

**The Effect of Kartasis Language Games on Beginning Reading Skills in Class II Students of Muhammadiyah 9 Ngaba Elementary School, Sidoarjo**  
**Pengaruh Permainan Bahasa Kartasis Terhadap keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa kelas II Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Ngaba Sidoarjo**

Fatma Binti Ainur Chasanah<sup>1)</sup>, Kemil Wachidah<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>1)</sup> [fchasanah360@gmail.com](mailto:fchasanah360@gmail.com)

<sup>2)</sup> [Kemilwachidah@umsida.ac.id](mailto:Kemilwachidah@umsida.ac.id)

**Abstract** Ainur Chasanah, Fatma Binti. 2023. "The Influence of Carthage Language Games for Beginning Reading Skills in Grade 2 Elementary School Children". Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Psychology and Education, Muhammadiyah University of Sidoarjo. Supervisor Kemil Wachidah, M.Pd. This study was to describe the effect of word card media on improving beginning reading skills in grade 2 SD Muhammadiyah 9 Ngaban. This study uses quantitative research. The method used was the Pre-Experimental design method with a one group pretest-posttest research design. The instruments in this study consisted of syllabus-based learning instruments, lesson plans, teaching materials, student worksheets, and tests (pretest and posttest). The sample of this study were all grade 2 students at SD Muhammadiyah 9 Ngaban using a saturated sample. Collecting data in this study used tests namely (Pretest and Posttest) on the ability of beginning reading skills. The researcher determines the data analysis technique by using descriptive analysis techniques and analysis in the form of normality tests and hypothesis tests. The results showed that word card media could improve the beginning reading skills of grade 2 students at SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

**Keywords:** *Word Card Media*, Beginning Reading Skills

**Abstrak** Ainur Chasanah, Fatma Binti. 2023. "Pengaruh Permainan Bahasa Kartasi Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar". Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Dosen Pembimbing Kemil Wachidah, M.Pd. Penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh media kartu kata untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 9 Ngaban. penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *Pre-Experimental* design dengan design penelitian *one group pretest-posttest*, Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari instrument perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, bahan ajar, lembar kerja siswa, dan tes yakni (*pretest dan posttest*). Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD muhammadiyah 9 Ngaban dengan menggunakan sampel jenuh. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yakni (*Pretest dan Posttest*) terhadap kemampuan keterampilan membaca permulaan. Peneliti menentukan teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis yang berupa uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 2 SD muhammadiyah 9 Ngaban.

**Kata Kunci :** *Media Kartu Kata*, Kemampuan Keterampilan Membaca Permulaan

## I. 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 hanya untuk siswa juga akan mempermudah siswa untuk beriteraksi dengan teman sebayanya dengan bahasa yang baik . Di era sekarang siswa lebih suka mendengarkan atau melihat cerita seperti video, yang sekarang sudah menjadi alat/ media pembelajaran yang modern, tetapi dengan adanya media video sebagai media pembelajaran akan menumbuhkan rasa malas membaca pada siswa terutama pada siswa di kelas rendah. Mereka cenderung malas membaca pada mata pelajaran bahasa indonesia yang tentunya banyak memiliki bacaan sehingga membuat sebagian siswa tidak terampil dalam membaca di mata pelajaran bahasa indonesia.

Pada akhirnya pendidik harus lebih kreatif dalam memberkan materi pembelajaran bahasa indonesia untuk siswa sd di kelas rendah. Salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia adalah melakukan permainan bahasa dengan media kartu dengan harapan siswa akan senang dan lebih aktif dalam membaca dengan catatan permainan yang di laksanakan efektif dan kreatif yang mampu mengembalikan semangat dalam pembelajaran, selain itu diharapkan siswa mengenal kosa kata baru yang ada di dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan menumbuhkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II SD.

