

Wina Sanjaya. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK KELAS II DENGAN METODE PERMAINAN KARTU KATA DI UPTD SDN DUPOK 1 KECAMATAN KOKOP KABUPATEN BANGKALAN

Nurul Hasanah, S.Pd. SD

Guru UPTD SD Negeri Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan

Email : hn7300461@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca yang menggunakan permainan kartu kata pada anak kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Penelitian ini berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa masih banyak siswa kelas 2 yang mengalami kesulitan dalam membaca dikarenakan kegiatan pembelajaran kurang memperhatikan esensi bermain, yaitu kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan, kurang menarik, serta kurang merangsang anak untuk terlibat aktif. Berangkat dari permasalahan ini, perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Maka perlu adanya proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan memuat esensi bermain. Salah satu variasi kegiatan pembelajaran yang lebih memuat esensi bermain adalah permainan kartu kata. Oleh karena itu diadakan penelitian upaya peningkatan kemampuan membaca pada siswa dengan menggunakan permainan kartu kata. Maka penelitian ini berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Kelas II Dengan Metode Permainan Kartu Kata di UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan”. Proses pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak adalah guru melaksanakan permainan kartu kata sesuai dengan langkah-langkah permainan yang telah disusun, yaitu anak bersama guru membaca buku cerita bergambar, anak berlomba mencari sejumlah kartu kata sesuai dengan permintaan guru, kemudian anak membaca kartu kata. Selesai membaca kartu kata, anak mendapat pujian dan motivasi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa. Kemampuan tersebut dapat dilihat berdasarkan persentase yang selalu meningkat dari pra tindakan sebesar 36,66% mengalami peningkatan 20% pada siklus I menjadi 56,66%, dan pada siklus II meningkat 30% menjadi 86,66%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan hasil penelitian ini maka hendaknya sekolah perlu menyediakan serta memanfaatkan media permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Kata kunci: *membaca, kartu kata, dan siswa kelas 2.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan sangat strategis dalam mengembangkan tumbuhan sumber daya manusia, oleh karena itu pendidikan harus berinovasi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pendidikan sering dimaknai sebagai usaha sadar orang dewasa kepada orang lain agar menjadi manusia dewasa yang bertanggung jawab. Pendidikan juga merupakan proses pematangan manusia yang memerlukan rentang waktu lama dan panjang. Pendidikan juga disebut sebagai investasi manusia masa depan (Dirjen

PLS dalam Harun (2009:37). Oleh karena itu pendidikan sebagai peningkatan sumber daya manusia perlu ditingkatkan kualitasnya.

Aspek perkembangan bahasa menjadi penting untuk dikembangkan karena manusia dalam menjalani hidupnya terutama ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lain membutuhkan bahasa sebagai sarannya. Melalui bahasa, anak dapat menyampaikan gagasan, pemikiran, keinginan, dan pendapatnya. Menurut Combs (1996: 15) memilah kegiatan membaca menjadi 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap perkembangan, dan tahap transisi.

Mengajar untuk dapat membaca merupakan kegiatan yang sulit apalagi di kelas bawah yang masih usia bermain dan belum memungkinkan menghadapkan mereka pada pelajaran serius. Dari penelitian yang telah dilakukan terhadap pelajaran membaca, (dalam Mudiono, 2000: 191) mengemukakan bahwa guru akan memiliki kompetensi mengajar jika paling tidak menguasai pemahaman dan penerapan secara taktik berbagai metode pembelajaran serta kemampuan lain yang menunjang.

Mengingat pentingnya aspek perkembangan bahasa bagi anak sebagaimana diuraikan di atas, perhatian pemerintah terwujud dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan dinyatakan bahwa mengenai Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yang harus dicapai oleh anak dalam lingkup perkembangan keaksaraan. Adapun yang harus dicapai anak adalah memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dengan benar, menghubungkan huruf dengan kata.

