

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI
MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR PADA SISWA
KELAS 1 SD NEGERI 105407 PEMATANG KEDAH**

Sonya Restauli Simatupang¹, Sutarini², Sujarwo³, Sukmawarti⁴

^{1,2,3,4} PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Alamat e-mail : ¹sonyarestaulisimatupang@umnaw.ac.id

²sutarini@umnaw.ac.id, ³sujarwo@umnaw.ac.id³, sukmawarti@umnaw.ac.id⁴

ABSTRACT

This research is motivated by the low initial reading ability and lack of learning motivation of first-grade students of SD Negeri 105407 Pematang Kedah. The purpose of this classroom action research (CAR) is to determine the effectiveness and improvement of students' reading ability through standardized picture card game media. The subjects of this research are first-grade students of SD Negeri 105407 Pematang Kedah with the indicator of success of the action set if at least 70% of students achieve Minimum Learning Completeness (KBM). The research was conducted in two cycles (Cycle I and Cycle II). The results of the research in Cycle I showed an increase, but had not yet reached the success criteria with an average student activity score of 67%. After improvements in the action and media refinement in Cycle II, the results obtained experienced a significant increase. The average student activity score in Cycle II reached 88%, qualifying as "very good," exceeding the success indicator (70% of the KBM). Therefore, it can be concluded that the use of picture card games has proven effective and has successfully improved the reading skills and learning motivation of first-grade students at SD Negeri 105407 Pematang Kedah.

Keywords: *Reading Skills, Picture Card Games, First-Grade Students, Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan membaca per-mulaan dan kurangnya motivasi belajar siswa kelas 1 SD Negeri 105407 Pematang Kedah. Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk mengetahui efektivitas dan peningkatan kemampuan membaca siswa melalui penerapan media permainan kartu bergambar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 105407 Pematang Kedah dengan indikator keberhasilan tindakan ditetapkan jika minimal 70% siswa mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus (Siklus I dan Siklus II). Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan, namun belum mencapai kriteria keberhasilan dengan rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 67%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan dan penyempurnaan media pada Siklus II, hasil yang diperoleh mengalami peningkatan signifikan. Rata-rata skor aktivitas siswa pada Siklus II mencapai 88% dengan kualifikasi "sangat baik," yang mana persentase ini telah melampaui indikator keberhasilan (70% KBM). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu bergambar terbukti efektif dan berhasil meningkatkan kemampuan membaca serta motivasi belajar siswa kelas 1 SD Negeri 105407 Pematang Kedah.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca, Media Permainan Kartu Bergambar, Siswa Kelas 1, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan fondasi penting dalam perkembangan akademik siswa, terutama di jenjang pendidikan dasar. Di kelas 1 SD, pembelajaran membaca menjadi titik awal siswa dalam mengenal huruf, kata, hingga kalimat. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 105407 Pematang Kedah bersama guru kelas 1 sebanyak 65% siswa menunjukkan kesulitan dalam membaca lancar dan memahami bacaan sederhana. Hal ini menjadi perhatian khusus karena membaca bukan hanya sekadar melafalkan huruf, tetapi juga mencakup pemahaman makna (Goretti Octavia Pepe et al., 2024).

Pembelajaran yang berlangsung secara konvensional ini cenderung membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar membaca, bahkan beberapa siswa merasa bahwa membaca adalah aktivitas yang membosankan. Akibatnya, hasil belajar mereka pun tidak maksimal, baik dari segi kemampuan teknis membaca maupun pemahaman terhadap teks yang mereka baca (Lestari, 2019).

Ketika siswa menghadapi pembelajaran yang kaku dan tidak melibatkan aspek emosional maupun kreativitas mereka, proses belajar menjadi sesuatu yang berat. Siswa membutuhkan rangsangan yang dapat menghidupkan minat mereka, seperti penggunaan media gambar,

cerita bergambar, permainan edukatif, video interaktif, atau bahkan aplikasi membaca berbasis teknologi. Media yang menarik ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga dapat menjadikan proses membaca lebih hidup dan menyenangkan. Dengan adanya variasi media pembelajaran, siswa lebih mudah untuk memahami materi, lebih aktif dalam berpartisipasi, serta lebih percaya diri dalam mengembangkan kemampuan membacanya. Interaktivitas dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan keingintahuan siswa, mendorong mereka untuk bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi berbagai teks yang tersedia (Hidayat, Sukmawarti, & Hafiz, 2025).