permainan bahasa juga merupakan permainan yang memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Pada permainan ini memiliki pengaruh yang baik pada siswa kelas II SD selain permainan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan juga merangsang keterampilan siswa dalam membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa indonesia. Di era sekarang ini siswa cenderung mudah merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung terutama pada mata pelajaran bahasa indonesia yang pastinya akan menuntut siswa untuk membaca bacaan, cerita, puisi dan sebagainya. Siswa di era sekarang lebih suka atau lebih antusias belajar dengan melihat media video dimana siswa tidak membaca bacaan atau cerita tetapi siswa hanya mendengarkan dan melihat, akibatnya tidak sedikit siswa yang masih kurang terampil atau kurang fasih dalam membaca pada mata pelajaran bahasa indonesia. Definisi membaca permulaan merupakan tahap awal anak dalam proses belajar membaca. Membaca permulaan juga dikatakan sebagai keterampilan dasar membaca siswa dan sebagai alat untuk siswa bisa mengetahui makna dari mata pelajaran yang di pelajarnya terutama materi yang ada di dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Pembelajaran membaca permulaan di sekolah masuk pada mata pelajaran bahasa indonesia hal tersebut sesuai dengan pendapat ahli (Darmiyati Zuchdi dan Budiasih). Pembelajaran membaca di kelas I dan II merupakan pembelajaran membaca tahap awal atau bisa disebut dengan membaca permulaan, keterampilan membaca siswa yang di peroleh dari kelas I dan II merupakan suatu dasar pembelajaran siswa untuk tingkatan selanjutnya.

Berdasarkan dengan latar belakang di atas dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

Adakah pengaruh permainan bahasa (*Kartasi*) terhadap keterampilan membaca siswa ?, sedangkan untuk tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan bahasa (*Kartasi*) terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II SD. Penelitian ini juga memiliki 2 manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan adalah dapat menambah wawasan baru tentang pengaruh penerapan permainan bahasa (*Kartasi*) berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II SD. Semakin bermanfaat dalam proses pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### 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.

## II. METODE PENELITIAN

- Rancangan Penelitian

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 posttest dengan design pre experiment sebagai berikut :

**Gambar 3.1**  
**Design Penelitian**

**O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai Pretest (Sebelum Menggunakan Media)

O<sub>2</sub> : Nilai Posttest (Setelah Menggunakan Media)

X : Perlakuan Permainan Berbantuan Media Kartu

Prosedur pelaksanaan sebagai berikut :

a) Subjek dikenai perlakuan (O<sub>1</sub>) yaitu kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode permainan Bahasa berbantuan media kartu pada pembelajaran Bahasa Indonesia

A. O<sub>2</sub> hasil setelah menggunakan metode permainan Bahasa berbantuan media kertas pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui test membaca siswa. Dalam design ini menggunakan perlakuan dalam pembelajaran dan setelah pembelajaran selesai diadakan posttest. Populasi dan Teknik Sampling

### a. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subyek yang sudah mempunyai kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulan. Definisi tersebut yang menjadi populasi yang dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 Sekolah dasar yang berjumlah 20 orang siswa.

### b. Teknik Sampling

Sampel merupakan suatu pengelompokan yang lebih kecil atau bagian yang lebih kecil atau bagian dari populasi dengan secara keseluruhan. Sampel juga dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan Teknik sampel jenuh karena seluruh anggota populasi yang dijadikan sebagai sampel. Dalam penelitian ini sampel yang diteliti adalah siswa kelas 2 Sekolah Dasar yang berjumlah 20 orang siswa.

### B. Sumber dan Jenis Data

#### a. Sumber Data

Data dalam penelitian ini diambil dari hasil dari protets dan posttest pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia data nilai diperoleh dari nilai protest dan posttest selama proses penlitian dilakukan. Sumber penleitian yang diambil yakni dari test yang sudah diberikan kepada siswa di kelas 2 Sekolah Dasar.

#### b. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data primer dan sekunder. Data primer karena data tersebut diambil langsung dari masalah penelitian yang secara langsung dapat data dari siswa kelas 2 Sekolah Dasar yang berjumlah 20 orang siswa. Data ini diperoleh dari data dokumentasi yang diperoleh dari hasil penelitian.

