

Peningkatan Kemampuan Membaca dan Hasil Belajar Melalui Games Kata Siswa Kelas 1 SDN Bijaesahan Tahun Pelajaran 2022/2023

Ester Mudak

SDN Bijaesahan, Indonesia

*E-mail: estermudak1970@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: April 13, 2023

Revised: June 1, 2023

Accepted: June 30, 2023

Keywords

games kata (*word games*);
Penelitian tindakan kelas
(*Classroom action research*)

ABSTRACT

Kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Bijaesahan masih tergolong rendah, yang menyebabkan hasil belajar siswa pun rendah. Hal ini disebabkan karena Pembelajaran membaca bagi siswa kelas 1 di SDN Bijaesahan selama ini masih belum mengoptimalkan media pembelajaran yang ada di sekolah. Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional yaitu dengan menggunakan papan tulis dan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Hal ini menyebabkan kemampuan membaca permulaan siswa masih sangat rendah. Oleh karena itu Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar siswa kelas 1 SD Bijaesahan menggunakan Games Kata. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu (1) sikap dan eksplorasi siswa berada pada kategori amat baik (rasa ingin tahu) dan baik (tanggung jawab, kemandirian dan kerja sama); (2) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori amat baik; dan (3) persentasi siswa yang memperoleh nilai minimal sesuai dengan KKM adalah 86,67%.

Abstract Beginning reading ability of grade 1 students at SDN Bijaesahan is still relatively low, which causes low student learning outcomes. This is because learning to read for grade 1 students at SDN Bijaesahan has so far not optimized the learning media in schools. The learning process still uses conventional media, namely by using blackboards and learning only centered on the teacher. This causes students' initial reading ability to be very low. Therefore, this study aims to improve reading skills and learning outcomes for first grade Bijaesahan Elementary School students using word games. This research is a class action research (CAR) which was carried out in two cycles. The results of the study indicated that this study met the criteria for research success, namely (1) students' attitudes and exploration were in the very good (curiosity) and good (responsibility, independence and cooperation) categories; (2) the teacher's ability to manage learning is in the very good category; and (3) the percentage of students who obtained a minimum score according to the KKM was 86.67%.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Mudak, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Hasil Belajar Melalui Games Kata Siswa Kelas 1 SDN Bijaesahan Tahun Pelajaran 2022/2023. *Haumeni Journal of Education*, 3(1), 12-21.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan hal sangat penting bagi seorang pelajar karena bisa sangat membantu perkembangan intelektual seseorang. Kemampuan membaca mulai dilatih sejak siswa itu berada di kelas 1 SD. Berbagai cara dilakukan oleh seorang guru, agar bisa meningkatkan kemampuan membaca siswa. Namun hal itu tentu sangat sulit dilakukan untuk siswa yang berada di kelas 1 sebab

aktivitas membaca merupakan hal baru bagi mereka dan harus memiliki strategi yang tepat mengingat siswa kelas 1 masih berada pada tahap operasional kongkrit berdasarkan teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget (Suyadi, 2010). Juwantara (2019) berpendapat bahwa pada tahapan operasional konkret siswa sudah bisa berpikir logis namun masih membutuhkan contoh konkret atau nyata. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 dibutuhkan strategi khusus.

Pembelajaran membaca bagi siswa kelas 1 SD dikenal juga dengan istilah membaca permulaan. Membaca Permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal, seperti mengenal hubungan huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana, maupun kemampuan anak memahami isi bacaan. (Suraini, 2016). Membaca permulaan adalah membaca teknis yang diajarkan pada siswa kelas rendah yang mana lebih menekankan pada upaya guru untuk menjadikan siswa lebih mengenal dan mengubah lambang-lambang seperti: huruf, suku kata, kata, serta kata yang terdapat pada teks tulisan sederhana dan bermakna (Rahman & Haryanto, 2014). Menurut Pratiwi dkk (2014), membaca permulaan merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang dilaksanakan pada tahun pertama dan kedua untuk jenjang sekolah dasar. Pada tingkat membaca permulaan mula-mula siswa dituntut untuk mengenal bahasa tulis dan menyuarakan lambang-lambang bunyi dalam bahasa.