Berpijak pada pentingnya kemampuan membaca bagi anak sebagaimana diuraikan di atas, maka kemampuan membaca pada anak menjadi penting untuk ditingkatkan, sehingga anak menjadi gemar membaca. Yang penting dalam membaca adalah strategi mengemas pembelajaran yang menyenangkan, menarik, mempesona, penuh dengan permainan dan keceriaan tanpa membebani dan merampas dunia anak. Dimana dunia anak adalah bermain yang menyenangkan. Hal yang terpenting dalam proses pembelajaran juga bisa terwujud dengan kondisi lingkungan yang mendukung. Lingkungan yang kondusif atau baik adalah lingkungan yang akan menghasilkan suatu kreativitas dari anak didik itu sendiri, dimana anak tersebut merasa aman dan bebas dalam mewujudkan kreasinya (Siti Norhayati, 2021: 6).

Menurut Degeng (1997: 25) perancangan pembelajaran dapat dijadikan titik awal perbaikan kualitas desain pembelajaran. Program pembelajaran yang menggunakan seperangkat media merupakan upaya efektif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran (Sahalessy, 1998: 30). Pengembangan media yang tepat merupakan suatu usaha untuk menyiapkan kondisi belajar lebih baik yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran membaca.

Pembelajaran harus menerapkan esensi bermain yang meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa dan merdeka, dengan adanya variasi kegiatan pembelajaran yang lebih memuat esensi bermain, maka pembelajaran akan lebih menyenangkan dan merangsang anak untuk terlibat aktif dalam setiap pembelajaran.

Namun hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan, terkait dengan kemampuan membaca masih memerlukan peningkatan. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam membaca. Hal ini terlihat saat kegiatan yang mengembangkan kemampuan bahasa anak yang berkaitan dengan kemampuan membaca, salah satunya yaitu pada kegiatan menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Dari pengamatan yang dilakukan, masih banyak anak kesulitan

membaca kata atau tulisan yang ada di lembar kerja siswa (LKS), sehingga untuk menghubungkan kata tersebut dengan simbol atau gambar yang melambangkannya, anak mengalami kesulitan.

Masih banyak siswa kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 yang mengalami kesulitan dalam membaca dikarenakan kegiatan pembelajaran yang kurang memperhatikan esensi bermain, yaitu pembelajaran kurang menyenangkan, kurang menarik, serta kurang merangsang anak untuk terlibat aktif. Terlihat guru dalam pembelajaran terpaku hanya menggunakan LKS sebagai media pembelajaran. Karena hal tersebut hanya berupa kertas putih yang berisikan tulisan dan gambar tidak berwarna, maka anak cenderung bosan untuk belajar dan tidak mengerjakan tugas. Sedangkan guru sendiri belum pernah mengatasi permasalahan dengan menggunakan media yang bervariasi atau kegiatan yang memuat esensi bermain untuk meningkatkan kemampuan membaca anak sehingga siswa tidak bosan.

Berangkat dari permasalahan diatas, perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Dalam meningkatkan kemampuan membaca anak perlu adanya proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan memuat esensi bermain. Salah satu variasi tersebut adalah dengan permainan kartu kata. Hal ini dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan, peserta didik dapat terlibat aktif dengan melihat beberapa kata berkali-kali, namun tidak dalam cara yang membosankan. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian upaya peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 2 dengan menggunakan permainan kartu kata. Oleh karena itu penelitian ini berjudul ***“Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Kelas II Dengan Metode Permainan Kartu Kata di UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan”***

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah semua anak kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 yang berjumlah 30 anak, terdiri dari 19 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca anak menggunakan permainan kartu kata.

Penelitian dilakukan di UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan pada tahun ajaran 2020/2021. Terpilihnya tempat tersebut efektif dan efisiensi baik waktu atau biaya karena tidak jauh dari tempat peneliti.

Prosedur dalam penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Kegiatan pembelajaran dilakukan setiap siklus dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dalam siklus 1 mendasari penentuan kegiatan pertemuan kedua dalam siklus 1. Pada akhir kegiatan belajar dalam siklus pertama dilakukan evaluasi dan refleksi untuk mengetahui kemampuan anak. Siklus pertama mendasari penentuan dan pengembangan siklus kedua dan seterusnya.

