PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA PERMAINAN MEJA GAMBAR PADA SISWA KELAS 1B SD NEGERI KELAYAN 9

Iis Komariah[1], Patra Aghtiar Rakhman[2], Nana Hendra Cipta[3], Jumadi[4], Dwi Wahyu Candra Dewi[5]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, [4,5]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lambung Mangkurat
2227210034@untirta.ac.id

ABSTRACT

This research aims to improve initial reading skills in class 1B students at SD Negeri Kelayan 9 through the media of picture table games. This research is a classroom action research with the subject of class 1B student at SD Negeri Kelayan 9, totaling 25 student. The instrument used are observastion sheets, performance test questions, and reading assessment sheets. The data obtained was analyzed using descriptive teachnique. The result of the research show that the picture table game media can improve the initial reading skills of class 1B students at SD Negeri Kelayan 9. The improvement in intial reading skills can be seen from the result of the research conducted, namely: in cycle I the average score was 75,16 or the number of students who completes totaling 14 (56%) increased to 76,44 wuth the number of students who completed 17 (68%). Then in cycle II number of students who completed it was 20 (80%) with the average scrore increasing to 79,32.

Keywords: Skills, beginning reading, media, game, picture table

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1B SD Negeri Klayan 9 melalui media permainan meja gambar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek peserta didik kelas 1B SD Negeri Klayan 9 yang berjumlah 25 peserta didik. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu soal tes unjuk kerja, lembar pengamatan, dan lembar penilaian membaca. Data yang diperoleh dianalisi dengan dengan Teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukan bahwa media permainan kartu gambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1B SD Negeri Kelayan 9. Peningkatan keterampilan membaca permulaan dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan, yaitu: pada siklus I rata-rata nilai 75,16 atau jumlah siswa yang tuntas berjumlah 14 (56%) mengalami peningkatan menjadi 76,44 dengan jumlah siswa yang tuntas 17 (68%). Kemudian siklus II jumlah siswa yang tuntas yaitu 20 (80%) dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 79,32.

Kata Kunci: Keterampilan, membaca permulaan, media, permainan, meja gambar

A. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang. Dengan kemampuan berbahasa seseorang dapat berkomunikasi dengan mudah untuk mendapatkan atau menerima

informasi dari berbagai sumber. Kemampuan berbahasa harus ditingkatkan melalui pembelajaran Bahasa yang diajarkan sedari Pendidikan dasar hingga Perguruan tinggi.

Pada Pendidikan dasar pembelajaran Bahasa mempunyai pengaruh besar dalam meningkatkan kemampuan siswa menguasai semua bidang studi karena kemampuan ini merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Menurut permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi SD/MI menyebutkan bahwa Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosioanal peserta didik serta menjadi penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang.

Dalam pembelajaran Bahasa terdapat beberapa macam keterampilan yang harus dikuasai siswa sekolah dasar. Tarigan (2005: 1) keterampilan berbahasa (language arts, language skills) mencakup empat macam, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), dan keterampilan menulis (writing skills). Harianto (2020: 2) membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk didalamnya Pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

Keterampilan membaca pada tingkat sekolah dasar dibagi menjadi 2, yaitu membaca permulaan pada kelas 1, 2, 3 dan membaca tingkat lanjut pada kelas 4, 5, dan 6. Kemampuan membaca permulaan adalah keterampilan membaca pertama yang akan dilewari oleh anak Ketika mereka belajat mengenali huruf dan merangkainya menjadi kata, kemudian menjadi kalimat. Dalam hal membaca permulaan, tujuan utama pembelajarannya yaitu membatu peserta didik melek huruf. Artinya, siswa harus mampu mengenal huruf, mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menggorganisasikan hururf menjadi suku kata, kata, dan kalimat (Yuliana, 2017). Membaca permulaan ini diawali dengan pengenalan huruf vokal dan konsonan. Saat peserta didik mengenali huruf vokal dan

konsonan, mereka belajar Menyusun huruf-huruf tersebut menjadi suku kata. Suku kata yang diperkenalkan kemudian disusun menjadi kata dan kalimat sederhana. Kemudian merujuk pada jurnal yang ditulis oleh Suriani (2016:63) Berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi Bahasa Indonesia tahun 2004, Standar kompetensi mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan, siswa dituntuk untuk mampu membaca huruf, suku kata, dan kalimat.

