

KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KELAS 1 SD NEGERI 1 KARANGLEWAS LOR

Novika Fajarwati¹, Muhammad Irfan², Sunardi³

¹ PGSD, SD Negeri 1 Karanglewas Lor

Email: novikafajarwati@gmail.com

² PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: m.irfan@unn.ac.id

³ PGSD, UPT SPF SDN Percontohan PAM Makassar

Email: kelanasunardi@gmail.com

(Received: 1-10-2021; Reviewed: 8-10-2021; Revised: 9-10-2021; Accepted: 1-11-2022; Published: 9-11-2021)



©2021 –GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan oleh sains global institut. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan karena masalah yang ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas Lor, yaitu 75% siswa kelas 1 belum lancar membaca. Hal ini disebabkan karena mereka belum memahami huruf huruf dengan baik. Akibatnya mereka kesulitan memahami muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada khususnya, dan muatan pelajaran lain pada umumnya. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan kartu huruf sebagai alat peraga, dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas Lor. Penelitian dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus, dengan langkah-langkah penelitian meliputi Perencanaan, Pelaksanaan dan Refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa panduan observasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh pada penelitian siklus 1 menunjukkan sebanyak 70 % siswa meningkat kemampuan membacanya setelah menggunakan kartu huruf sebagai alat peraga. Hasil penelitian siklus 2 diperoleh data bahwa 90% siswa telah memiliki kemampuan membaca yang lebih baik dari sebelumnya. Kesimpulan hasil penelitian adalah penggunaan kartu huruf sebagai alat peraga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Karanglewas Lor.

Keywords: Kartu huruf, membaca, kelas 1.

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca adalah keterampilan dasar yang dipelajari dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 Sekolah Dasar. Keterampilan membaca yang baik akan menunjang keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga diperlukan upaya-upaya pembelajaran di kelas, yang menyenangkan, efektif dan efisien yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam keterampilan membaca. Membaca merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca (Puji Santosa dkk, 2005 : 63).

Aktivitas belajar membaca pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas Lor dilaksanakan, khususnya pada saat pembelajaran muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui hasil kegiatan belajar tersebut ditemukan masalah bahwa sebanyak 75 % atau 15 orang dari 20 orang jumlah siswa kelas 1 memiliki keterampilan membaca yang masih rendah akibat belum mengenal huruf – huruf abjad dengan baik. Misalnya, siswa-siswi belum dapat membedakan huruf “m” dengan “n”, huruf “b” dengan “d”. Hal ini menyebabkan siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Karanglewas Lor, kesulitan dalam memahami materi pelajaran pada muatan pelajaran lainnya karena mereka belum memahami huruf-huruf dengan baik sehingga belum lancar membaca.

Rendahnya keterampilan membaca ini juga disebabkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan guru di kelas masih konvensional, sebagian besar hanya menggunakan metode ceramah dan membaca huruf di papan tulis, sehingga siswa menjadi pasif, kurang antusias dan kurang termotivasi untuk belajar membaca.

Temuan masalah tersebut dijadikan latar belakang oleh guru kelas 1 untuk mencari solusi dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami huruf dan keterampilan membaca siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Karanglewas Lor dengan menggunakan alat peraga sebagai media pembelajaran berupa kartu huruf.

Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu (Maimunah Hasan, 2009 : 65).

Tadkirotun Musfiroh (2009 : 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Kartu huruf yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu yang berbentuk persegi panjang dan terbuat dari kertas tebal/kertas karton. Kartu tersebut memiliki dua sisi, sisi yang pertama terdapat tempelan huruf abjad dan sisi yang kedua terdapat gambar benda yang disertai tulisannya.

Melalui penggunaan alat peraga kartu huruf ini, guru dapat melakukan beragam model pembelajaran, salah satunya adalah dengan melakukan permainan yang menyenangkan menggunakan kartu huruf tersebut. Siswa akan tertarik belajar mengenal huruf dan membaca ketika disajikan dalam bentuk permainan, karena dunia anak seusia mereka sebagian besar adalah untuk bermain.

