E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 57-63
Volume 1 Nomor 1 Tahun 2024

Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri 010 Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu

Suryanata Limbong[1]

[1]UPTD Sekolah Dasar Negeri 010 Bonai Darussalam
e-mail: limbongsuryanata172@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan Permainan kartu bergambar (flashcard) pada siswa kelas 1 SD Negeri 010 Bonai Darussalam Kecamatan Bonai Darussalam Tahun Ajaran 2021/2022 dan untuk meningkatkan kemampuan membaca Permulaan Bahasa Indonesia siswa kelas I SD. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan tiap siklusnya dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa. Pada pra tindakan persentase ketuntasan siswa baru mencapai 23%, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 55%, pada siklus II meningkat menjadi 77% sehingga peneliti tidak melanjutkan ke siklus III.

Kata kunci: *kartu bergambar, kemampuan membaca, Bahasa Indonesia.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Lahirnya Undang-undang No. 20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah membawa dampak positif bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mencerminkan dengan diangkatkannya membaca, menulis dan berhitung sebagai kemampuan dasar berbahasa yang secara dini dan berkesinambungan menjadi perhatian dan kegiatan di sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dari kelas I.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginatif yang ada dalam dirinya.

Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar komunikasi. Dengan pendekatan komunikatif ini siswa harus diberi kesempatan untuk melakukan komunikasi Baik secara lisan maupun tulisan. Supaya siswa mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, maka siswa perlu dilatih sebanyak-banyaknya atau diberi kesempatan seluas- luasnya untuk melakukan kegiatan berkomunikasi. Dengan mempertimbangkan karakteristik anak yang lebih memperhatikan terhadap sesuatu yang menarik perhatian mereka, membangkitkan minat dan motivasi belajar serta melatih imajinasi anak, maka penerapan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia

khususnya untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak dapat dilakukan secara optimal.

Proses belajar tidak akan bisa dilepaskan dari kehidupan setiap manusia. Karena belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang Sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan,keterampilan, atau sikapnya.

Kegiatan yang menarik dan menyenangkan merupakan suatu bagian penting dalam mendorong perkembangan bahasa, karena anak harus mampu mengungkapkan dan menggunakan kata-kata, untuk mendorong anak agar mampu mengungkapkan diri dengan kata-kata, maka kegiatan yang akan dilakukan adalah melalui permainan bahasa dalam bentuk permainan berbicara atau permainan deskriptif. Permainan deskriptif adalah permainan yang menuntut anak–anak untuk menguraikan benda dengan mendorong anak untuk mencari kata-kata dan membantu mereka berbicara serta berpikir dengan lebih jelas, salah satu contohnya permainan pemberian gambar.

Salah satu fokus pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar yang memegang peranan penting ialah pembelajaran membaca, tanpa memiliki kemampuan membaca yang memadai sejak dini, anak akan mengalami kesulitan belajar dikemudian hari. Kemampuan membaca menjadi dasar utama tidak saja pembelajaran bahasa sendiri, tetapi juga bagi pembelajaran mata pelajaran lain. Dengan membaca siswa akan memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial dan emosional.

Peran guru kelas I memegang peranan penting dalam bidang pengajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca. Tanpa memiliki kemampuan membaca yang memadai sejak dini maka anak akan mengalami kesulitan belajar dikemudian hari. Kemampuan membaca menjadi dasar yang utama tidak saja bagi pengajaran Bahasa Indonesia sendiri, akan tetapi juga bagi pengajaran mata pelajaran lain.

Saat ini masih banyak guru yang belum melakukan fungsinya sebagai guru yang profesional. Masih banyak melalaikan tugas sebagai guru. Guru hanya bertugas menyelesaikan target materi dalam kurikulum setiap akhir semester atau setiap tahun. Namun tidak memperhatikan masih terdapat ketidakseimbangan antara target kurikulum dengan saya serap yang dicapai peserta didik. Guru kurang mengenal siswa secara menyeluruh sehingga tidak bisa membedakan antara siswa yang lemah dengan siswa yang pandai dalam menerima pembelajaran. Pembagian tugas mengajar kelas harus betul-betul sesuai kemampuan guru, khususnya guru kelas I harus guru yang bisa mengenal siswa secara keseluruhan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan disekolah belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian perlu pemanfaatan media pembelajaran agar siswa mudah menangkap dan mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media gambar. Media gambar ini menarik bagi siswa karena dari media tersebut banyak tema yang dapat dipilih untuk dikembangkan dan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama selain itu mereka mendapatkan pengalaman yang berharga dan secara tidak langsung dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran membaca.

Penggunaan metode permainan akan lebih efektif apabila didukung dengan adanya media sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan alat bantu sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu proses belajar seperti yang dikemukanan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2006), bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan

rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Media dapat menarik minat belajar dan konsentrasi anak untuk memahami pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Permainan Kartu Bergambar pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 010 Bonai Darussalam.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. PTK adalah Penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran di dalam kelas ,dengan ini melakukan tindakan – tindakan untuk pencarian jawaban atas permaalahan yang dialami guru dalam melaksanakan kegiatan proses belajar – mengajarnya sehari – hari.

