

Artikel Penelitian

## **Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**

**Dina Melda Sari<sup>1</sup>, Shina Mulya Cahyana<sup>2</sup>, Risa Marhamah Putri<sup>3</sup>, Hasrudi Adinata<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPBJJ Sarolangun FKIP Universitas Terbuka, Sarolangun, Indonesia*

---

### **Informasi Artikel**

Ditinjau : 7 April 2024

Direvisi : 18 Mei 2024

Terbit Online : 25 Juli 2024

---

### **Kata Kunci**

Kemampuan  
Membaca, Media  
Permainan Bahasa

---

### **Korespondensi**

e-mail :

[dinameldasari72@gmail.com](mailto:dinameldasari72@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui penerapan media permainan bahasa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif sedangkan jenis penelitiannya yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak dua siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis model interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa melalui media permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN 112 Pulau Pandan II. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan angka persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I 53% dan mencapai angka 82% pada akhir siklus II. Total peningkatan ketuntasan adalah sebesar 42%. Hasil capaian rata-rata pada tahap siklus 1 sebesar 69 meningkat menjadi 78 pada siklus II.

### **ABSTRACT**

*This research aims to improve students' reading skills through the application of language game media. The research approach used is qualitative while the type of research is classroom action research (PTK). Classroom action research was carried out in two cycles. Where each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques through tests, interviews, observation and documentation. The data analysis technique uses an interactive model analysis technique which consists of three components, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that through the media of language games, it can improve the reading skills of class I students at SDN 112 Pulau Pandan II. This can be seen from the increase in the percentage of students' learning completeness in cycle I to 53% and reaching 82% at the end of cycle II. The total increase in completeness was 42%. The average achievement in cycle 1 was 69, increasing to 78 in cycle II.*



## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran membaca sudah diberikan kepada anak sejak awal masuk Sekolah Dasar (SD) karena kemampuan ini merupakan prasyarat bagi upaya belajar berbagai bidang studi lain. Pembelajaran membaca permulaan merupakan bagian dari materi pembelajaran yang diajarkan di kelas rendah sekolah dasar.

Sekolah Dasar merupakan bagian pertama dari pendidikan dasar yang memiliki fungsi sebagai dasar pengembangan keterampilan berbahasa siswa. Keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat erat kaitannya dan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu keterampilan membaca.

Membaca merupakan suatu proses yang melibatkan kemampuan visual, psikomotorik dan kognitif sebagai kemampuan yang digunakan untuk mengartikan lambang-lambang huruf pada kata agar dapat menjadi makna bagi pembaca. Membaca juga memiliki manfaat untuk memperoleh atau menambah informasi, wawasan, dan pengetahuan baru serta meningkatkan kecerdasan seseorang.

Salah satu fokus pembelajaran bahasa di sekolah dasar yang memegang peranan penting ialah pembelajaran membaca, tanpa memiliki kemampuan membaca yang memadai sejak dini, anak akan mengalami kesulitan belajar dikemudian hari. Kemampuan membaca menjadi dasar utama tidak saja pembelajaran bahasa sendiri, tetapi juga bagi pembelajaran mata pelajaran lain. Dengan membaca siswa akan memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial dan emosional.

Meskipun pembelajaran membaca sudah diajarkan sejak semester 1 kelas I SD/MI. Namun, pada kenyataannya bahwa pada semester 2, lebih dari 50% siswa kelas I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun belum bisa membaca dengan lancar. Akibatnya nilai membaca siswa masih rendah, bahkan sebagian besar siswa belum mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 60.

Guru yang mendidik peserta didik di kelas rendah perlu menerapkan dan

mengajarkan literasi terutama literasi membaca dan menulis, karena menjadi fondasi keberhasilan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar. Kemampuan literasi yang baik di tingkat kelas awal dapat memperkuat pembelajaran siswa di tingkat yang lebih tinggi.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran mengingat memacu motivasi dan prestasi siswa merupakan suatu hal yang penting dilakukan oleh guru. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang variatif seperti model *cooperative learning* dengan teknik permainan bahasa. Teknik ini dikemas dalam bentuk permainan yang sesuai dengan jiwa anak usia sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat memotivasi anak untuk belajar membaca karena kegiatan pembelajaran juga menyenangkan.