Menurut Agus Hariyanto (2009: 84), metode permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Diungkapkan oleh Slamet Suyanto (2005 : 25) bahwa pada dasarnya pendidikan Anak Usia Dini, termasuk di dalamnya pendidikan siswa kelas 1, lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar, yang artinya setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan harus menarik dan menyenangkan. Melalui bermain, banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan kemampuan bahasa.

Kita dapat mengetahui kemampuan siswa dalam mengetahui huruf ketika siswa tersebut mampu menyebutkan suatu simbol huruf, dan kita dapat mengetahui kemampuan siswa dalam memahami huruf ketika siswa tersebut mampu memaknai huruf dan mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata. Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf melalui permainan dapat memberikan stimulasi bagi siswa kelas 1 untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf dan keterampilan membaca.

METODE

Metode penelitian yang dipaparkan pada bagian ini, akan menjelaskan tentang penggunaan metode penelitian, prosedur pelaksanaan, alat, bahan, atau instrumen pelaksanaan dari prosedur penelitian. Metode penelitian yang dilakukan meliputi :

1. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 91) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang diperoleh guru dari penelitian. Beberapa karakteristik PTK diantaranya adalah :

- a. Ditemukan masalah ketika proses pembelajaran berlangsung oleh guru sehingga guru memutuskan untuk melakukan tindakan dengan berusaha menemukan cara untuk mengatasi masalah tersebut.
- b. Melakukan perbaikan dalam pola pembelajaran secara terus-menerus. Melalui siklus demi siklus di dalamnya dan harus mencerminkan perbaikan demi perbaikan yang dicapai. Siklus sebelumnya merupakan dasar bagi siklus yang akan dilakukan selanjutnya (Suyadi, 2010 : 29).

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan sistem spiral, dimana setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi (Suharsimi Arikunto, 2006: 92-93).

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 di SDN 1 Karanglewas Lor, Kecamatan Purwokerto Barat, Kabupaten Banyumas, yang berjumlah 20 orang siswa yaitu 8 siswa laki –laki dan 12 siswa perempuan.

3. Prosedur atau Langkah-langkah Penelitian

Pelaksanaan penelitian dalam Siklus 1 terdiri dari tahap – tahap sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan, dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi kelas 1 Tema 1 tentang diriku.
- b. Menyiapkan alat peraga berupa kartu huruf yang akan digunakan pada saat proses kegiatan belajar berlangsung.
- c. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal huruf.

2) Tahap Pelaksanaan

a. Perlakuan

Tindakan pada Siklus 1 ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, selama 30 menit. Kartu huruf digunakan dalam sebuah permainan dengan 2 tahapan, yaitu tahap pra permainan dan inti permainan, sebagai berikut:

- (1) Posisi duduk siswa melingkar di karpet.
- (2) Siswa diberitahu tentang kegiatan permainan kartu huruf yang akan dilakukan
- (3) Guru menjelaskan bagian dari kartu huruf, yaitu ada huruf dan gambar tertera pada

kartu huruf.

- (4) Guru mengenalkan 8 sampai 9 huruf pada kartu huruf secara bertahap pada setiap pertemuan. Kartu huruf pada pertemuan pertama berjumlah 8 kartu huruf (a – h) . Pada pertemuan ke dua, 9 kartu huruf (i – q) dan pertemuan ke tiga menggunakan 9 kartu huruf (r – z).
- (5) Guru menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah dalam kegiatan permainan kartu huruf, antara lain :
 - (a) Guru memperlihatkan sebuah kartu huruf pada siswa
 - (b) Guru mengucapkan lafal simbol huruf pada kartu dan siswa menirukan.
 - (c) Guru membalik kartu huruf, lalu menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan huruf depannya, siswa menirukan pengucapannya.
 - (d) Siswa mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi duduk masih membentuk lingkaran.
 - (e) Guru memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan permainan kartu huruf tersebut, dengan cara siswa membalik kartu huruf dan mengamati gambarnya, lalu menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan huruf depannya.

b. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini, guru sebagai peneliti mengamati tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung terhadap aktivitas siswa ketika sedang melakukan permainan kartu huruf. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen pengamatan, berupa panduan lembar observasi yang memuat nama siswa, indikator ketercapaian dan skor.

c. Refleksi

Kegiatan pada tahap refleksi ini adalah:

- 1) Mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan.
- 2) Mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan mencari kendala kendala yang muncul.
- 3) Mencari solusi terhadap kendala - kendala yang muncul dan dibuat rencana perbaikan untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan, digunakan untuk mengamati kemampuan siswa dalam mengenal huruf yang sesuai pada indikator penilaian yaitu kemampuan mengetahui simbol huruf dan memahami makna huruf. Observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi.

b. Dokumentasi

Dokumen berupa catatan harian, lembar observasi dan buku laporan perkembangan siswa untuk menguatkan data-data yang sudah diperoleh mengenai kemampuan siswa selama pelaksanaan di tiap siklusnya.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu berupa lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian berisi indikator-indikator kemampuan siswa dalam mengenal dan memahami huruf, yaitu kemampuan siswa dalam mengetahui simbol huruf dan memahami makna huruf dalam permainan kartu huruf, sebagai dasar keterampilan membaca.

6. Analisis Data

Analisis data dilakukan pada setiap siklus dengan teknik deskriptif kuantitatif analisis data menggunakan data yang diperoleh dari skor pada hasil observasi, dengan menjumlahkan seluruh skor pada setiap indikator sehingga menghasilkan skor mentah (R), kemudian SM diperoleh dengan menghitung jumlah seluruh skor maksimum setiap indikator, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak persentase hasil tindakan pada setiap indikator dan selanjutnya dihubungkan dengan persentase sebelum dilakukan tindakan menggunakan kartu huruf saat pembelajaran dilaksanakan.

7. Indikator dan Ketuntasan

Ada 2 indikator ketuntasan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Siswa dapat mengetahui simbol huruf, yang dapat dilihat ketika mereka mampu menyebutkan simbol huruf pada kartu dengan tepat.
- b. Siswa dapat memahami makna huruf, yang dapat dilihat ketika mereka mampu menyebutkan huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat

Menurut Suharsimi Arikunto (Sukarta, 2003: 43), ada 4 skala keberhasilan:

- a. Kriteria baik, bila hasil penilaian kemampuan mengenal dan memahami huruf yang diperoleh siswa antara 76 % -100%.
- b. 2. Kriteria cukup, bila hasil penilaian kemampuan mengenal dan memahami huruf yang diperoleh siswa antara 56 % -75%.
- c. 3. Kriteria kurang, bila hasil penilaian kemampuan mengenal dan memahami huruf yang diperoleh siswa antar 41% -55%.
- d. 4. Kriteria perlu bimbingan, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 0- 40%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Hasil Penelitian Pra Siklus

Sebagai langkah permulaan dalam penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan awal keterampilan mengenal huruf sebagai dasar keterampilan membaca, pada siswa siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Karanglewas Ior, tanpa menggunakan kartu huruf dan permainan, untuk memperoleh gambaran awal sebelum dilakukan tindakan perbaikan. Kemampuan mengenal huruf yang diamati terdiri dari dua jenis kemampuan, yaitu kemampuan mengenal simbol huruf dan kemampuan mengetahui makna huruf. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, dengan pemberian skor bernilai 4 bagi siswa yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan kategori baik, skor bernilai 3 untuk siswa yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan kategori cukup, skor bernilai 2 untuk siswa yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan kategori kurang, dan skor bernilai 1 untuk siswa dengan kategori perlu bimbingan dalam mengenal huruf-huruf.

