



Penggunaan Permainan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto

Using of Word Card Media Games to Improve Reading Aloud Skills Of Student In Class II UPT SD Negeri 17 Binamu at Jeneponto Regency

Rahmaniar Natsir*, Khaerunnisa, Syamsuryani Eka Putri Atjo

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden : rahmaniarnatsirr@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tentang rendahnya kemampuan membaca siswa. Untuk menganalisis permasalahan diatas peneliti menggunakan permainan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II.A UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini menggunakan 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. Responden penelitian ini adalah seorang guru dan 30 siswa pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif. Hasil yang dicapai pada penggunaan permainan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II.A UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa pada siklus I yaitu 63 dan siklus II menjadi 85. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa di kelas II.A UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto.

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

ABSTRACT

This study intends to identify the low reading ability of students. To analyse the problems above, the researcher used word card media games to improve the ability of reading aloud skill for student class II.A UPT SD Negeri 17 Binamu, Jeneponto Regency students. This study was a qualitative approach and the type of classroom action research (PTK) which consists of 2 cycles, every cycles that consists of 2 meetings with the stages of activities such as planning, implementation, observation, and reflexion. The respondents of this study was a teacher and 30 students in the even semester of the 2022/2023 academic year. Data collection techniques by using observation, tests, and documentation. The data were analysed qualitative. The result that this study achieved by using word card media game for improving students reading aloud skill in class II.A UPT SD Negeri 17 Binamu, Jeneponto regency was increased. The result showed that the mean score of students in cycle I was 63 then increased in cycle II into 85. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of word card media games can improve the ability of student to read aloud in class II.A UPT SD Negeri 17 Binamu at Jeneponto Regency.

Keywords: word card media game, reading ability, reading aloud

1. PENDAHULUAN

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.

Undang-Undang No 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan Bab III pasal 4, menyatakan bahwa “pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”.

Membaca sangat penting untuk digunakan sepanjang hidup. Membaca yang baik ditunjukkan dengan kemampuan seseorang menyelesaikan tugas membaca dengan mudah dan cepat disertai peningkatan pemahaman sehingga memperoleh nilai lebih baik dan belajar dengan cepat. Hal tersebut berdampak pada kemampuan menyelesaikan sekolah dan menjalani hidup lebih mudah. Pentingnya pembelajaran membaca dituangkan dalam UU No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 5 yang berbunyi “kurikulum dan silabus SD/MI/SDLB/Paket A atau bentuk lain yang sederajat menekankan pentingnya kemampuan dan kegemaran membaca dan menulis, kecakapan berhitung, serta kemampuan berkomunikasi”. Selain penting, membaca merupakan bagian dari proses pendidikan, seperti yang tercantum dalam Permendikbud No 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum yang menyatakan:

Proses pendidikan adalah suatu proses yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi kemampuan berpikir rasional dan kecemerlangan akademik dengan memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari dari warisan budaya berdasarkan makna yang ditentukan oleh lensa budayanya dan sesuai dengan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik.

Kemampuan membaca merupakan salah satu fungsi kemanusiaan yang tertinggi dan menjadi pembeda manusia dengan makhluk lain. Di dunia modern saat ini, kemampuan membaca dapat menentukan kualitas

seorang manusia. Baca atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf, dalam suatu tulisan atau bacaan, bahkan gambar. Untuk menjadikan anak mampu membaca yang terpenting dilakukan orang tua dan guru adalah memilih media atau sarana yang dapat membantu mengasah kemampuannya dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan selama 3 hari yaitu pada tanggal 7 – 9 Februari 2022 di UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap 2 guru kelas II di UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto yaitu guru kelas II.A dan guru kelas II.B maka ditentukanlah kelas II.A untuk dijadikan fokus penelitian. Pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan masalah pada rendahnya kemampuan membaca siswa. Jumlah siswa pada kelas II.A yaitu 30 orang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada saat mengamati siswa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang tidak memahami materi dikarenakan masih banyak siswa yang belum lancar dalam membaca.

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) 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.

Saat membicarakan tentang pembelajaran yang berlangsung, yang akan menjadi hambatan utama bagi berjalannya kegiatan pembelajaran yang baik di negara ini. Salah satunya adalah mengenai keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan serta ketidakmampuan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut secara baik. Dengan hal tersebut maka diperlukan sebuah pembahasan khusus mengenai

media pembelajaran.

