

## PENERAPAN PERMAINAN KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA NYARING SISWA KELAS II UPTS SD NEGERI 28 TUMAMPUA II

Nurul Muthia Rany<sup>1</sup>, Nudiawati<sup>2</sup>, Ade Irma Suriani<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah  
Makassar

<sup>1</sup>mutiarani12146@gmail.com , <sup>2</sup>nudiawati3005@gmail.com,  
<sup>3</sup>adeirmasuriani@unismuh.ac.id

### 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 II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II. 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 II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II yang berjumlah 27 orang pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. 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 II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II.

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

### Abstract

*The problem in this study is the low ability of students to read. The formulation of the problem is how to apply the word card game to improve the reading ability of class II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II. The purpose of this study was to describe a word card game to improve the reading ability of class II UPTS students at SD Negeri 28 Tumampua II. The approach used is a qualitative approach and a type of classroom action research (CAR), which consists of 2 cycles, where each cycle consists of 2 meetings with activity stages including planning, implementation, observation, and reflection. The focus of the research is the application of word card games and reading aloud skills. As for the subjects of the study, there were teachers and all UPTS class II students at SD Negeri 28 Tumampua II, a total of 27 people in the odd semester of the 2022/2023 school year. Data collection techniques used are observation, tests, and documentation. Data analysis techniques used are qualitative and quantitative. The results achieved in the first cycle were in the sufficient category and in the second cycle the student learning outcomes increased, namely in the good category. Based on the results of the study it can be concluded that the application of word card games can improve the reading ability of class II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II.*

*Keywords: Word card game, reading ability, loud reading*

## 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 menurut Tampubolong,1993:41 (dalam Asdam:2016) adalah suatu kegiatan yang melibatkan fisik dan mental untuk memperoleh informasi secara tertulis dalam sebuah bahan bacaan. Melalui aktivitas membaca manusia dapat meningkatkan derajat kehidupannya dengan mengaktualisasikan apa yang telah diperoleh dalam bahan bacaan tersebut. Seorang siswa mencapai suatu keberhasilan atau prestasi karena melalui aktivitas membaca yang efektif.

Aktivitas membaca mempunyai tujuan tertentu sesuai dengan orang yang membaca. Tujuan utama setiap pembaca adalah memahami seluruh informasi yang tertera dalam teks bacaan sehingga dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan ( pengembangan intelektual) untuk masa depan pembaca itu sendiri. Dengan demikian pemahaman terhadap isi bacaan merupakan faktor yang sangat penting dalam membaca.

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 1 September - 3 September 2022 di UPTS SD Negeri 28 Tumampua II. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap setiap guru kelas di UPTS SD Negeri 28 Tumampua II, maka ditentukanlah kelas II untuk dijadikan fokus penelitian. Pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan masalah pada rendahnya kemampuan membaca siswa. Jumlah siswa pada kelas II yaitu 27

orang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 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, 11 diantaranya membacanya masih belum tepat baik dari segi pengejaan suku kata, 9 orang sudah mampu membaca tapi masih terbata-bata dan terkadang ada huruf yang masih terbalik-balik ketika dilafalkan dan 7 orang sudah mampu membaca dengan baik juga tepat dalam pengejaan katanya.

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.

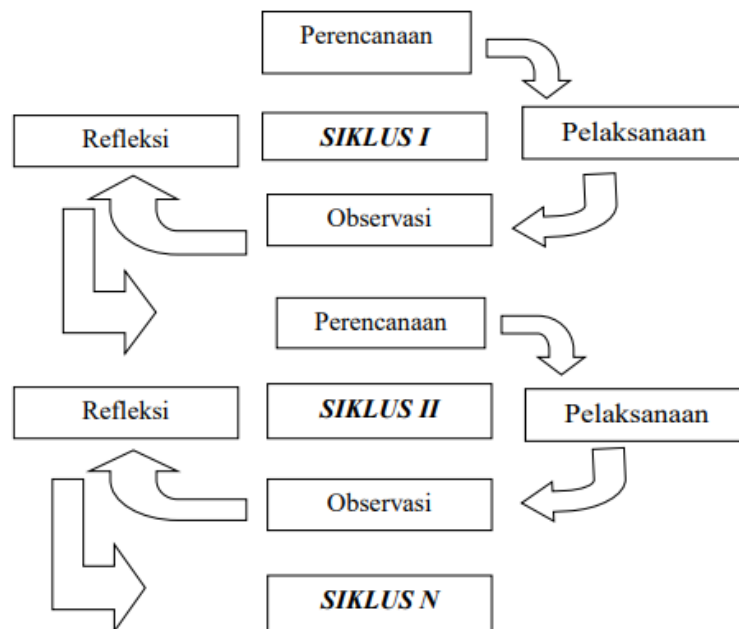
## METODE

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 UPTS SD Negeri 28 Tumampua II 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 II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II dengan jumlah siswa sebanyak 27 (dua puluh tujuh) siswa yang terdiri dari 16 (enam belas) siswa laki-laki dan 11 (sebelas) 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 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  $\geq 75$  pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan permainan kartu kata baik pada siklus I dan II maka kelas siswa yang berada pada kelas II dianggap tuntas secara klasikal.