### C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur data pada fenomena alam maupun social yang sedang diteliti. Pada penelitian ini instrument yang digunakan peneliti antara lain :

#### 1. Instrumen Tes

Tes merupakan salah satu prosedur yang berbentuk tugas-tugas yang diberikan kepada setiap individu untuk dikerjakan dengan baik dalam bentuk suatu tulisan, lisan maupun Tindakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua tes, yaitu :

##### a. Pre- Test

Pre-test merupakan tes yang diberikan sebelum diperlakukan pembelajaran bahasa indonesis dengan metode permainan Bahasa Kartasi berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

##### b. Post-Test

Post-test merupakan tes yang diberikan setelah adanya perlakuan permainan Bahasa Kartasi berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tersebut terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar, dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan metode tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## D. Uji Validitas

Uji validitas dalam suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan suatu instrumen yang valid dan dapat mengungkap variabel yang diteliti secara tepat. Proses pengujian validitas alat ukur dilakukan menggunakan uji validitas para ahli. Validator diberikan lembar validasi yang didalamnya terdapat beberapa aspek yang harus dinilai. Uji ini menggunakan rentang penilaian 1-4 sebagai berikut :  
Skala Skor Penilaian

**Tabel 4.2**  
**Tabel Klasifikasi pemerolehan nilai skor membaca permulaan**

No	Angka	Skor	Klasifikasi
1.	75-100	4	Sangat Baik
2.	50-75	3	Baik
3.	25-50	2	Cukup
4.	1-25	1	Kurang

Nilai 4 : Sangat baik

Nilai 3 : Baik

Nilai 2 : Cukup

Nilai 1 : Kurang

Jumlah skor ideal

$\sum$  skor ideal = 4 X  $\sum$  responden X item soal

Presentase skor hasil pengumpulan data

$$\text{Jumlah Skor} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$$

Kriteria validasi sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Kriteria validasi**

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1.	75% - 100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
2.	50% - 75%	Valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi
3.	25% - 50%	Cukup valid dapat digunakan dengan revisi banyak
4.	1% - 25%	Tidak valid dan tidak bisa digunakan

Setelah instrumen dikatakan valid oleh para ahli maka selanjutnya peneliti melakukan uji validitas empirik. Validitas empirik adalah pengujian instrumen dengan membandingkan kriteria instrumen dengan fakta dari lapangan. Sehingga peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu kemudian hasilnya dibandingkan dengan data nilai keseharian siswa. Dalam penelitian ini menggunakan analisis uji validitas empirik. Uji Validitas Empirik diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas yang tinggi. Untuk menguji validitas empirik dapat menggunakan analisis korelasi product-moment dengan angka simpangan. Rumus product moment angka simpangan :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}} \text{ dengan Simpangan}$$

sedangkan untuk menentukan instrumen yang dibuat sudah dinyatakan valid maka dibuatlah kriteria tingkat valid

**Tabel 4.4**  
**Kriteria Reliabel**

No	Kriteria Reliabel	Tingkat Reliabel
1.	0,900 – 1,00	Luar biasa bagus
2.	0,80 – 0,89	Bagus
3.	0,70 – 0,79	Cukup
4.	Kurang dari 0,70	Kurang

1. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen dapat dinyatakan valid
2. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrumen dikatakan tidak valid

**Tabel 4.5**  
**Klasifikasi Interpretasi Korelasi**

Besarnya Nilai $r_{Hitung}$	Interpretasi
-----------------------------	--------------

<b>0,00 – 0,199</b>	<b>Sangat Rendah</b>
<b>0,20 – 0,339</b>	<b>Rendah</b>
<b>0,40 – 0,599</b>	<b>Sedang</b>
<b>0,60 – 0,799</b>	<b>Kuat</b>
<b>0,80 – 1,000</b>	<b>Sangat Kuat</b>

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ppada penelitian kali ini antara lain :

##### 1. Teknik Tes

Tes digunakan untuk mengetahui dan mengukur nilai hasil tingkat keterampilan membaca dan berbicara siswa. Pada penelitian ini peneliti ini peneliti tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test, untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

##### 2. Dokumen

Dokumentasi merupakan cara untuk mengetahui sesuatu peristiwa dengan memperhatikan semua tulisan, gambar, rekaman yang berhubungan dengan sesuatu yang sedang diteliti.