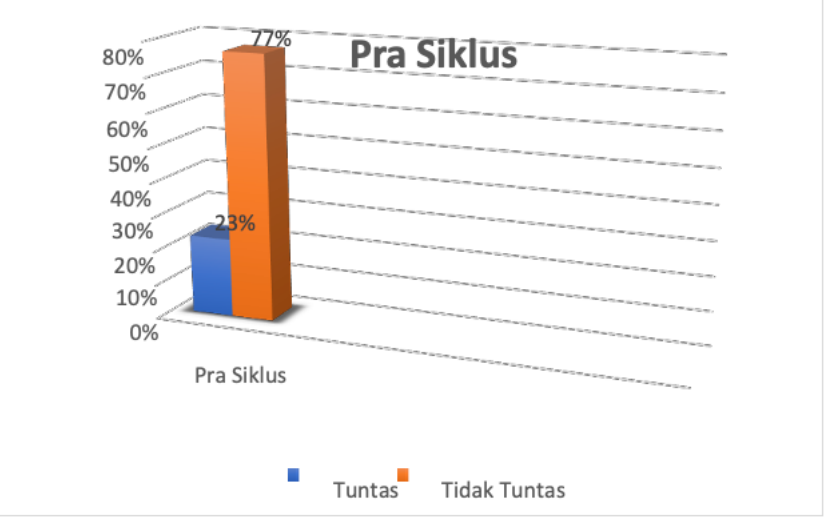
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data ketuntasan siswa pra siklus diperoleh dari pretes yang dilaksanakan pada 15 Nopember 2021. Data tersebut digunakan sebagai data awal menentukan keberhasilan. sebanyak 7 (23%) sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 24 (77%) belum tuntas atau belum mencapai KKM. Rata- rata skor sebesar 60,41.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus

Persentas				Rata-rata skor
Tuntas KKM		Belum Tuntas KKM		
7	23%	24	77%	60,41

Gambar. 1 Persentase Pra Siklus Operasi Hitung gambar Bulat Negatif



Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian model Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 17) yang dikenal dengan model spiral. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan, dimana setiap siklus diadakan evaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah proses pembelajaran

berlangsung. Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas, guru melakukan pencatatan dengan menggunakan daftar observasi (check list). Mendiagnosis keaktifan siswa, nilai yang dicapai siswa, tingkat ketertarikan siswa terhadap pelajaran, tingkat keantusiasan, keaktifan membaca permulaan, kemampuan membedakan huruf, dan kemampuan membaca permulaan siswa. Pada pelaksanaan siklus I ini, hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa: keaktifan siswa sedang, nilai yang dicapai siswa sedang, tingkat ketertarikan siswa terhadap pelajaran sedang, tingkat keantusiasan sedang, keaktifan membaca permulaan sedang, kemampuan membedakan huruf rendah, dan kemampuan membaca permulaan siswa rendah.

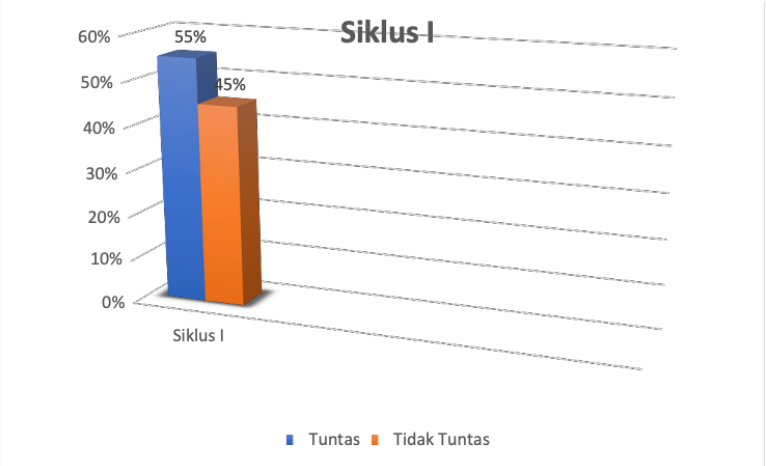
Dari pengerjaan soal evaluasi diperoleh nilai siklus I. adapun rincian dari nilai-nilai tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Pencapaian KKM Siswa Siklus I

Persentas				Rata-Rata Skor
Tuntas KKM		Belum Tuntas KKM		
17	55%	14	45%	74,73

Berdasarkan tabel di atas dapat dijabarkan sebagai berikut, dari 31 siswa sebanyak 17 (55%) sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 14 (45%) belum tuntas mencapai KKM. Rata-rata skor sebesar 74,73. Untuk memperjelas pemaparan tabel tersebut dapat dilihat dalam diagram berikut ini:

