

KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD NEGERI 04 PALEMBANG MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR

Asnimar, Rani Ardiani

Universitas Sriwijaya

Email: as_sahupi@yahoo.com

Abstract: *The aim of this reseach was to improve the skills of beginning reading of Grade 1 SD Negeri 04 Palembang through pictorial card game. The method used in this research was classroom action research with subjects numbered 36 students. The research instruments used were test of skills of the beginning reading and observation of student activities. Results showed that mastery learning in Cycle I reached 66.67% with an average value of 65.55. Furthermore, in Cycle II students' mastery learning reached 75% with an average value of 70.97. In the third cycle, mastery learning students has reached 86.11% with an average value of 75.83. This study considered successful because the reading skills of students have met the minimal mastery learning criteria that is ≥ 65 and classical mastery learning was $\geq 85\%$. Results of the begining reading skills was also supported by student learning activities, in the first cycle student activity reached an average of 68.58, and 75.17 at Cycle II, Cycle III reach 82.29. Based on the indicators obtained, it can be concluded that by applying pictorial card game can improve students begining reading skills at first Class I of SD Negeri 04 Palembang.*

Keywords: *Early reading skills, card games display*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 04 Palembang melalui permainan kartu bergambar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian berjumlah siswa 36 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes membaca permulaan dan observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan belajar pada Siklus I mencapai 66,67% dengan nilai rata-rata 65,55. Selanjutnya pada Siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 75% dengan nilai rata-rata 70,97. Pada siklus III, ketuntasan belajar siswa sudah mencapai 86,11% dengan nilai rata-rata 75,83. Penelitian ini dianggap berhasil karena keterampilan membaca siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu ≥ 65 dan ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$. Hasil keterampilan membaca permulaan ini juga didukung oleh hasil aktivitas belajar siswa. Pada Siklus I keaktifan siswa mencapai rata-rata 68,58, Siklus II 75,17, dan Siklus III 82,29. Berdasarkan indikator keberhasilan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa melalui permaian kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan siswa Kelas I SD Negeri 04 Palembang dalam membaca permulaan.

Kata Kunci : *keterampilan membaca permulaan, permainan kartu bergambar*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar baca, tulis, hitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangan serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan di SMP (Susanto,2013:89). Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan membaca. Buku teks dalam berbagai mata pelajaran disajikan dalam bahasa Indonesia, oleh karena itu kemampuan membaca memegang peranan penting. Tanpa kemampuan membaca, para siswa tidak dapat mempelajari berbagai mata pelajaran tersebut (Depdiknas, 2009:1).

Tujuan membaca pada SD kelas rendah pada hakikatnya untuk membina kemampuan mengasosiasikan huruf dengan bunyi (pengenalan bentuk huruf) dan membina membaca kata-kata dan kalimat sederhana (Oka dikutip Solchan dkk., 2014:8.7). Dengan demikian, pembelajaran membaca di SD kelas rendah mengacu pada kemampuan siswa dalam mengenal bentuk huruf, melafalkan huruf, membaca kata-kata, dan kalimat sederhana. Tujuan membaca ini juga menjadi acuan dalam pembelajaran membaca di kelas 1 SD.

Berdasarkan data awal yang diperoleh peneliti melalui kegiatan membaca nyaring diketahui masih banyak siswa kelas 1 SD Negeri 04 Palembang yang mengalami kesulitan dalam membaca kata dan kalimat. Dari 36 siswa, hanya 12 siswa (33,33%) yang mampu membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar. Hal ini diduga penyebabnya antara lain media yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa dan aktivitas kegiatan dalam pembelajaran membaca kurang bervariasi.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan cara membaca sebuah kata yang telah ditulis di papan tulis,

lalu siswa membaca kata tersebut. Pada kegiatan ini, hanya sebagian siswa yang memperhatikan, siswa yang lain masih sibuk dengan kegiatannya masing-masing.

Selanjutnya, hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 September 2015 kepada Bu Ana, guru kelas 1 SD Negeri 04 Palembang, diketahui bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran membaca adalah metode suku kata. Guru menulis suku kata-suku kata yang dirangkai menjadi sebuah kata menggunakan tanda hubung di papan tulis dan mencontohkan cara membaca tulisan tersebut di depan kelas berulang-ulang. Kemudian, guru meminta siswa mengikuti cara yang dilakukan guru saat membaca. Guru hanya menunjuk beberapa siswa untuk menuliskan di papan tulis sebuah kata yang diucapkan guru, lalu dikoreksi bersama dengan siswa lainnya.