Dalam konteks ini, strategi pembelajaran yang lebih interaktif sangat dibutuhkan agar siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif, bukan sekadar penerima informasi. Misalnya, guru dapat mengadakan kegiatan membaca bersama, diskusi kelompok kecil tentang isi cerita, membuat proyek kreatif berdasarkan buku yang telah dibaca, atau mengadakan lomba membaca puisi dan cerita pendek. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk merasa lebih berdaya dalam belajar, memupuk rasa percaya diri, serta meningkatkan keterampilan membaca mereka secara alami dan

menyenangkan. Ketika siswa merasa bahwa pengalaman membaca mereka dihargai dan diakui, motivasi intrinsik mereka untuk terus belajar akan tumbuh dengan sendirinya (Bawamenewi & Syaimi, 2025).

Namun, upaya meningkatkan keterampilan membaca siswa tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan di dalam kelas. Dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah juga menjadi faktor penting dalam perkembangan kemampuan membaca siswa. Lingkungan keluarga merupakan tempat pertama dan utama di mana anak-anak mulai mengenal bahasa dan membaca. Anak-anak yang sejak dini mendapatkan stimulus membaca dari orang tua cenderung memiliki keterampilan membaca yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kurang mendapatkan dorongan dari lingkungan rumah. Misalnya, orang tua yang membacakan cerita sebelum tidur, menyediakan buku-buku bergambar yang menarik, atau meluangkan waktu untuk berbicara dan berdiskusi tentang cerita yang dibaca bersama anak, secara tidak langsung menanamkan kecintaan terhadap membaca sejak usia dini (Landong, 2025).

Peran orang tua dalam mendampingi anak membaca di rumah memiliki dampak yang sangat signifikan. Tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis membaca, tetapi juga menumbuhkan kebiasaan positif terhadap literasi. Anak-anak yang terbiasa berinteraksi dengan buku dalam suasana yang menyenangkan akan mengembangkan hubungan

emosional yang positif dengan aktivitas membaca. Sebaliknya, anak-anak yang tumbuh tanpa dukungan membaca dari orang tua seringkali mengalami keterlambatan dalam menguasai keterampilan literasi dasar, dan lebih rentan terhadap ketertinggalan akademik di kemudian hari. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi sangat krusial. Guru dapat memberikan saran kepada orang tua mengenai cara-cara sederhana namun efektif untuk mendukung anak-anak mereka dalam belajar membaca di rumah.

Selain keluarga, lingkungan sekolah secara keseluruhan juga berperan penting dalam menumbuhkan budaya membaca. Sekolah yang menciptakan suasana literasi yang kaya, seperti menyediakan sudut baca di setiap kelas, mengadakan hari membaca bersama, memperkenalkan perpustakaan yang ramah anak, dan melaksanakan program membaca rutin, akan membantu membangun ekosistem belajar yang mendukung perkembangan keterampilan membaca siswa. Guru-guru di semua mata pelajaran perlu menunjukkan bahwa membaca adalah keterampilan yang bernilai dalam setiap aspek pembelajaran, tidak hanya dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, membaca tidak lagi dipandang sebagai tugas yang membosankan, melainkan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Elvira & Kadir, 2025).

Namun kenyataannya, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 105407 Pematang Kedah dengan guru kelas I, kemampuan membaca siswa, khususnya dalam aspek membaca lancar dan memahami bacaan sederhana, masih tergolong rendah. Proses pembelajaran membaca di kelas I SD Negeri 105407 Pematang Kedah masih dianggap sebagai kegiatan yang sulit dan membosankan bagi sebagian besar siswa. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran membaca, siswa dituntut untuk mengenal huruf, menggabungkan suku kata, dan memahami isi bacaan sederhana, yang ternyata menjadi tantangan berat bagi mereka. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca siswa di antaranya adalah kemampuan dasar siswa yang beragam, perbedaan kecepatan belajar, kurangnya motivasi siswa untuk berlatih membaca, serta metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan menghafal huruf tanpa menggunakan media yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan guru masih sangat terbatas, umumnya berupa buku teks atau papan tulis, sehingga membuat siswa cepat bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran. Guru jarang memanfaatkan media yang kreatif dan inovatif seperti permainan edukatif, gambar, atau kartu bergambar yang dapat menarik minat dan mempermudah siswa dalam belajar

membaca. (Rahayu & Brantasari, 2019)

