pendidikan vokasi*, 125-143. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/viewFile/2540/2098>
- Tarigan, D. (2006). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah*.
- W.J.S, P. (1986). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wallinomo, H. (1991). *Pengajaran Membaca dan Menulis Kelas I*.
- Wardani, d. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1.
- Winarno, B. (2014). *Kebijakan Publik(Teori, Proses dan Studi Kasus)*. Jakarta: Centre Of Academic Publishing Service (CAPS).
- Winkel, W. (1983). *Pisikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: gramed.