Namun kenyataan dilapangan setelah melakukan observasi dan wawancara dari hasil pengamatan pembelajaran peserta didik kelas 1B SD Negeri kelayan 9 yang dilakukan pada Selasa, 19 September 2023. Peserta didik di kelas tersebut masih terkendala dalam membaca permulaan. Keterampilan membaca permulaan belum optimal, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca permulaan seperti kesulitan menyusun kata menjadi kalimat sederhana, kesulitan membaca kata demi kata, bahkan peserta didik ada yang belum mengenali huruf vokal dan konsonan. Penyebab utama dari masalah yang ditemukan yaitu kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran sehingga menyebabkan kurang fokus, peserta didik merasa pembelajaran membaca merupakan pembelajaran yang sulit dan membosanya, pembelajaran yang dilakukan guru hanya dengan buku teks yang kurang interaktif.

Upaya yang dilakukan guru untuk mengtasi masalah yang terjadi yaitu dengan memberikan intruksi kepada peserta didik agar terus berlatih membaca. Upaya yang dilakukan guru tidak keliru, namun peserta didik kelas 1B SD Negeri Kelayan 9 kurang termotivasi dengan perintah yang diberikan oleh guru. Guru menyebutkan bahwa masih ada peserta didik yang mengelami kesulitan dalam membaca permulaan. Kemudian penyebab terhambatnya kemampuan membaca anak disebabkan oleh tidak fokusnya peserta didik dalam pembelajaran membaca.

Oleh karena itu peneliti berusaha untuk melakukan terobosan terbaru dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih konkret dan menyenangkan untuk memfokuskan peserta didik saat pembelajaran. karena menurut Jean Piaget anak usia 7-10 masuk pada tahap perkembangan opersional konkret

yang menurut KBBI sendiri konkret berarti nyata; benar-benar ada (dapat dilihat, berwujud, diraba, dan sebagainya. Jadi media pembelajaran idealnya menggunakan media yang nyata sehingga anak tidak lagi menerka-nerka.

Media pembelajaran sendiri menurut Steffi Adam (dalam Tafanao, 2018:105) adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehinnga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran menurut Ummah (2021:3) dengan merujuk pada KBBI media pembelajaran dpata diartikan dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. media sebagai alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, poster, film, dan spanduk. Arti lain media yaitu perantara dan penghubung. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, maka media mempunyai peranan penting dalam pemrosesan informasi agar tercipta pengetahuan baru bagi siswa yaitu sebagai sarana atau perantara komunikasi anatara guru dengan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat (sarana) dalam bentuk visual, audio, maupun audiovisual yang dapat berguna untuk mendorong terjadinya proses belajar melalui kegiatan menangkap, memproses, dan Menyusun Kembali informasi (pesan) yang disampaikan.

Selanjutnya mengenai permainan. Permainan adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas untuk bersenang-senang. Apapun kegiatanya, selama terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan, maka bisa disebut dengan permainan (Fadilah, 2019: 6). Pendapat lain yang dikemukakan oleh Schaller & Narzarus (Dalam sistiarini, 2021:) permainan adalah suatu kesibukan yang rekreatif, yang berlawanan dengan kerja serta keseriusan hidup. Pada teori ini biasanya orang dewasa menncara kegiatan *refreshing* untuk menghilangkan rasa Lelah setelah bekerja atau melakukan kegiatan-kegiatan tertentu. Permaianan edukasi adalah permaianan yang dirancang untuk Pendidikan dengan cara menyisipkan pembelajaran tertentu pada permaianan tertentu sehingga pemain tidak tertekan dengan belajar terlalu serius. Permaianan edukasi adalah

permaianan yang khusus dirancang untuk mengajarkan pemain suatu pembelaran tertentu, pengembangan konsep, dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkanya (Diharjo, dkk. 2020: 25). Dari pemaparan yang telah disebutkan, dapat disimpulkan permainan adalah adalah sebuah kegiatan yang menyenangkan untuk anak yang mana permainan tersebut dapat dirancang menjadi permainan edukasi untuk mengajarkan suatu materi tertentu pada anak dengan cara yang menyenangkan.