Pembelajaran membaca bagi siswa kelas 1 di SDN Bijaesahan selama ini masih belum mengoptimalkan media pembelajaran yang ada di sekolah. Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional yaitu dengan menggunakan papan tulis dan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Hal ini menyebabkan kemampuan membaca permulaan siswa masih sangat rendah. Sehingga hasil belajar siswa pun rendah.

Melihat polemic tersebut, maka peneliti tertarik untuk mencoba membawa aktivitas belajar membaca dalam sebuah games atau permainan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Bijaesahan. Menurut Pestalozzi (Djuanda, 2006: 86) mengatakan bahwa bermain mempunyai nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Hal ini sejalan dengan pendapat Bennet (Djuanda, 2006: 87) yang pernah mengadakan penelitian pada guru waktu murid bermain para guru mengatakan bahwa para murid mengungkapkan perilaku yang mencerminkan kebutuhan batin mereka serta proses interaksi yang mendalam. Oleh karena itu judul penelitian ini adalah Peningkatan Kemampuan Membaca dan Hasil Belajar melalui Games Kata Siswa Kelas 1 SDN Bijaesahan Tahun Pelajaran 2022/2023.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Peneliti menggunakan PTK dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan kemampuan membaca dan meningkatkan hasil belajar siswa. PTK dalam penelitian ini direncanakan dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan di SDN Bijaesahan pada siswa kelas 1 tahun ajaran 2022/2023. Jumlah subjek penelitian sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan

dalam penelitian ini antara lain: (1) Tes hasil belajar (THB); (2) Lembar Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran; (3) Lembar Pengamatan Sikap dan Eksplorasi Siswa.

Berikut ini gambaran tahapan pembelajaran tiap siklus disajikan dalam tabel.

Tabel 1. Gambaran Tahapan Pembelajaran Tiap Siklus

Kompetensi dasar	Siklus	IPK	Waktu
3.7. Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.7. Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.	I (Tema 3 Sub 2)	3.7.1 Membaca kosakata yang berkaitan dengan kegiatan di siang hari	2 JP (1 kali pertemuan)
		4.7.1. Menyusun kalimat sederhana dari kosa kata tentang kegiatan siang hari.	
	Tes Siklus I		2 JP
	II (Tema 3 Sub 3)	3.7.2 Membaca kosakata yang berkaitan dengan kegiatan di malam hari	2 JP (1 kali pertemuan)
4.7.2. Menyusun kalimat sederhana dari kosa kata tentang kegiatan malam hari.			
Tes siklus II		2 JP	

Untuk menilai rata-rata tiap aspek sikap dan eksplorasi peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan formula:

$$S / K = \frac{\text{Total nilai tiap aspek yang diperoleh}}{\text{Banyaknya siswa}}$$

Adapun kriteria aspek sikap dan eksplorasi siswa disajikan dalam tabel 3.2 di bawah ini

Tabel 2. Klasifikasi aspek sikap/eksplorasi siswa

Rata-rata nilai sikap/eksplorasi	Kriteria
1,00 – 1,99	Kurang baik
2,00 – 2,49	Cukup
2,50 – 3,49	Baik
3,50 – 4,00	Sangat Baik

Penilaian kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dihitung menggunakan formula:

$$KG = \frac{\text{Total nilai yang diperoleh}}{\text{Banyak aspek yang diamati}} \times 100\%$$

Adapun kriteria kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran disajikan dalam tabel 3.3 di bawah ini

Tabel 3. Klasifikasi Kemampuan Guru (KG) Dalam Mengelola Pembelajaran

Kemampuan Guru (%)	Kategori
90 < KG ≤ 100	Amat Baik (AB)
80 < KG ≤ 90	Baik (B)
70 < KG ≤ 80	Cukup (C)
KG ≤ 70	Kurang (K)

. Kemampuan membaca peserta didik diketahui melalui perhitungan nilai setiap peserta didik menggunakan instrumen tes hasil belajar. Trianto (2012) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dihitung menggunakan formula.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jawaban Total}} \times 100$$