Tabel 1 Indikator Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kategori
75-100	Tuntas
0-74	Tidak Tuntas

Sumber: Buku Rapor Sekolah Dasar (SD)

Tabel 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 peneliti terdiri atas aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kata di kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II. 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  $\geq 75$ . Hal ini menunjukkan perlu adanya suatu tindakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa di kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II dengan menerapkan permainan kartu kata.

Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus 1 dalam muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan kartu kata. Analisis deskriptif hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus 1 adalah 72,03 diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan siswa 1.945 dibagi jumlah siswa kelas II yaitu 27 siswa. Analisa data juga menunjukkan bahwa hasil belajar dari 27 siswa, hanya 16 siswa yang mencapai standar KKM dengan persentase 59%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar KKM sebanyak 11 siswa dengan persentase sebesar 41%. Adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang harus dicapai adalah 75.

Pada proses pembelajaran di siklus pertama 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 peneliti dan juga dari aspek siswa. Hasil belajar siswa pada siklus 1 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 1 yang belum mencapai KKM, maka disinilah ada tuntutan agar diadakannya siklus II sebagai tindak lanjut dari siklus 1.

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 1. Maka dari itu, dapat dikatakan siklus II merupakan siklus dimana guru berhasil menerapkan permainan kartu kata di kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II. 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 80,2 di peroleh dari jumlah nilai keseluruhan

siswa 2.165 dibagi jumlah siswa kelas II yaitu 27 siswa. Analisis data juga menunjukkan bahwa hasil belajar dari 27 siswa, 25 siswa mencapai standar KKM dengan persentase sebesar 92,6%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar KKM hanya 2 siswa dengan persentase 7,4%. Adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang harus dicapai adalah 75. Hasil belajar siswa berdasarkan perolehan dari tes siklus II mengalami peningkatan, yaitu dari hasil tes siklus 1 nilai rata-rata siswa adalah 72,03 menjadi meningkat di siklus II dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa 80,2.

Hasil observasi pelaksanaan siklus II membuktikan bahwa aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana pada siklus 1 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 1 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 1 dan siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah berhasil menggunakan permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring di kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM dari siklus 1 hingga siklus II. Pada siklus 1 ketuntasan hasil belajar belum mencapai 85%, sebab jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hanya 16 orang dengan persentase 59%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang telah mencapai 85% dilihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 25 orang dengan persentase 92,6%. Hal ini membuktikan bahwa permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

No	Uraian	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	Nilai rata-rata kelas	72,03	80,2
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	16	25
3	Persentase ketuntasan belajar membaca	59%	92,6%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan keterampilan membaca nyaring pada siswa kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II melalui media permainan kartu kata.

#### Kesimpulan dan Saran

##### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa media kartu kata merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan media kartu kata maka keterampilan membaca nyaring siswa kelas II UPTS SD Negeri 28 Tumampua II telah meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari ketercapaian nilai rata-rata kelas pada siklus I diperoleh siswa dari 72,03 menjadi 80,2 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 59% dan pada siklus II sebesar 92,6%. Jadi, peningkatan keterampilan membaca nyaring siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata adalah 33,6%.

##### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bahwa media kartu kata ini dapat diterapkan pada pelajaran lainnya, dan dapat dilakukan bergantian dengan metode yang lain, agar kondisi kelas dapat hidup dan para siswa pun lebih bersemangat dalam belajar.
2. Bagi guru : Para guru bidang studi bahasa Indonesia khususnya dan guru-guru bidang studi lain pada umumnya dapat menjadi bahan acuan di dalam proses pembelajaran serta dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media kartu kata.
3. Bagi Siswa : Dengan menggunakan media kartu kata siswa diharapkan dapat lebih termotivasi, memahami materi dalam pembelajaran, agar prestasi belajarnya mengalami peningkatan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badriyah, Nur. (2010). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring melalui Media Pias-Pias Kata pada Siswa Kelas I SD Negeri Keden I Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen. *Jurnal Pendidikan*.
- Budi Rahman, Haryanto. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2: *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 2 No. 2.



Guru Pencerah Semesta(GPS)  
Volume. 1. No. 4, September 2023, pp. 414-422  
ISSN: 2985-8712,E-ISSN: 2985-9239

- Budiasih dan Darmiyati Zuchdi. (2012). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Yogyakarta: PAS.
- Depdiknas. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Harianto , Erwin. Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. Vol. 9, No. 1. 2020. *Jurnal didaktika*. Akses 13 Oktober 2022
- Istanto, Budi.(2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Kartu Kata Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Padeyan Jatinom Klaten*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahim Farida.(2013). *Dasar Pengajaran Membaca di Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunardin. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS melalui Penerapan Model Project Based Learning. *Indonesian Journal of Educational Studies (IJES)*, XXI(2), 116-122.
- Yudistira, Dadang. (2013). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK*. Jakarta: Grasindo.