Permainan meja gambar adalah sebuah media pembelajaran yang mengadopsi permaianan ular tangga sebagai teknik permainanya. Dalam meja gambar terdapat gambar-gambar serta tulisan yang disusun dalam bentuk persegi menyerupai bentuk kotak dalam permainan ular tangga. Penyusunan kotak terdapat beberapa gambar, kata, kalimat, dan bom sebagai bahan pembelajaran. Bahan-bahan pembelajaran tersebut ditempel pada medium meja lipat anak yang dapat dibawa dengan mudah dan praktis. Karena media pembelajaran ini mengadopsi permainan ular tangga, maka disediakan sebuah dadu untuk memandu jalanya permainan. Adapun bentuk dadu sama persis dengan dadu pada umumnya yang melambangkan angka 1, 3, 5, dan seterusnya.

Media permainan meja gambar dirasa sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hal tersebut dikarenakan melalui media permainan meja gambar peserta didik akan lebih memahami apa yang ia baca karena tersedia objek nyata yang mempermudahnya untuk membangun kemampuan berpikir. Kemudian, penggunaan media permaianan media meja gambar dapat membuat pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta melalui permainan meja gambar dapat memotivasi peserta didik melakukan pembelajaran membaca permulaan karena memang usia anak sekolah dasar masih termasuk kedalam usia bermain, sehingga pembelajaran dengan media permainan dapat memaksimalkan pembelajran dengan tidak menimbulkan rasa bosan atau jenuh. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media

permainan meja gambar sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya dan mendukung peneliti untuk melaukan penelitian adalah oleh Trimono dan Taufi Helmi dalam jurnal Voleme 3, No 2, tahun 2020 dengan judul "Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media kartu bergambar di RA Muttaqien Pekan Baru" hasil penelitian menjelaskan bahwa hasil penelitian membaca permulaan pada anak usia dini secara signi yang semula hanya 3 anak saja yang mampu membaca perkata dengan penggunaan media kartu bergambar menjadi 14 anak yang mengalami peningkatan kemampuan dalam membaca perkata dari 15 anak di RA Muttaqien. Kemudian jurnal yang ditulis oleh Ifada Khoirun Nisa, Choirul Huda, Joko Susanto Vol. 12 No. 1 tahun 2021 dengan judul "Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Malalui Media Flascard Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD 1 Banget Tahun Ajaran 2020/2021" dengan hasil menunjukan penggunaan media flashcard dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik dehgan peningkatan hasil keterampilan membaca pemahaman pada siklus 1 sebesar 68,10 pada siklus II sebesar 74,10 dan pada siklus III 86,70. Selanjutnya penelitian yang dilakukan leh Dede Wiwin Rahmadini, Effy Mulyasari, Eva Riyanti Vol. 09 No. 02, tahun 2023 dengan judul "Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SDN 096 Sarijadi Selatan Kecamatan Sukajadi Kota Bandung" berdasarkan hasil analisi dara diketahui bahwa penggunaan media kartu gamvar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2B SDN 096 Sarijadi Selatan Kota Bandung. Debgan nilai rata-rata kelas pada siklus I 60,4 dan meningkat menjadi 75, 6 pada siklus II. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media kartu gambar dalam pembelajaran memiliki dampak yang cukup besar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2B SDN 096 Sarijadi Selatan

Berdasarkan latar belakang yang disajikan, peneliti membatasi masalah dalam peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui media permainan meja

gambar. Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media permainan meja gambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1B SD Negeri Kelayan 9. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai implementasi penggunaan media permainan meja gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1B SD Negeri Kelayan 9. Dengan penelitian ini harapannya dapat memberikan sumbangsih terhadap pendidikan khususnya Pendidikan Sekolah Dasar dan dapat menjadi acuan serta referensi untuk guru dan calon guru dalam pemanfaat media permainan meja bergambar sebagai Upaya peningkatan keterampilan membaca permulaan di kelas rendah.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan, penelitian menggunakan pendekatan tindakan kelas yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart dengan mengkaji dan merefleksi kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 1B SD Negeri Kelayan 9 dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 9 siswa Perempuan. Pelaksannan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, dari bulan September hingga oktober 2023.

Penelitian tindakan kelas yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari 4 tahap, yaitu; tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus dan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengguanakan Teknik tes dan non-tes. Teknik tes dilakukan dengan mengukur keterampilan membaca permulaan peserta didik. Sedangkan Teknik non-tes dilakukan dengan observasi dan dokumentasi.