Teknik permainan dalam pembelajaran sesuai dengan salah satu karakteristik anak usia Sekolah Dasar. Dayan (dalam bulletin Derap Guru, 2009: 29) menyatakan bahwa paling tidak ada empat karakter atau sifat menonjol dari usia Sekolah Dasar (SD) yang setidaknya dipahami. Karakter siswa SD yang pertama adalah senang bermain. Karakter atau sifat ini menuntut guru SD untuk menjalankan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan, terutama bagi kelas rendah. Di samping terkesan menarik, tak terasa melalui kegiatan itu tentu ada setitik ilmu yang diserapnya.

Penelitian Iis Setiofani (2023) pada siswa kelas 1 SD Inpres Cambaya 1 Kota Makasar menyatakan bahwa penggunaan teknik permainan menyusun kata dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Cambaya 1 Kota Makasar melalui teknik permainan menyusun kata pada pembelajaran bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, evaluasi, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan penelitian yang dilakukan Iis sebagai penelitian relevan.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media permainan bahasa siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menambah pengetahuan terkait penerapan media permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahapan dalam siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemmis dan Mc Taggart (1998) yang menyatakan bahwa langkah-langkah penelitian tindakan kelas melibatkan siklus yang berulang dan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas I SDN 112/VII Pulau Pandan, selama 3 bulan mulai dari bulan Oktober hingga Desember pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Limun, Kabupaten Sarolangun.

### **Sasaran / Subjek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 112/VII Pulau Pandan berjumlah 13 orang.

### **Prosedur penelitian**

Prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan terdiri dari II siklus. Siklus I dan II terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan dari prosedur siklus tersebut sejalan dengan pendapat dari Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1998) yang menyatakan bahwa prosedur ini berulang dalam beberapa siklus hingga masalah pembelajaran teratasi atau tujuan penelitian tercapai. Tahapan dalam prosedur setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### **Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Data primer dari penelitian ini yaitu hasil observasi, hasil tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen observasi, instrumen wawancara, dan tes. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## **Teknik analisis data**

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data model interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Data-data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara maupun tes direduksi dengan memilih data yang relevan dan dilakukan perangkuman data. Data yang telah direduksi (dirangkum) selanjutnya disajikan baik dalam bentuk tabel maupun bentuk lainnya yang memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan dari data-data yang tersaji.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil observasi awal menunjukkan ternyata siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran membaca. Hal ini disebabkan oleh guru yang bertanggung jawab dalam pembelajaran membaca yang sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang masih abstrak, serta guru belum menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tahap perencanaan siklus I yang dilakukan peneliti yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), merancang scenario pembelajaran dengan sebaik-sebaiknya melalui media permainan bahasa dengan langkah yang telah diperbaiki dan disempurnakan, menyiapkan media pembelajaran permainan bahasa dan menyusun instrument observasi, evaluasi dan refleksi, pedoman observasi, wawancara.

Tahap pelaksanaan siklus I dilakukan memulai pembelajaran dengan mengkondisikan kelas, mengawali pembelajaran dengan menyapa dan mengajak siswa berdoa, menanyakan kabar siswa, dan mengabsen kehadiran mereka. Siswa ditanya kesiapan, kerapian pakaian, dan tempat duduk serta partisipasi siswa dalam pelajaran, menyiapkan alat tulis, persepsi melalui pertanyaan, kemudian menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan berikutnya guru menyiapkan media yang digunakan. Guru memulai pembelajaran dengan bercerita mengenai kondisi yang terjadi pada siang dan malam hari, menjelaskan materi dan menjelaskan permainan bahasa, dalam hal ini untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dan memudahkan siswa dalam memahami konsep konsep untuk permainan yang digunakan, pada siklus I guru mengarahkan siswa untuk menjodohkan gambar dengan kata. Kemudian, siswa diajak menyanyikan lagu matahari terbenam, siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, guru memulai dengan menyiapkan kertas kata dan gambar yang digunakan siswa pada permainan bahasa, setiap kelompok mendapat bagian kata yang terdapat pada kertas kemudian dicocokkan dengan gambar yang telah guru sediakan. Guru menunjuk setiap kelompok maju untuk mencocokkan gambar dengan kata yang telah dibagikan kepada setiap kelompok,

kelompok yang berhasil mencocokkan kata dengan gambar akan menjadi pemenangnya. Setiap kelompok akan dipersilahkan untuk membacakan hasil yang telah dikerjakan.