Setelah pengamatan awal selesai dilakukan, ditemukan hasil bahwa kondisi kemampuan siswa-siswi kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas lor dalam mengenal huruf, belum berkembang dengan baik. Hasil yang diperoleh menunjukkan hanya 25% saja atau 5 orang siswa yang mengenal huruf dengan kategori baik. Sementara sisanya, yaitu 75% atau 15 siswa lainnya dari 20 orang siswa dinyatakan tidak tuntas atau belum mengenal huruf dengan baik sehingga mereka belum dapat membaca dengan lancar.

Berdasarkan data hasil observasi awal tersebut, maka peneliti perlu melakukan tindakan perbaikan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf sehingga siswa mampu membaca dengan baik.

Upaya perbaikan yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas melalui permainan menggunakan kartu huruf. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa mengenal huruf dengan kriteria baik dan pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan membaca.

Refleksi

Pada hasil pra siklus yang telah dilakukan, persentase ketidaktuntasan siswa mencapai 75% atau 15 orang siswa dari sejumlah 20 siswa, belum mengenal dan memahami huruf abjad dengan baik, dan hanya 25% atau 5 orang siswa saja yang telah tuntas mengenal dan memahami huruf abjad dengan baik. Penyebab terjadinya masalah tersebut karena beberapa hal, antara lain :

- 1) Guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar di kelas sehingga terkesan monoton dan kurang menarik.
- 2) Kegiatan pembelajaran lebih banyak terpusat pada guru dibandingkan pada siswanya, sehingga siswa cenderung menjadi pasif.
- 3) Sebagian besar proses pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis dan ceramah sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.
- 4) Tidak menggunakan alat peraga yang menarik sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran dengan baik.
- 5) Guru tidak memberitahukan tujuan dan manfaat pembelajaran kepada siswa sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar membaca.

Berdasarkan hasil penemuan dan penyebab terjadinya masalah tersebut, maka guru sebagai peneliti menyusun tindakan perbaikan pembelajaran di kelas 1 dengan mengatur strategi pembelajaran dan menggunakan alat peraga kartu huruf sebagai media pembelajaran pada siklus I untuk memudahkan siswa memahami materi yang diberikan.

b. Siklus I

- 1) Tahap Perencanaan
 - a) Menyusun Kegiatan Rencana Harian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun oleh guru sebagai peneliti dan diuraikan dalam Jurnal Kegiatan Harian yang mengambil tema 1 yaitu pertumbuhan kata (kosakata) tentang Diriku. Tindakan yang dilakukan pada siklus 1 ini adalah menggunakan permainan kartu huruf untuk memudahkan siswa mengenal huruf-huruf pada kosakata tema 1 dan meningkatkan kemampuan siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Karanglewas lor dalam mengenal dan memahami huruf-huruf pada kosakata tersebut.

Awalnya, siswa akan diajak bermain kartu huruf sebagai langkah awal untuk mengenal dan memahami huruf - huruf dengan baik. Setelah itu, siswa akan diberi lembar kegiatan Peserta Didik (LKPD) untuk mengetahui kemampuan mereka dalam mengenal huruf setelah selesai bermain kartu huruf. Lembar kegiatan siswa (LKPD) dibuat mengikuti materi kosakata pada tema 1 yaitu diriku.

b) Menyiapkan Instrumen

Instrumen penelitian yang disiapkan berupa lembar observasi siswa untuk mengetahui simbol huruf dan lembar observasi siswa untuk memahami makna huruf serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi kosakata tema Diriku.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Perlakuan

Tindakan Siklus I

Tindakan Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 1 Agustus 2018, 2 Agustus 2018, dan 3 Agustus 2018. Kegiatan tersebut dilaksanakan selama 30 menit pada kegiatan awal pembelajaran. Permainan menggunakan kartu huruf dilakukan dalam dua tahapan, antara lain:

