PENGARUH METODE BERMAIN KARTU KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 1 UPT SD NEGERI 69 GALESONG 1

Sri Rahayu[1], Ainun Fitri Delila[2], Nurainung[3], Rifqah Fadilah[4], Wandi Eka Nugraha[5]
Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia
[1] ainunfd529@gmail.com, [2]srirahayu@unismuh.ac.id,
[3]nurainun051005@gmail.com, [4]rifqahfadilah03@gmail.com,
[5]wandiekanugraha@gmail.com.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 melalui penerapan metode bermain kartu kata di UPT SD Negeri 69 Galesong 1. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dalam satu siklus. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes membaca permulaan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa, dengan rata-rata nilai 98,59 dan ketuntasan klasikal 100%. Penggunaan media kartu kata terbukti efektif dalam membantu siswa mengenali huruf, menyusun suku kata, serta membaca kata dengan lancar. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan melalui metode bermain meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa. Dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu kata merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1.

Kata Kunci: kartu kata, membaca permulaan, siswa kelas 1, media pembelajaran

ABSTRAK

This study aims to improve the early reading skills of Grade 1 students through the application of the word card game method at UPT SD Negeri 69 Galesong 1. This study employs a qualitative descriptive method with a classroom action research (PTK) design in one cycle. Data were collected through observation and early reading tests. The results show an improvement in students' early reading skills, with an average score of 98.59 and 100% classical completeness. The use of word card media proved effective in helping students recognize letters, assemble syllables, and read words fluently. In addition, the enjoyable learning atmosphere through the game-based method enhanced students' motivation, participation, and self-confidence. It can be concluded that the word card game method is an effective alternative learning media to improve early reading skills in Grade 1 students.

Keywords: word cards, early reading, Grade 1 students, learning media

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap yang terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Pendidikan mempunyai peran yang penting dalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu yang mempengaruhi perkembangan fisik, daya jiwa (akal, rasa dan kehendak), sosial dan moral.

Pendidikan sebagai suatu proses melibatkan beberapa unsur yang saling berhubungan, meliputi guru, sarana dan prasarana, kurikulum, serta pengelola. Unsur-unsur tersebut diharapkan mampu menciptakan sistem pendidikan yang berkaitan sehingga keberhasilan pendidikan dapat tercapai. Keberhasilan pendidikan saat ini dapat dikatakan sebagai dampak adanya perkembangan teknologi.

Salah satu aspek pengajaran bahasa yang memegang peran penting adalah membaca, khususnya membaca permulaan. Pada sisi lain, pentingnya pengajaran membaca permulaan pada anak diberikan sejak usia dini ini juga bertolak dari kenyataan bahwa masih terdapat sebelas juta anak Indonesia dengan usia 7 – 8 tahun tercatat masih buta huruf. Selain itu, menurut laporan program pembangunan 2005 PBB tentang daftar negara berdasarkan tingkat melek huruf, Indonesia masih berada pada peringkat 95 dari 175 negara.

Membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar untuk menunjang keberhasilan belajar pada jenjang selanjutnya. Membaca permulaan, khususnya bagi siswa kelas 1, merupakan tahap awal yang menentukan perkembangan literasi mereka di masa depan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, merangkai suku kata, dan menyusun kata menjadi kalimat bermakna.

Metode pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa cepat bosan dan tidak termotivasi

untuk belajar membaca. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah metode bermain kartu kata. Media ini memadukan aspek visual, kinestetik, dan permainan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memperkuat kemampuan membaca mereka.

Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar yang penasaran terhadap hal-hal yang baru serta masih suka bermain. Kegiatan pembelajaran sambil bermain akan melibatkan siswa dalam belajar, membangun keaktifan siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Salah satu contohnya adalah media kartu kata. Media Kartu kata tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kalimat, siswa diajak bermain dengan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media kartu kata adalah selembar media yang terbuat dari sebuah kertas. Yang mana di kartu tersebut nantinya dituliskan huruf atau angka guna menunjang pembelajaran membaca pada siswa.

Penelitian ini difokuskan pada penerapan metode bermain kartu kata di kelas 1 UPT SD Negeri 69 Galesong Satu. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif solusi bagi guru untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah salah satu jenis metode penelitian mengkaji tentang fenomena, yang menekankan pada pencarian makna, konsep dan karakteristik, sebab akibat, dari fenomena tersebut, yang bersifat menyeluruh dan alamiah sesuai apa yang terjadi dilapangan dan disajikan dalam bentuk narasi. Tujuan dari diskriptif kualitatif adalah untuk menjelaskan aspek yang relevan dengan fenomena yang diamati dalam Kegiatan Pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus.