Sebagaimana diungkapkan oleh Suhardjono dalam (Suharsimi Arikunto, 2008: 73), bahwa PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang di dalamnya terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Menurut Kasihani Kasibolah (1998/1999: 70) dengan langkah pertama adalah melakukan perencanaan secara seksama jenis tindakan yang akan dilakukan. Kemudian langkah kedua adalah melaksanakan tindakan, langkah ketiga yaitu bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, peneliti mengamati proses pelaksanaan tindakan itu sendiri dan akibat yang ditimbulkannya, keempat peneliti melakukan refleksi dari hasil pengamatan atas tindakan yang telah

dilakukan. Adapun alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan yang menjadi tempat penelitian. Peneliti melakukan pertemuan dan koordinasi dengan teman guru mengenai rencana yang akan dilakukan yaitu perbaikan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kata yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan selama ini.

Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang terjadi di kelas 2 yang secara bersama-sama membaca di papan tulis, serta kegiatan lain yang dapat mengembangkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan pengamatan dalam membaca kata secara bersama-sama, terlihat guru menuliskan kata ayah, ibu, adik, kakek, nenek, perempuan, laki-laki dan anak diminta untuk mengucapkan atau membaca secara bersama kata-kata tersebut. Terlihat pula beberapa anak ikut secara bersama mengucapkan atau membaca kata, namun ada juga yang diam, ada yang bermain sendiri dan tidak ikut membaca, sehingga guru memperingatkan anak untuk ikut membaca.

Selanjutnya setelah anak membaca kata-kata secara bersama, anak diminta untuk mengerjakan tugas yang menghubungkan gambar dengan kata yang melambangkannya. Namun kemudian anak hanya sekedar mengerjakan saja. Untuk anak yang dapat membaca, secepatnya ia mengerjakannya kemudian mengumpulkan kembali. Namun masih banyak terlihat anak yang kesulitan untuk mengerjakan. Juga beberapa anak bertanya kepada guru, kemudian guru menjelaskan dan membantu memberi contoh dalam mengerjakan LKS yang telah disiapkan.

Beberapa hasil pengamatan dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, terlihat proses belajar mengajar kurang baik dan media yang dipakai kurang menarik karena hanya ditulis di papan tulis dan hanya menggunakan LKS berupa kertas putih yang berisi kata dan gambar tidak berwarna.

Berdasarkan hasil observasi awal maka diperoleh dari pengamatan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar serta persentase kemampuan membaca sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Kemampuan Membaca Anak Pra Tindakan

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Baik	11	36,66%
2	Cukup	11	36,66%
3	Kurang	0	0%
4	Kurang Sekali	8	26,66%

Berdasarkan hasil diatas diketahui bahwa kemampuan membaca yang dimiliki anak menunjukkan pada kriteria kurang sekali sejumlah 8 anak, kriteria kurang tidak ada, kriteria cukup sejumlah 11 anak, dan kriteria baik sejumlah 11 anak. Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas maka terlihat anak yang berada pada kriteria kurang sekali sejumlah 26,66%, kriteria kurang tidak ada, kriteria cukup sebanyak 36,66% dan yang berhasil mencapai kriteria baik sebesar 36,66%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan

membaca anak kelas 2 sebelum dilakukan tindakan masih kurang sekali, maka dari itu perlu dilakukan tindakan perbaikan agar kemampuan membaca anak dapat meningkat.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada siklus I tema pembelajaran yang digunakan adalah bermain di lingkunganku dengan subtema bermain di tempat wisata. Dalam setiap pertemuan peserta didik akan melakukan permainan kartu kata untuk belajar membaca dengan indikator menunjukkan bentuk huruf sesuai dengan bunyinya, kemampuan mengucapkan sesuai bentuk hurufnya, kemampuan membaca kata, kemampuan membaca gambar, kemampuan menceritakan isi cerita dari buku cerita bergambar, kemampuan membuka dan membalik halaman dari sebuah buku, serta kemampuan mengikuti pola gerakan membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