Selain itu, sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, seperti alat peraga, bahan ajar interaktif, atau permainan edukasi, belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran membaca. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif, kurang percaya diri dalam membaca di depan kelas, dan menganggap membaca sebagai sesuatu yang sulit dan membebani. Bahkan dalam proses belajar, masih banyak siswa yang terlihat bermain sendiri, mengantuk, atau kurang memperhatikan penjelasan guru. Melihat permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk menggunakan media permainan kartu bergambar sebagai alternatif solusi. Media permainan kartu bergambar dipilih karena dinilai mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar membaca. Dengan adanya gambar yang menarik, warna yang cerah, dan aktivitas bermain sambil belajar, siswa lebih termotivasi untuk mengenali huruf, suku kata, dan kata secara menyenangkan. Permainan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, berkolaborasi dengan teman, serta mengasah kemampuan mengenali dan memahami bacaan sederhana. (Rahayu & Brantasari, 2019)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan merupakan pengkajian terhadap permasalahan yang terjadi di dalam kelas melalui

refleksi diri. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkaji kegiatan pembelajaran berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Ini menimbulkan masalah nyata yang harus dipecahkan oleh guru. Tukiran (TaniRedja, dkk 2013)

Adapun upaya yang dilakukan dalam memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang sudah terencana dalam situasi yang nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Pada desain penelitian tindakan kelas akan dijelaskan tahapan dalam siklus penelitian yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. (Pahleviannur, 2023)

Dalam model siklus di atas digambarkan bahwa penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus yang dalam setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu :

1. Perencanaan, pada tahap ini peneliti menyusun rancangan tindakan tentang permasalahan yang perlu ditindak, apa, siapa, kapan, dimana, mengapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2. Tindakan, pada tahap ini adalah penerapan rancangan tindakan yang telah ditentukan, dengan upaya untuk memperbaiki permasalahan pada praktik-praktik pembelajaran.
3. Pengamatan/observasi, pada tahap pengamatan ini, peneliti mengamati dampak apa yang terjadi ketika tindakan dilakukan kepada siswa.
4. Refleksi, pada tahap ini peneliti mengkaji, dan mempertimbang hasil atau dampak tindakan yang telah dilakukan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas karena tindakan yang dilakukan adalah memberi tindakan dengan menggunakan kartu bergambar dengan harapan hasil belajar siswa dalam membaca mengalami peningkatan pada pembelajaran membaca.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dilaksanakan di kelas 1 SD Negeri 105407 Pematang Kedah. Sekolah ini terletak di Dusun III SD Negeri No 105407 Pematang Kedah, Kecamatan Teluk Mengkudu, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini berlangsung dalam jangka waktu yang telah disesuaikan dan bersifat tentatik.

Subjek penelitian pada PTK ini adalah siswa kelas I SD Negeri 105407 Pematang Kedah, tahun ajaran 2025/2026, Kecamatan Teluk Mengkudu, Kabupaten Serdang Bedagai. Dengan jumlah 33 siswa yang terdiri 17 siswa laki laki, dan 16 siswa perempuan.

Skenario Tindakan

Dalam penelitian ini, skenario tindakan akan mengikuti model siklus tindakan berkelanjutan yang terdiri dari empat tahap utama: Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dibawah ini merupakan penjelasan tentang skenario tindakan, yang terdiri dari 2 siklus yang digunakan oleh peneiliti adalah sebagai berikut :

