

---

## **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF PADA SISWA KELAS I SDN CIKURUBUK**

**Kania**

SDN Cikurubuk Kec. Cisarua

### **Abstrak**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas I SDN Cikurubuk Kec. Cisarua Kabupaten Sumedang nampak bahwa kemampuan membaca siswa kelas I masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan Kartu Huruf kelas I SDN Cikurubuk. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan unjuk kerja. Data yang terkumpul kemudian di analisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui Permainan Kartu Huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca anak kelas I SDN Cikurubuk. Oleh karena itu penggunaan Kartu Huruf pada pembelajaran di kelas I perlu ditingkatkan, terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca.

**Kata kunci:** Kemampuan Membaca, Permainan Kartu, Sekolah Dasar

### **PENDAHULUAN**

Membaca sangat dibutuhkan bagi semua orang sekarang sebagai pintu masuk untuk mempelajari ilmu pengetahuan, namun kenyataannya tidak masih banyak siswa yang belum bisa membaca terutama pada anak Kelas I SD. Tapi jika anak diberikan pendidikan prasekolah seperti PAUD/TK, setidaknya anak tersebut mempunyai dasar pengenalan huruf/membaca. Hal ini juga terjadi di SDN Cikurubuk. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Cikurubuk kelas I menyatakan bahwa mayoritas siswa belum bisa membaca. Yakni dari 34 siswa yang sudah bisa mengenal huruf-huruf hanya 40% siswa sisanya yang 60% yang sudah bisa mengenal huruf namun belum bisa membaca. Meskipun sesuai usianya harus sudah bisa membaca.

Kondisi tersebut disebabkan ketika dalam pembelajaran guru jarang menggunakan alat peraga yang bisa membantu siswa untuk mempermudah mengenal huruf, kata maupun kalimat. Selain itu dalam pembelajaran masih dilakukan secara terpisah-pisah antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Padahal siswa usia kelas I SD baru bisa berfikir holistik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan khususnya belajar membaca. Dengan kondisi tersebut yang berlangsung-

langsung terus menerus akan berdampak pada menurunnya kemampuan siswa khususnya dalam membaca. Oleh sebab itu perlu ada suatu tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan kartu huruf untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca. Mengingat dengan kartu huruf akan mempermudah anak untuk mengingat huruf maupun kata sehingga membantu siswa dalam membaca.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang diadaptasi dari (Sugiyanto, 2013). Prosedur penelitian dilaksanakan dalam proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat kegiatan pokok, yaitu: merencanakan, melakukan tindakan, mengamati (observasi) dan melakukan refleksi (Latif, 2010:40).

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil**

##### **1. Siklus I**

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa pada siklus I, dapat diketahui bahwa 50,00% siswa telah lulus KKM, sedangkan sisanya masih berada di bawah KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belajar siswa belum terpenuhi. Hasil tersebut juga ditunjukkan melalui proses belajar secara keseluruhan selama pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, sehingga besar siswa cenderung pasif. Pada saat diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu tentang pelajaran, sebagian besar siswa tidak berdiskusi atau mendiskusikan hal lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Apabila guru memberikan tugas, hanya sebagian kecil siswa saja yang benar-benar mengerjakan sendiri, selebihnya hanya mengandalkan teman-temannya untuk mencontek. Kegiatan guru memberikan umpan balik (memberikan pertanyaan) atau meminta mengulas kembali materi yang diajarkan, siswa kurang merespon dan hanya diam.

Pada pertemuan pertama siklus I, kelas terlihat gaduh pada saat pembagian kelompok sampai proses diskusi dalam kelompok. Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti karena sebelumnya pembelajaran yang dilakukan didominasi pembelajaran secara langsung. Jadi siswa hanya mendengar penjelasan guru, mencatat, dan mengerjakan soal. Pada saat diskusi berlangsung, banyak siswa yang melakukan hal lain diluar pembelajaran biasanya hanya mengobrol, mainan sendiri. Ketika guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan hasil diskusi, siswa hanya diam, akhirnya guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Pada awal pertemuan kedua siklus I, peneliti melakukan pendekatan dengan arahan mengenai manfaat pembelajaran yang telah direncanakan. Tujuannya agar pembelajaran sudah semakin baik. Namun masih terlihat beberapa siswa yang tidak berdiskusi dengan kelompoknya atau melakukan hal-hal yang kurang sesuai dengan pembelajaran. Hal ini terjadi karena ada beberapa siswa hanya mau berkelompok dengan siswa yang mereka anggap pandai. Di akhir pertemuan, guru memberikan stimulus kepada siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar.