Pada pertemuan pertama kegiatan permainan diawali dengan guru membagikan buku bergambar kepada masing-masing kelompok, anak bersama guru membaca buku tersebut. Guru memberikan pengertian bagaimana cara membuka dan membalik halaman dengan benar. Peneliti melakukan tanya jawab mengenai isi cerita yang telah dibaca. Selanjutnya anak mendengarkan penjelasan guru mengenai tata cara permainan kartu kata yang akan dimainkan, yaitu dari kartu kata yang disediakan, anak diminta untuk mencari kartu kata yang menunjukkan nama hewan yang terdapat dalam buku. Selesai itu anak melakukan hompimpah, anak yang menang dalam hompimpah kemudian mengacak kartu kata, setelah kartu kata selesai diacak terus anak berlomba mencari kartu kata. Setelah mendapatkan kartu kata anak membacakan. Peneliti memberikan penghargaan dengan pujian dan motivasi kepada anak yang telah membaca kartu kata dengan tepat dan benar.

Pertemuan kedua siklus I diawali kegiatan dengan mengajak semua siswa berdoa. Selesai itu guru melakukan komunikasi tentang kehadiran. Peneliti juga berkomunikasi tentang kegiatan yang sering dilakukan anak di rumah. Peneliti mengajak semua anak bermain domba serigala. Peneliti mengajak anak untuk melingkar kemudian satu anak berada dalam lingkaran dan satu anak berada diluar lingkaran sambil bernyanyi “cicak-cicak di dinding”. Setelah bermain domba serigala anak mendengarkan apersepsi dari peneliti, anak menjawab mengenai tema hari ini yaitu “Bermain di Lingkunganku” dengan sub tema bermain di tempat wisata. Setelah kegiatan tanya jawab selesai, guru menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan anak.

Selesai apersepsi dilanjut kegiatan inti. Alat atau media disiapkan dalam permainan kartu kata pada pertemuan kedua ini masih sama sebagaimana pada pertemuan pertama yaitu 6 buku bergambar dengan judul “Di Kebun Binatang”, dan kartu kata yang terdiri dari kartu kata bergambar monyet, gajah, burung, harimau, singa, buaya, dan ular dan sebagainya. Satu kelompok terdiri dari 5 anak dengan jumlah kelompok keseluruhan 6 kelompok dengan jumlah 30 siswa sehingga jumlah keseluruhan kartu kata yang dipakai adalah 30 buah kartu kata. Kegiatan permainan kartu kata pada pertemuan kedua juga masih sama persis pelaksanaannya sebagaimana pada pertemuan pertama pada siklus I.

Anak dibagi dalam kelompok, satu kelompok terdiri dari lima anak. Peneliti membagikan buku cerita bergambar berjudul “Di Kebun Binatang” pada masing-masing kelompok, kemudian anak bersama guru membaca buku cerita bergambar tersebut. Peneliti memberikan pengertian kepada anak bagaimana cara membuka dan membalik halaman dengan benar serta pola gerakan membaca yang benar.

Peneliti melakukan tanya jawab dengan anak mengenai isi cerita yang telah dibaca. Anak mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tata cara permainan kartu kata yang akan dilakukan, yaitu dari kartu kata yang disediakan, anak diminta untuk mencari kartu

kata yang menunjukkan nama hewan dalam buku bergambar. Selanjutnya anak melakukan hompimpah untuk mencari siapa pemenang dalam hompimpah. Anak yang menang hompimpah berkesempatan untuk mengocok kartu kata untuk kemudian meletakkan kartu kata secara acak di tengah-tengah anak.

Setelah kartu kata selesai di acak, kelima anak dalam kelompok berlomba mencari kartu kata yang sesuai dengan permintaan guru. Anak yang paling cepat mendapatkan sejumlah kartu kata yang sesuai, kemudian, membacakan kartu kata yang didapat. Setelah anak yang paling cepat membacakan kartu kata, dilanjut dengan anak lain sesuai urutan. Setelah semua anak selesai membaca kartu kata, guru memberikan penghargaan dengan memberikan pujian dan motivasi kepada masing-masing anak.

Observasi siklus I

Bersamaan dengan tahap tindakan, peneliti dan pengamat melakukan observasi. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan pedoman lembar observasi. Pada tahap observasi, peneliti sebagai guru kelas melaksanakan pembelajaran. Sedangkan pengamat yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak saat pembelajaran dengan permainan kartu kata dan mencatat perkembangan selama proses pembelajaran. Pengamatan berpatokan pada pedoman lembar observasi yang telah disusun.