(1) Tahap Pra Permainan

(2) Tahap Inti Permainan

Berikut adalah tahapan perlakuan permainan kartu huruf yang dilakukan pada Siklus I:

(1) Kegiatan Pada Tahap Pra Permainan

Pada tahap kegiatan pra permainan ini, guru melakukan tanya jawab dengan siswa kelas 1 tentang huruf-huruf abjad, mengenalkan huruf-huruf dengan memperlihatkan kartu huruf pada siswa. Guru memberi pengertian tentang tujuan, manfaat, langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kartu huruf sebagai berikut:

(a) Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan kepada siswa

(b) Guru mengucapkan lafal atau bunyi simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk menirukan lafal atau bunyi simbol huruf tersebut.

(c) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan huruf depannya, siswa meniru mengucapkannya.

(2) Kegiatan Pada Tahap Inti Permainan

Pada tahap kegiatan inti permainan, langkah-langkah tindakan perlakuan yang dilakukan guru sebagai berikut :

(a) Siswa – siswa kelas 1 dikondisikan untuk duduk melingkar dengan tertib di karpet.

(b) Guru menyiapkan kartu huruf pada setiap pertemuannya. Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan pertama berjumlah 8 kartu huruf dari huruf A/a sampai H/h. Pada pertemuan ke dua, 9 kartu huruf dari I/i sampai Q/q, dan pertemuan ke tiga menggunakan 9 kartu huruf dari huruf R/r sampai Z/z.

(c) Siswa mengambil sebuah kartu huruf, lalu mengamati kartu huruf tersebut, untuk dibunyikan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut.

(d) Siswa membalik kartu huruf, mengamati gambarannya kemudian menyebutkan gambar yang

tertera pada kartu huruf tersebut serta menyebutkan pula huruf depannya.

(e) Lalu siswa mencoba menyebutkan keseluruhan huruf – huruf yang tertera pada gambar dan berlatih membacanya per suku kata. Boleh dibimbing oleh guru untuk stimulasi bila diperlukan. Contoh : Pada salah satu sisi kartu huruf, terdapat gambar tangan sebagai anggota tubuh, siswa akan membaca per suku kata “t - a dibaca ta” , “ng – a – n dibaca ngan”, lalu siswa mengucapkan keseluruhan kata menjadi “ta – ngan”

b) Hasil Tindakan Siklus I

Hasil tindakan perbaikan yang dilakukan pada Siklus I yang telah dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, dapat terlihat bahwa hasil persentase pencapaian siswa terhadap kemampuan mengenal huruf pada Siklus I menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Meski demikian, hasil rata-rata persentase pencapaian jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada Siklus I ini belum dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai indikator keberhasilan. Hasilnya baru mencapai kategori cukup, yaitu 56 % -75%. Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian pada Siklus I diambil dari pencapaian tertinggi yaitu sebesar 70% dengan kriteria cukup.

c) Pengamatan

Peneliti sebagai guru, melakukan pengamatan atau observasi selama proses pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir dengan menerapkan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas Lor.

Sebelum memulai pembelajaran, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa seluruh rangkaian permainan yang akan dilakukan bersama-sama. Guru mengamati bahwa sebagian besar siswa merasa antusias mengikutinya, sementara beberapa siswa yang lain berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan penjelasan yang diberikan guru. Selain itu, ada pula beberapa siswa yang hanya diam dan nampak masih bingung tentang bagaimana permainan nanti akan dilakukan. Sementara Ada pula siswa lain yang kurang fokus dan asyik berbicara sendiri dengan teman mereka.

Berdasarkan hasil pelaksanaan yang telah dilakukan pada tindakan perbaikan Siklus I, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap pada setiap pertemuannya, hanya saja hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I ini belum mencapai sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditargetkan dalam penelitian ini. Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas Lor, dapat dilihat dari perbandingan antara peningkatan persentase kemampuan anak di tahap Pra Siklus (sebelum menggunakan kartu huruf) dengan persentase kemampuan anak mengenal huruf pada Siklus I (setelah menggunakan kartu huruf).

