E-ISSN: 3031-8629
Halaman 379-386
Volume 1 Nomor 1 Tahun 2024

Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Permainan Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 015 Ketaping Jaya

Linda Wanis[1]
SDN 015 Ketaping jaya, Kec. Inuman, Kab. Kuantan Singingi, Riau
e-mail: lindawanis8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan Permainan kartu bergambar (flashcard) pada siswa kelas 1 SD Negeri 015 Ketaping Jaya Kecamatan Inuman 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 31 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.

Abstract

This research aims to describe how flashcard games are used in grade 1 students at SD Negeri 015 Ketaping Jaya, Inuman District for the 2022/2023 academic year and to improve the reading ability of Beginning Indonesian for grade I elementary school

students. This research is Classroom Action Research (PTK) carried out in 2 cycles with 3 meetings per cycle with a total of 31 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, Indonesian.

LATAR BELAKANG

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 imaginatif 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. Dengan mempertimbangkan 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 kemampuan 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 antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, 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. 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 saya 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 disekolah 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 dikemukanan 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.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research)* yang berkolaborasi dengan teman sejawat. Suharsimi Arikunto (2006 : 60) yang mneyebutkan 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukan bahwa 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 memasangkan 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 6cm (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 serana untuk pembawa informasi dari pemberi pesan kepenerima 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 menunjukan peningkatan hasil belajar kemampuan Membaca siswa kelas I SDN 015 Ketaping Jaya.

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 ≥65. Dari 31 jumlah siswa kelas I selama penelitian semua hadir. Persentase ketuntasan pada pra siklus yaitu 23%, siklus I yaitu 55% dan siklus II 77% 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 SDN 015 Ketaping Jaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri 015 Ketaping Jaya Inuman 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 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 015 Ketaping Jaya Kecamatan Inuman. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media gambar dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri 015 Ketaping Jaya.

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

Alice, Crow. Dan Lester D, Crow. (1992). *Educational Psychology. New Jersey: Littlefeld Adams and Co*.

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

Cipta. Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2).* Jakarta: PT Bumi Aksara.

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

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