Wilson dan Peters (Resmini et al., 2016) mengemukakan, "Membaca dan permainan kartu kata merupakan suatu proses menyusun makna melalui interaksi dinamis di antara pengetahuan pembaca yang telah ada, informasi yang dinyatakan oleh bahasa tulis dan konteks situasi pembaca." Kepandaian membaca pada umumnya diperoleh dari sekolah. Kepandaian membaca ini merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi bagi kehidupan setiap manusia. Seseorang akan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang baru dengan membaca. Kegiatan membaca sangat diperlukan oleh siapa pun yang menginginkan kemajuan dan peningkatan diri, karena membaca dapat meningkatkan daya pikiran dan mempertajam pandangan, serta menambah wawasan. Salah satu permainan yang cocok digunakan untuk kemampuan membaca nyaring yang rendah yaitu permainan kartu kata. Kartu kata bagian dari media yang digunakan sebagai alat peraga untuk pembelajaran, kartu kata ini memudahkan siswa untuk belajar membaca tahap awal. Kartu kata merupakan salah satu jenis permainan yang menarik dalam proses pembelajaran membaca.

Badriyah (2016) 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.

Aspek pengalaman dan penyelidikan dalam mencari kosa kata pada kartu kata membuat siswa belajar banyak melalui berbuat, mengaktifkan seluruh indra antara lain indra penglihatan melalui pencarian atau penyelidikan kartu kata yang sesuai, indra pendengaran terlatih melalui instruksi guru dalam mencari kata yang sesuai, psikomotorik terlatih melalui pencarian kartu kata dan memajangkannya di papan tulis, di samping melatih kemampuan pokok yakni keterampilan membaca.

Wulan (2019) menyatakan bahwa kartu kata termasuk jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kartu kata dibuat secara sederhana dengan jenis dua dimensi yang dapat diukur baik panjang maupun lebarnya, dapat dikreasikan sesuai kreativitas guru agar kartu kata terlihat menarik.

Oleh karena itu, penggunaan permainan media kartu kata dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain kartu sekreatif mungkin. Di samping itu, untuk meningkatkan kreativitas siswa, kartu kata yang polos juga dapat digambar dan diwarnai oleh siswa sesuai dengan keinginannya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fitriani (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa Kelas II SDN 55 Padang Lambe Kecamatan Wara Barat Kota Palopo" dengan menggunakan media kartu kata pada siswa kelas II SDN 55 Padang Lambe Kecamatan Wara Barat Kota Palopo dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan suatu penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan judul penelitian **Penggunaan Permainan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II.A UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto.**

2. TINJAUAN PUSTAKA

Permainan merupakan salah satu komponen dari media pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam bentuk permainan seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang menarik agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

"Permainan 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." (Ati, 2020, h. 10). Pernyataan ini kembali ditegaskan oleh Fadlillah (2016) permainan merupakan sarana bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan di dalamnya. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak maka bisa disebut sebagai bermain.

Permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Menurut Freeman dan Munandar (Sigid, 2014). Sementara menurut (Murtiningsih, 2017) mengemukakan bahwa:

Permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu

yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang sudah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari.

Kimpraswil (As'adi, 2015) mengemukakan bahwa "Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik."

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media berbentuk permainan dapat dijadikan sebagai media yang menarik dalam proses pembelajaran. Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak, dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Satu hal yang perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apapun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya.

Kartu kata bagian dari media yang digunakan sebagai alat peraga untuk pembelajaran, kartu kata ini memudahkan siswa untuk belajar membaca tahap awal. Kartu kata merupakan salah satu jenis media dalam proses pembelajaran membaca.

Kartu kata termasuk jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kartu kata dibuat secara sederhana dengan jenis dua dimensi yang dapat diukur baik panjang maupun lebarnya, dapat dikreasikan sesuai kreativitas guru agar kartu kata terlihat menarik. Rahmat & Heryani (Wulan, 2019).

Sakdiah (2019) mengemukakan bahwa:

Kartu kata termasuk dalam jenis media visual teknologi cetak. Kartu berupa kertas tebal yang berbentuk segi empat atau persegi panjang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kata adalah kesatuan dari gabungan huruf yang dapat ditulis atau diucapkan. Kata merupakan suatu unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa.