Gambar. 2 Diagram Persentase Pencapaian Kemampuan Membaca Siklus I



Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa antara nilai siswa pra siklus yang belum dikenai tindakan dengan siklus I dengan yang sudah dikenai tindakan mengalami kenaikan. Persentase ketuntasan siswa yang sudah mencapai KKM dari seluruh siswa juga mengalami kenaikan, pada pra siklus 23% dan pada siklus I meningkat menjadi 55%. Sehubungan dengan yang ditetapkan sebagai kriteria keberhasilan penelitian adalah bahwa siswa tuntas adalah 65% maka perlu dilanjutkan ke siklus II. Dari penjelasan pengerjaan soal evaluasi diperoleh nilai siklus II, seperti pada tabel berikut ini:

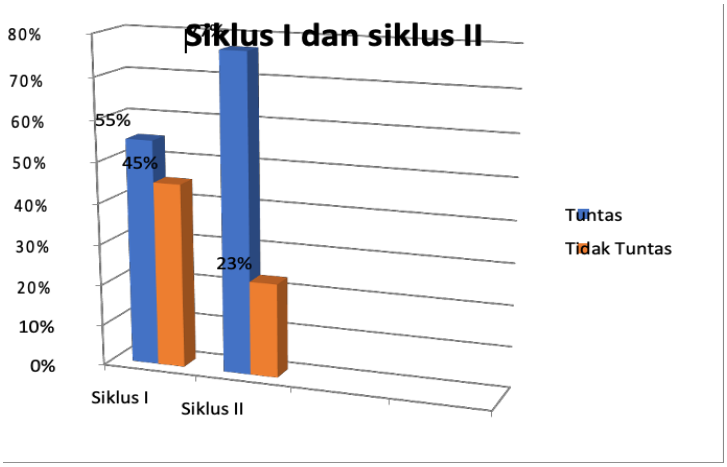
E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 57-63
Volume 1 Nomor 1 Tahun 2024

Tabel 3. Persentase Pencapaian KKM Siswa Siklus II

Persentase				Rata-Rata Skor
Tuntas		Belum Tuntas		
24	77%	7	23%	80,70

Berdasarkan tabel di atas dapat dijabarkan sebagai berikut, dari 31 siswa sebanyak 24 (77%) sudah tuntas atau mencapai KKM. Terdapat sebanyak 7(23%) belum tuntas atau belum mencapai KKM, dan rata-rata skor sebanyak 80,70. Untuk memperjelas pemaparan tabel di atas dapat dilihat pada diagram berikut ini:

Gambar 3. Diagram Peningkatan Persentase Kemampuan MembacaMencapai KKM Siklus I dan Siklus II



Setelah diadakan tindakan, yaitu mengajar dengan menggunakan media gambar, pada siklus 1 nilai rata-ratanya naik menjadi 74,73. Pada siklus 1 ini masih terdapat 14 siswa yang nilainya belum mencapai KKM, maka peneliti melanjutkan penelitian siklus 2. Pada siklus 2 ini, nilai rata-rata kelas naik menjadi 80,70. Maka, tidak dilanjutkan ke siklus 3 karena sudah mencapai 77% siswa yang berhasil. Pada siklus 3 ini, presentase siswa yang sudah berhasil pembelajaran membaca permulaannya adalah sebanyak 90,3% dengan nilai rata-rata 88,80.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri 010 Bonai Darussalam dibandingkan dengan pembelajaran yang sebelum menggunakan media gambar. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata prestasi belajar siswa yang relatif lebih tinggi bila proses pembelajarannya menggunakan media gambar dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar. Nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar adalah 80,70, sedangkan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya sebelum menggunakan media gambar adalah 74,73. Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus tersebut di atas, ternyata hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya, artinya bahwa ternyata dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 010 Bonai Darussalam Kecamatan Bonai Darussalam. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media gambar dapat mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri 010 Bonai Darussalam.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman. 1999. Kesulitan Siswa Membaca Permulaan. Jakarta: Rineka Cipta. Ahmad Djauzak. 1995. Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdikbud.

Asep Herry Hernawan. 2008. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.

Abdurrahman, Mulyono. (2012). Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta

Abu Ahmadi Dan Widodo Supriyono. (2013). Psikologi Belajar Dan Mengajar.Bandung: Sinar Baru.

AH. Sanaky, H. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara

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

Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, S. 2013.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta

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

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

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

Djamarah, Bahri Syaiful. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta. Hasan Wallinomo. 1991. Pengajaran Membaca dan Menulis Kelas I, II di SD. Jakarta: Dekdikbud.

Lerner. 2014. Meningkatkan Efektivitas Mengajar. Jakarta: Pustaka Jaya

Poerwadarminta W.J.S. 1986. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai

Pustaka.

Sardiman . 2012 . Interksi Motivasi & Belajar Mengajar . Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Suryabrata Sumadi. 1993. Psikologi Pendidikan. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

Suyanto, Wardan., dan dkk. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Vokasi, 4(1), 125-143. https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/viewFile/2540/2098. (Diakses tanggal 28 November 2021).

Suyono dan Hariyanto. (2012). Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Winarno, Budi. 2014. Kebijakan Publik(Teori, Proses dan Studi Kasus). Jakarta: Centre Of Academic Publishing Service (CAPS)

WS. Winkel. (1983) Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta: Gramedia, 1983

Wardani, dkk.2016. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Universitas Trunojoyo. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol 2 No 1 Maret 2016