

Pengaruh Metode Bermain Kartu Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 pada Pembelajaran Tema 2 Kegemaranku dengan Subtema 4 Gemar Membaca

Aprin Romaito Sihotang¹, Minar Trisnawati Lumbantobing², Canni Loren Sianturi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: romasihotang040499@gmail.com¹, minar.lumbantobing@uhnp.ac.id²,

sianturicanniloren@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode Bermain Kartu Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Pada Pembelajaran Tema 2 Kegemaranku Dengan Subtema 4 Gemar Membaca di SDN 122350 Pematang Siantar. Desain penelitian ini adalah Pre-Eksperimental dengan bentuk One-Grup Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 122350 Pematang Siantar yang berjumlah 35 orang. Karena populasi kurang dari 50 maka populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Ada dua hipotesis dalam penelitian ini, (1) ada pengaruh penerapan metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca di SDN 122350 Pematang Siantar (H_a), (2) tidak ada pengaruh penerapan metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca di SDN 122350 Pematang Siantar (H_0). Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes membaca. Berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial menggunakan uji t diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 16,65. Pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ maka diperoleh t tabel = 1,690. Maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $16,65 > 1,690$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh menerapkan metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca di SDN 122350 Pematang Siantar. Ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci: Pengaruh, metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca

Abstract

This study aims to determine the effect of the word card playing method on the beginning reading skills of first-grade students in the learning of Theme 2 My Favorite with Sub-theme 4, Likes to Read at SDN 122350 Pematang Siantar. The design of this research is Pre-Experimental in the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The population of this study were all students of class I SDN 122350 Pematang Siantar, totaling 35 people. Because the population is less than 50, the population is used as a sample in this study. There are two hypotheses in this study, (1) there is an effect of the application of the word card playing method on the initial reading skills of grade I students in learning my favorite theme 2 with subtheme 4 reading fondness at SDN 122350 Pematang Siantar (H_a), (2) there is no effect on the application the method of playing word cards on the initial reading skills of grade I students in my favorite theme 2 learning with subtheme 4 fond of reading at SDN 122350

Pematang Siantar (H0). Data collection is done by giving a reading test. Based on the results of inferential statistical data analysis using the t-test, it is known that the t-count value is 16.65. At the significant level = 0.05 then obtained t table = 1.690. Then obtained tcount > ttable or 16.65 > 1.690. So it can be concluded that there is an effect of applying the word card playing method on the initial reading skills of first grade students in learning my favorite theme 2 with subtheme 4 fond of reading at SDN 122350 Pematang Siantar. This means that Ha is accepted and H0 is rejected.

Keywords : *Effect, method of playing word cards on reading skills*

PENDAHULUAN

Menurut Yuwono (2018) pendidikan ialah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai kebahagiaan setinggi-tingginya. Artinya bahwa meningkatkan kemampuan potensi yang telah dimiliki untuk menghadapi kehidupan di masa depan dan menjadi manusia di lingkungan masyarakat yang memiliki ahlak budi pekerti yang baik mencerminkan kesejahteraan sosial, Kurikulum dan pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat penting sebagai bagian dari pendidikan (Sulastri et al., 2020).

Jadi Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sukemi, 2019).

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu tujuan bangsa dan negara Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945. Bukan hanya di negara Indonesia melainkan hampir seluruh negara di dunia memiliki tujuan yang sama (Auliah et al., 2021). Guru menjadi salah satu pihak yang sangat berpengaruh dalam pencapaian tujuan tersebut meskipun bukan sepenuhnya hanya tanggung jawab sekolah ataupun guru, melainkan seluruh elemen vital dan salah satunya adalah peran orang tua (Asmonah, 2019). proses pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memberikan suatu pemahaman dalam memahami dan mengenal setiap materi pembelajaran sehingga situasi pembelajaran diharapkan mampu menciptakan dan mengarahkan siswa untuk mencari tahu berbagai sumber informasi dan observasi (Sari et al., 2022). Program pembelajaran tematik Sekolah Dasar (SD) berfokus kepada pengembangan minat siswa terhadap dunia mereka (Safitri et al., 2019).