Melalui penggunaan media kartu kata siswa dapat memiliki pengalaman konkrit dan dapat menarik

perhatian siswa serta memberikan keterampilan siswa dalam membaca, sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan. Penggunaan media ini menggunakan kertas yang berwarna-warni agar siswa dapat tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu kata merupakan salah satu jenis media dalam proses pembelajaran yang cukup sederhana dan dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dari media kartu kata siswa dapat meningkatkan keterampilan berbahasa khususnya dalam keterampilan membaca dan menulis.

Kartu kata merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam menyusun sebuah kalimat. Menurut Rumidjan (Wulan, 2019) media kartu kata ini bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk membaca, karena dalam media kartu kata ini tersedia beberapa macam warna untuk menarik perhatian siswa. Tujuan penggunaan media kartu kata adalah untuk membuat siswa terbiasa dengan rangkaian kata yang dikenalkan pada kartu pertama sehingga membentuk suatu kalimat. Kata yang dipilih merupakan jenis kata benda yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti anggota tubuh, benda-benda yang ada di dalam kelas, jenis makanan, buah-buahan, dan lain sebagainya untuk membuat kalimat.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan kartu kata adalah untuk menambah perbendaharaan kosakata peserta didik serta melatih mereka untuk mengembangkan ide dari sebuah kata sederhana. Oleh karena itu, penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain kartu kreatif mungkin. Di samping itu, untuk meningkatkan kreativitas siswa, kartu kata yang polos dapat digambar dan diwarnai oleh siswa sesuai dengan keinginannya.

Pembelajaran menggunakan media memiliki kelebihan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Kehadiran media kartu kata dalam bentuk permainan tidak saja membantu pengajar dalam proses menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran yakni siswa sangat mudah dalam menyusun kalimat.

- 1) Media kartu kata memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya sangat ideal untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Kelebihan media kartu kata yang dimaksud menurut (Khairunnisak, 2015a) yaitu:
 - a. Mudah dibawa (praktis);
 - b. Mudah dalam penyajian;

- c. Mudah dibuat;
 - d. Mudah disimpan, karena ukurannya yang tidak memerlukan tempat yang besar;
 - e. Cocok digunakan untuk kelompok besar dan kecil;
 - f. Dapat melibatkan semua siswa dalam penyajiannya;
 - g. Dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan;
 - h. Meningkatkan interaksi antar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa;
 - i. Merangsang kemampuan berpikir siswa; dan
 - j. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Selain memiliki kelebihan, permainan kartu kata juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan permainan kartu kata menurut (Khairunnisak, 2015b) yaitu:
- a. Mudah rusak;
 - b. Bentuknya relatif tidak menarik;
 - c. Hanya berbentuk visual saja, tidak ada audionya; dan
 - d. Cepat membosankan jika metode pengajaran kurang menarik.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan permainan kartu kata adalah menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa karena dengan permainan kartu kata siswa dapat belajar sambil bermain. Sedangkan kekurangan dari permainan kartu kata ini adalah hanya berbentuk visual saja.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih media yang tepat, serta mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal.

Langkah-langkah permainan kartu kata menurut Bono (Dananjaya, 2015) yaitu sebagai berikut.

- 1) Guru membagi kelompok siswa (tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang);
- 2) Tiap kelompok dibagikan kartu kata yang jumlahnya sama;
- 3) Setiap kelompok dengan bimbingan guru melakukan permainan menyusun kalimat dengan kartu kata yang dipegang oleh masing-masing siswa.
- 4) Cara pelaksanaan permainan kartu kata sebagai berikut.
 - a. Tiap orang siswa memegang kartu kata yang berbeda-beda sesuai bagiannya;
 - b. Kartu kata yang dipegang masing-masing siswa, kemudian akan disusun menjadi sebuah kalimat

oleh seluruh anggotakelompok;

- c. Setelah selesai permainan maka akan terbentuk kalimat, tiap kelompok membentuk kalimat yang akan dibaca;
- d. Guru meminta setiap kelompok untuk memperhatikan setiap kata yang akan disusun menjadi sebuah kalimat;
- e. Kalimat yang terbentuk kemudian dibaca secara bergantian oleh anggota kelompok di depan kelas;
- f. Guru meminta setiap kelompok membaca kartu kata dengan suara nyaring.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu kata harus benar-benar diperhatikan dan diterapkan secara maksimal guna meningkatkan karya membuat kalimat sehingga kemampuan membaca dan menulis siswa dapat meningkat.