Tahapan dalam Setiap Siklus

1. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan di sini merupakan proses dalam menentukan program

perbaikan yang diangkat dari sebuah ide atau juga gagasan. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun modul ajar
- 2) Menyiapkan materi pelajaran tentang membaca.
- 3) Menyiapkan lembar tes.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan bentuk kegiatan yang akan dilakukan secara sadar dan juga terkendali dan merupakan variasi praktik secara cermat dan bijaksana. Kegiatan ini juga dilakukan dengan memberikan materi membaca kepada siswa dengan bahan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan materi pembelajaran.
- 2) Peneliti membuka pelajaran dengan bertanya kepada siswa dan selanjutnya akan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Peneliti menjelaskan materi pelajaran tentang membaca.
- 4) Selanjutnya kegiatannya adalah dengan menerapkan penggunaan kartu kata.
- 5) Kemudian langkah-langkah pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan kartu kata.
- 6) Kegiatan dilakukan dengan langkah-langkah stimulus, identifikasi masalah pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan terakhir adalah dengan menarik kesimpulan.
- 7) Setelah berbagai rangkaian tersebut dilaksanakan dan selesai. Guru mulai membagikan soal test untuk mengukur seberapa jauh

peserta didik dalam memahami kegiatan membaca.

- 8) Peneliti mengumpulkan lembar jawaban peserta didik yang telah di isi.

c. Observasi

Observasi ini dilakukan peneliti bersamaan dengan waktu saat pelaksanaan tindakan kelas dilakukan. Observasi dilakukan secara langsung dengan aktivitas siswa selama dilakukannya proses belajar- mengajar. Pada saat observasi ini dilakukan. Peneliti sudah mempersiapkan lembar observasi untuk mengetahui jalannya kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu kata.

d. Refleksi

Hasil tahap pelaksanaan tindakan kelas ini akan di analisis sebagai perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II. Peneliti dengan guru akan juga berdiskusi mengenai kekurangan pada siklus I, sebagai bahan evaluasi dan penyusunan ulang dalam melaksanakan siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siklus I.
- 2) Menyusun modul ajar siklus II.
- 3) Mempersiapkan media kartu bergambar.

b. Tindakan

Tindakan pada tahap ini adalah untuk pengembangan dari tindakan yang dilakukan pada Siklus I dan untuk melihat sejauh mana penerapan kartu kata dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mengerti membaca yang diajarkan.

c. Observasi

Peneliti dengan guru kelas akan terus mengadakan diskusi lanjutan sebagai bahan perbaikan penggunaan media kartu kata pada materi membaca.

d. Refleksi

Pada tahapan terakhir ini peneliti mencatat dan melihat perbandingan antara nilai dari siklus yang dilakukan yaitu Siklus I dan Siklus ke II. Peneliti melakukan analisis hasil pengamatan dan untuk membuat hasil penerapan media kartu kata ini. terdapat peningkatan pada keterampilan belajar membaca siswa yang memuaskan.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta di lapangan yang menunjang dalam penelitian. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui Teknik berikut ini: Observasi, Dokumentasi.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah adanya kemampuan membaca pada pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media permainan kartu bergambar. Penelitian ini dianggap tuntas jika 70% dari jumlah keseluruhan siswa telah mencapai KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang telah ditentukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan melalui prosedur penelitian tindakan kelas mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan,

observasi, dan refleksi. Dalam setiap tahap, peneliti berkolaborasi dengan guru wali kelas I sebagai mitra kerja. Kolaborator berperan aktif dalam proses pembelajaran sekaligus membantu melakukan pengamatan di kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang berlangsung pada tanggal 18, 25 September dan 2, 9 Oktober 2025. Tindakan yang diterapkan berupa penggunaan media papan kata dalam proses pembelajaran.

1. Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

- a) Mengadakan diskusi dengan guru wali kelas untuk membahas kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Menyusun modul ajar sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar.
- c) Menyiapkan media bergambar yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- d) Mempersiapkan lembar observasi untuk menilai bagaimana siswa berpartisipasi dan berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan Pertemuan I (Pertama)