Ternyata dengan stimulus tersebut siswa nampak sangat antusias. Belum tercapai indikator keberhasilan tersebut dikarenakan siswa belum bisa sepenuhnya melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan dengan menggunakan pendekatan tematik. Ini dapat dilihat dari banyaknya aktivitas di luar aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, seperti mengobrol dan bermain sendiri. Penyebab lain belum tercapainya indikator keberhasilan adalah siswa belum terbiasa belajar bersama di dalam kelompok sehingga hanya mendengar penjelasan dari guru.

## 2. Siklus II

Semua kelemahan yang muncul pada siklus I menjadi dasar bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Pelaksanaan siklus II menunjukkan proses kerja kelompok mulai berjalan dengan baik. Sebagian besar menunjukkan proses kerja kelompok mulai berjalan

dengan baik. Sebagian besar siswa tidak lagi gaduh dalam mengerjakan tugas kelompok dan siswa yang pasif pada saat kerja kelompok sudah mengalami perubahan dan perkembangan ke arah yang lebih baik. Peran aktif siswa dalam kerja kelompok terlihat saat diskusi. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 18 siswa orang atau 70,6% dari seluruh siswa, meningkat 17,64% dari siklus I yang hanya 52,96%. Dari hasil penelitian ini ternyata pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain dari data hasil belajar, hal ini terlihat juga dari catatan lapangan. Aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Siswa terlihat lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa telah mempunyai keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan dari guru. Meningkatnya aktivitas siswa pada saat pembelajaran juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

### 3. Siklus III

Semua kelemahan yang muncul pada siklus sebelumnya (siklus I dan siklus II) merupakan acuan yang serius untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan harapan dengan adanya perubahan proses dapat menghasilkan perubahan yang optimal pada pemahaman siswa terhadap proses belajar mengajar yang sedang dan akan berlangsung. Pelaksanaan siklus III sesuai dengan uraian yang terdapat pada tabel 7 dan 8.

Pada tabel 7 dan 8 menunjukkan bahwa siswa sebagian besar sudah mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Siswa terlihat lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa telah mempunyai keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan dari guru. Walaupun masih ada beberapa siswa yang terlihat masih kurang fokus dalam belajar tetapi hal itu sangat bisa dimaklumi karena siswa beradaptasi dengan konsep baru yang diberikan guru di kelas. Meningkatnya aktivitas siswa pada saat pembelajaran juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Penerapan pendekatan belajar menggunakan permainan kartu huruf pada siswa kelas I SD Negeri Cikurubuk semester genap pada tahun pelajaran 2021/2022 dengan adanya perbaikan yang terus dilakukan pada setiap siklusnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari:

1. Prosentase siswa yang tuntas belajar meningkat setiap siklusnya, yaitu pada siklus I sebesar 50,00%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 70,60% dan pada akhir siklus ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.
2. Rata-rata nilai siswa senantiasa mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu dari 50,00% pada siklus I, naik menjadi 70,60% pada siklus II dan pada siklus III menjadi 88,23%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Cikurubuk.

Beberapa masalah yang ditemui dalam pelaksanaan antara lain pengelolaan kelas selama pembelajaran, namun masalah itu dapat diatasi dengan adanya perbaikan pada setiap siklus yaitu memberikan motivasi kepada siswa, pemberian penghargaan, dan penyajian masalah sehari-hari yang menarik pada lembar kerja siswa.

## **REFERENSI**

- Isjoni. (2009). *Cooperatif Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kasijan, 1984. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lengkana, A. S. (2016). *Didaktik metodik pembelajaran (DMP) aktivitas atletik*. Salam Insan Mulia.
- Lengkana, A. S., Tangkudung, J., & Asmawi, A. (2019). The effectiveness of thigh lift exercises using rubber on the ability of acceleration on sprint runs. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1), 12031. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012031>.
- Lengkana, A. S., & Muhtar, T. (2021). *Pembelajaran Kebugaran Jasmani*. CV Salam Insan Mulia.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12.



---

Lie, Anita. (2005). *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.

Lisnawati Simanjutak, 1999. *Metode Mengajar Matematika I*. Jakarta: Rineka Cipta.

Marthinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung PersadaPress.

Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2019). *Pendidikan jasmani dan olahraga adaptif*. UPI Sumedang Press.

Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 12(2), 83–94.

Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.

Purwanto. (2005). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Group Investigation.UNY.

Slavin E, Robert. (2008). *Coperative Learning Teori Riset dan Praktik*.Bandung:Nusa Media.