Membaca nyaring merupakan aktivitas dalam membaca menggunakan lafal dan intonasi suara yang jelas dalam mengutarakan tanda-tanda bunyi bahasa dengan bunyi suara yang cukup jelas. Menurut Maryani et al (2017, h. 130) "membaca nyaring memiliki orientasi agar individu mampu dalam memakai kata-kata sangat tepat, membaca tanpa mesti terus-menerus melihat materi bacaan, membaca memakai intonasi serta lagu tepat serta jelas".

Liliana (Arianti, 2016) mengemukakan bahwa:

Membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan menyuarakan tulisan yang dibacanya dengan ucapan dan intonasi yang tepat agar pendengar dan pembaca dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh penulis, baik yang berupa pikiran, perasaan, sikap, ataupun pengalaman penulis.

"Membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap atau memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang." (Dalman, 2014).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca nyaring adalah suatu kegiatan menyuarakan kalimat-kalimat dalam bacaan dengan intonasi dan lafal yang tepat serta dapat memperoleh pesan/informasi dari bacaan. Aspek terpenting dalam penilaian membaca adalah pemahaman.

Membaca nyaring menuntut setiap individu dalam melakukan kegiatan membaca seharusnya mempunyai kecepatan mata yang tinggi serta pandangan mata yang jauh ke depan, sebab seorang pembaca seharusnya meninjau serta melihat pada materi bacaan guna memelihara kontak penglihatan individu dengan orang

yang mendengarkan.

Tarigan (Maryani et al, 2017) menyatakan bahwa: Membaca nyaring bertujuan supaya individu memiliki kemampuan dalam mempergunakan pengucapan yang baik, benar serta sesuai dengan bahan bacaan, melakukan aktivitas membaca tanpa mesti harus melihat materi bacaan, membaca memakai intonasi nada serta lagu yang tepat juga jelas.

Farida Rahim (Fitriani, 2018) mengemukakan bahwa "Tujuan dalam membaca nyaring yaitu, senang, menyempurnakan dalam membaca nyaring, mempunyai strategi tertentu, memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya". Sejalan dengan pendapat Megawati (2017) mengemukakan bahwa:

Tujuan membaca nyaring yaitu agar seseorang mampu mempergunakan ucapan yang tepat, membaca dengan jelas, dan tidak terbata-bata, membaca dengan tidak terus menerus melihat pada bahan bacaan, membaca dengan menggunakan intonasi dan lagu yang tepat dan jelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca nyaring yaitu agar seseorang dapat membaca dengan pengucapan lafal dan intonasi yang baik dan benar tanpa harus melihat bahan bacaan.

Manfaat membaca nyaring yaitu agar dapat memuaskan dan memenuhi berbagai ragam tujuan serta mengembangkan keterampilan dan minat membaca.

Menurut Dalman (2014) mengemukakan bahwa manfaat membaca nyaring yaitu:

- 1) Memberikan contoh kepada peserta didik proses membaca secara positif. Sebagai pendidik harus dapat mencontohkan proses membaca yang positif agar peserta didik dapat menirukan proses membaca tersebut.
- 2) Mengekspos peserta didik untuk memperkaya kosakata. Peserta didik akan memperoleh kosakata-kosakata baru yang diberikan oleh pendidiknya.
- 3) Memberikan peserta didik informasi baru. Sebagai pendidik harus update akan informasi baru dan memberikannya kepada peserta didik agar peserta didik tidak ketinggalan informasi baru.
- 4) Mengenalkan kepada peserta didik aliran sastra yang berbeda-beda. Sebagai pendidik harus memberikan tentang sastra yang berbeda-beda agar peserta didik mengetahui sastra-sastra yang ada.

Manfaat membaca nyaring bisa membangkitkan

semangat, tenaga baru bagi siswa dalam membaca, serta menambah informasi dan memperkaya kosakata. (Rahim, 2017).