Berdasarkan modul ajar yang telah disusun, pelaksanaan siklus I pertemuan pertama berlangsung dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Kegiatan ini dilaksanakan pada 18 September 2025 pukul 08.00–09.10 WIB. Materi pokok yang dibahas pada pertemuan tersebut adalah pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik “Kerja Bakti di Sekolah.” Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi:

a) Kegiatan Awal

Pembelajaran diawali dengan peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar, serta memeriksa kehadiran siswa. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan

dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. Peneliti kemudian memastikan kesiapan siswa, termasuk kebersihan dan kerapian pakaian, serta pengaturan posisi dan tempat duduk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti meminta siswa untuk mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, kemudian menyampaikan tujuan serta materi pembelajaran, dan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar. Materi yang diajarkan berupa teks dari buku bertema "Kerja Bakti di Sekolah." Peneliti memberikan contoh cara membaca kata dengan lafal dan intonasi yang tepat, termasuk penekanan pada huruf vokal, konsonan b dan d, serta konsonan rangkap ng, kemudian siswa menirukannya. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan gambar alat kebersihan yang mereka pilih. Perwakilan tiap kelompok mengambil kartu bergambar yang sesuai dengan alat kebersihan pilihannya, lalu bersama-sama membaca kata yang tertera pada kartu tersebut. Siswa yang sudah mampu membaca dengan benar membantu teman sekelompoknya untuk berlatih. Secara bergantian, siswa menempelkan kartu bergambar di papan tulis dan menyusunnya menjadi kalimat sederhana. Pada akhir kegiatan, setiap siswa diminta membacakan

kalimat hasil rangkaian tersebut secara individu di depan kelas.

c) Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, peneliti meminta siswa untuk merangkum atau menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi individu dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi pembelajaran serta memberikan motivasi agar siswa lebih semangat belajar. Siswa juga diberi tugas membaca di rumah sebagai latihan tambahan. Peneliti kemudian melakukan evaluasi lisan terhadap bacaan siswa. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penyampaian pesan untuk pertemuan berikutnya, dilanjutkan dengan doa bersama dan salam penutup.

Pertemuan II (Kedua)

Berdasarkan modul ajar yang telah disusun, pelaksanaan siklus I pertemuan kedua berlangsung dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Kegiatan ini dilaksanakan pada 25 September 2025 pukul 09.00–10.30 WIB. Materi pokok yang dibahas pada pertemuan tersebut adalah pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik "Kerja Bakti di Sekolah." Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam, guru menanyakan kabar serta memeriksa kehadiran siswa, kemudian dilanjutkan dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah itu, guru memastikan kesiapan siswa, memeriksa kebersihan dan kerapian pakaian, serta menyesuaikan posisi dan tempat duduk sesuai kebutuhan kegiatan belajar. Selanjutnya, guru memberikan motivasi agar suasana

belajar tetap aman dan kondusif, serta menyampaikan apresiasi atas semangat siswa. Sebelum memulai pembelajaran, guru menyiapkan media kartu bergambar sebagai alat peraga untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa mengikuti kegiatan belajar dengan penuh antusias.

b) Kegiatan Inti

Guru memulai pembelajaran dengan mengulas kembali materi pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa seputar kegiatan bermain bola untuk membangun keterkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Guru kemudian mengarahkan siswa membaca buku, sambil mengamati media kartu bergambar yang telah ditempel di papan tulis.

Siswa memperhatikan cara guru membaca kata pada kartu bergambar dengan lafal dan intonasi yang benar, termasuk penekanan pada huruf vokal, konsonan b dan d, serta konsonan rangkap ng, kemudian menirukan pengucapan tersebut. Setelah itu, siswa berlomba mencari kartu bergambar yang sesuai dengan kata yang diucapkan guru, sekaligus menentukan pemenggalan suku katanya.

Secara bergantian, siswa menempelkan kartu bergambar di papan tulis dan merangkainya menjadi beberapa kalimat sederhana. Dalam kelompok kecil, siswa bekerja sama untuk menyusun kata dari kartu bergambar menjadi kalimat utuh, lalu membacakan hasilnya di depan kelas dengan percaya diri dan antusias.

c) Kegiatan Penutup

Peneliti meminta siswa untuk merangkum atau menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi individu dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa terkait materi pembelajaran, sekaligus memberikan motivasi agar siswa lebih semangat dalam belajar. Siswa kemudian diberikan tugas membaca di rumah sebagai latihan lanjutan. Guru melakukan evaluasi terhadap hasil bacaan siswa, lalu mengakhiri pembelajaran dengan menyampaikan pesan untuk pertemuan berikutnya, serta memimpin doa dan mengucapkan salam penutup.

b. Pengamatan/Observasi

Pengamatan dilakukan untuk menilai kemampuan membaca siswa selama pembelajaran dengan memanfaatkan media kartu bergambar. Kegiatan ini mencakup pemantauan menyeluruh terhadap aktivitas siswa, termasuk respon dan tindakan yang ditunjukkan selama proses pembelajaran pada siklus I.