Indikator yang diamati adalah kemampuan menunjukkan bentuk huruf, mengucapkan huruf, membaca kata, membaca gambar, menceritakan isi gambar, membuka dan membalik halaman buku, serta kemampuan mengikuti pola gerakan membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

Berdasarkan pengamatan pada indikator tersebut sebagian besar anak sudah mampu untuk menunjuk dan mengucapkan huruf, namun masih ada beberapa anak yang bingung membedakan huruf yang hampir sama yaitu seperti “b” dan “d”, “m” dan “n”. Dalam membaca kata masih banyak anak yang kurang lancar membaca, dalam membaca gambar sebagian anak sudah mampu namun untuk menceritakan isi gambar masih banyak anak yang kurang mampu menceritakan dengan runtut. Untuk pengamatan perilaku membaca sebagian besar anak sudah mampu membuka dan membalik halaman buku dengan benar, hanya beberapa anak saja belum mampu.

Adapun hasil data kemampuan membaca dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Kemampuan Membaca Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Baik	17	56,66%
2	Cukup	5	16,66%
3	Kurang	1	3,33%
4	Kurang sekali	7	23,33%

Berdasarkan data pada hasil rekapitulasi dan persentase diatas, bahwa kemampuan membaca anak pada siklus I ini dapat dilihat pada anak yang berada dalam kriteria kurang sekali berjumlah 7 atau sebanyak 23,33%, kriteria kurang sejumlah 1 atau sebanyak 3,33%, kriteria cukup sebanyak 6 atau 16,66%, dan anak yang berhasil mencapai kriteria baik sebanyak 17 atau 56,66%. Persentase anak yang berhasil mencapai kriteria baik ini meningkat 20% jika dibandingkan saat pra tindakan yang berada pada posisi 36,66%, namun persentase 56,66% tersebut masih menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak

masih tergolong kurang dan belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 76\%$ berhasil mencapai kriteria baik, sehingga masih perlu dilakukan siklus II.

Berdasarkan evaluasi tersebut, maka perlu adanya perbaikan mengenai proses pembelajaran, maupun media yang digunakan. Setelah peneliti dan observer berdiskusi, maka disusun suatu perbaikan diantaranya yaitu: (1) mengganti buku cerita bergambar dengan mengikuti pergantian subtema agar anak tidak mengalami kebosanan serta untuk lebih mengetahui kemampuan anak dalam membaca; (2) perbaikan media pembelajaran berupa kartu kata dan buku cerita bergambar, yaitu dengan mengganti pembuatan kertas kartu kata yang lebih berwarna maupun buku cerita bergambar; (3) merencanakan bahwa dalam membaca buku bergambar dilakukan anak secara bergantian dengan bimbingan guru; (4) pada siklus II ini disepakati untuk memberikan penghargaan atau hadiah berupa pujian dan tepukan tangan agar anak lebih senang dan termotivasi.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan penelitian siklus II juga dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada siklus II tema pembelajaran yang digunakan yaitu bermain di lingkunganku dengan subtema bermain di lingkungan sekolah. Dalam setiap pertemuan siswa akan melakukan permainan kartu kata untuk belajar membaca dengan indikator yang diamati yaitu kemampuan menunjukkan bentuk huruf sesuai dengan bunyi, mengucapkan huruf sesuai bentuk huruf, membaca kata, membaca gambar, menceritakan isi.

Pertemuan pertama siklus II diawali dengan pertanyaan tentang kegiatan yang sering dilakukan anak di rumah. Peneliti melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab mengenai gambar jumlah kaki hewan yang ditempel guru di papan tulis. Selesai mengikuti apersepsi, kemudian peneliti melakukan kegiatan inti, yaitu pada sudut bahasa Indonesia anak belajar membaca melalui permainan kartu kata. Alat atau media yang dipersiapkan dalam permainan kartu kata adalah 6 buku bergambar dengan judul “Berapa Kakimu?”, dan kartu kata yang terdiri dari kartu kata bergambar lebah, ular, ayam, sapi dan kupu-kupu. Masing-masing kelompok mendapatkan kartu kata berjumlah 5 buah, sehingga jumlah keseluruhan kartu kata yang digunakan dalam permainan ada 30 buah kartu kata.

