

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA NYARING DENGAN MENERAPKAN  
PERMAINAN KARTU KATA PADA SISWA KELAS I  
SD NEGERI MARON WETAN I KECAMATAN MARON KABUPATEN PROBOLINGGO**

*Jumaidah*  
SD Negeri Maron Wetan I  
jumaidahj025@gmail.com

**ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca siswa. Adapun rumusan masalahnya bagaimanakah penerapan permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas I SD Negeri Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas I SD Negeri Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan tahapan kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian adalah penerapan permainan kartu kata dan kemampuan membaca nyaring. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah guru dan seluruh siswa kelas I SD Negeri Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo yang berjumlah 25 orang pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil yang dicapai pada siklus I yaitu berada pada kategori cukup dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas I SD Negeri Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo.

Kata Kunci: permainan kartu kata, kemampuan membaca, membaca nyaring

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan ini, antara lain, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang menjadi dasar bagi kurikulum pendidikan di Indonesia, khususnya keterampilan membaca harus dikuasai oleh peserta didik SD/MI karena kemampuan membaca sangat berkaitan dengan seluruh proses belajar mengajar. Melalui pembelajaran di SD, siswa diharapkan memperoleh dasar-dasar kemampuan membaca di samping kompetensi yang lain. Dengan membaca, banyak informasi yang akan diperoleh sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Menurut Wilson dan Peters (Resmini et al., 2006, h. 107) mendefinisikan bahwa, “Membaca dan permainan kartu kata merupakan suatu proses menyusun makna melalui interaksi dinamis diantara pengetahuan pembaca yang telah ada, informasi yang dinyatakan oleh bahasa tulis dan konteks situasi pembaca”. Badriyah (2010, h. 50) mengemukakan tujuan penggunaan kartu kata sebagai berikut penerapan kartu kata ini sesungguhnya bertujuan untuk membangkitkan kegembiraan siswa dalam pembelajarannya sebab tersaji dalam bentuk permainan yang tanpa disadari oleh siswa bahwa sesungguhnya ia sedang belajar. Diharapkan pendekatan ini dapat membangkitkan suasana pembelajaran yang menarik, siswa lebih aktif dalam pembelajaran membaca sehingga hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan selama 3 hari yaitu pada tanggal 8 September – 10 September 2020 di SD Negeri Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap setiap guru kelas di SD Negeri

Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo, maka ditentukanlah kelas I untuk dijadikan fokus penelitian. Pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan masalah pada rendahnya kemampuan membaca siswa. Jumlah siswa pada kelas I yaitu 25 orang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada saat mengamati proses pembelajaran masih banyak siswa yang tidak memahami materi dikarenakan masih banyak siswa yang belum lancar dalam membaca. Rendahnya kemampuan membaca siswa diperoleh dari tes awal yang diberikan dan hasilnya menunjukkan bahwa dari 25 siswa, 18 diantaranya membacanya masih belum tepat baik dari segi pengejaan suku kata dan 7 orang sudah mampu membaca tapi masih terbata-bata dan terkadang ada huruf yang masih terbalik-balik ketika dilafalkan.

Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan membaca siswa disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor guru dan faktor siswa. Adapun faktor guru yaitu 1) kurangnya pembiasaan membaca di awal pembelajaran, 2) kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran. Adapun faktor dari siswa yaitu 1) rendahnya tingkat kemampuan membaca siswa, 2) kemampuan siswa dalam memahami materi masih terasa sulit.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dikajilah salah satu media yang berbentuk permainan yang dapat memfasilitasi aktivitas siswa dalam belajar khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring. Permainan yang dianggap cocok untuk tingkat kelas rendah khususnya dalam mengatasi kurangnya kemampuan membaca nyaring yaitu permainan menyusun kartu kata. Dengan permainan menyusun kartu kata, proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran lebih meningkat.