Pada analisis data dilakukan perbandingan anatara siklus I dan siklus II. Analisis data menggunakan deskriptif komperatif, yaitu dengan mendeskripsikan kondisi lapangan yang dapat dilihat berdasarkan penelitian yang dihasilkan. Tujuan dari analisis data adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan media permainan meja gambar. Settelah data diperoleh, dilakukan perbandingan tinjauan pustaka sebagai tolak ukur penelitian. Indikator

keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas pada penelitian ini yaitu dengan adanya peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media permainan meja gambar pada siswa kelas 1B SD Negeri Kelayan 9.

Perencanaan

Setiap sesuatu perlu ada perencanaan agar pelaksaanya terarah dan lebih efisien. Perencaan penelitian dimulai dengan merumuskan masalah yang ada di kelas 1B SD Negeri Kelayan 9, dan masalah yang ditemukan yaitu didapati pada kelas 1B SD Negeri Kelayan 9 dalam keterampilan membaca belum optimal dan pembelajaran kurang interakrif. Selanjutnya mendesain pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik dengan model, metode dan penggunaan media meja gambar. Menyiapkan bahan ajar yang sesuai dan perangkat evaluasi untuk mengukur pembelajaran yang dilakukan.

Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi dari rancangan yang sudah disusun sebelumya. Tindakan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan permainan meja gambar sebagai media pembelajaran membaca permulaan yang dilakukan oleh peserta didik.

Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan mengamatan kelas dengan mengamati suasana kelas, meneliti, dan mencatat dengan lembar observasi yang disesuaikan dengan aspek-aspek keterampilan membaca permulaan. Pelaksaanaan observasi dilakukan saat peserta didik melakukan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media permainan meja bergambar.

Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan dan hasil yang diperoleh. Data hasil penelitian setiap siklusnya dianalisis untuk melihat kesesuain terhadap apa yang direncakan dan yang dihasilkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari keterampilan membaca permulaan dengan penggunaan media permainan meja gambar pada siswa kelas 1B SD Negeri Kelayan 9 dapat dilihat dengan hasil sebagai berikut:

Siklus 1

Penelitian menganai penggunaan media permainan meja gambar dilakukan di SD Negeri Kelayan 9. Pelaksanaan siklus 1 dilakukan dengan 2 pertemuan, yakni pada tanggal 25 September 2023 dan 2 oktober 2023. Pengambilan data pada siklus dilaksanakan pada 2 oktober 2023.

Hasil dari penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Dalam observasi tersebut ditemukan hasil proses pembelajara dalam bentuk kualitatif belum mencapai KKM dan juga ketuntasan secara klasikal yaitu 75%. Berdasarkan dari data awal hanya 14 siswa (56%) dari 25 siswa yang memperoleh ketuntasan minimal dalam pembelajaran membaca permulaan. Selanjutnya proses pembelajaran yang dilakukan dikelas kurang interaktif, peserta didik kurang aktif dan pembelajaran monoton.

Dengan permasalahan yang ada, untuk mengatasi hal tersebut selanjutnya peneliti melakukan upaya untuk peningkatan ketrampilan membaca permulaan dengan media permnainan meja gambar pada siswa kelas 1B SD Negeri Kelayan 9. Pada setiap akhir pertemuan akan dilakukan evaluasi pembelajaran membaca permulaan dengan media permainan meja gambar.

Secara keseluruhan nilai perkembangan siswa dari data awal setelah dilaksanakan siklus I dapat ditampilkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel Nilai perkembangan peserta didik dari data awal dan siklus I

Aspek	Data Awal	Siklus I
Rata-rata Nilai	74,68%	76,44%
Jumlah oeserta didik tuntas	14	17
Jumlah peserta didik belum tuntas	11	8
Presentase ketuntasan	56%	68%
Presentase yang belum tuntas (%)	44%	36%

Berdasarkan yang disajikan, hasil tersebut menunjukan presentase nilai keterampilan membaca permulaan pada siklus I sebesar 68% meningkat pada data awal yaitu 56%. Namun, peningkatan hasil dari keterampilan membaca dengan media permainan meja gambar belum mencapai ketentuan ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu 75% untuk dilakukan perbaikan pada kegiatan siklus II selanjutnya.