Sebelum pembelajaran berakhir guru mengoreksi hasil yang telah didiskusikan oleh setiap kelompok dan mengarahkan jika ada yang belum tepat dalam menjodohkan kata dengan gambar, dari hasil diskusi tersebut guru dapat melihat kemampuan membaca setiap siswa. Kemudian, siswa dan guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari, guru memberikan saran kepada siswa untuk belajar dan mengulang pembelajaran di rumah, serta merefleksikan apa yang telah mereka pelajari hari ini. Guru mengajak siswa berdoa dan mengakhiri kegiatan pembelajaran. Guru memberi salam sebelum meninggalkan kelas.



Gambar 1. Media Permainan Bahasa dengan Menjodohkan Gambar dan Kata Siklus I

Berdasarkan tindakan yang dilakukan peneliti sebagai bagian dari kegiatan observasi menunjukkan kemampuan membawa siswa dalam proses pembelajaran seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan ke			Persentase
		1	2	3	
1.	Kehadiran Siswa	10	11	TES	91
2.	Siswa yang memperhatikan guru saat pembelajaran	6	8	SI KL USI	77
3.	Siswa yang bertanya	5	7		60
4.	Siswa yang mengemukakan pendapat	3	5		45
5.	Siswa yang melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran	7	5		35

Sumber : Hasil Olah Data Siklus I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Copyright (c) 2024 Dina Melda Sari, Shina Mulya Cahyana, Risa Marhamah Putri, Hasrudi Adinata

[Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Dari tabel 1 terlihat bahwa pada kegiatan pembelajaran siklus I terdapat 13 siswa dimana 91% siswa hadir, 77% siswa memperhatikan guru, 60% siswa yang bertanya, siswa yang mengemukakan pendapat 45%, siswa yang melakukan aktivitas lain 35%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dikelas I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun, peneliti mengidentifikasi dan mengumpulkan hasil analisis perolehan membaca siswa siklus I. Berikut table hasil tes siklus I dibawah ini:

Tabel 2. Nilai Statistik Hasil Kemampuan Membaca Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	13
Nilai Ideal	100
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Nilai rata-rata	69

Sumber: Hasil Olah Data Siklus I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Berdasarkan tabel 2 terlihat rata-rata kemampuan membaca siswa sesudah diberi tindakan di siklus I yaitu 69 dari nilai ideal 100, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Dari rata-rata nilai tersebut siswa pada tes kemampuan membaca, termasuk dalam kategori cukup pada siklus I. apabila kemampuan membaca siswa dibagi menjadi lima kategori pada siklus I, distribusi frekuensi dan persentasenya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Kemampuan Membaca Siswa pada Siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	0-45	Sangat Kurang	-	-
2.	46-54	Kurang	1	3
3.	55-69	Cukup	5	43
4.	70-84	Baik	5	43
5.	85-100	Sangat Baik	2	11
Jumlah			13	100

Sumber: Hasil Olah Data Siklus I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa persentase nilai membaca siswa siklus I adalah 2 siswa atau 11% dalam kategori sangat baik, 5 siswa atau 43% dalam kategori baik, 5 siswa atau 43% dalam kategori cukup dan 1 siswa atau 3% dalam kategori kurang dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori “sangat kurang”. Untuk menunjukkan ketuntasan kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media permainan bahasa di kelas I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun Siklus I, disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
70-100	Tuntas	7 orang	53,57%
0-69	Tidak tuntas	6 orang	46,43%
Jumlah		13 orang	100%