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus yang menggunakan media papan kata diamati menggunakan lembar observasi aktivitas guru pada setiap pertemuan, yaitu pada tanggal 18 dan 25 september. Data hasil pengamatan tersebut disajikan pada tabel berikut:

a) Data hasil pengamatan lembar observasi siswa siklus I

Tabel 1 Data hasil lembar observasi siswa siklus I

Pertemuan n	Terlaksana a	Tidak Terlaksana a
1	58,3%	42%
2	75%	25%
Rata-rata	67%	

Sumber: Lembar observasi guru siklus I hal....

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, diperoleh data dari lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I. Pada Pertemuan I, siswa memperoleh rata-

rata 58,3%, termasuk dalam kategori kurang. Pada Pertemuan II, skor meningkat menjadi 75%, namun tetap masuk kategori kurang. Jika dirata-rata, hasil keseluruhan adalah 67% dengan kualifikasi kurang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar mampu membantu siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas II pada akhir setiap sesi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan pada siklus I, masih ditemukan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar. Beberapa hambatan yang ditemui antara lain:

1. Sebagian siswa kurang fokus saat guru menjelaskan materi, cenderung berbicara dengan teman sebangku, sehingga perhatian terhadap penggunaan media kartu bergambar berkurang.
2. Terdapat gangguan dari luar kelas, seperti suara bising dari kegiatan siswa di halaman sekolah dan siswa lain di depan kelas, yang menyebabkan fokus siswa mudah teralihkan.

Kendala-kendala tersebut dijadikan bahan evaluasi dan acuan untuk merancang perbaikan pada siklus II, agar pelaksanaan pembelajaran dengan media kartu bergambar lebih optimal. Berdasarkan analisis data dan refleksi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca awal siswa telah mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran dengan media kartu bergambar, meskipun hasilnya belum sepenuhnya maksimal. Oleh karena itu, peneliti

bersama guru sepakat untuk melanjutkan ke siklus II dengan harapan hasil yang diperoleh lebih baik dibandingkan siklus I.

2. Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu bergambar dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

- a) Menyusun modul ajar sebagai bentuk penyempurnaan dari hasil refleksi pada siklus I.
- b) Menyiapkan media kartu bergambar yang akan digunakan selama proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami dan mengenali kata melalui visualisasi gambar.
- c) Menyiapkan lembar observasi untuk memantau aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan media kartu bergambar.

b. Pelaksanaan Tindakan Pertemuan I (Pertama)

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2025 dengan durasi waktu 3 x 35 menit, dimulai pukul 08.00 hingga 09.10 WIB. Pada pertemuan ini, materi utama yang dibahas adalah pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik *Budidaya Ikan Gurameh*. Adapun rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan tersebut adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar siswa, serta memeriksa kehadiran mereka. Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk berdoa

bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah itu, guru memastikan kesiapan siswa dalam belajar dengan memeriksa kerapian pakaian, posisi, serta menyesuaikan tempat duduk sesuai kebutuhan kegiatan pembelajaran. Kemudian, guru menyampaikan tema yang akan dipelajari pada hari itu.

b) Kegiatan Inti

Guru memulai pembelajaran dengan mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari pada siklus I, kemudian mengarahkan siswa untuk menyimak penjelasan yang disampaikan. Selanjutnya, guru menyiapkan media kartu bergambar dan kartu kata di atas meja setiap barisan. Siswa diajak bermain secara interaktif dengan berlomba menemukan kartu kata yang diucapkan guru, kemudian memenggalnya menjadi suku kata yang benar. Setelah itu, siswa secara bergiliran menempelkan kartu kata tersebut pada papan tulis dan menyusunnya menjadi beberapa kalimat bermakna. Dalam kelompok kecil, siswa juga bekerja sama untuk menyusun kata menjadi kalimat lengkap, lalu membacakannya di depan kelas dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan Penutup

Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan tugas kepada siswa sebagai tindak lanjut pembelajaran. Kegiatan ditutup dengan penyampaian pesan untuk pertemuan berikutnya, kemudian guru memimpin doa bersama dan mengakhiri pelajaran dengan salam penutup.