Media yang digunakan guru adalah buku pelajaran dan papan tulis. Di dalam buku pelajaran terdapat bacaan dengan gambar. Guru menjelaskan bacaan tersebut dihubungkan dengan gambar yang ada di sampingnya. Guru belum menerapkan pembelajaran secara berkelompok. Alasan yang dikemukakan guru adalah siswa kelas 1 masih sulit diatur dan dikhawatirkan siswa akan aktif bermain sendiri tanpa memperhatikan penjelasan guru. Di samping itu, waktu pembelajaran yaitu 2 x 30 menit dinilai guru tidak cukup untuk melibatkan keseluruhan siswa dalam bermain sambil belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperlukan strategi yang tepat dan mampu menarik minat siswa dalam kegiatan membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca dan aktivitas siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan kartu bergambar.

Djuanda (2006:87) mengemukakan bahwa cara belajar yang menyenangkan adalah sambil bermain. Dengan belajar sambil bermain, naluri anak untuk bermain tetap tersalurkan dan pembelajaran dapat tersampaikan.

Bermain dapat digunakan guru sebagai wahana atau teknik pembelajaran untuk membentuk pemahaman melalui kegiatan bermain atau dengan menggunakan berbagai media yang tersedia.

Pengalaman siswa terhadap dunia nyata pada umumnya dapat dibentuk melalui media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan untuk memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang karena objek terlalu besar, kejadian di masa lalu yang sering digunakan adalah gambar. Selain dapat memperjelas berbagai hal, gambar juga mudah diperoleh. Melalui gambar, siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistis (Djuanda, 2006:104).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 04 Palembang melalui Permainan Kartu Bergambar”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Uno dkk (2011: 63). PTK adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Menurut Tampubolon (2014:19) PTK merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh guru dan siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa melalui permainan kartu bergambar. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas dalam perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini

adalah seluruh siswa kelas IB SD Negeri 04 Palembang dengan jumlah 36 orang siswa, terdiri atas 16 laki-laki dan 20 perempuan.

Langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian dilakukan dengan teknik bersiklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Tampubolon, 2014:29-30).

Tahap awal dalam melaksanakan penelitian ini adalah menyusun rencana penelitian, antara lain: mengumpulkan data yang diperlukan, menyusun perangkat pembelajaran (RPP, bahan ajar, media dan penilaian), dan membuat instrumen observasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru melakukan apersepsi dan motivasi pada kegiatan pendahuluan antara lain menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan siswa.
2. Guru membagi siswa ke dalam 7 kelompok, kemudian membagikan 2 set kartu bergambar kepada masing-masing kelompok.
3. Salah satu siswa dalam kelompok mengacak kartu tersebut hingga susunannya tidak berurutan. Setelah diacak, kartu tersebut dibagikan kepada masing-masing siswa dalam kelompok. Setiap siswa mendapat 3 kartu dan sisanya diletakkan di atas meja dengan keadaan bagian gambarnya tertutup.
4. Untuk memulai permainan, salah satu siswa dalam kelompok membuka satu kartu bergambar yang diletakkan di atas meja kemudian menunjukkan gambarnya kepada anggota kelompok.
5. Siswa yang memiliki kartu dengan gambar yang sama dapat mencocokkan kartunya dan meletakkannya di atas meja, lalu membaca kalimat yang terdapat di bawah gambar.

6. Permainan ini berlangsung hingga semua siswa selesai mencocokkan kartu mereka.
7. Setelah semua kelompok selesai bermain, guru mengambil kartu bergambar dari semua kelompok. Kemudian, guru menempelkan kalimat-kalimat yang ada pada kartu bergambar di papan tulis untuk dibaca siswa.
8. Guru mengajak siswa lain untuk mengoreksi bacaan setiap siswa yang maju.
9. Untuk mengetahui kemampuan siswa, satu persatu siswa melakukan tes membaca permulaan.
10. Pada akhir kegiatan, siswa dibimbing untuk menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran.

Pada tahap observasi dalam penelitian ini yang diobservasi adalah aktivitas siswa siswa dalam permainan yang ditunjukkan juga keterampilan membaca kartu dalam permainan kartu. Penilaian dalam observasi berpedoman pada lembar observasi dengan kriteria yang telah ditentukan.

Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama proses pemberian tindakan. Berdasarkan kekurangan dan kelebihan tersebut, kemudian dicari solusi dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan observasi. Tes juga dilakukan sebelum melakukan penelitian (tes awal) untuk menjajaki kemampuan siswa. Hasil tes awal digunakan untuk menentukan materi yang disampaikan dalam bentuk permainan. Tes selanjutnya dilakukan pada akhir setiap siklus yang bertujuan untuk memperoleh data keberhasilan siswa dalam membaca permulaan (tes perbuatan) sehingga peneliti mengetahui perlu tidaknya siklus berikutnya dilaksanakan. Butir-butir yang perlu diperhatikan dalam evaluasi membaca, yaitu: ketepatan menyuarakan tulisan, kewajaran lafal, kewajaran intonasi, kelancaran, dan

kejelasan suara.

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran yaitu aktivitas belajar siswa. Kriteria yang diobservasi adalah kemampuan siswa mengikuti instruksi guru, keaktifan dalam permainan, kemampuan siswa mengikuti peraturan dalam permainan dan kemampuan siswa membaca kalimat sederhana yang terdapat dalam kartu bergambar pada saat permainan.

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung menggunakan statistik sederhana berikut ini.

$$x = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan :

x = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah semua nilai siswa

ΣN = Jumlah siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{Siswa}} \times 100\%$$

(Aqib dkk., 2009:41)

Analisis ini dilakukan pada tahap refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk perencanaan dalam siklus selanjutnya.

Untuk menentukan aktivitas siswa dalam observasi maka dapat ditentukan dengan menggunakan rumus seperti berikut.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor tercapai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Tabel.1 Aktivitas Siswa

| Nilai | Kategori Nilai |
|-------|----------------|
| ≥ 80 | Sangat Aktif |
| 66-79 | Aktif |
| 56-65 | Cukup Aktif |
| 40-55 | Kurang Aktif |
| ≤ 39 | Tidak Aktif |

(Arikunto, 2012:281 dimodifikasi)

Penelitian ini dianggap berhasil apabila dalam penelitian ini keterampilan membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 04 Palembang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 65 dan ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$ dan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada siklus I diterapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya. Siswa kelihatan bersemangat dalam mengikuti permainan, namun mereka masih kelihatan canggung dalam bermain. Pada Siklus I ini, masih malu-malu mengeja tulisan yang terdapat pada gambar. Hasilnya adalah nilai rata-rata keterampilan membaca permulaan siswa 65,55 dengan ketuntasan klasikal sebesar 66,67 %. Tetapi, ketuntasan klasikal belum mencapai 85%, oleh karena itu, perlu diadakan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya supaya mencapai kriteria ketuntasan klasikal $\geq 85\%$.

Hasil aktivitas belajar siswa dinilai dari segi proses yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga penilaian perilaku siswa sesuai dengan keadaan siswa saat menjalani proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan oleh peneliti dengan berpedoman pada lembar observasi aktivitas belajar siswa. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi aktivitas belajar siswa pada Siklus I yaitu sebagai berikut.

Tabel.2 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

| Interval | Jumlah Siswa | |
|--|--------------|------------|
| | Frekuensi | Persentase |
| ≥ 80 | 6 | 16,67 |
| 66-79 | 20 | 55,55 |
| 56-65 | 5 | 13,89 |
| 40-55 | 5 | 13,89 |
| ≤ 39 | 0 | 0 |
| Jumlah | 36 | 100 |
| Persentase Aktivitas Siswa Secara Klasikal | | 72,22 |

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada Siklus I, ditemukan berbagai kendala. Ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat guru mengajar. Saat bermain kartu bergambar, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif, belum mampu bermain sesuai dengan aturan permainan dan ada kelompok yang sebagian anggotanya sibuk mengobrol saat anggota yang lainnya bermain kartu bergambar. Hal ini diduga karena ada siswa yang belum mengerti aturan permainan dan jumlah siswa yang banyak dalam setiap kelompok.

Dalam permainan kartu bergambar terdapat unsur keberuntungan, siswa dapat menghabiskan kartunya duluan dikarenakan ia memiliki kartu yang sama dengan kartu yang berada di atas meja. Semua kelompok harus mengetahui aturan permainan sehingga dapat mengikuti permainan dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang timbul pada Siklus I, guru kelas dan peneliti membahas solusi yang dapat dilaksanakan pada Siklus II. Hal-hal yang disarankan adalah: (1) guru memberikan perhatian pada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, (2) guru lebih memperhatikan siswa yang kurang aktif saat bermain kartu bergambar, (3) guru memperbanyak jumlah kelompok, sehingga anggota setiap kelompok menjadi lebih sedikit, dan (4) peneliti menyediakan lebih banyak media pembelajaran yang disesuaikan dengan

pertambahan jumlah kelompok.