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menjelaskan cara menganalisis data yaitu dengan menentukan statistik mana yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dimana analisis data diperoleh dari hasil nilai yang di ukur dengan menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui skor nilai atau untuk mengukur nilai hasil tingkat keterampilan membaca permulaan siswa, pada penelitian ini menggunakan dua tes yaitu Pre-test dan Post-test dengan subjek seluruh siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Langkah penerapan tes yaitu pertama peneliti menggunakan Pre-test yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan permaian bahasa Kartasi berbantuan media kartu selanjutnya yang kedua baru menggunakan Post-test yang dilaksanakan setelah adanya perlakuan permainan bahasa kartasi berbantuan media kartu. Dengan menggunakan kedua test tersebut peneliti bisa mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan permainan bahasa kartasi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

#### A. Analisis Data

##### a. Uji Validitas

Sebelum diadakannya penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari suatu instrumen yang akan diuji kevaliditasannya adalah sebagai berikut : uji validitas instrumen perangkat pembelajaran dan media pembelajaran. Uji validitas instrumen perangkat pembelajaran untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen perangkat pembelajaran yang diujikan meliputi Silabus, RPP, bahan ajar, lembbar soal pretest dan posttest.

Instrumen perangkat pembelajaran ini divalidasi oleh para ahli yaitu Vevi Liansari, M.Pd selaku dosen FPIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Sedangkan untuk media pembelajaran di validasi oleh satu validator yaitu Vevi Liansari M.Pd selaku dosen Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

**Tabel 4.7**

**Rekapitulasi hasil Validasi ahli**

Jenis Perangkat	Validator	Presentasi Pengumpulan Data	Kriteria Kelayakan
Silabus	32	84,3	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
RPP	52	90	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
BAS	48	83,3	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
Pretest dan Posttest	28	77,7	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan perhitungan skor yang di peroleh dari hasil validator dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan dalam penelitian.

**Tabel**

**Tabel Rekap Nilai Pretest dan posttest**

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	ARA	70	80
2.	AK	80	85
3.	ATR	90	95

4.	AZH	80	80
5.	BKR	70	80
6.	CAF	90	95
7.	DAA	80	85
8.	FAAS	50	75
9.	FAA	70	75
10.	HAS	80	80
11.	KAP	100	100
12.	KAZP	80	85
13.	LVK	40	60
14.	MMM	80	80
15.	MIWBP	70	80
16.	MKA	90	95
17.	MWM	80	90
18.	RANA	90	90
19.	RS	100	100
20.	RA	80	85
21.	SAHQ	100	100
22.	TAR	70	75
23.	YCW	90	95
24.	ZAG	50	80
Jumlah		<b>1880</b>	<b>2045</b>
Rata-rata		<b>78,33</b>	<b>85,20</b>

Dari data table diatas dapat dilihat bahwa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata dengan berbantuan teks cerita nilai posttest lebih baik dengan mendapatkan rata-rata 85,20 dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest 78,33. Berdasarkan nilai rata-rata posttest menunjukkan ketuntasan siswa dalam pembelajaran.

Dari data tabel menunjukkan bahwa instrumen perangkat pembelajaran yang akan digunakan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian pengujian validitas instrument juga dilakukan dengan mengkorelasikan antar skor validator dengan skor total. Dalam penelitian ini menggunakan rumus product moment dengan bantuan SPSS 25 for windows

X : skor\_uji coba pretest

Y : Skor\_uji coba Posstest

Validitas tes ini dihitung dengan rumus korelasi product moment. Perhitungannya dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Jika angka rhitung > rtabel maka instrument tes dikatakan valid dengan taraf signifikasi 5% dari jumlah yang tersedia (24 siswa) maka dapat diketahui nilai rtabel dengan signifikan.