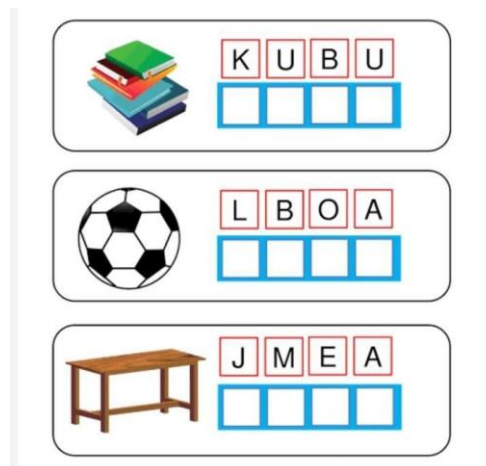
Sumber: SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Dari hasil observasi dan penilaian dari tabel siklus I maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran mengalami peningkatan namun belum maksimal. Oleh sebab itu, pada siklus II peneliti akan melanjutkan penelitian untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, kemampuan membaca siswa masih dalam kategori kurang yang menunjukkan masih kurangnya siswa yang memahami pelajaran membaca. Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa pada siklus I, sekitar 46,43% masih belum tuntas. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi perbaikan yang akan dilakukan terhadap proses pembelajaran pada siklus II, sebagai berikut:

- 1) Menanamkan motivasi dan apresiasi kepada siswa yang dapat membaca teks dengan baik, agar siswa lebih antusias dan tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan dan lebih mengenalkan tata cara permainan bahasa.
- 3) Siswa yang belum bisa membaca dibimbing lebih intensif
- 4) Guru menggunakan media yang lebih menarik
- 5) Mengajak siswa belajar menjadi lebih berani dan aktif.

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II perencanaan yang dibuat dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus I dan media serta langkah-langkah pelaksanaan masih sama dengan tahap sebelumnya. Berikut ini gambar yang menunjukkan media permainan bahasa yang digunakan pada siklus II.





Gambar 5. Media Permainan Bahasa dengan menyusun kata Siklus II

Berdasarkan tindakan yang dilakukan peneliti sebagai bagian dari kegiatan observasi menunjukkan kemampuan membaca siswa dalam proses pelajaran seperti terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas I pada Siklus II

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan ke			Persentase %
		1	2	3	
1.	Kehadiran Siswa	12	13	T	98
2.	Siswa yang memperhatikan guru saat pembelajaran	9	11	E	89
3.	Siswa yang bertanya	7	9	S	75
4.	Siswa yang mengemukakan pendapat	5	6	I	66
5.	Siswa yang melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran	2	4	K	19
				L	
				U	
				S	
				II	

Sumber : Hasil Olah Data Siklus II SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Tabel 5 menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran siklus II terdapat 13 siswa dengan 98% siswa hadir saat belajar, 89% siswa memperhatikan guru, siswa bertanya 75%, siswa memberikan pendapat 66% dan siswa melakukan kegiatan lain 19%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dikelas SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun, peneliti memperoleh dan mengumpulkan hasil analisis perolehan hasil belajar

siswa siklus II. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel hasil tes siklus II di bawah ini:

Tabel 6. Nilai Statistik Hasil Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	13
Nilai Ideal	100
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	62
Nilai rata-rata	78

Sumber: Hasil Olah Data Siklus II SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Berdasarkan tabel 6 terlihat bahwa rata-rata kemampuan membaca setelah diberikan tindakan pada siklus II adalah 78 dari nilai ideal 100, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 62. Dari rata-rata nilai tersebut siswa pada tes kemampuan membaca pada tes kemampuan membaca diberikan kategori “Baik” pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Apabila kemampuan membaca siswa pada siklus II dibagi menjadi lima kategori, Maka distribusi frekuensi dan persentasenya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Kemampuan Membaca Siswa pada Siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	0-45	Sangat Kurang	-	-
2.	46-54	Kurang	-	-
3.	55-69	Cukup	2	18
4.	70-84	Baik	7	61
5.	85-100	Sangat Baik	4	21
Jumlah			13	100

Sumber: Hasil Olah Data Siklus II SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Berdasarkan tabel 7 terlihat bahwa persentase nilai membaca siswa siklus II adalah 4 siswa atau 21% dalam kategori sangat baik, 7 siswa atau 61% dalam kategori baik, 2 siswa atau 18% dalam kategori cukup, tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori "kurang" dan "sangat kurang". Untuk menunjukkan ketuntasan kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media permainan bahasa di kelas I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun Siklus II, disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Persentase ketuntasan belajar siswa kelas I SDN 112 / VII Pulau Pandan II

Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
70-100	Tuntas	11 orang	82,14%
0-69	Tidak tuntas	2 orang	17,86%
Jumlah		13 orang	100%

Sumber: SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Dari hasil observasi dan penilaian dari tabel siklus II maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran mengalami peningkatan Kemampuan membaca sesuai dengan indikator keberhasilan yang dicapai dalam penelitian ini.