Penilaian kemampuan membaca nyaring dilakukan untuk mengetahui peningkatan dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Rasyid et al (2018) mengemukakan bahwa:

Penilaian merupakan usaha-usaha yang dilakukan guru maupun anak dalam pembelajaran yang sudah dilakukan, hasil dari penilaian tersebut dapat dijadikan sebagai umpan balik untuk melakukan perubahan aktivitas belajar mengajar yang lebih baik dari sebelumnya.

"Membaca nyaring khususnya di kelas dua ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu ketepatan tanda baca, ketepatan lafal, intonasi dalam membaca, kelancaran dalam membaca, kenyaringan dan kenyaringan suara." (Farida Rahim, 2017).

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa penilaian kemampuan membaca nyaring anak adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui ketercapaian aspek-aspek perkembangan bahasa yang dinyatakan dalam kriteria kemampuan membaca nyaring yaitu ketepatan tanda baca, ketepatan lafal, intonasi dalam membaca, kelancaran dalam membaca, kenyaringan dan kenyaringan suara.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Elliot (Yudhistira, 2014) dikatakan kualitatif dikarenakan bertujuan meningkatkan kualitas tindakan dalam suatu kajian situasi sosial serta tidak memerlukan analisis statistik yang rumit. Arikunto(2021) mendeskripsikan "pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini dikarenakan guru tidak harus menonjolkan analisis data, namun lebih kepada proses".

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. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II.A UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto, yang difokuskan pada dua aspek, yaitu:

1) Penggunaan Permainan Kartu Kata

Kartu kata yang digunakan adalah kartu yang berisi susunan kata yang teracak yang akan disusun menjadi sebuah kalimat. Penerapan permainan kartu kata pada penelitian ini diawali dengan pembagian kelompok siswa oleh guru; kemudian guru membagikan kartu kata kepada tiap kelompok; guru memberi contoh cara membuat kalimat dengan kartu kata; guru membacakan kalimat pendek sesuai dengan kartu kata yang sudah dilihat; siswa secara berkelompok melakukan perintah guru untuk membuat kalimat dengan kartu kata yang telah dibagikan; guru menyuruh masing-masing kelompok membaca kalimat yang telah dibuat di depan kelas.

2) Kemampuan Membaca Nyaring

Kemampuan membaca nyaring siswa kelas II.A dapat dinilai yaitu setelah tes setiap akhir siklus melalui penerapan permainan kartu kata. Adapun indikator penilaian dari kemampuan membaca nyaring yaitu ketepatan tanda baca, ketepatan lafal, intonasi dalam membaca, kelancaran dalam membaca, kenyaringan dan kenyaringan suara.

3.2. Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto berdasarkan pertimbangan bahwa; 1) tempatnya masih bisa di jangkau oleh peneliti, 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.A UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto dengan jumlah siswa sebanyak 30 (tiga puluh) siswa yang terdiri dari 18 (delapan belas) siswa laki-laki dan 12 (dua belas) siswa perempuan.

3.3. Prosedur Pelaksanaan Tindakan

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.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa, observasi, tes dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data melalui observasi dengan cara mengadakan pengamatan terhadap langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung melalui penerapan media kartu kata. Menurut Karl Weich (Bundu, 2016) mendefinisikan "observasi sebagai pemilihan, pengubahan, pencatatan, serangkaian perilaku dan suasana berkenaan dengan sesuatu/ seseorang".

Tes adalah "prosedur sistematis untuk mengamati perilaku seseorang dan menggambarkannya dengan bantuan skala numerik atau sistem kategori". Menurut Cronbach (Bundu, 2016, h. 6). Tes diberikan pada akhir pembelajaran. Untuk penilaian proses, berupa pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu kata. Pertanyaan-pertanyaan mengenai kalimat-kalimat yang terdapat pada kartu digunakan dengan cara: setiap pasangan siswa, mereka saling menandai secara bergantian kata yang tertera pada kartu. Dokumentasi merupakan teknik yang dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berupa gambar kegiatan siswa selama melakukan proses pembelajaran, nilai-nilai hasil belajar siswa, dan dokumen-dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