Pada kegiatan pembelajaran tematik guru dituntut menjadi pusat utama dalam menerapkan pembelajaran tematik, guru juga harus berpartisipasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran tematik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Bermain merupakan aktivitas kongkret yang dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dengan usianya dan kebutuhan spesifik anak (Apriliany, 2021). Bermain adalah cara yang paling efektif pada usia sekolah dasar baik di bidang akademik maupun aspek fisik, sosial dan emosional. Melalui situasi bermain anak diharapkan mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap objek-objek dan memiliki keterampilan khusus dalam mengamati dan memperoleh materi, serta agar anak mendapat makna spiritual yang disimbolkan materi dan kegiatan- kegiatan tersebut (Riswiarti, 2021).

Bermain ini akhirnya dapat digunakan guru sebagai wahana atau teknik pembelajaran untuk membentuk pemahaman melalui kegiatan bermain peran atau dengan menggunakan berbagai media yang tersedia. Dengan demikian, bermain dalam kaitannya dengan pendidikan ialah sebagai wahana pembelajaran dalam bentuk permainan sesuatu yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang bernilai bagi anak dalam membuahkan pengalaman belajar (Nurchayanti, 2019).

Dengan menggunakan metode bermain kartu kata akan memicu semangat siswa untuk belajar membaca permulaan supaya siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Metode ini bertujuan untuk membantu siswa proses pembelajaran supaya tercipta pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Muhtar, 2018).

Menjadi seorang guru merupakan suatu tanggung jawab besar dalam mewujudkan cita-cita bangsa dan negara. Jenjang pendidikan seseorang bahkan bisa digunakan sebagai tolak ukur kualitas seseorang, sehingga banyak perusahaan atau lowongan pekerjaan yang mengutamakan jenjang pendidikannya sebagai salah satu syarat utama diterimanya seseorang itu bekerja, ini menjadi bukti konkret bahwa pendidikan sangatlah penting, karena pendidikan dapat mengangkat harkat dan martabat seseorang (Meha & Hengelina, 2017).

Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bacaan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Siswa tersebut akan lamban sekali dalam menyerap pelajaran (Indarwati, 2018).

Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca. Pembelajaran membaca mutlak dilakukan karena memiliki manfaat yang dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan diri (Havisa et al., 2021). Hal ini diperlukan pembelajaran membaca sejak usia dini. Membaca pada hakekatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif (Halila et al., 2021).

Masalah yang ditemukan peneliti di SDN 122350 Pematangsiantar yaitu dimana guru hanya memfokuskan dan menjelaskan materi pembelajaran tanpa umpan balik. Guru hanya menulis di papan tulis sehingga tidak adanya metode pembelajaran yang efektif sehingga terdapat peserta didik masih berbicara dan bermain kepada temannya saat proses pembelajaran berlangsung dimana guru hanya memakai metode ceramah dan menggunakan media yang kurang efektif dengan cara membaca secara bergantian dengan menggunakan buku paket, sehingga terdapat siswa membaca masih minim dan terbata-bata dan mereka belum mampu menyebutkan kosa kata lambang simbol, sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami dan tidak dapat membedakan lambang simbol dan kosakata sehingga kemampuan membaca permulaan siswa masih rendah. Keaktifan siswa dalam belajar membaca permulaan masih rendah akibatnya hasil belajar juga rendah dan masih banyak ditemukan siswa yang belum bisa membaca dengan baik (Gading et al., 2019).

Agar dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar yang menyenangkan, hal ini dapat membuat tujuan belajar yang diharapkan tercapai. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti mendapatkan informasi bahwa masih banyak siswa kelas I yang belum tuntas dalam membaca permulaan. Peneliti menemukan di kelas I terdapat beberapa siswa yang belum bisa membaca. Terdapat dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan pendekatan konvensional (ceramah) dan kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, dimana guru hanya meminta siswa secara bergantian membaca dari buku paket salah satu siswa membaca dan lainnya menyimak (Firawati, 2021).