Pertemuan II (Kedua)

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 09 Oktober 2025 dengan durasi 2 x 35 menit, dimulai pukul 08.00 hingga

09.10 WIB. Pada pertemuan ini, materi utama yang dibahas adalah pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik *Musim Hujan Tiba*. Adapun rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan tersebut meliputi:

a) Kegiatan Awal

Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar siswa, serta memeriksa kehadiran. Selanjutnya, guru mengajak seluruh siswa untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah itu, guru memastikan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran dengan memeriksa kerapian pakaian, posisi duduk, serta menyesuaikan tata letak tempat duduk sesuai kebutuhan kegiatan belajar. Kemudian, guru menyampaikan tema pembelajaran yang akan dipelajari pada hari tersebut.

b) Kegiatan Inti

Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada siklus I, kemudian mengarahkan siswa untuk menyimak penjelasan yang disampaikan dengan baik. Selanjutnya, guru menyiapkan media kartu bergambar dan kartu kata di atas meja setiap barisan. Siswa diajak untuk berlomba menemukan kartu kata yang diucapkan oleh guru, lalu memenggalnya menjadi suku kata yang tepat. Setelah itu, siswa secara bergiliran menempelkan kartu kata pada papan tulis dan menyusunnya menjadi beberapa kalimat. Dalam kelompok kecil, siswa bekerja sama untuk menyusun kata menjadi kalimat utuh, kemudian membacakannya di depan kelas dengan penuh semangat.

c) Kegiatan Penutup

Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait

materi yang telah dipelajari. Setelah itu, guru memberikan tugas sebagai tindak lanjut kegiatan pembelajaran. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru menyampaikan pesan untuk pertemuan selanjutnya, kemudian menutup kegiatan dengan memimpin doa bersama dan memberikan salam penutup.

c. Pengamatan/Observasi

Pengamatan dilakukan untuk menilai keterampilan membaca siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media papan kata. Kegiatan ini meliputi pemantauan secara menyeluruh terhadap aktivitas siswa serta berbagai respons dan tindakan yang mereka tunjukkan selama proses pembelajaran pada siklus I.

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus yang menggunakan media kartu bergambar diamati menggunakan lembar observasi aktivitas guru pada setiap pertemuan, yaitu pada tanggal 02 dan 09 Oktober 2025. Data hasil pengamatan tersebut disajikan pada tabel berikut:

a) Data hasil pengamatan lembar observasi siswa siklus II

Tabel 2 Data hasil lembar observasi siswa siklus II

Pertemuan n	Terlaksana a	Tidak Telaksana a
1	83,3%	17%
2	92%	8,3%
Rata-rata	88%	

Sumber: Lembar observasi guru siklus I hal....

Berdasarkan analisis tabel 4.4, hasil observasi terhadap siswa pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar. Pada pertemuan I,

diperoleh skor 83,3% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pada pertemuan II, terjadi peningkatan skor menjadi 92%, masih dalam kategori sangat baik. Rata-rata dari kedua pertemuan mencapai 88% dengan kualifikasi yang sama. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media kartu bergambar mampu meningkatkan aktivitas, antusiasme, dan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses belajar.

d) Refleksi

Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media kartu bergambar dan menggunakan lembar observasi siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan siswa semakin berkembang. Berdasarkan hasil data lembar observasi. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penggunaan media kartu bergambar serta pemantauan melalui lembar observasi siswa, sehingga tindakan pada siklus ini dianggap selesai berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini bertujuan menginterpretasi hasil temuan penelitian tindakan kelas (PTK) dari Siklus I dan Siklus II, serta mengaitkannya dengan hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan jika minimal 70% siswa mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) sebagai indikator keberhasilan penelitian. Hasil Siklus I menunjukkan peningkatan yang positif namun belum maksimal, dengan rata-rata skor aktivitas siswa hanya mencapai 67%, sehingga tindakan dilanjutkan ke Siklus II untuk

mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan menyempurnakan media dan modul ajar berdasarkan refleksi Siklus I, yang menghasilkan peningkatan kemampuan membaca dan aktivitas siswa yang sangat signifikan. Rata-rata skor aktivitas siswa pada Siklus II mencapai 88% dengan kualifikasi "sangat baik", yang mana angka ini telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan (70% KBM). Peningkatan drastis ini membuktikan bahwa media permainan kartu bergambar sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan kemampuan siswa dalam mengenali huruf, suku kata, dan kata.

