

Pengaruh Permainan Bahasa Kartasis Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Ngaban Sidoarjo

Oleh:

Fatma Binti Ainur Chasanah

178620600135

Kemil Wachidah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli 2023



Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang sangat penting bagi kita semua selain sebagai bahasa nasional juga merupakan bahasa Nasional selain itu juga merupakan bahasa yang sudah dikenala di berbagai negara asing bahasa Indonesia tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tapi juga sebagai suatu ilmu pengetahuan. Di dunia pendidikan modal awal yang di gunakan siswa adalah membaca sebagai alat untuk menggali ilmu pengetahuan yang nantinya akan dikembangkan di dunia pendidikan. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa pemersatu karena seperti kita tahu bahwa di Indonesia memiliki beragam suku budaya agama juga bahasa, maka dari itu dengan adanya bahasa indonesia ini akan mempermudah bagi kita semua untuk berinteraksi dengan orang lain, sama halnya untuk siswa juga akan mempermudah siswa untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dengan bahasa yang baik

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Adakah pengaruh permainan bahasa (*Kartasi*) terhadap keterampilan membaca siswa ?

Metode

Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu adanya pengaruh permainan Bahasa kartasi berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan membaca pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan design one group pretest posttes dengan design pre experiment sebagai berikut :

Gambar 3.1 **Design Penelitian**

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

- O_1 : Nilai Pretest (Sebelum Menggunakan Media)
- O_2 : Nilai Posttest (Setelah Menggunakan Media)
- X : Perlakuan Permainan Berbantuan Media Kartu

Hasil

- Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan di SDN Muhammadiyah ini maka ditarik kesimpulan berdasarkan masalah yang ada sebagai berikut :
- Adanya pengaruh permainan bahasa *Kartasi* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada anak siswa kelas II Sekolah Dasar. Dari data tabel diatas dapat dilihat bahwa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar berbantuan buku cerita nilai post-test lebih baik dengan mendapatkan nilai rata-rata dibandingkan rata 88 dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes berdasarkan nilai post test menunjukkan ketuntasan siswa. Sehingga $t_{hitung} > t_{table}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima ini berarti adanya pengaruh media kartu terhadap keterampilan membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Pembahasan

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat aspek berbahasa yaitu : Keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Membaca adalah salah satu aspek kemampuan membaca kegiatan membaca tidak boleh dilepaskan dari aktivitas keseharian manusia sebab dengan banyak membaca akan semakin banyak pula pengetahuan yang dimiliki. Membaca adalah proses berfikir sebab Tindakan dalam membaca memerlukan interpretasi untuk mengenali kata dan simbol yang tertulis. diharapkan kepada siswa agar memahami jenis dan jurus-jurus membaca untuk merealisasikan hasil tersebut, maka pengembangan bahan ajar perlu adanya rancangan profesional sehingga pada akhirnya nanti membaca bukanlah suatu kegiatan yang monoton. Adapun Teknik pengembangan yang dimaksud adalah siswa membaca aktif, siswa menangkap pokok-pokok pikiran dan teks, siswa menguasai berbagai jenis jurus membaca dan sebagainya.

Temuan Penting Penelitian

Adanya pengaruh permainan bahasa *Kartasi* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada anak siswa kelas II Sekolah Dasar. Dari data tabel diatas dapat dilihat bahwa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar berbantuan buku cerita nilai post-test lebih baik dengan mendapatkan nilai rata-rata dibandingkan rata 88 dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes berdasarkan nilai post test menunjukkan ketuntasan siswa.

Manfaat Penelitian

- a. Bagi Murid
 - Siswa dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman baru juga membantu siswa dalam menumbuhkan keterampilan membaca permulaan dengan metode dan media yang seru, menyenangkan dan tidak monoton sehingga bisa membuat siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.
- b. Bagi Guru
 - Guru dapat memperoleh wawasan baru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan metode penerapan permainan bahasa (Kartasi) berbantuan media kartu untuk menumbuhkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II SD dengan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Referensi

- Hemas Maya Sulastri, Yopa Taufik Saleh, Sunanih . (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 4 (3) pp. 486-492
- *Journal for Lesson and Learning Studies* Volume 4, Number 1, 2021 pp. 33-38 P-ISSN: 2615-6148 E-ISSN : 2615-7330 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS>
- Syamsinar Ramdani 10540 9543 14 Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar 2018
- Silvia Hidayati, Pengaruh model induktif kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah, 2017
- Buku Guru, tematik kelas II Sekolah Dasar kurikulum 2013
- Buku Siswa, Tematik Kelas II Sekolah Dasar Kurikulum 2013
- Buku Penelitian Kuantitatif Tahun 2019
- *Journal for Lesson and Learning Studies* Volume 4, Number 1, 2021 pp. 33-38 P-ISSN: 2615-6148 E-ISSN : 2615-7330 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS>
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203–213. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Utami, N. A., & Wangid, M. N. (2019). Investigasi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SD Di Kecamatan Sekarbela. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 22(1), 157–165. <https://doi.org/10.24252/lp.2019v22n1i13>.
- Adnan, Yamin, M., Aulia, M., & Kurniawati, R. (2019). Penggunaan Big Book Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 963–969. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.245>.
- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., & Iasha, V. (2020). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 637–643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.393>.
- Irdawati. (2014). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol.5 No.4, 5(No. 4).
- Isra Yulianti, 2015. Pengaruh Media Kata Terhadap Membaca Permulaan pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Inpres 117 Enrekang Kabupaten Enrekang. *Skripsi:Unismuh*.
- Uut Ukhfida, Pengaruh Media Audio Visual Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas III SDN Sawocangkring
- Danang Dwi Pangestu, Purwadi, Ferina Agustini. (2019). Pengembangan Media Parajo (Puzzle Gambar Rumah Adat Joglo) Berbasis Model Number Head Together pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3 (2) pp. 117-121
- Margareta Tanau, Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Permainan Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas 1 SD GMIT Taemaman Kupang