Pada siklus II diterapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya. Hasilnya adalah nilai rata-rata keterampilan membaca permulaan siswa 70,97 dengan ketuntasan klasikal sebesar 75%. Tetapi, dikarenakan ketuntasan klasikal belum mencapai 85%, perlu diadakan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya supaya mencapai kriteria ketuntasan klasikal $\geq 85\%$.

Hasil aktivitas belajar siswa dinilai dari segi proses yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus II yaitu dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel.3 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II

| Interval | Jumlah Siswa | |
|---|--------------|------------|
| | Frekuensi | Persentase |
| ≥ 80 | 13 | 36,11 |
| 66-79 | 17 | 47,22 |
| 56-65 | 6 | 16,67 |
| 40-55 | 0 | 0 |
| ≤ 39 | 0 | 0 |
| Jumlah | 36 | 100 |
| Persentase Aktivitas Siswa Secara Klasikal | 83,33 | |

Pada siklus II, masih terdapat berbagai kendala seperti ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan saat guru mengajar. Saat bermain kartu bergambar, siswa terlihat mengikuti permainan dengan baik, hanya saja masih ada beberapa siswa yang kurang aktif, sebagian siswa hanya mampu membaca beberapa kalimat pada kartu bergambar karena ada anggota kelompok yang mendominasi permainan dan ingin cepat-cepat mengeluarkan kartu yang ia miliki tanpa memperhatikan anggota kelompok yang lainnya.

Berdasarkan hasil membaca permulaan dan aktivitas siswa yang timbul pada Siklus II, guru kelas dan peneliti membahas solusi dari permasalahan yang dapat dilaksanakan pada Siklus III. Hal-hal yang disarankan adalah: (1) guru memperhatikan siswa saat bermain kartu bergambar untuk membaca kalimat yang terdapat pada kartu bergambar; (2) guru memperbanyak jumlah kelompok, sehingga anggota tiap kelompok menjadi lebih sedikit dan semua anggota kelompok dapat lebih aktif juga memiliki kesempatan lebih banyak dalam membaca kalimat pada kartu bergambar; (3) peneliti menyediakan lebih banyak media pembelajaran yang disesuaikan dengan pertambahan jumlah kelompok.

Pada siklus III diterapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya. Hasilnya adalah nilai rata-rata keterampilan membaca permulaan siswa 75,83 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,11%. Siswa dinyatakan sudah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85%. Jadi, tidak perlu diadakan perbaikan tindakan.

Hasil aktivitas belajar siswa dinilai dari segi proses yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus III yaitu dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel.4 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus III

| Interval | Jumlah Siswa | |
|---|--------------|------------|
| | Frekuensi | Persentase |
| ≥ 80 | 22 | 61,11 |
| 66-79 | 11 | 30,56 |
| 56-65 | 3 | 8,33 |
| 40-55 | 0 | 0 |
| ≤ 39 | 0 | 0 |
| Jumlah | 36 | 100 |
| Persentase Aktivitas Siswa Secara Klasikal | 91,66 | |

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada Siklus III, terdapat peningkatan persentase ketuntasan keterampilan membaca

permulaan dari 75% menjadi 86,11% dan persentase aktivitas siswa secara klasikal dari 83,33% menjadi 91,67%. Dengan demikian penerapan permainan kartu bergambar mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan aktivitas belajar siswa. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum menyesuaikan keseluruhan kalimat pada kartu bergambar dan hanya memperhatikan kata tertentu pada gambar disebabkan keterbatasan kemampuan siswa dalam membaca.

Pada siklus III ini terlihat suasana kelas sudah dilengkapi dengan keaktifan siswa lain yang sudah mampu menyesuaikan kalimat pada kartu bergambar dan bermain kartu bergambar dengan aktif sesuai peraturan yang telah ditentukan. Hal ini juga terlihat saat guru memanggil salah seorang siswa membaca beberapa kalimat yang ditempelkan di papan tulis, siswa yang lain pun ingin maju membaca kalimat tersebut. Beberapa kalimat tersebut merupakan kalimat-kalimat yang terdapat pada kartu bergambar yang telah mereka mainkan sebelumnya. Ini berarti permainan kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada keterampilan membaca dan aktivitas siswa.