Kegiatan permainan kartu kata dilakukan secara kelompok, satu kelompok terdiri dari lima anak. Kegiatan permainan diawali peneliti membagikan buku cerita bergambar, anak membaca buku bergambar bergantian satu persatu dari halaman perhalaman. Setelah kegiatan membaca selesai, peneliti meminta satu persatu anak untuk menceritakan isi buku cerita bergambar yang telah dibaca. Setelah semua siswa selesai menceritakan, kemudian peneliti menyimpulkan mengenai isi buku cerita bergambar yang telah dibaca anak-anak.

Selanjutnya, anak mendengarkan penjelasan dari peneliti mengenai tata cara permainan kartu kata yang akan dilakukan anak; yaitu dari kartu kata yang disediakan, anak diminta untuk mencari kartu kata yang menunjukkan jumlah kaki hewan. Setelah mendengarkan tata cara permainan, kemudian anak melakukan hompimpah. Anak yang menang dalam hompimpa mendapat kesempatan untuk mengacak kartu kata.

Setelah kartu kata selesai diacak, kelima anak dalam kelompok berlomba mencari kartu kata yang menunjukkan jumlah kaki hewan. Setelah mendapatkan sejumlah kartu kata yang dimaksud, anak membacakan kartu kata yang didapatnya. Setelah semua anak selesai membacakan dengan tepat dan benar kemudian peneliti memberikan penghargaan atau hadiah berupa pujian dan tepukan tangan agar anak lebih senang dan termotivasi.

Pertemuan kedua dalam siklus II dimulai dengan anak berbaris di depan kelas, kemudian anak masuk kedalam kelas. Peneliti mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa. Kemudian peneliti melakukan komunikasi tentang kehadiran apa

yang sering dilakukan anak di rumah. Selanjutnya peneliti melakukan apersepsi dengan meminta satu per satu anak menyebutkan jumlah kaki hewan yang ditempel di papan tulis dan mengucapkannya dengan keras.

Selesai apersepsi, kemudian anak melakukan kegiatan inti yang terdiri dari tiga kegiatan, yaitu pada sudut kewarganegaraan. Siswa membaca teks percakapan pada buku tematik tentang mengidentifikasi tata tertib yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan baik. Kemudian untuk sudut seni budaya siswa mempraktikkan permainan saling dorong bola bersama teman sebangku. Pada sudut bahasa Indonesia anak belajar membaca menggunakan permainan kartu kata. Peneliti menyiapkan media yang akan digunakan untuk permainan kartu kata. Media yang disiapkan dalam permainan kartu kata pada pertemuan kedua masih sama seperti pada pertemuan pertama yaitu 6 buku cerita bergambar dengan judul “Berapa Kakimu?” dan kartu kata yang terdiri dari kartu kata bergambar lebah, ular, ayam, sapi dan kupu-kupu. Masing-masing kartu kata berjumlah 5 buah, sehingga jumlah keseluruhan kartu kata yang dipakai adalah 30 kartu kata. Kegiatan permainan kartu kata pada pertemuan kedua ini dilaksanakan sama persis sebagaimana pelaksanaan permainan kartu kata pada pertemuan pertama.

Observasi Siklus II

Seperti halnya pada siklus I, observasi dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat. Dalam observasi, yang diamati adalah kegiatan anak selama pembelajaran. Indikator yang diamati adalah menunjukkan bentuk huruf, mengucapkan huruf, membaca kata, membaca gambar, menceritakan isi, membuka dan membalik halaman buku.