Berdasarkan data yang telah diperoleh, pelaksanaan tindakan perbaikan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dibandingkan dengan persentase kemampuan mengenal huruf sebelum dilakukan tindakan perbaikan. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I sebesar 70%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus I, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 45% dari sebelum dilakukan tindakan.

3) Tahap Refleksi

Refleksi dilaksanakan setelah tindakan perbaikan pada siklus I selesai dilakukan. Evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas Lor bertujuan untuk mengukur kemampuan mengajar yang dilakukan guru. Dengan pemberian refleksi, guru dapat mengintrospeksi diri untuk terus

meningkatkan kemampuan mengajarnya, hingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan oleh lembaga sekolah. Hasil dari refleksi tersebut, kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 dan pada akhirnya siswa dapat memiliki keterampilan membaca yang lebih baik.

Peningkatan kemampuan siswa tersebut karena penggunaan kartu huruf yang diterapkan melalui permainan kartu huruf pada saat pembelajaran keaksaraan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Suasana belajar yang menyenangkan, akan menciptakan iklim belajar yang tepat untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada siswa. Proses stimulasi akan lebih mudah diterima oleh siswa dengan melakukan permainan kartu huruf, sehingga melalui metode bermain dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam mengenal huruf. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf telah meningkat namun belum sampai mencapai indikator keberhasilan maksimal.

Kondisi tersebut dikarenakan adanya masalah-masalah sebagai berikut :

- a) Waktu Pembelajaran yang terlalu singkat untuk melakukan kegiatan bermain dan belajar bersama siswa, yang hanya 30 menit, sehingga guru kurang maksimal dalam memberikan stimulus ketika bermain kartu huruf bersama siswa.
- b) 2) Beberapa Siswa masih merasa kesulitan dalam mengenal bentuk huruf, terutama huruf-huruf yang dianggap siswa memiliki bentuk yang hampir serupa. Seperti huruf “b” dengan huruf “d”, kemudian huruf “m” dengan huruf “n”.

Berdasarkan penemuan masalah pada Siklus I tersebut, maka peneliti perlu mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan. Solusi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi, sehingga kemampuan mengenal huruf pada siklus ke II diharapkan dapat meningkat lagi hingga bisa mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini.

Beberapa solusi yang akan diterapkan pada saat tindakan perbaikan, diantaranya adalah:

- a) Menambah waktu tindakan 15 menit dari 30 menit sebelumnya, menjadi 45 menit, sehingga diharapkan dengan penambahan waktu dapat memberi kesempatan yang lebih pada guru untuk menstimulus kemampuan keaksaraan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas Lor.
- b) Guru memberi penjelasan lebih rinci kepada siswa tentang huruf-huruf yang bentuknya hampir serupa dan melakukan pendampingan pada siswa yang masih merasa kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk bentuk huruf tersebut.
- c) Pemberian reward atau hadiah kepada siswa sebagai bentuk dukungan pada siswa saat bermain dengan memberi motivasi dan hadiah berupa potongan kertas berbentuk bintang.

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan kartu huruf dan permainan huruf pada saat pembelajaran, mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Karanglewas Lor. Namun, peningkatan tersebut baru mencapai 70%, dan masuk kategori cukup, sehingga masih harus diupayakan lagi agar lebih maksimal hasilnya. Berdasarkan alasan tersebut, maka guru mengambil keputusan untuk melanjutkan penelitian ke Siklus II.

c. Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Pada siklus II ini, tahap perencanaan yang dilakukan sama dengan tahap perencanaan pada Siklus I yang terdiri dari kegiatan menyusun rencana kegiatan harian dan mempersiapkan instrumen berupa lembar observasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