Berdasarkan hasil keterampilan membaca permulaan siswa pada siklus III yaitu 86,11%, maka penelitian ini dianggap berhasil karena keterampilan membaca siswa telah memenuhi KKM dengan ketuntasan klasikal $\geq 85\%$.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian yaitu "Apakah melalui permainan kartu bergambar keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 04 Palembang dapat ditingkatkan?". Berdasarkan data tes dan observasi yang didapat, terjadi peningkatan hasil belajar dari keterampilan membaca permulaan siswa selama diterapkannya permainan kartu bergambar pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IB SD Negeri 04 Palembang.

Berdasarkan hasil belajar keterampilan membaca permulaan siswa, terlihat ada siswa yang cenderung nilainya meningkat namun ada juga yang nilainya tetap pada penilaian sebelumnya. Dari 36 siswa, hanya 5 siswa yang menunjukkan hasil belajar keterampilan membaca permulaan belum tuntas. Hal ini dikarenakan kelima siswa ini belum mampu membaca kalimat dengan lancar. Terlihat dari aspek yang dinilai pada saat evaluasi, skor yang mereka peroleh sangat rendah karena kemampuan mereka dalam membaca sangat terbatas. Ada siswa yang hanya mampu membaca kata tertentu dan juga ada yang membaca hingga suku kata.

Nilai tes keterampilan membaca permulaan siswa terjadi peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan ini terlihat pada setiap aspek penilaian dalam membaca permulaan yaitu ketepatan menyuarakan tulisan, lafal, kewajaran intonasi, kelancaran dan kejelasan suara. Pada siklus I, beberapa siswa memiliki nilai rendah pada aspek tertentu dan cukup malu-malu saat membaca, namun pada siklus berikutnya siswa lebih berani saat membaca, suaranya lebih jelas dan mengalami peningkatan dari hasil tes sebelumnya. Dari keseluruhan siklus dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan membaca permulaan siswa setelah menggunakan permainan kartu bergambar mengalami peningkatan, baik pada nilai rata-rata maupun ketuntasan belajarnya. Peningkatan hasil tes keterampilan membaca permulaan siswa ini juga didukung oleh hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yaitu peneliti sendiri.

Dari hasil observasi Siklus I terlihat bahwa dalam proses pembelajaran masih ditemukan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran menggunakan permainan kartu bergambar seperti kurang mengikuti peraturan dalam permainan dan belum mampu membaca kalimat pada kartu bergambar. Perilaku yang

terjadi pada siswa tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya siswa yang terlalu asik bermain dengan caranya sendiri, ada yang mengobrol saat bermain dan belum mampu membaca kalimat pada kartu bergambar. Oleh karena itu siswa belum mengikuti permainan kartu bergambar dengan baik. Selanjutnya Siklus II, aktivitas belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan Siklus I, sedangkan pada Siklus III peningkatan yang terjadi secara signifikan. Dari analisis data dapat dijelaskan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan.

Saat bermain kartu bergambar, siswa terlihat begitu semangat hingga ketika waktu bermain telah selesai, siswa masih ingin bermain dan meminta waktu tambahan untuk bermain bahkan ada siswa yang masih melanjutkan permainan pada jam istirahat. Kemudian, saat jam pelajaran telah selesai, ada siswa yang ingin membawa kartu tersebut pulang ke rumah karena ingin melanjutkan permainan di rumah.

Berdasarkan penjelasan di atas, penerapan permainan kartu bergambar dalam pembelajaran dapat memberi rasa senang dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Djuanda (2006:87) bahwa cara belajar yang menyenangkan adalah sambil bermain. Permainan kartu bergambar juga termasuk dalam permainan bahasa karena selain memberikan rasa senang juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca seperti halnya yang dikemukakan oleh Soeparno (dikutip Djuanda, 2006:94) bahwa permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang mengembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan berbahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa.