Berdasarkan pengamatan pada setiap indikator, terlihat bahwa sebagian besar anak sudah memiliki kemampuan pada semua indikator membaca, hanya beberapa anak yang masih kurang mampu dalam membaca kata, yaitu masih kurang lancar dalam membaca kata. Selain itu masih ada beberapa anak yang belum mampu menceritakan isi buku dengan runtut, namun secara keseluruhan semua anak mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca pada siklus II. Adapun hasil data observasi serta perhitungan persentase kemampuan membaca setelah diinterpretasikan kedalam empat tingkatan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Kemampuan Membaca Anak Siklus II

No	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Baik	26	86,66%
2	Cukup	2	6,66%
3	Kurang	2	6,66%
4	Kurang Sekali	0	0%

Berdasarkan data rekapitulasi siklus II dapat diketahui bahwa ketercapaian pada akhir siklus II kriteria baik sebanyak 26 atau mencapai 86,66% anak, kriteria cukup sebanyak 2 atau sebanyak 6,66% anak, kriteria kurang sebanyak 2 atau sebanyak 6,66% anak, dan sudah tidak ada anak yang berada pada kriteria kurang sekali. Persentase anak yang berada pada kriteria baik mencapai 86,66% ini meningkat 30% jika dibandingkan pada siklus I yang baru mencapai 56,66%. Berdasar dari informasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II sebagian besar anak sudah memiliki kemampuan

membaca pada kriteria baik sehingga telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu jika anak yang berada pada kriteria baik mencapai $\geq 76\%$.

Refleksi berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca melalui permainan kartu kata dapat berjalan lancar dibanding siklus I. Selama proses pembelajaran dapat direfleksikan sebagai berikut: (1) terlihat anak-anak mulai tertarik kembali dengan adanya penggunaan kartu kata dan buku bergambar yang berbeda sehingga anak menjadi antusias mengikuti pembelajaran; (2) perbaikan media pembelajaran, yaitu kartu kata dan buku bergambar yang digunakan terlihat pembelajaran berjalan lebih lancar; (3) mengurangi fokus guru dalam kegiatan membaca buku bergambar, membuat siswa lebih aktif yang terlihat dapat membaca buku bergambar sendiri dan lebih mudah diketahui kemampuan anak dalam membaca buku cerita bergambar maupun perilaku membaca anak; (4) adanya penghargaan berupa pujian dan tepuk tangan anak lebih senang dan termotivasi untuk mengikuti permainan kartu kata.

Refleksi juga dilakukan dengan melakukan perbandingan dari data yang diperoleh pada siklus II dan siklus I serta pratindakan, agar diketahui dalam upaya peningkatan kemampuan membaca anak. Perbandingan data pratindakan, siklus I dan siklus II disajikan dalam table rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Kemampuan Membaca Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Kriteria	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Baik	11	36,66%	17	56,66%	26	86,66%
2	Cukup	11	36,66%	5	16,66%	2	6,66%
3	Kurang	0	0%	1	3,33%	2	6,66%
4	Kurang sekali	8	26,66%	7	23,33%	0	0%

Berdasarkan persentase ini, maka dapat dilihat peningkatan kemampuan membaca anak mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil observasi kemampuan membaca anak dalam aspek kriteria “baik” pada pratindakan sejumlah 11 atau 36,66% anak, pada siklus I sejumlah 17 atau 56,66% anak, sedangkan pada siklus II sejumlah 26 atau 86,66%. Pada aspek kriteria “cukup” pada pratindakan sejumlah 11 atau 36,66% anak, pada siklus I sejumlah 5 atau 16,66% anak, pada siklus II sejumlah 2 atau 6,66% anak. Sedangkan pada aspek kriteria “kurang” tidak ada. Kemudian pada aspek kriteria “kurang sekali” pada pratindakan sejumlah 8 atau 26,66% anak, pada siklus I sejumlah 7 atau 23,33% anak, kemudian pada siklus II sejumlah 0 atau tidak ada.

Berdasarkan hasil diatas maka menunjukkan peningkatan kemampuan membaca anak mulai dari pratindakan, siklus I sampai siklus II. Berdasarkan perhitungan dan setelah diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, maka anak telah mencapai kemampuan membaca pada kriteria baik pada saat pratindakan meningkat 20% menjadi 56,66% pada siklus I. Kemudian pada siklus II meningkat 30% menjadi 86,66%.

Berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II ini maka dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan telah berhasil dilaksanakan dan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah menjadi tujuan penelitian, yaitu anak telah

mencapai indikator kemampuan membaca pada kriteria baik $\geq 76\%$, hal tersebut sesuai dengan indicator penelitian.