2) Tahap Pelaksanaan

a) Perlakuan

Tindakan Siklus I

Tindakan yang dilakukan pada Siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 4 Agustus 2018, 6 Agustus 2018 dan 7 Agustus 2018. Langkah tindakan pada Siklus II, pada prinsipnya sama dengan tindakan yang dilakukan pada Siklus I. Perbedaannya terletak pada alokasi waktu yang digunakan pada siklus II ini ditambah 15 menit sehingga total alokasi waktu menjadi 45 menit dan lebih menekankan kegiatan pada saat memberi penjelasan pengenalan huruf, mendampingi siswa ketika bermain, serta pemberian motivasi dan hadiah/reward untuk siswa.

b) Hasil Tindakan Siklus II

Hasil tindakan pada Siklus II yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, sehingga dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II menunjukkan peningkatan di setiap pertemuannya.

Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian jumlah keseluruhan dalam 1 kelas dengan jumlah 20 siswa pada Siklus II sudah mencapai hasil yang telah ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil rata-rata persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II yaitu diambil dari pencapaian tertinggi sebesar 90% dengan kriteria baik.

c) Pengamatan

Pada siklus ke II ini, dilakukan tahap pengamatan dengan cara yang sama seperti pada Siklus ke I. Pengamatan atau observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir. Perubahan pada Siklus II sudah nampak terlihat jelas, kemampuan siswa ketika mengikuti pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf berlangsung dengan baik dan lancar.

Selain itu, hasil pengamatan atau observasi kemampuan mengenal huruf pada siswa, semakin meningkat secara bertahap pada tiap pertemuannya.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang diperoleh di siklus II ini, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sudah berkembang dengan baik. Kemampuan siswa mengenal huruf mampu meningkat mencapai kriteria baik, yaitu mencapai 90%.

Pelaksanaan Siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa kelas 1 yang hasilnya sudah mencapai kriteria seperti yang diharapkan. Perbandingan pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada saat Siklus I sampai kondisi pada Siklus II.

Melalui data yang diperoleh dari hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan selama 2 siklus, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf, yang terdiri dari kemampuan mengetahui simbol huruf dan mengetahui makna huruf berkembang dengan baik. Kemampuan siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas lor mengalami peningkatan persentase

pada setiap siklusnya.

Pencapaian yang diperoleh siswa dari setiap siklus terus meningkat dan berhasil mencapai kriteria baik, dari 70% hingga mencapai 90%.

3) Tahap Refleksi

Kegiatan pada tahap refleksi di Siklus II ini adalah mengevaluasi hasil dari pelaksanaan Siklus II, yang merupakan kelanjutan dari Siklus I. Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, menunjukkan adanya peningkatan mengenai kemampuan mengenal huruf dan membaca per suku kata pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas lor.

Berdasarkan pada data-data yang diperoleh tersebut, kemampuan siswa dalam mencapai skor 4 meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan mengetahui simbol huruf, dan mengetahui makna huruf.

Dari penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui permainan dengan menggunakan kartu huruf sebagai alat peraga dalam menyampaikan materi kepada siswa, dapat mempermudah penyerapan siswa dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf hingga mencapai 90%. Hasil tersebut sudah mencapai target yang telah ditentukan, sehingga penelitian dapat dihentikan sampai Siklus ke II.

Bagi siswa yang belum mencapai target, perlu mendapat perhatian dan penanganan tepat dari guru. Guru juga perlu melakukan pendekatan kepada siswa dan orangtua agar dapat bekerjasama untuk meningkatkan dan memaksimalkan lagi kemampuan mereka.

2. Pembahasan

Pada pembelajaran pra siklus, yaitu awal sebelum dilaksanakan perbaikan siklus I dan siklus II, serta belum menggunakan kartu huruf, kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan keterampilan membaca belum berkembang dengan baik. Dari 20 orang siswa, hanya 25% saja atau 5 orang siswa saja yang dapat mengenal huruf dan membaca dengan baik.