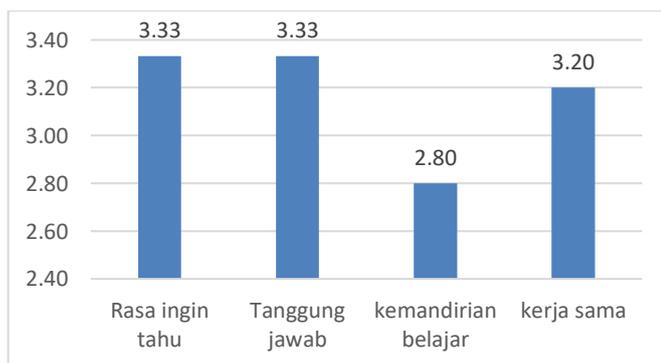
Penelitian ini dikatakan berhasil jika (1) Paling kurang 70% siswa memperoleh skor sesuai dengan KKM yaitu 65; (2) Sikap dan eksplorasi siswa minimal berada pada kategori baik; (3) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran minimal berada pada kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1 SDN Bijaesahan pada bulan November 2022. Selama penelitian tidak ditemukan ada kegiatan yang mengganggu. Hal ini dikarenakan lokasi sekolah jauh dari keramaian kota, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 dan 12 November 2022 dan selama pelaksanaan siklus I, semua siswa (subjek penelitian) hadir mengikuti pembelajaran dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 7 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 8 orang. Selama penelitian terlihat siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Hal ini dikarenakan guru dalam mengajar menggunakan permainan atau games. Selama proses pembelajaran, guru juga melakukan penilaian sikap dan eksplorasi siswa terutama saat bekerja dalam kelompok. Rata-rata skor tiap aspek sikap dan eksplorasi siswa pada siklus I terlihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Diagram Rata-rata Skor sikap dan eksplorasi siswa

Berdasarkan gambar 1 dan tabel 2, diketahui bahwa pada siklus 1, sikap rasa ingin tahu, tanggung jawab, kemandirian dan kerja sama berkategori baik. Gambar 1 juga menunjukkan bahwa rata-rata skor sikap terkecil adalah kemandirian. Hal ini disebabkan karena masih ada siswa yang merasa kesulitan membaca sehingga masih membutuhkan bantuan teman atau guru dalam proses pembelajaran. Namun rasa ingin tahu siswa baik, sehingga memotivasi mereka untuk belajar membaca.



Gambar 2. Siswa dalam kelompok sedang melakukan games kata

Selama guru mengajar, dilakukan pengamatan oleh dua orang guru. Hal-hal yang diobservasi oleh observer adalah (1) Memeriksa kesiapan pembelajaran; (2) Melakukan apersepsi, motivasi, dan menyampaikan tujuan; (3) Membimbing siswa melakukan eksplorasi sumber bacaan dan menyampaikan materi; (4) Petunjuk pembelajaran singkat dan jelas; (5) Mengorganisasikan siswa dalam kegiatan; (6) Pelaksanaan pembelajaran digunakan secara efektif; (7) Penggunaan Bahasa; dan (8) Membuat kesimpulan dan melakukan kegiatan refleksi. Hasil pengamatan 2 orang observer pada siklus 1 menunjukkan persentasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah 81,48% dengan kriteria baik.



Gambar 3. Guru membimbing siswa melakukan eksplorasi pada siklus 1

Tes siklus 1 dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 12 November 2022. Tes siklus diikuti oleh semua siswa. Kegiatan tes berjalan dengan baik.

Berikut ini penyajian data nilai siswa yang diperoleh pada siklus 1.

Tabel 4. Data Nilai siswa Siklus 1

Nilai Min	Nilai Max	Rata-rata	Siswa yang tuntas (%)	Siswa yang tidak tuntas (%)
50	80	67,33	60	40

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa belum 70% siswa memperoleh skor sesuai dengan KKM (65).

Berdasarkan hasil observasi kepada guru dan siswa serta hasil tes siklus 1, diketahui bahwa

- 1) Sikap dan eksplorasi siswa berada pada kategori baik.
- 2) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori baik.
- 3) Persentasi siswa yang memperoleh nilai minimal sesuai dengan KKM adalah 60% yang artinya belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