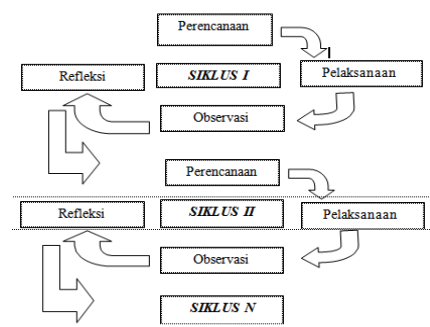
**METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Elliot (Yudhistira, 2013)

“dikatakan kualitatif dikarenakan bertujuan meningkatkan kualitas tindakan dalam suatu kajian situasi sosial serta tidak memerlukan analisis statistik yang rumit”. Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian ini adalah penerapan permainan kartu kata dan kemampuan membaca nyaring.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo berdasarkan pertimbangan bahwa; 1) terdapat fenomena ketidaktuntasan (nilai rata-rata rendah di bawah KKM), 2) adanya dukungan kepala sekolah dan khususnya guru kelas, 3) untuk menuntaskan kompetensi membaca siswa kelas dasar agar sistem kelas tuntas dapat tercapai, bukan lagi masalah di setiap sekolah dasar sehingga siswa telah mempunyai kompetensi membaca sebagai bekal dasar untuk memahami seluruh materi pembelajaran pada tingkatan kelas selanjutnya. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I SD Negeri Maron Wetan I dengan jumlah siswa sebanyak 25 (dua puluh lima) siswa yang terdiri dari 10 (sepuluh) siswa laki-laki dan 15 (lima belas) siswa perempuan siswa.

Penelitian ini menggunakan rencana penelitian tindakan kelas (*Action Research Classroom*) yaitu rencana penelitian berdaur ulang (siklus). Tahap-tahap penelitian tindakan kelas meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Adapun alur tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Diagram alur siklus penelitian Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2015).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini meliputi indikator proses dan hasil belajar setelah diterapkan media kartu kata. Pada segi proses ditandai oleh aktivitas guru dan cara siswa dalam menerapkan media kartu kata. Hasil observasi yang terangkum dalam lembar aktivitas guru dan siswa akan menggambarkan bagaimana aktivitas guru dan siswa. Untuk mengukur aktivitas mengajar guru dan belajar siswa, maka akan dikategorikan dengan skala 3 yang mengacu pada standar Arikunto (Sunardin, 2018), yaitu:

- 1) Aktivitas dikategorikan baik dengan persentase 68% - 100%
- 2) Aktivitas dikategorikan cukup dengan persentase 34% - 67%
- 3) Aktivitas dikategorikan kurang dengan persentase 0% - 33%

Hasil belajar, dimana hasil belajar siswa dikategorikan apabila 85% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu  $\geq 70$  pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan permainan kartu kata baik pada siklus I dan II maka kelas siswa yang berada pada kelas I dianggap tuntas secara klasikal.

Tabel 3.1 Indikator Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kategori
70 - 100	Tuntas
0 - 69	Tidak Tuntas

Sumber: Rapor SD Negeri 72 Bontoloe

Tabel 3.2 Indikator Keberhasilan Hasil Belajar Siswa

No	Taraf Keberhasilan	Kategori
1.	86-100	Baik Sekali
2.	70-85	Baik
3.	55-69	Cukup
4.	41-54	Kurang
5.	$\leq 40$	Sangat Kurang

Sumber: Buku Rapor Sekolah Dasar (SD)

Penafsiran data kuantitatif dilakukan dengan persamaan berikut :

- a. Nilai Akhir =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
- b. Rata-rata =  $\frac{\text{Jumlah Nilai Keseluruhan}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}}$
- c. Ketuntasan belajar =  $\frac{\text{Jumlah Siswa yang Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\%$
- d. Ketidaktuntasan belajar =  $\frac{\text{Jumlah Siswa yang tidak Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\%$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian terdiri atas aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kata di kelas I SD Negeri Maron Wetan I. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengetahui sejauh mana kemampuan membaca siswa. Hasil yang diperoleh dari data hasil belajar siswa sebelumnya, ternyata jumlah siswa belum mencapai 85% dengan nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu  $\geq 70$ . Hal ini menunjukkan perlu adanya suatu tindakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa di kelas I SD Negeri Maron Wetan I dengan menerapkan permainan kartu kata.

Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus I dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan kartu kata. Analisis deskriptif hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus I adalah 63,2 diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan siswa 1.580 dibagi jumlah siswa kelas I yaitu 25 siswa. Analisis data juga menunjukkan bahwa hasil belajar dari 25 siswa, hanya 9 siswa yang mencapai standar KKM dengan persentase sebesar 36%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar KKM sebanyak 16 siswa dengan persentase sebesar 64%. Adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang harus dicapai adalah 70.