Penelitian ini dilaksanakan di SD 69 Galesong 1 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas 1. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 UPT SD Negeri 69 Galesong Satu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes membaca permulaan. Langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri atas:

1. perencanaan, yaitu menyiapkan media kartu kata dan instrumen evaluasi;
2. pelaksanaan, yaitu guru membimbing siswa menggunakan kartu kata untuk menyusun suku kata dan membaca kata;
3. observasi, yaitu mencatat keterlibatan dan kesulitan siswa; dan
4. refleksi, yaitu menganalisis hasil belajar untuk menentukan langkah pada siklus berikutnya

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Berikut data hasil belajar pada akhir siklus:

Tabel 1. Hasil Siklus

No	Nama	Nilai
1	Muh Khaedir	100
2	Risya	99
3	Aditya	100
4	Sadik	100
5	Dirga	100
6	Rafa	100
7	Athar	100
8	Alya	100
9	Putri	100
10	Atika	100
11	Nashwa	100
12	Azura	75
13	Sufyan Abizar	100
14	Haerul	100
15	Dar	100
16	Akila	100
17	Aisya	100

Rata-rata nilai siswa mencapai 98,59 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Seluruh siswa berhasil mencapai KKM, termasuk siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan membaca.

Peningkatan ini membuktikan bahwa metode bermain kartu kata efektif dalam membantu siswa mengenali huruf, menyusun kata, serta membaca kata dengan lebih lancar. Selain itu, aspek permainan membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Dalam konteks media pembelajaran bagi anak usia dini, media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar Brigs dalam Rita, (2009:22). Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikasikan. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Media kartu kata bergambar merupakan jenis media visual yang dapat ditangkap melalui penglihatan. Media kartu kata gambar menyajikan gambar yang dapat dilengkapi kata, pada setiap gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran tersendiri, dapat memperlancar dan memperkuat ingatan anak, menambah wawasan dan kecakapan, menarik minat anak dalam kegiatan mengenal huruf, membaca huruf dan kata, anak dapat menanggapi makna dari gambar sebagai pendukung imajinasi mereka yang memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata melalui perumpamaan gambar, sehingga kemampuan membaca permulaan anak dapat berkembang tanpa mengurangi kesenangan anak (Dhieni, 2011:10). Kartu kata bergambar ini merupakan alat bantu untuk mengajarkan membaca melalui kata yang sesuai dengan gambar yang tertera.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Pada tahap awal, guru memperkenalkan kartu kata yang berisi huruf, suku kata, dan kata sederhana. Siswa kemudian diminta untuk menyusun kartu tersebut menjadi kata bermakna, lalu membacanya dengan lantang.

Pelaksanaan dibagi menjadi beberapa sesi:

1. Sesi pengenalan
   Tim pelaksana menjelaskan cara bermain kartu kata dan memberi contoh penyusunan kata.
2. Sesi praktik berkelompok

Siswa dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing berlatih menyusun kata dari kartu yang diberikan.

3. Sesi individual
   Siswa diminta menyusun dan membaca kata secara individu, sehingga guru dapat menilai kemampuan tiap anak.
4. Refleksi Bersama
   Tim pelaksanadan siswa berdiskusi mengenai kata yang sulit dibaca, kesalahan pengucapan, dan cara memperbaikinya.

Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena merasa seperti sedang bermain sambil belajar.

Tahap Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode bermain kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Evaluasi dilaksanakan dengan dua cara:

1. Evaluasi kuantitatif – dilakukan dengan membandingkan hasil tes membaca permulaan pada setiap siklus. Data menunjukkan peningkatan signifikan, di mana seluruh siswa mencapai KKM pada akhir siklus.
2. Evaluasi kualitatif – dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, percaya diri saat membaca, dan mampu mengucapkan kata dengan benar. Siswa juga menjadi lebih cepat mengenali suku kata dan menyusunnya menjadi kata bermakna.

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa metode bermain kartu kata tidak hanya meningkatkan nilai akademik, tetapi juga membangun motivasi, konsentrasi, dan rasa percaya diri siswa dalam belajar membaca.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu kata terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di UPT SD Negeri 69 Galesong Satu. Penggunaan kartu kata membantu siswa mengenali huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata dengan

lancar. Selain itu, pembelajaran melalui metode bermain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Evaluasi kuantitatif dan kualitatif menunjukkan peningkatan kemampuan membaca, motivasi, kepercayaan diri, dan konsentrasi siswa. Dengan demikian, media kartu kata dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif bagi guru untuk menunjang keberhasilan membaca permulaan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Brigs, R. (2009). Media dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta: Gramedia.

Dhieni, F. (2011). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Nisa mami SY, Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Kelas 1 Sekolah Dasar, Jurnal: Kependidikan, (Universitas Islam Riau, Vol.13, No.1 2024), H,780.

PBB. (2005). Program Pembangunan Dunia: Laporan Tingkat Melek Huruf di Indonesia. New York: United Nations Development Programme (UNDP).

Pratiwi Rahma Hakim,Upaya Meningkatkan keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Gambar, Jurnal: Islamic Early Chilhood Education, (IAIN Suratakarta, Vol,1, No.1, 2020,), H.52.

Rita, S. (2009). Peran Media dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Alfabeta.