#### **b. Hasil Uji Reliabilitas**

Reliabilitas adalah kesesuaian atau ketepatan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat. Sifat Reliable dari alat ukur dari hasil yang konsisten dan stabil. Peneliti menggunakan Test-Retest dalam pengujian reliabilitas instrument tes, karena bentuk tes yang akan diberikan kepada siswa adalah sama hanya waktunya saja yang berbeda. Berdasarkan tabel diatas, nilai Alpha Cronbach adalah 0,918. Nilai ini kemudian di bandingkan dengan nilai kritis. Sehingga nilai Alpha Cronbach lebih besar dari nilai kritis, artinya instrument penelitian dinyatakan reliabel dengan kategori tinggi.

**Tabel 4.10**  
**Kriteria Reliabel**

No	Kriteria Reliabel	Tingkat Reliabel
1.	0,900 – 1,00	Luar biasa bagus
2.	0,80 – 0,89	Bagus
3.	0,70 – 0,79	Cukup
4.	Kurang dari 0,70	Kurang

1. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen dapat dinyatakan valid
2. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrumen dikatakan tidak valid

#### Klasifikasi Interpretasi Korelasi

Besarnya Nilai $r_{Hitung}$	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,339	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

#### c. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas data terlebih dahulu. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui hasil data nilai pretest dan nilai posttest yang telah dilakukan oleh peneliti berdistribusi normal atau tidak.

Dari hasil perhitungan dengan bantuan SPSS 22, didapatkan nilai sign.  $> 0,05$  baik itu pada kolom kolmogorov-Smirnova maupun pada kolom Shapiro-Wilk. Dengan hasil sign.  $> 0,05$  maka disimpulkan bahwa data nilai pretest dan posttest keduanya berdistribusi normal.

### III. HASIL 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 mengenal 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 professional sehingga pada akhirnya nanti membaca bukanlah suatu kegiatan yang monoton. Adapun Teknik pengembangan yang dimasuk adalah siswa membaca aktif, siswa menangkap pokok-pokok pikiran dan teks, siswa menguasai berbagai jenis jurus membaca dan sebagainya.

Dalam penelitian ini menggunakan menggunakan pendekatan kuantitatif penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan Bahasa berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 2 SD. Design yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Group pretest posttest design Pre-Experiment*. Siswa di bagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama (pretest) tanpa media kartu dan kelompok yang kedua (posttest) menggunakan kartu. Disini bisa dilihat hasil belajar yang di peroleh siswa tanpa menggunakan media kartu masih rendah, sedangkan hasil siswa yang menggunakan media kartu mendapat hasil belajar yang maksimal. Kemampuan membaca sifatnya sangat mendasar sehingga sejak dini.

### IV. KESIMPULAN

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.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan syukur dan terimakasih diucapkan peneliti kepada Allah SWT karena memberikan kelancaran dalam penyusunan artikel ini dan kepada kedua orang tua saya yang selalu memberi dukungan dan semangat yang luar biasa kepada saya untuk selalu berusaha dan pantang menyerah hingga terselesainya penyusunan penelitian ini dan kepada orang terdekat terimakasih atas segala dukungan – dukungan yang telah diberikan kepada saya. Semoga penelitian dapat menambah pengetahuan baru dan bermanfaat bagi pembaca dan untuk generasi-generasi selanjutnya.



• REFERENCES

- [1] 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*
- [2] *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>*
- [3] 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 Makasar 2018*
- [4] Silvia Hidayati, *Pengaruh model induktif kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah, 2017*
- [5] *Buku Guru, tematik kelas II Sekolah Dasar kurikulum 2013*
- [6] *Buku Siswa, Tematik Kelas II Sekolah Dasar Kurikulum 2013*
- [7] *Buku Penelitian Kuantitatif Tahun 2019*
- [8] *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>*
- [9] 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* [10] 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.* [11] 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>.*
- [12] 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.* [13] 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).*
- [14] Isra Yuliasti, 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.*
- [15] Uut Ukhfida, *Pengaruh Media Audio Visual Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas III SDN Sawocangkring*
- [16] 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*
- [17] Margareta Tanau, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Permainan Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas 1 SD GMIT Taemaman Kupang*

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*