Hasil penelitian kelas I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun peneliti memperoleh hasil yang memuaskan. hal ini tercermin dari rancangan penelitian yang dapat dilaksanakan dengan baik, rencana penellitian (RPP) yang telah dilaksanakan dengan baik, pencapaian kompetensi dasar dan indikator untuk setiap pertemuan sebagian besar, dan peningkatan kemampuan membaca melalui penggunaan media permainan bahasa telah tercapai dan berjalan dengan baik mulai dari siklus I sampai pada siklus II. Oleh karena itu peneliti menghentikan penelitian tindakan pada siklus II. Berikut pencapaian yang telah peneliti peroleh dalam penelitian tindakankelas di kelas SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun.

1. Kemampuan membaca siswa siklus I meningkat menjadi 53,57% atau 7 dari 13Siswa kelas I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun.
2. Kemampuan membaca siswa siklus II meningkat menjadi 82,14% atau 11 dari 13 Siswa kelas I SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun. Pelaksanaan tindakan dari siklus I sampai siklus II telah mencapai tujuan yang diharapkan oleh peneliti sesuai indikator keberhasilan yaitu peningkatan kemampuan membaca yang mencapai batas ketuntasan 75% atau lebih sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal. Hasil akhir pada siklus II telah mencapai 82,14%, sehingga peneliti telah menyelesaikan penelitian tindakan pada siklus II.

## Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada bulan oktober-november 2024 sesuai dengan rencana penelitian. Pada penelitian ini media permainan bahasa diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dari segi kelancaran, pengucapan, kejelasan, serta intonasi bacaan.

Dari hasil observasi, pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang kemampuan membaca masih dalam kategori kurang, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini terbukti bahwa penelitian ini kemampuan membaca siswa secara signifikan. Terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan mulai dari siklus I dan siklus II dan seterusnya. Media permainan bahasa selaras dengan jiwa anak dan mengandung unsur kesenangan yang dapat dipelajari siswa melalui bermain, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa.

Pada siklus I, penelitian melakukan proses pembelajaran seperti biasa, diawali dengan membuka kelas, menyampaikan tujuan dan materi, membentuk kelompok, dan membagikan lembar bacaan. Siswa diajak bermain dengan menjodohkan kata dan gambar dan membaca hasil yang diperoleh.

Pada siklus I peneliti mengalami kendala saat pembelajaran yaitu banyaknya siswa yang kurang memperhatikan guru dan kurangnya pemahaman siswa saat membaca. Siklus II berjalan seperti pada siklus I yang dimulai dengan membuka kelas, memberikan tujuan dan materi pembelajaran, membentuk kelompok dan membagikan lembar bacaan. Siswa diajak untuk bermain menyusun kata menjadi kalimat dan membacakan hasilnya.

Tabel 9. Perbandingan Nilai Statistik Hasil Kemampuan Membaca Siswa pada siklus

Idan siklus II

Statistik	Nilai Statistik	
	Siklus I	Siklus II
Subjek	13	13
Nilai Ideal	100	100
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	50	62
Nilai rata-rata	69	78

Sumber: Hasil Olah Data Siklus II SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Dari tabel 9. terlihat bahwa nilai rata-rata membaca siswa meningkat setelah diberi tindakan pada siklus I dan II. Pada rata-rata tes kemampuan membaca siklus I siswa pada kategori cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II.