3.5. Teknik Analisis Data dan Indikator

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif. Data kualitatif penelitian diperoleh melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Hasil pengamatan akan dicatat dalam lembar pengamatan. Penjabaran hasil pengamatan inilah yang merupakan data kualitatif dari penelitian ini. Data ini dapat berupa informasi berbentuk kalimat tentang pengamatan yang dilakukan. Data kualitatif berupa nilai hasil belajar siswa setelah penerapan permainan kartu kata. 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. Data yang telah ada kemudian akan dianalisis dengan menghitung banyaknya frekuensi suatu kejadian dibandingkan dengan seluruh kejadian dan kemudian dikalikan 100%. 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%

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Paparan Data Sebelum Tindakan

Tanggal 17 Mei 2022, peneliti terlebih dahulu melakukan kunjungan ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Kunjungan bermaksud untuk menemui kepala sekolah dan guru kelas II.A untuk membicarakan rencana penelitian, pada pertemuan tersebut kepala sekolah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mempersilahkan berkonsultasi langsung dengan guru kelas II.A dalam menetapkan jadwal rencana penelitian dan materi pelajaran yang akan diajarkan tetapi tetap mematuhi protokol kesehatan seperti cuci tangan, jaga jarak dan memakai masker selama proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto maka penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas II.A semester genap tahun pelajaran 2022 dengan waktu sebagaimana proses pembelajaran berlangsung. Metode pelaksanaan mengikuti prinsip kerja penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada saat wawancara tersebut, peneliti memperlihatkan langsung foto media kartu kata yang telah dibuat sekaligus menjelaskan tentang tahap-tahap pembelajaran menggunakan media kartu kata khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kepada guru kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto. Setelah guru kelas memahami tentang penggunaan permainan media kartu kata beliau pun mengizinkan untuk menerapkan permainan tersebut di kelas II.A akan tetapi peneliti ditunjuk langsung untuk mengajarkan di kelas karena ada beberapa kegiatan sekolah yang harus diikuti olehnya jadi peneliti diamanahkan langsung untuk menjadi guru pada saat proses pembelajaran.

1) Hasil Observasi Aktivitas Penggunaan Permainan Media Kartu Kata Dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi aktivitas penggunaan permainan media kartu kata dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan I terdapat 2 indikator kurang (K), 2 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Sedangkan pada pertemuan II meningkat 1 indikator kurang (K), 4 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I yaitu 44% termasuk pada kategori cukup (C) sedangkan pada pertemuan II yaitu 56% termasuk pada kategori cukup (C).

2) Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Berdasarkan hasil observasi mengajar guru siklus I pertemuan I terdapat 3 indikator kurang (K), 2 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Sedangkan

pada pertemuan II meningkat 1 indikator kurang (K), 6 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I yaitu 42% termasuk pada kategori cukup

(C) sedangkan pada pertemuan II yaitu 58% termasuk pada kategori cukup (C).

3) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan I terdapat 3 indikator kurang (K), 2 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Sedangkan pada pertemuan II meningkat 1 indikator kurang (K), 6 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas belajar siswa pada pertemuan I yaitu 42% termasuk pada kategori cukup (C) sedangkan pada pertemuan II yaitu 58% termasuk pada kategori cukup (C).

4) Data Tes Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Siklus I

Tabel 1. Data Deskriptif Frekuensi Nilai Tes Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Pada Siklus I

Data Deskripsi	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
86 – 100	Baik Sekali	3	10%
70 – 85	Baik	8	27%
55 – 69	Cukup	10	33%
41 – 54	Kurang	7	23%
≤ 40	Sangat Kurang	2	7%

Berdasarkan data pada tabel 1 diatas maka diperoleh gambaran bahwa hasil tes kemampuan membaca nyaring siswa kelas II pada siklus I dalam skala deskriptif terkategori sangat kurang (SK) sebanyak 2 siswa atau 7% , kategori kurang (K) sebanyak 7 siswa atau 23%, kategori cukup (C) sebanyak 10 siswa atau 33%, dan kategori baik (B) sebanyak 8 siswa atau 27% dan yang masuk kategori baik sekali (BS) sebanyak 3 siswa atau 10%. Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan hasil kemampuan membaca nyaring siswa dengan penggunaan permainan media kartu kata pada siswa kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto, pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Dari tabel di dibawah dari 30 siswa kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto, hasil kemampuan membaca nyaring siswa, 11 siswa (37%) termasuk dalam kategori tuntas, dan 19 siswa (63%) tidak tuntas.