Pada proses pembelajaran di siklus I sudah menunjukkan perubahan namun masih kurang. Hal

ini karena kekurangan-kekurangan yang terjadi di tiap tahap kegiatan pembelajaran baik yang terjadi pada aspek guru dalam hal ini guru kelas I dan juga dari aspek siswa. Kekurangan yang terjadi dari aspek guru ini dapat dilihat pada lembar observasi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori cukup, disebabkan karena penerapan permainan kartu kata pada proses pembelajaran yang digunakan belum berjalan sebagaimana mestinya. Pada penyajian materi juga belum maksimal sehingga proses pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan membaca nyaring siswa masih tergolong rendah, karena siswa belum mengerti langkah-langkah dari permainan kartu kata dan masih kurang memperhatikan penjelasan guru. Melihat kemampuan membaca nyaring siswa pada siklus I yang belum mencapai KKM, maka disinilah ada tuntutan agar diadakannya siklus II sebagai tindak lanjut dari siklus I.

Dilakukan tindakan selanjutnya yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru dan siswa yang belum tercapai saat proses pembelajaran berlangsung. Maksud dari kinerja yang diperbaiki, yaitu: aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pada siklus II guru memberikan pemahaman secara rinci dan jelas kepada siswa tentang penerapan permainan kartu kata dan siswa juga lebih memperhatikan penjelasan dari guru.

Hasil yang diperoleh pada siklus II jauh lebih baik dari pada siklus I. Maka dari itu, dapat dikatakan siklus II merupakan siklus dimana guru berhasil menerapkan permainan kartu kata di kelas I SD Negeri Maron Wetan I. Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil belajar siswa yang mampu mencapai kategori baik. Analisis deskriptif hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus II adalah 85,2 diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan siswa 2.130 dibagi jumlah siswa kelas I

yaitu 25 siswa. Analisis data juga menunjukkan bahwa hasil belajar dari 25 siswa, 22 siswa yang mencapai standar KKM dengan persentase sebesar 88%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar KKM hanya 3 siswa dengan persentase sebesar 12%. Adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang harus dicapai adalah 70. Hasil belajar siswa berdasarkan perolehan dari tes siklus II mengalami peningkatan, yaitu dari hasil tes siklus I nilai rata-rata siswa adalah 63,2 menjadi meningkat di siklus II dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 85,2.

Hasil observasi pelaksanaan siklus II membuktikan bahwa aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori cukup dan pada siklus II berada pada kategori baik. Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, dimana aktivitas belajar siswa pada siklus I masih berada pada kategori cukup, dan siklus II mampu merubah aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik serta berada pada kategori baik.

Berdasarkan data nilai hasil tes akhir siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah berhasil menggunakan permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring di kelas I SD Negeri Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar belum mencapai 85%, sebab jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hanya 9 orang dengan persentase 36%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang telah mencapai 85% dilihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 22 orang dengan persentase 88%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas I SD

Negeri Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas I SD Negeri Maron Wetan I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa pada siklus I yaitu 63,2 dan siklus II menjadi 85,2. Selain itu, hasil observasi aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori kurang (K) dan pada siklus II berada pada kategori cukup (C). Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, dimana aktivitas belajar siswa pada siklus I masih berada pada kategori cukup (C), dan siklus II mampu merubah aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik serta berada pada kategori baik (B).

### Saran

Sehubungan dengan kesimpulan penelitian di atas, maka diajukan saran sebagai berikut:

Bagi siswa, penerapan permainan kartu kata dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk aktif dan mengalami kegiatan belajar karena mereka bisa bermain sambil belajar.

1. Guru hendaknya dalam mengajarkan siswa khususnya keterampilan membaca berupaya agar siswa dapat selalu aktif dalam proses pembelajaran dalam bentuk kerjasama secara individu maupun kelompok.
2. Kepala sekolah hendaknya selalu memberikan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas mengajar guru, di antaranya dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian menggunakan media kartu kata hendaknya dapat lebih mengembangkannya

menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dananjaya, Utomo. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Fadlillah. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan*.
- Farida, R. (2009). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara. Fitriani. (2019). Keterampilan Membaca Nyaring Dengan Menggunakan Media Kartu Kata. *Journal of Islamic Elementary School*. 1(1).
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pencerahan*. 9(2).
- Maryani. (2017). Guide Reading Method On Students' Learning Motivation In Reading Loudly Lesson. *Didaktika Tauhidi*. 4(2).
- Murtiningsih. (2013). *Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Nyaring*. Jurnal Pendidikan. 3(2).
- Permendikbud No 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum*.
- Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Resmini. (2006). *Membaca Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Cemerlang.
- UU No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Wulan, S. (2019). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3 (2).
- Yudistira, Dadang. (2013). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK*. Jakarta: Grasindo.