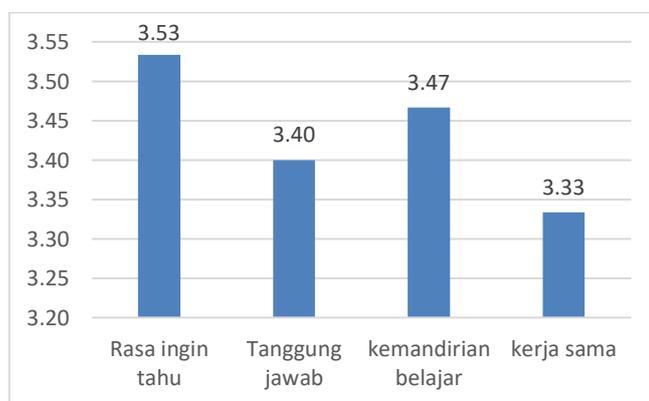
Berdasarkan hasil analisis data siklus 1 tersebut maka hasil refleksi terhadap kelemahan-kelemahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran siklus 1 adalah:

- a. Guru belum melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan, sehingga tidak sempat meluruskan miskonsepsi dan kesalah pahaman yang terjadi dan memberikan penguatan terhadap jawaban siswa
- b. Latihan Soal sebagai bentuk penguatan konsep belum diberikan secara efektif.
- c. Guru belum nampak memberikan motivasi kepada kelompok yang nilainya kurang.

Dari kelemahan tersebut maka peneliti ingin mengatasi masalah tersebut dan akan ditindaklanjuti di siklus berikut.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 16 dan 19 November 2022 dan selama pelaksanaan siklus 2, semua siswa (subjek penelitian) hadir mengikuti pembelajaran dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 7 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 8 orang. Selama penelitian terlihat siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Hal ini dikarenakan guru dalam mengajar menggunakan permainan atau games. Selama proses pembelajaran, guru juga melakukan penilaian sikap dan eksplorasi siswa terutama saat bekerja dalam kelompok. Rata-rata skor tiap aspek sikap dan eksplorasi siswa pada siklus 2 terlihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4. Diagram Rata-rata Skor sikap dan eksplorasi siswa siklus 2

Berdasarkan gambar 4 dan tabel 2, diketahui bahwa pada siklus 2, sikap yang paling menonjol adalah rasa ingin tahu dengan kategori baik sekali dan sikap lainnya yaitu tanggung jawab, kemandirian belajar serta kerja sama dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran games kata

mampu menampilkan sikap rasa ingin tahu, tanggung jawab, kemandirian belajar dan kerja sama. Selain itu juga mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa.



Gambar 5. Siswa dalam kelompok sedang melakukan games kata untuk kegiatan di malam hari

Selama guru mengajar, dilakukan pengamatan oleh dua orang guru. Hal-hal yang diobservasi oleh observer adalah (1) memeriksa kesiapan pembelajaran; (2) melakukan apersepsi, motivasi, dan menyampaikan tujuan; (3) membimbing siswa melakukan eksplorasi sumber bacaan dan menyampaikan materi; (4) petunjuk pembelajaran singkat dan jelas; (5) mengorganisasikan siswa dalam kegiatan; (6) pelaksanaan pembelajaran digunakan secara efektif; (7) penggunaan Bahasa; dan (8) membuat kesimpulan dan melakukan kegiatan refleksi. Hasil pengamatan pada siklus 2 menunjukkan persentasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah 88,89% dan 92,59%. Dengan demikian nilai aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus 2 adalah 90,74% dengan kriteria amat baik.



Gambar 6. Guru membimbing siswa melakukan games kata pada siklus 2

Tes siklus 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 19 November 2022. Tes siklus diikuti oleh semua siswa. Kegiatan tes siklus 2 berjalan dengan baik.

Berikut ini penyajian data nilai siswa yang diperoleh pada siklus 2.

Tabel 5. Data Nilai siswa Siklus 2

Nilai Min	Nilai Max	Rata-rata	Siswa yang tuntas (%)	Siswa yang tidak tuntas (%)
50	100	73,33	86,67	13,33

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa belum 86,67% siswa memperoleh skor lebih dari atau sama dengan KKM (65).