Tabel 2. Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Pada Siklus I

Data Deskripsi	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase %
70 – 100	Tuntas	11	37
0 – 69	Tidak Tuntas	19	63
Jumlah		30	100%

1) Hasil Observasi Aktivitas Penggunaan Permainan Media Kartu Kata Dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi aktivitas penggunaan permainan media kartu kata dalam proses pembelajaran siklus II pertemuan I tidak ada indikator kurang (K), 6 indikator cukup I, dan tidak ada indikator baik (B). Sedangkan pada pertemuan II meningkat tidak ada indikator kurang (K), 2 indikator cukup (C), dan 6 indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I yaitu 67% termasuk pada kategori cukup (C) sedangkan pada pertemuan II yaitu 89% termasuk pada kategori baik (B).

2) Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Berdasarkan hasil observasi mengajar guru siklus II pertemuan I tidak ada indikator kurang (K), 6 indikator cukup (C), dan 3 indikator baik (B). Sedangkan pada pertemuan II meningkat tidak ada indikator kurang (K), 2 indikator cukup (C), dan 9 indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I yaitu 75% termasuk pada kategori baik (B) sedangkan pada pertemuan II yaitu 92% termasuk pada kategori baik (B).

3) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II pertemuan I tidak ada indikator kurang (K), 8 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Sedangkan pada pertemuan II meningkat tidak ada indikator kurang (K), 6 indikator cukup (C), dan 3 indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas belajar siswa pada pertemuan I yaitu 67% termasuk pada kategori cukup (C) sedangkan pada pertemuan II yaitu 75% termasuk pada kategori baik (B).

4) Data Tes Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Siklus II

Berdasarkan data pada tabel 3 dibawah maka diperoleh gambaran bahwa hasil kemampuan membaca nyaring siswa kelas II pada siklus II dalam skala deskriptif terkategorikan sangat kurang (SK) sebanyak 0 siswa, kategori kurang (K) sebanyak 0 siswa, kategori cukup (C) sebanyak 4 siswa atau 13%, dan kategori baik (B)

sebanyak 11 siswa atau 37% dan yang masuk kategori baik sekali (BS) sebanyak 15 siswa atau 50%.

Tabel 3. Data Deskriptif Frekuensi Nilai Tes Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Pada Siklus II

Data Deskripsi	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
86 – 100	Baik Sekali	15	50%
70 – 85	Baik	11	37%
55 – 69	Cukup	4	13%
41 – 54	Kurang	0	-
≤ 40	Sangat Kurang	0	-

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan hasil kemampuan membaca permulaan siswa dengan penggunaan permainan media kartu kata pada siswa kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto, pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Pada Siklus II

Data Deskripsi	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase %
70 – 100	Tuntas	26	87
0 – 69	Tidak Tuntas	4	13
Jumlah		30	100%

Dari tabel di atas dari 30 siswa kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto, hasil kemampuan membaca nyaring siswa, 26 siswa (87%) termasuk dalam kategori tuntas, dan 4 siswa (13%) tidak tuntas.

Berdasarkan data nilai hasil tes akhir siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah berhasil dengan penggunaan permainan media kartu kata pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II.A. 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 11 orang dengan persentase 37%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang telah mencapai 85% dilihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 26 orang dengan persentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto.

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian terdiri atas aktivitas penggunaan permainan media kartu kata, aktivitas

mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan media kartu kata di kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto. 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 ≥ 70 . Hal ini menunjukkan perlu adanya suatu tindakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa di kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto dengan penggunaan permainan mediakartu kata.

Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus I dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan media kartu kata. Analisis deskriptif hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus I adalah 63 diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan siswa 1.890 dibagi jumlah siswa kelas