PEMBAHASAN

Kemampuan membaca siswa kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan sebelum ada tindakan belum berkembang dengan maksimal. Hal ini dikarenakan pembelajaran kurang mengembangkan kemampuan siswa, khususnya dalam membaca belum optimal, karena guru kurang melakukan pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, suasana pembelajaran kurang menerapkan esensi bermain, serta penggunaan media kurang bervariasi. Hal ini terbukti dari hasil prasiklus atau observasi awal bahwa terlihat pembelajaran terlaksana kurang menyenangkan karena media yang digunakan kurang menarik.

Namun setelah diterapkan permainan kartu kata dalam pembelajaran yang mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat dari perhitungan persentase kemampuan membaca setelah diterapkan permainan kartu kata pada setiap akhir siklus.

Berarti dengan menggunakan kartu kata yang berisikan gambar dan kata, maka membantu anak untuk dapat membaca kata dan memahami apa yang dibaca. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan gambar-gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan kata-kata yang dibaca anak.

Maka dapat dilihat peningkatan kemampuan membaca anak mulai dari pratindakan, kemampuan membaca anak dalam aspek kriteria “baik” pada pratindakan sejumlah 11 atau 36,66% anak, pada siklus I sejumlah 17 atau 56,66% anak, sedangkan pada siklus II sejumlah 26 atau 86,66%. Pada aspek kriteria “cukup” pada pratindakan sejumlah 11 atau 36,66% anak, pada siklus I sejumlah 5 atau 16,66% anak, pada siklus II sejumlah 2 atau 6,66% anak. Sedangkan pada aspek kriteria “kurang” tidak ada. Kemudian pada aspek kriteria “kurang sekali” pada pra-tindakan sejumlah 8 atau 26,66% anak, pada siklus I sejumlah 7 atau 23,33% anak, kemudian pada siklus II sejumlah 0 atau tidak ada.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kata berhasil meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 2 yang ditunjukkan dengan hasil belajar dari pratindakan hingga siklus II meningkat dalam kriteria “baik” menjadi 86% siswa. Oleh sebab itu kemampuan berliterasi anak harus dilatihkan sejak dini baik membaca dan menulis sebagai keterampilan dasarnya. Menulis ini bisa menjadi wadah penampung bagi mereka yang memiliki keinginan untuk terjun ke dunia kepenulisan, tentu hal ini dapat menumbuhkan bibit-bibit semangat berliterasi sehingga mempunyai karya yang tidak akan hilang dan dengan hasil karya, orang lain bisa mengenal mereka (Nurhadi, Ali, 2021: 46).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas 2 UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Peningkatan kemampuan membaca tersebut dapat ditunjukkan $\geq 76\%$ anak berhasil mencapai kriteria baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian hendaknya sekolah perlu menyediakan dan memanfaatkan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Combs. 1996. *Development Competence Readers and Writers in The Primary Grades*. Englewood Cliff, N.J: Prentice Hall, Inc.
- Degeng. 1997. Penulisan Bahan Ajar: Modul Pembelajaran dalam Pelatihan Staf, Guru, dan Karyawan Sekolah Ciputra Surabaya. Surabaya.
- Harun, Rasyid. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kasihani Kasibolah. 1998/1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Mudiono, Alif. 2000. Kemampuan Guru dalam Pembelajaran Baca Tulis Permulaan di SD dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan: Jurnal Filsafat, Teori dan Praktik Kependidikan*.
- Nurhadi, A. (2021). Memupuk Sastra dengan Literasi pada Remaja Melalui Kelas Menulis di Desa Panaguan Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan. *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, 3(1), 37-47.
- Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan.
- Sahalessy. 1998. Masalah-masalah Belajar Abad 21: Tinjauan Pendayagunaan Teknologi Informasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran: teori dan Penelitian*, 6 (1):11-12.
- Siti Norhayati. 2021. Strategi Kepala Sekolah Dalam Mewujudkan Lembaga Pendidikan Yang Unggul Di Pendidikan Anak Usia Dini-Munawaroh Pamekasan. *Jurnal: re-JIEM/Vol. 4No.1June2021DOI:https://doi.org/10.19105/re-jiem.v4i1.4565*.
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.