Dari hasil pengamatan peneliti di kelas I SDN 122350 Pematangsiantar bahwa hasil belajar siswa pada tema 2 Kegemaranku dengan Subtema 4 Gemar Membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Seni budaya masih tergolong rendah karena belum memenuhi KKM. Nilai KKM yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Seni budaya yaitu 70. Berikut tabel hasil belajar UTS Bahasa Indonesia siswa kelas I di SDN 122350 Pematangsiantar.

Tabel 1. Hasil UTS mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I TA 2021/2022

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
1.	≥ 70	Lulus	14	40%
2.	≤ 70	Tidak Lulus	21	60%
	Jumlah		35	100%

Data tabel 1 menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dikategorikan lulus (70-100) ada 14 siswa dengan presentase ketuntasan 40% dan siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 dikategorikan tidak lulus ada 21 siswa dengan presentase ketuntasan 60%. Dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak dikatakan tidak lulus

Selain mata pelajaran Bahasa Indonesia, nilai mata pelajaran Seni budaya kelas I juga tergolong rendah karena belum memenuhi KKM. Berikut tabel hasil belajar UTS Seni budaya siswa kelas I di SDN 122350 Pematangsiantar.

Tabel 2. Hasil UTS mata pelajaran SBdp siswa kelas I TP 2021/2022

No	Kriteria	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
1.	≥70	Lulus	16	45%
1.	≤70	Tidak Lulus	19	54%
	Jumlah		37	100%

Data tabel 2 menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dikategorikan lulus (70-100) ada 16 siswa dengan presentase ketuntasan 45% dan siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 dikategorikan tidak lulus ada 19 siswa dengan presentase ketuntasan 54%. Dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni budaya masih banyak dikatakan tidak lulus.

Kegiatan belajar yang kurang bervariasi seperti itu membuat siswa yang belum lancar membaca menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam kegiatan membaca hal tersebut membuat hasil belajar siswa rendah. Melihat keadaan seperti ini, peneliti ingin mencoba memperbaiki metode pembelajaran supaya kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran yang edukatif dan menarik untuk anak yaitu dengan menggunakan metode bermain Kartu Kata (Fajriah, 2015).

Metode bermain Kartu Kata ini disertai dengan gambar dan tulisan yang menarik, mudah di buat, harganya murah, mudah didapat, serta huruf yang jelas dan tebal hingga memudahkan anak untuk mempelajarinya. Selain itu, media ini juga mampu menunjukkan pokok masalah karena gambar mempunyai sifat konkret. Dengan menggunakan media ini peserta didik dapat belajar membaca dengan metode yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain dan kemampuan membaca mereka meningkat dengan menggunakan Kartu Kata (Daeni, 2020).

Penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadi umpan balik dalam proses belajar pembelajaran, dan mencapai hasil yang optimal. Melalui situasi bermain sambil belajar anak diharapkan mendapatkan

pemahaman yang mendalam terhadap objek-objek dan memiliki keterampilan khusus dalam mengamati dan memperoleh materi, serta agar anak mendapat makna spiritual yang disimbolkan materi dan kegiatan-kegiatan tersebut (Azahra et al., 2022).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Gading dkk (2019) dengan judul Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode suku kata dengan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan pretest posttest control group design. Populasi pada penelitian ini adalah anak kelompok B Gugus VI Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2018/2019. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik random sampling sehingga diperoleh siswa kelompok B RA Nurul Huda yang berjumlah 29 orang sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelompok B TK Ceria Asih yang berjumlah 23 orang sebagai kelompok kontrol. Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan membaca permulaan digunakan pedoman observasi yang teruji validitas dan reliabilitasnya. Untuk menguji hipotesis data diuji dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh metode suku kata dengan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-kanak. ($t = 2.466 ; 0.017$). Dari hasil deskripsi data dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Metode Suku dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B Gugus VI Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2018/2019.