II.A yaitu 30 siswa. Analisis data juga menunjukkan bahwa hasil belajar dari 30 siswa, hanya 11 siswa yang mencapai standar KKM dengan persentase sebesar 37%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar KKM sebanyak 19 siswa dengan persentase sebesar 63%. Hal ini karena masih banyak siswa yang belum mencapai skor maksimal dari kemampuan membaca nyaring seperti ketepatan tanda baca, ketepatan lafal, intonasi dalam membaca, kelancaran dalam membaca, dan kenyaringan suara. 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 II.A 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 penggunaan permainan media kartu kata pada proses pembelajaran yang digunakan belum berjalan sebagaimana mestinya. Seperti guru masih kurang dalam membimbing setiap kelompok dalam melakukan permainan menyusun kalimat dengan kartu kata yang dipegang oleh masing-masing siswa, guru tidak meminta setiap kelompok untuk memperhatikan setiap kata yang akan disusun menjadi sebuah kalimat, dan guru tidak meminta setiap kelompok membaca kartu kata dengan suara nyaring. Pada

penyajian materi juga belum maksimal sehingga proses pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Seperti guru tidak menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan membaca nyaring siswa masih tergolong rendah, karena siswa belum mengerti langkah-langkah dari permainan media 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 penggunaan permainan media kartu kata, 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 penggunaan permainan media 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 penggunaan permainan media kartu kata di kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto. 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 diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan siswa 2.545 dibagi jumlah siswa kelas II.A yaitu 30 siswa. Analisis data juga menunjukkan bahwa hasil belajar dari 30 siswa, 26 siswa yang mencapai standar KKM dengan persentase sebesar 87%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar KKM hanya 4 siswa dengan persentase sebesar 13%. Hal ini karena siswa sudah mencapai skor maksimal dari kemampuan membaca nyaring seperti ketepatan tanda baca, ketepatan lafal, intonasi dalam membaca, kelancaran dalam membaca, dan kenyaringan suara. 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 menjadi meningkat di siklus II dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 85.

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 media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring di kelas II.A SD Negeri 17 Binamu KabupatenJeneponto. 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 siswayang mencapai ketuntasan hanya 11 orang denganpersentase 37%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang telah mencapai 85% dilihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 26 orang dengan persentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II.A SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa pada siklus I yaitu 63 dan siklus II menjadi 85. Selain itu, hasil observasi aktivitas penggunaan permainan media kartu kata mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana pada siklus I aktivitas penggunaan permainan media kartu kata berada pada kategori kurang (K) dan pada siklus II berada pada kategori cukup (C). 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).

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

- 1) Bagi siswa, penggunaan permainan media kartu kata dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk aktif dan mengalami kegiatan belajar karena mereka bisa bermain sambil belajar.
- 2) Guru hendaknya dalam mengajarkan siswa

khususnya keterampilan membaca berupaya agar siswa dapat selalu aktif dalam proses pembelajaran dalam bentuk kerjasama secara individu maupun kelompok.

- 3) Kepala sekolah hendaknya selalu memberikan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas mengajar guru, di antaranya dalam penggunaan media pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian menggunakan media kartu kata hendaknya dapat lebih mengembangkannya menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas IV SDN Salunggadue. *Jurnal Kreatif Online* , 5(4).
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- As'adi. (2015). Penggunaan Permainan Kartu Kata Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Nyaring. *Jurnal Pencerahan* , 7(2).
- Badriyah, N. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Melalui Media Pias-Pias Kata Pada Siswa Kelas I SD Negeri I KecamatanKalijambe Kabupaten Sragen. *Jurnal Pendidikan* .
- Bundu. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dananjaya, U. (2015). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan- Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan* .
- Fitriani. (2019). Keterampilan Membaca Nyaring Dengan Menggunakan Media Kartu Kata. *Journal of Islamic Elementary School* , 1(1).
- Fitriani. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa Kelas II SDN 55 Padang Lambe Kecamatan Wara Barat Kota Palopo. *Skripsi* .
- 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).
- Megawati. (2017). Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Nyaring Melalui Metode Latihan Terbimbing. *Jurnal Kreatif Online* , 6(3).
- Murtiningsih. (2017). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Nyaring. *Jurnal Pendidikan* , 3(2).

- Permendikbud No 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum.*
- Rahim, F. (2017). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Rasyid. (2018). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Resmini. (2016). *Membaca Anak Usia Dini.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sakdiah. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak TPA dengan Menggunakan Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Dedikasi Pendidikan* , 3 (1).
- Sigid. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Takraw Melalui Permainan Krawnis Pada Siswa Kelas V SDN 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan Tahun 2013. *Journal of Physical Education* .
- 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.
- Sutiati, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Kata. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* , 6(1).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Cemerlang.
- UNM. (2020). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Negeri Makassar.* 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. (2014). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK.* Jakarta: Grasindo.