Tabel 10. Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Kemampuan Membaca Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	SIKLUS I		SIKLUS II	
			Frekuensi	Persentase %	Frekuensi	Persentase %
1.	0-45	Sangat Kurang	-	-	-	-
2.	46-54	Kurang	1	3	-	-
3.	55-69	Cukup	5	43	2	18
4.	70-84	Baik	5	43	7	61
5.	85-100	Sangat Baik	2	11	4	21
Jumlah			13	100	13	100

Sumber: Hasil Olah Data Siklus II SDN 112 / VII Pulau Pandan II Kecamatan Limun

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan, yang disajikan dalam olah data. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan menurut model kemmis, ada 4 tahapan setiap tahapan terdiri dari perencanaan (*planning*), Tindakan (*Acting*), pengamatan (*observing*) dan Refleksi (*reflecing*).

Terkait dengan penelitian tindakan kelas (suparwoto, 2019:77) mengatakan penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian refleksi diri oleh guru dan siswa dalam rangka perbaikan praktik yang dilakukan oleh guru itu sendiri. Hal ini mengarahkan tujuan penelitian tindakan kelas dalam 3 hal yaitu:

1. Meningkatkan praktik
2. Mengembangkan profesional untuk membantu praktis lebih memahami praktik yang mereka lakukan
3. Meningkatkan kondisi atau situasi dimana praktik diadakan.

Hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa media permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN 112/VII Pulau Pandan II



Kecamatan Limun. Pembelajaran dengan media permainan bahasa dengan menjodohkan gambar dengan kata dan menyusun kata sangat cocok diterapkan terutama untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis tindakan kelas yang dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SDN 112/VII Pulau Pandan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar berdasarkan peningkatan hasil rata-rata kemampuan membaca.

Skor pada siklus I menunjukkan ketuntasan sebesar 53,57% atau 7 siswa dari 13 siswadan skor rata-rata 69, tingkat ketuntasan siklus II 82,14% atau 11 siswa dari 13 siswa dan skor rata-rata 78. Skor siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Skor yang didapat pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu peningkatan kemampuan membaca yang mencapai batas ketuntasan 75% atau lebih sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal. Jadi, penggunaan media permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2022). Mengatasi kesulitan belajar membaca pada siswa kelas I SD. *Jurnal Pedagogik*, 8(4), 110-118.
- Chan, F., & Sholeh, M. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 917-929.
- Dayan. (2009). Karakteristik siswa usia Sekolah Dasar dan penerapan permainan dalam pembelajaran. *Derap Guru Bulletin*, 29.
- Hidayat, S. (2020). Pengembangan keterampilan membaca pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(1), 78-85.
- Hidayati, A., Sholeh, M., Fitriani, D., Isratulhasanah, P., Marwiyah, S., Rizkia, N. P., Fitria, D., & Sembiring, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 75-80. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.381>



- Iis Setiofani. (2023). Penggunaan teknik permainan menyusun kata untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Inpres Cambaya 1 Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 123-135.
- Isjoni. (2009). *Cooperatif Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1998). *Perencanaan Penelitian Tindakan*. Universitas Deakin.
- Mahmud, R. (2020). Literasi membaca dan menulis di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 95-103.
- Moleong, L.J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, T. (2020). Peran literasi membaca dalam pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45-52.
- Prabowo, S. (2023). Pembelajaran membaca dengan teknik permainan di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 80-88.
- Rini, A. (2005). *Excellent English Games*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Semi, A. (1993). *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Setyawan, P. (2021). Pengembangan teknik pembelajaran membaca yang menyenangkan di kelas rendah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 66-73.
- Slamet, St. Y & Suwanto. (2007). *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Slavin. (2008). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Soejono. (1975). *Petunjuk Membaca Menulis Permulaan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sugiyanto.(2008). *Model-model Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Sukarno, D. (2021). Pengajaran membaca permulaan di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 60-70.
- Sulaiman, M. (2021). Pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas I. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 75-83.
- Sunardi. (1997). *Mengenal Siswa Berkesulitan Belajar*. Surakarta: UNS.





- Taufik, H. (2022). Teknik permainan dalam pembelajaran membaca anak SD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 55-62.
- Tri Astutik, D., Kuntarto, E., & Hayati, S. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. (*Doctoral dissertation, Universitas Jambi*).
- Usman, M. (2020). Meningkatkan kemampuan membaca melalui teknik cooperative learning. *Jurnal Pembelajaran Efektif*, 8(1), 90-98.