Penelitian lain yang juga memiliki hasil yang sama mengenai metode ini adalah penelitian Asmonah (2019), dengan judul Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. Tujuan penelitian untuk menguji empirik pengaruh model Direct Instruction berbantuan media kartu kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan di TK Aisyiyah Pembina Banguntapan, karena selama ini konsep membaca permulaan masih kurang dan pembelajaran selama ini sebatas dengan LKA, spidol dan papan tulis. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif partisipatif dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan McTaggart. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Aisyiyah Pembina Banguntapan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil observasi yang meningkat pada setiap siklusnya. Pra tindakan yang masuk kategori (BSB) 7 %, pelaksanaan tindakan siklus I (BSB) 7 %, tindakan pada Siklus II (BSB) 73 %, ada peningkatan dari siklus I ke siklus II, Keberhasilan tersebut di pengaruhi oleh model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar langkah langkahnya: (1) menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik. (2) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan. (3) Membimbing pelatihan. (4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. (5) Memberikan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan diberi motivasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017) penelitian eksperimen adalah salah satu metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan bentuk Pre Test Post Test Design yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa kelas pembanding (kelas control) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Jadi hasil eksperimen merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata

dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel control dan sampel yang dipilih secara random

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain one-Grup Pretest-posttest Design. Desain penelitian one-Grup-Pretest-Posttest Design merupakan desain penelitian yang dapat menghubungkan kajian variabel bebas dan variabel terikat. Pada desain ini penelitian One-Grup pretest-Posttest hanya menggunakan satu kelas saja tanpa adanya kelas pembanding (Anggraeni et al., 2019).

Alasan peneliti memilih desain one grup pretest posttest design karena merupakan satu-satunya metode penelitian eksperimen yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat), dimana hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di SDN 122350 Pematangsiantar. Desain penelitian One-Grup Pretest-Posttest Design dapat dideskripsikan seperti tabel berikut..

Tabel 3. Desain Penelitian One Group Pretest Posttest

Subjek	Pretest	Treatment	Posttets
Kelas I SDN 122350 Pematangsiantar	O ₁	X	O ₂

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk mengukur suatu kejadian atau variabel pada penelitian. Pada penelitian ini instrument yang digunakan yaitu dengan menggunakan test. Test ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa berupa tes bacaan dilakukan dengan jenis pretest dan posttest. Tes yang digunakan dalam penelitian ini dengan memberikan tes membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata dan membaca kalimat. Sebelum tes dilakukan instrumean yang digunakan terlebih dahulu diuji untuk memenuhi persyaratan melalui tingkat keahlian (validitas). Tingkat keandalan (reliabilitas), tes membaca sehingga uji instrument dapat mengungkapkan data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan sesuai dengan rumusan peneliti. Aspek yang dinilai dalam keterampilan membaca dan rentang nilai, kriteria keterampilan membaca permulaan Meliputi unsur yaitu pelafalan/ ketepatan, intonasi, kelancaran dan kejelasan (Amini & Suyadi, 2020).

Dalam suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data untuk memperoleh data yang sejelas-jelasnya. Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Jenis pengumpulan data observasi yang digunakan yaitu observasi berperan serta (Participant Observation).

2. Tes awal (pretest)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya metode bermain

3. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan metode bermain pada pembelajaran

4. Tes akhir (posttest)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain.

5. Dokumentasi

Model dokumentasi digunakan untuk mengambil data berbentuk tertulis, seperti daftar nama peserta didik, profil sekolah, dan daftar nilai yang berhubungan dengan pembahasan peneliti

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam tehnik analisis data akan dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji. Data hasil pretest dan posttest untuk mendapatkan kesimpulan bagaimana pengaruh metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. nalisis data statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis suatu kesimpulan data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek Penelitian dilakukan peneliti adalah seluruh kelas I dengan jumlah siswa 35 responden (N) yang terdiri dari 15 orang perempuan dan 20 orang siswa laki-laki. Peneliti melaksanakan penelitian selama \pm 6 hari dimana awal pertemuan memberikan pretest sebelum diterapkan perlakuan. Setelah itu diberi materi pembelajaran atau perlakuan kepada siswa lalu setelah diberi perlakuan peneliti memberikan posttest kepada siswa setelah diberikan perlakuan untuk melihat ada atau tidak pengaruh setelah diterapkan perlakuan kepada siswa.

Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Sebelum instrumen dipergunakan untuk melaksanakan penelitian maka instrument tersebut harus diujicobakan terlebih dahulu kepada sejumlah responden yang telah ditetapkan untuk menguji validitasnya (Amindari et al., 2020). Jika instrument sudah valid maka penulis siap mempergunakan Tes membaca untuk penelitian. Uji coba instrument diambil dari sampel tempat populasi sebanyak 25 responden, dalam instrumen terdapat 4 item pernyataan yang dinilai. Dalam hal ini penulis akan menguraikan hasil hitung validitas dalam setiap variabel. Uji validitas instrument dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Validasi

No. pernyataan	r _{tabel}	r _{hitung} (0.05)	keterangan
Pernyataan 1	0,396	0,855	Valid
Pernyataan 2	0,396	0,888	Valid
Pernyataan 3	0.396	0,869	Valid
Pernyataan 4	0,396	0.947	Valid

Berdasarkan tabel 4.2. di atas menunjukkan hasil perhitungan validasi dengan 4 item pernyataan dengan tes membaca dengan jumlah responden 25 siswa dimana taraf signifikan= 0,05 dan

$r_{tabel} = 0,396$. Dimana diketahui dalam tabel tersebut r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} di setiap item pernyataan, maka berarti semua item pernyataan dikatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data.

2. Uji Reliabilitas

Untuk menghitung uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Alfa Cronbach. Tes membaca terdapat 4 pernyataan dan hasil analisisnya diperoleh reliabilitas sebesar 0,911. Langkah selanjutnya dikonsultasikan dengan indeks kriteria reliabilitasnya adalah pada kriteria 0,800-1,000 yang artinya tinggi. Maka dengan itu dapat diambil kesimpulan bahwa setiap item pernyataan tersebut tinggi atau reliabel sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data.

Analisis Data Statistik Deskriptif

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN 122350 Pematang Siantar sebelum penerapan metode bermain kartu kata yaitu 61,74. Berikut ini merupakan deskripsi keterampilan membaca permulaan untuk melihat presentase yang diperoleh siswa saat melakukan tes dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel . 5 Deskripsi Ketuntasan Hasil keterampilan membaca permulaan Tema 2 Kegemaranku Dengan Subtema 4 Gemar Membaca

No	Kriteria	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase
1	≥ 70	Lulus	6	17%
2	≤ 70	Tidak lulus	29	83%
		Jumlah	35	100%

Data pada tabel 4.4. menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 122350 Pematang Siantar dimana terdapat 17% siswa sudah terampil dalam membaca. Sedangkan 83% siswa belum terampil membaca. Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar maka dapat diperoleh presentase tingkat keterampilan membaca pretest sebelum diberi perlakuan dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 6. Tingkat Keterampilan Membaca Pre-test

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori hasil belajar
1	0-34	-	0,00 %	Sangat rendah
2	35-54	5	14,28 %	Rendah
3	55-64	14	40,00 %	Sedang
4	65-84	16	45,71 %	Tinggi
5	85-100	-	0,00 %	Sangat tinggi

Berdasarkan data pada tabel 4.5. maka dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan membaca siswa pada tahap pretest dengan menggunakan instrument tes dikategorikan rendah yaitu 14,28%, sedang 40,00%, 45,71%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca permulaan murid sebelum diterapkan metode bermain kartu kata tergolong rendah.

Tabel 7. Tingkat Keterampilan Membaca Postest

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori hasil belajar
1	0-34	-	0,00 %	Sangat rendah
2	35-54	-	0,00%	Rendah
3	55-64	-	0,00 %	Sedang
4	65-84	32	91,42 %	Tinggi
5	85-100	3	9,00 %	Sangat tinggi
	Jumlah	35	100	

Analisis Data Statistik Inferensial

Uji Hipotesis

Dalam uji hipotesis dilakukan pengujian yang bertujuan untuk memberikan jawaban pada rumusan masalah. Maka tehnik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik inferensial dengan menggunakan uji-t

Setelah peneliti melakukan analisis skor lalu diperoleh data nilai mean deviasi ($\sum d$) sebesar 583, lalu nilai $\sum x^2d$ sebesar 1.212. harga mean deviasi (Md) 16,65, harga perbedaan nilai posttest dan pretest 1212, t Hitung 16.65. Untuk mencari t Tabel peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan d.b = $N-1=35-1=34$ maka diperoleh t $0,05= 1,690$. Dalam membuat kesimpulan harus didasarkan pada aturan pengambilan keputusan yaitu kaidah pengujian signifikan.

- Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti penerapan metode bermain kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada pembelajaran tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca di SDN 122350 Pematang Siantar.
- Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima. Ini berarti penerapan metode bermain kartu kata tidak berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada pembelajaran tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca di SDN 122350 Pematang Siantar

PEMBAHASAN

Keterampilan membaca merupakan keterampilan dimana siswa bisa mengubah lambang-lambang tertulis menjadi bunyi, dimana siswa harus mampu menyuarakan dan malafalkan huruf, suku kata, kata dan dapat membaca kalimat sederhana yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Berdasarkan uraian di atas maka dapat diketahui bahwa metode pembelajaran bermain kartu kata cocok diterapkan dalam pembelajaran di kelas 1 untuk meningkatkan keterampilan membaca. Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil pre-test, nilai rata-rata hasil belajar siswa 61,74 pada tahap pretest dikategorikan rendah yaitu 14, 28%, sedang 40,00%, 45,71%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca permulaan murid sebelum diterapkan metode bermain kartu kata tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil post-test adalah 78,40. Jadi keterampilan membaca permulaan setelah diterapkan metode bermain kartu kata memiliki hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan metode bermain kartu kata. Selain itu presentasi kategori hasil belajar siswa juga meningkat pada tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca, dimana hasil belajar

siswa pada tahap posttest dikategorikan sangat tinggi 9,00%, tinggi 91,42% dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan siswa dalam membaca pe permulaan setelah diterapkan metode bermain kartu kata tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 16,65. Dengan frekuensi (dk) sebesar $35-1=34$ pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ maka diperoleh t tabel = 1,690. Maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $16,65 > 1,690$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan pada pembelajaran tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca.

Hasil analisis di atas menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa masih sibuk dengan kegiatan nya sendiri, dan masih banyak berjalan kebangku temannya tanpa memperhatikan pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya metode bermain kartu kata siswa mulai aktif dalam proses pembelajaran dimana siswa antusias untuk maju kedepan untuk sebagai contoh untuk memegang kartu kata agar dapat membentuk suatu kata hingga kalimat.

Hasil penelitian menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat pertanyaan diajukan dan mereka berlomba-lomba untuk menjawabnya dengan suara keras mereka yang memicu semangat siswa tersebut. Dimana sebelum pembelajaran dimulai selalu diawali dengan nyanyi dan permainan singkat untuk menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan dimana siswa bisa belajar sambil bermain sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak keluar masuk dan tidak bosan karena didukung dengan permainan sederhana untuk tetap semangat dan tidak mengantuk saat proses pembelajaran ataupun siswa tidak tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang diperoleh serta hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan pada tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca di SDN 122350 Pematang Siantar.

Hasil ini sesuai dengan penelitian Asmonah (2019), dengan judul Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. Tujuan penelitian untuk menguji empirik pengaruh model Direct Instruction berbantuan media kartu kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan di TK Aisyiyah Pembina Banguntapan, karena selama ini konsep membaca permulaan masih kurang dan pembelajaran selama ini sebatas dengan LKA, spidol dan papan tulis. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif partisipatif dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc.Taggart.. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Aisyiyah Pembina Banguntapan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil observasi yang meningkat pada setiap siklusnya. Pra tindakan yang masuk kategori (BSB) 7 %, pelaksanaan tindakan siklus I (BSB) 7 %, tindakan pada Siklus II (BSB) 73 %, ada peningkatan dari siklus I ke siklus II, Keberhasilan tersebut di pengaruhi oleh model Direct Instruction

Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar langkah langkahnya: (1) menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik. (2) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan. (3) Membimbing pelatihan. (4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. (5) Memberikan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan diberi motivasi. Hasil yang sama juga didapatkan penelitian penelitian Anggraen dkk (2019) dengan judul Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media kartu kata terhadap kemampuan membaca permulaan yaitu terlihat bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,123 lebih besar dari taraf signifikan 0,05 maka H_0 diterima secara signifikan. Untuk pengujian perbedaan rata-rata nilai akhir kemampuan membaca permulaan siswa yaitu dua pihak, karena nilai sig 0,003 maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan nilai akhir kemampuan membaca permulaan siswa yang menggunakan media kartu kata dengan siswa yang tidak menggunakan media.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 pada pembelajaran tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca di SDN 122350 Pematang Siantar. Data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum metode bermain kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 122350 Pematang Siantar. Dengan jumlah sampel 35 siswa responden dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu test dikategorikan sangat tinggi 9,00%, tinggi 91,42% dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan siswa dalam membaca permulaan setelah diterapkan metode bermain kartu kata tergolong tinggi. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan setelah dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 16,65. Dengan frekuensi (dk) sebesar $35-1=34$ pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ maka diperoleh t tabel = 1,690. Maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $16,65 > 1,690$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain kartu kata terhadap keterampilan membaca permulaan pada pembelajaran tema 2 kegemaranku dengan subtema 4 gemar membaca di SDN 122350 Pematang Siantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amindari, A., Sumiharsono, M. R., & Waris, W. (2020). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dan Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Journal of Education Technology and Inovation*, 3(1), 54–68. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i1.429>
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Anggraeni, S. W., Prihamdani, D., & Julianisa, D. D. (2019). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 478–486. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.30>
- Apriliany, A. A. (2021). *Pengaruh Media Kartu Kata (Karka) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Untuk Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar*.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Auliah, M., Halimah, A., Sulaiman, U., & Fatahullah, M. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SDN

- Bontoramba Gowa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2).
- Azahra, L., Sitika, A. J., & Fauziah, D. N. (2022). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar dalam Menumbuhkan Minat Baca pada Anak di BiMBA AIUEO Margahayu Bekasi Timur. *ISLAMIKA*, 4(3), 451–464. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i3.1975>
- Daeni, E. I. (2020). Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Di Kelompok B2 TK Darussalam. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 6(2), 500–503. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.503>
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 107–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUUD.091.07>
- Firawati, F. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19721>
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). PENGARUH METODE SUKU KATA DENGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 270. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>
- Halila, H., Kustiyowati, K., Jazuly, A., & Atmaja, I. W. W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Compact Disk Dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Pengenalan Huruf Anak Tk Kartini. *Journal of Education Technology and Inovation*, 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.31537/jeti.v3i1.589>
- Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.765>
- Indarwati, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Kuantum Dan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring pada Anak Tunarungu. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 2(1), 11–21.
- Meha, N., & Hengelina, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Bimba Aiueo Unit Alinda Bekasi Utara. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.1.1.21-26>
- Muhtar, N. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Siswa Kelas VIII A MTS Al-Ikhlâs Pacet Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2016-2017. *METAMORFOSIS| Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 11(1), 27–38.
- Nurchayanti, W. D. (2019). Pengaruh Media Kartu Kata Pop Up Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Siswa Tunarungu Kelas 1 Di Sdlb Negeri BadeaN BONDOWOSO. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 2(2), 59–64.
- Riswiarti, L. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 dengan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 15–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.36653/educatif.v3i2.44>
- Safitri, S. R., Fauziah, N., & Nugroho, A. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/jtiee.v2i2.758>
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1576–1581. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5509>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Sukemi, S. (2019). Kartu kata bergambar meningkatkan kemampuan bahasa anak. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 546–552.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan*

Pengembangan Pendidikan, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>

Yuwono, I. (2018). Efektifitas Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Autis Kelas VII Di SLB Negeri Pelambuan Banjarmasin. *Univeristas Lambung Mangkurat*.

Zahro, F., Degeng, I. N. S., & Mudiono, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran student team achievement devision (STAD) dan mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 196.