Kondisi ini perlu mendapat penanganan khusus karena kemampuan membaca merupakan hal mendasar bagi kesiapan siswa ketika belajar baca dan tulis. Ini sesuai dengan pendapat Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008: 331) yang mengungkapkan bahwa anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad, dalam belajar memiliki kesulitan lebih sedikit daripada anak yang tidak mengenal huruf.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, maka siswa perlu mengenal dan memahami huruf terlebih dahulu, sehingga diperlukan pemberian stimulasi pada siswa agar kemampuan mengenal hurufnya meningkat.

Tadkiroatun Musfiroh (2009 : 10) menjelaskan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu diberikan pada siswa dengan cara yang tepat, agar dapat membantu penyerapan materi dengan mudah dan siswa pun merasa senang. Stimulasi diberikan melalui permainan kartu huruf karena sesuai dengan dunia anak-anak yaitu bermain.

Conny R. Semiawan (2008: 20) mengungkapkan permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Pada penelitian ini digunakan permainan menggunakan kartu huruf, yang dilakukan pada tindakan Siklus I dan II, agar kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dan membaca dapat meningkat.

Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Hasil yang diperoleh dari penelitian Siklus I, adalah 70% siswa dapat mengenal huruf dan membaca per suku kata dengan baik. Dari hasil ini, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang maksimal, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II. Hasil penelitian Siklus II, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa mengenal huruf dan membaca bertambah meningkat, mencapai kriteria baik, yaitu 90%. Sisanya, 10% siswa lainnya belum mencapai kriteria baik. Penyebabnya adalah faktor dari dalam diri anak itu sendiri karena motivasi belajar dan kemandirian yang kurang tertanam dengan baik.

PENUTUP

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan selama 2 siklus, dapat diambil kesimpulan bahwa kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas Lor. Ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan membaca permulaan.

Pada tahap Pra Siklus, yaitu sebelum menggunakan kartu huruf sebagai alat peraga, persentase hanya mencapai 25% siswa yang mampu mengenal huruf dan membaca dengan baik, lalu meningkat pada Siklus I, yaitu persentase menjadi 70%, dan bertambah menjadi 90% pada siklus II.

Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 45%, lalu peningkatan dari siklus I ke Siklus II sebesar 20%. Stimulasi ketika pembelajaran dilakukan yaitu melalui permainan kartu huruf dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

1. Siswa dikondisikan duduk melingkar dengan tertib di karpet
2. Guru menyiapkan 8 sampai 9 kartu huruf pada setiap pertemuannya
3. Siswa mengambil sebuah kartu huruf, lalu mengamati kartu huruf tersebut dan menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut.
4. Siswa membalik kartu huruf, mengamati gambarnya kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf serta menyebutkan pula huruf depannya.
5. Siswa mencoba menyebutkan keseluruhan huruf – huruf yang tertera pada gambar dan berlatih membacanya per suku kata. Contoh : Pada salah satu sisi kartu huruf, terdapat gambar tangan sebagai anggota tubuh, siswa akan membaca per suku kata “t - a dibaca ta” , “ng – a – n dibaca ngan”, lalu siswa mengucapkan keseluruhan kata menjadi “ta – ngan”

Langkah-langkah dalam kegiatan ini membuat siswa merasa senang karena mereka bermain sambil belajar. Terbukti dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami huruf dan meningkatkan keterampilan membaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesaikannya karya ilmiah berjudul Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca kelas 1 SD Negeri 1 Karanglewas Lor, penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu. Terimakasih yang tulus ditujukan kepada :

1. Bapak Adi Mustopo, S.Pd, selaku kepala sekolah di SD Negeri 1 karanglewas Lor.
2. Ibu Darsiti, S.Pd, selaku pembimbing penelitian guna pembuatan karya ilmiah ini.