Siklus II

Implementasi dari siklus II hampir sama dengan siklus I, akan tetapi pada siklus II ini peneliti telah melakukan refleksi dan perbaikan seperti menggunakan meja gambar yang lebih bervariasi agar peserta didik lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran membaca permulaan, melakukan pemisahan kata menjadi suku kata sehingga peserta didik lebih mudah untuk menggabungkan kata menjadi kata dan lebih mudah untuk mengatur intonasi, lafal, kejelasan, dan kelancaran dalam memahami kata yang sudah tersedia dalam permaianan meja gambar yang disediakan. Selain itu, permainan dilakukan dengan lebih interaktif lagi. Pada siklus II ini permainan dilakukan secara berkelompok dengan anggota 5 orang setiap kelompok dengan mempertimbangkan kemampuan peserta didik jadi terjadi kelompok yang heterogen. Kelompok nantinya akan bermain dengan aturan yang disamakan dengan peraturan permainan ular tangga dengan melempar dadu sebagai petunjuk jalan. Selain itu, pada siklus ini guru lebih banyak memberikan petunjuk Ketika peserta didik dan kelompok merasa kesulitan yang belum membaca dengan baik dan benar.

Secara keseluran berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada siklus II nilai perkembangan peserta didik dari data awal setelah dilakukan siklus I dapat disajikan pada tampilan tabel berikut ini:

Tabel nilai perkembangan siswa dari data awal, siklus I, dan siklus II

Aspek	Data awal	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai	74,68	76,44	79,32
Jumlah peserta didik tuntas	14	17	20
Jumlah peserta didik belum tuntas	11	8	5
Persentase ketuntasan (%)	56%	68%	80%
Persentase yang belum tuntas (%)	44%	36%	20%

Berdasarkan sajian data diatas, menunjukan bahwa presentase nilai keterampilan membaca permulaan dengan media permaianan meja gambar pada siklus I persentase peserta didik yang tuntas sebesar 68% mengalami peningkatan dibandingkan dengan sajian data awal yaitu dengan persentase 56% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 80%. Karena peningkatan hasil dari keterampilan membaca

permulaan dengan media permainan meja gambar sudah mencapai ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu 75% sehingga pembelajaran membaca melalui media permainan meja gambar disudahkan dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan melalui penggunaan media permainan meja gambar dengan 2 siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan pada kelas 1B SD Negeri Kelayan 9 mengalami peningkatan setelah pengguan media permainan meja gambar. Peningkatan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1B SD Negeri Kelayan 9 dapat dilihat dengan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran dan peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Kemudia peningkatan proses pembelajaran juga ditunjukan dengan antusias peserta didik yang lebh aktif mengikuti pembelajaran, serta lebih konsentrasi saat melakukan pembelajaran membaca permulaan.

Peningkatan hasil pembelajaran keterampilan membaca permulaan pada peeserta didik kelas 1B SD Negeri Kelayan 9 dapat dilihat dengan peningkatan nilai rata-rata hasil pembelajaran membaca permulaan pada siklus I 76,44 dan pada siklus II menjadi 79,32.

Keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal dalam setiap siklus, yaitu persentase siswa tuntas pada siklus I 68% dan pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%.

Peningkatan nilai rata-rata pembelajaran membaca permulaan terjadi karena kegiatan pembelajaran telah menggunakan media permainan meja gambar yang disampaikan dengan menarik dan mengaktifkan peserta didik dengan permbelajaran permaianan sehingga menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, *5*(2).

Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *9*(1), 1-8.

Rahmadini, D. W., Mulyasari, E., & Riyanti, E. (2023). PENGGUNAAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SDN 096 SARIJADI SELATAN KECAMATAN SUKAJADI KOTA BANDUNG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 2161-2163.

Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, *7*(1), 46-61.

Suriani, dkk. 2016. Peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Ginunggung melalui media kartu huruf Kec. Galang. *Jurnal kreatif Tadulako.* Vol. 4, No. 10, (63).

Tafanao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal kemunikasi Pendidikan*. Vol.2, No. 2 (103-114).

Tarigan, Henry. 2015. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa Bandung.

Trimono, T., & Helmi, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Kartu Bergambar Di Ra Muttaqien Pekanbaru. *Al-Abyadh*, *3*(2), 82-90.

Ummah, S.K. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Yuliana, R. (2017). *Pembelajaran Membaca Permulaan Dalam Tinjauan Teori Artikulasi Penyerta.* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA.

2019 Volume V, Nomor 2 Tahun