Secara keseluruhan, temuan ini sejalan dengan landasan teoretis bahwa visualisasi gambar dan metode belajar sambil bermain mampu membuat proses membaca menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Berdasarkan data kuantitatif dan observasi kualitatif yang menunjukkan peningkatan signifikan dan telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan kartu bergambar merupakan solusi yang tepat. Dengan demikian, hipotesis tindakan diterima dan penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan tuntas pada akhir Siklus II.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat komponen utama, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi terhadap pelaksanaan, dan refleksi terhadap hasil yang diperoleh,

yang dilakukan selama dua siklus untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil analisis data dari pelaksanaan tindakan di kelas, dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu bergambar dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas 1 SD Negeri 105407 Pematang Kedah. Hal ini dapat dibuktikan melalui peningkatan pada beberapa indikator penting selama siklus I dan siklus II.

Dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, diperoleh presentasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran sebesar 67% , sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar berhasil menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan membaca. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media kartu bergambar secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 105407 Pematang Kedah. Media ini terbukti efektif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi bacaan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, A. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui

- Media Permainan Kartu Bergambar Siswa Kelas I Sd Negeri 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba. *Braz Dent J.*, 33(1).
- Afandi, I., & Hasanah, N. (2022). Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Awal Belajar Membaca Di Kelompok B Di Tk Tarbiyatul Athfal Bragang Klampis. *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 7(2).<https://doi.org/10.61815/Alibrah.V7i2.197>
- Amirullah, A., Nur, H., Hasrawati, N., Lianna, N., & Rajab, A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Kartu Kata Pada Kelas Ii Sekolah Dasar Di Upt Sdn 3 Sambung Jawa. *Jurnal Edukasi Saintifik*, 4(1).<https://doi.org/10.56185/Jes.V4i1.637>
- Anissa, Ridlwan, M., & Abidin, R. (2023). Penerapan Permainan Media Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Kelompok A Tk Harapan Jejel Ngimbang Lamongan. *Jurnal Um Surabaya*.
- Hidayat, A. (2020). Penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(2), 66–73.
- Jamil, Z. A., & Putri, A. B. E. (2021). Evaluasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mulya Kota Jambi. *Kindergarten Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 3(2).
- Maulida, F., & Hasanah, L. (2023). Efektivitas media kartu bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi Nusantara*, 8(3), 145–152.
- Nurhayani, N., & Nurhafizah, N. (2022). Media Dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Di Kuttub Al Huffazh Payakumbuh. *Jurnal Basicedu*, 6(6).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i6.3598>
- Pahleviannur, M. R., Murdikah, S., & Mulyono, H. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Pangestika, I., Rifai, A., & Utsman, U. (2017). Efektifitas Metode Permainan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn Di Thailand. *Journal Of Nonformal Education And Community Empowerment*, 1(1).
- Poniman, P. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Permainan Kartu Bergambar. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (Kibasp)*, 2(1).
- Rahayu, T., & Brantasari, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Media Kartu Huruf Bergambar Di Tk Pelangi Tenggaraong Seberang Tahun Pembelajaran 2016-2017. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*,

4(1).

[https://doi.org/10.24903/jw.v4i](https://doi.org/10.24903/jw.v4i1.327)

1.327

Sari, M., & Handayani, R. (2021).
Pengaruh Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa.
Jurnal Pendidikan Dasar, 13(2),
78-84.

Saputri, D. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Visual untuk Siswa Sekolah Dasar.*
Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(1),
22-30.

Tukiran TaniRedja, dkk, Penelitian
Tindakan Kelas Untuk
Mengembangkan Project Guru,
(Bandung: Alfabeta, 2013),
hlm.17.