Pada kartu bergambar, terdapat beberapa gambar dan kalimat di bawahnya agar

memudahkan siswa dalam membaca kalimat tersebut dihubungkan dengan gambar yang tersedia. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (2011:113) bahwa tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

Setelah melakukan penelitian, peneliti menemukan berbagai kelebihan dan kekurangan permainan kartu bergambar. Kelebihan permainan kartu bergambar antara lain: permainan kartu bergambar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, memupuk rasa kerjasama, dan materi lebih mengesankan. Adapun kekurangannya antara lain: sulit melibatkan keseluruhan siswa karena jumlah siswa yang banyak dan permainan kartu bergambar mengandung unsur spekulasi sehingga sulit dijadikan ukuran terpercaya. Oleh karena itu peneliti membagi keseluruhan siswa menjadi beberapa kelompok agar siswa bisa terlibat dalam permainan dan membuat penilaian yang berbeda di luar permainan untuk melihat keterampilan membaca siswa. Kekurangan dan kelebihan ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Soeparno (dikutip Djuanda, 2006:95) tentang kelebihan dan kekurangan permainan bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peningkatan hasil keterampilan membaca permulaan siswa dalam 3 siklus belum begitu signifikan karena membutuhkan latihan terus menerus. Namun, penelitian telah berhasil karena jumlah siswa yang mencapai KKM sudah memenuhi ketuntasan klasikal $\geq 85\%$. Aktivitas belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkan permainan kartu bergambar. Dengan demikian, permainan kartu bergambar terbukti dapat mempengaruhi keterampilan membaca dan aktivitas belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 04 Palembang. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan hasil keterampilan membaca permulaan dan aktivitas siswa.

1. Hasil keterampilan membaca permulaan siswa dapat meningkat dengan menggunakan permainan kartu bergambar. Pada Siklus I nilai rata-rata 65,55 dengan persentase ketuntasan 66,67%. Selanjutnya pada Siklus II naik menjadi 70,97 dengan persentase ketuntasan 75% dan pada Siklus III nilai rata-rata kembali naik menjadi 75,83 dengan persentase ketuntasan 86,11%. Berdasarkan indikator keberhasilan, maka penelitian ini dianggap berhasil karena keterampilan membaca siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 65 dan ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$.
2. Hasil aktivitas membaca permulaan siswa juga meningkat melalui permainan kartu bergambar. Pada Siklus I rata-rata 68,58 dengan persentase keaktifan siswa secara klasikal mencapai 72,22%. Selanjutnya pada Siklus II rata-rata nilainya mencapai 75,17 dengan persentase keaktifan siswa secara klasikal dalam proses pembelajaran meningkat yaitu menjadi 83,33%. Dan pada Siklus III keaktifan siswa lebih meningkat lagi hingga mencapai rata-rata nilai 82,29 dengan persentase keaktifan secara klasikal mencapai 91,67%. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat melalui permainan kartu bergambar.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa dan meningkatkan aktivitas belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri 04

Palembang.

Berdasarkan temuan penelitian ini, penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran hendaklah guru menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam memicu rasa keingintahuannya.
2. Pembelajaran membaca permulaan melalui permainan kartu bergambar hendaknya menggunakan variasi warna dan ukuran yang sesuai agar dapat menarik perhatian dan memperjelas pandangan siswa.
3. Pembelajaran membaca permulaan melalui permainan kartu bergambar hendaknya menggunakan kalimat yang bervariasi agar siswa mempunyai keterampilan dalam membaca berbagai kalimat.
4. Dalam pembelajaran membaca permulaan melalui permainan kartu bergambar hendaknya jumlah media disesuaikan dengan jumlah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arijani, Risah. 2013. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Snader Game. *Jurnal Pendidikan Anak*, II edisi 2: 318–331. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/3044/2535> Diakses pada 20 Oktober 2015.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Depdiknas. 2009. *Panduan Untuk Guru Membaca dan Menulis Permulaan untuk Sekolah Dasar Kelas 1, 2, 3*.

- Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Jimi Kusuma Dewi, Kd, dkk. 2014. Penggunaan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 7 Bungkulan. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, II No. 1 (tanpa halaman).
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=304435&val=1342&title=PENGUNAAN%20METODE%20STUKTUR%20ANALITIK%20SINTETIK%20%28SAS%29%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20KEMAMPUAN%20MEMBACA%20%20MENULIS%20PERMULAAN%20PADA%20SISWA%20KELAS%20I%20SD%20NEGERI%207%20BUNGKULAN>.
 Diakses pada 30 Desember 2015
- Kemendikbud. 2013. *Tema 1 Diriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI kelas 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Restini. 2011. Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas 1 SD Negeri 16 Palembang. *Skripsi*. Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya.
- Saddhono, Kundharu dan St. Y. Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suyanto, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat.
- Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga
- Tarigan, Henry G. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- T.W, Solchan, dkk. 2014. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD Edisi 1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Uno, Hamzah B, dkk. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Gorontalo: PT. Bumi Aksara.