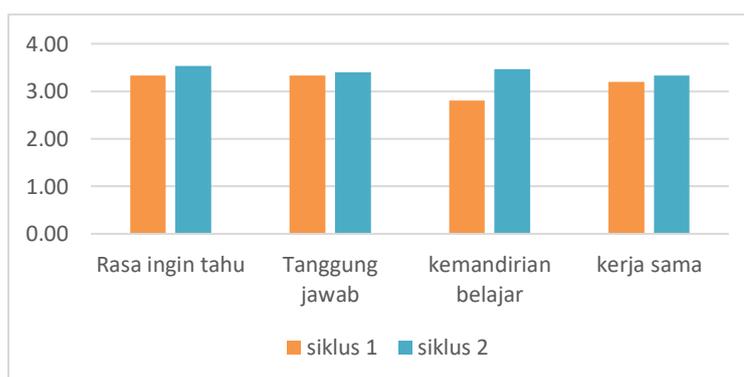
Berdasarkan hasil observasi kepada guru dan siswa serta hasil tes siklus 2, diketahui bahwa

- 1) Sikap dan eksplorasi siswa berada pada kategori amat baik (rasa ingin tahu) dan baik (tanggung jawab, kemandirian dan kerja sama).
- 2) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori amat baik.
- 3) Persentasi siswa yang memperoleh nilai minimal sesuai dengan KKM adalah 86,67%.

Berdasarkan hasil analisis data siklus 2, maka hasil penelitian siklus 2 sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dari terhadap sikap dan eksplorasi siswa pada siklus 1 dan siklus 2 diperoleh bahwa terjadi peningkatan sikap rasa ingin tahu, tanggung jawab, kemandirian dan kerja sama siswa dengan melakukan games kata untuk meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar siswa kelas 1 SD Bijaesahan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 7. Hasil pengamatan sikap siswa pada siklus 1 dan 2

Dari gambar 7, terlihat bahwa terjadi peningkatan sikap siswa paling tinggi adalah kemandirian belajar. Hal ini disebabkan karena siswa yang tidak bisa membaca dengan tepat dan sulit memberikan skor secara mandiri pada kelompok menjadi termotivasi untuk memperbaiki kemampuan membacanya pada siklus berikutnya.

Hasil penelitian pun menunjukkan bahwa pada siklus 1, guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang sudah direncanakan namun masih ditemukan beberapa kendala seperti

guru belum melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan, tidak sempat meluruskan miskonsepsi dan kesalah pahaman yang terjadi, tidak sempat memberikan penguatan terhadap jawaban siswa, latihan soal sebagai bentuk penguatan konsep belum diberikan secara efektif dan belum nampak memberikan motivasi kepada kelompok yang nilainya kurang sehingga kedua observer memberikan nilai persentasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran masing-masing adalah 81,48%. Dengan demikian nilai aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus 1 berkriteria baik. Kelemahan yang terjadi di siklus 1 diperbaiki oleh peneliti pada siklus 2 dan diperoleh bahwa terjadi peningkatan, sebab kedua observer memberikan nilai persentasi kemampuan guru dalam mengelola kelas menjadi 88,89% dan 92,59%. Dengan demikian nilai aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus 1 adalah 90,74% dengan kriteria amat baik.

Peningkatan sikap siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2, juga terjadi pada peningkatan hasil tes siklus seperti yang diberikan pada tabel berikut ini.



Gambar 8. Hasil tes siklus pada siklus 1 dan 2

Dari gambar 8, terlihat bahwa terjadi peningkatan tes siklus pada siklus 2 sebesar 26,67%. Hal ini disebabkan karena pada siklus 1, siswa masih beradaptasi dengan penerapan games kata dalam pembelajaran dan masih ada beberapa kelemahan yang terjadi di siklus 1. Sehingga ketika kelemahan itu diperbaiki di siklus 2, mengakibatkan tes hasil siklus 2 mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Games Kata dapat meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar siswa kelas I di SDN Bijasahan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian yang sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu (1) sikap dan eksplorasi siswa berada pada kategori amat baik (rasa ingin tahu) dan baik (tanggung jawab, kemandirian dan kerja sama); (2) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori amat baik; dan (3) persentasi siswa yang memperoleh nilai minimal sesuai dengan KKM adalah 86,67%.

DAFTAR PUSTAKA

- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Pratiwi, P. I., Ganing, N. N., & Abadi, I. B. G. S. (2014). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SD No. 6 Dalung. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127.
- Suriani., B, Sahrudin., & Efendi. (2016) Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Ginunggung melalui Media Kartu Huruf Kec. Galang. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10), 62-77.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Pedagogia.