



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SDN 13 SITIUNG KABUPATEN DHARMASRAYA

Widya Ningsih¹, Amar Salahuddin², Faradilla Intan Sari³

¹Mahasiswa Universitas Dharmas Indonesia

²Dosen Universitas Dharmas Indonesia

³Dosen Universitas Dharmas Indonesia

Email: widyaningsih532@gmail.com

Abstract: This research is motivated by learning Indonesian Babasa which is still not optimal. The learning process has not used interesting media. Therefore, many student learning outcomes are below the minimum completeness criteria. For this reason, researchers conducted a study using letter card game media. The purpose of this study was to determine the effect of letter card game media on student learning outcomes in Indonesian language theme 8 Natural Events I SDN 13 Sitiung. This type of research is a pre experimental design. The research design is a one group pretest-posttest design. The population in this study were all first grade students of SD Negeri 13 Sitiung, Dhamasraya Regency. The sample in this study was taken using a sampling technique or saturated sample. Data collection techniques were taken by giving pre-test and post-test. The sample in this study amounted to 27 students. The study was conducted in SD Negeri 13 Sitiung When this research was conducted in the second semester of the 2020/2021 Academic Year, it was adjusted to the learning schedule. Based on the results of the paired samples t test, a significance of $0.000 < 0.05$ was obtained. It can be concluded that there is an influence of letter card game media on student learning outcomes for Indonesian language theme 8 Natural Events in class I SDN 13 Sitiung. give a very good influence on students' Indonesian learning outcomes. Media card game letters can be used by teachers to relate subject matter to the real world of students, make students active and can improve student learning outcomes.

Keywords: Indonesian language, letter cards, learning outcomes.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran bahasa Indonesia yang masih belum optimal. Proses pembelajaran belum menggunakan media yang menarik. Oleh karena itu hasil belajar siswa banyak yang di bawah kriteria ketuntasan minimal. Untuk itu, peneliti melakukan suatu penelitian menggunakan media permainan kartu huruf. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media permainan kartu huruf terhadap hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia tema 8 Peristiwa Alam I SDN 13 Sitiung. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 13 Sitiung Kabupaten Dhamasraya. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling atau sampel jenuh. Teknik

pengumpulan data diambil dengan memberikan *pre-test dan Post-test*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 27 siswa. Penelitian dilakukan di SD Negeri 13 Sitiung. Waktu dilaksanakannya penelitian ini pada semester II Tahun Ajaran 2020/2021, disesuaikan pada jadwal pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia kelas I SDN 13 Sitiung. Berdasarkan hasil uji *paired samples t test* diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan kartu huruf terhadap hasil belajar siswa muatan bahasa Indonesia tema 8 Peristiwa Alam di kelas I SDN 13 Sitiung. Berdasarkan penelitian, bahwa media permainan kartu huruf dapat memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Media permainan kartu huruf dapat digunakan guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa, menjadikan siswa aktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, kartu huruf, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Bahasa melambangkan salah satu bagian perkembangan yang perlu dikembangkan di sekolah dasar. Sebagai salah satu kemampuan dasar siswa dan kemampuan bahasa sangat penting dalam perkembangan mental seseorang (Khair, 2018). Terlihat dari latar belakang siswa pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar berkisaran 7-12 tahun.

Bahasa sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran, perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, yang harus dikuasai siswa kelas 1 adalah membaca. Dengan membaca akan memahami maksud apa yang terkandung dalam setiap bacaan, serta meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran kurikulum 2013. Keterampilan berbahasa memiliki empat aspek yaitu, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Fahrurrozi, 2016). Keempat aspek keterampilan berbahasa ini saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Pengenalan membaca permulaan sangat perlu di berikan kepada siswa kelas 1, dengan melalui kegiatan membaca permulaan siswa akan mengenal bentuk huruf.

Selama peneliti melakukan penelitian sebelumnya yang berkaitan terhadap kemampuan membaca siswa masih rendah, tanggal 4 Agustus 6 September, siswa mulai tatap muka tanggal 7 September 2020. Berdasarkan observasi selama melaksanakan pengenalan lapangan persekolahan di SDN 13 Sitiung. ditemui permasalahan dalam proses mengajar membaca permulaan belum menggunakan media yang menarik untuk siswa, guru hanya membacakan huruf, kata, dan kalimat secara bersama-sama dengan siswa, membuat siswa cenderung kurang aktif, dan takut untuk membaca jika di panggil kedepan. Sebagian siswa yang masih terbata-bata mengeja kata menjadi kalimat, membedakan beberapa huruf b, dengan d, n, u, p, f dan m Bahkan masih ada juga siswa

yang tidak bisa menulis namanya sendiri. Dan kemampuan membaca peserta didik masih rendah dan belum mencapai KKM. Faktor tersebut disebabkan oleh peserta didik kurang lancar membaca, kurangnya minat belajar siswa, dan proses pembelajaran kurang menarik.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia tergantung pada setiap kompetensi pembelajaran yang diajarkan. Dengan demikian setiap kompetensi dasar mempunyai permasalahan pembelajarannya sendiri-sendiri. (Salahuddin, 2021) Berdasarkan pengamatan pada kelas 1 di SDN 13 Sitiung Kabupaten Dhamasraya, pada tanggal 4 Agustus-18 Desember 2020. Terdapat siswa yang telah pandai membaca 10 siswa sedangkan yang belum pandai membaca 17 siswa. Hasil penelitian yang dilakukan (Utami, 2017) dengan judul pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. Selanjutnya Hasil penelitian yang dilakukan (Yunus, 2017) dengan judul pengaruh media kartu huruf terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. Dari kedua hasil penelitian ini menyebutkan media kartu huruf efektif membantu selama proses pembelajaran. Media kartu huruf sendiri memberikan umpan balik kepada siswa.

Peneliti mencoba menggunakan media permainan kartu huruf dengan harapan dapat membuat siswa membedakan huruf, mengenal simbol-simbol huruf, dan merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna. Melalui media permainan kartu huruf seperti "A- K- K- E- K" menjadi kata (kakek). Dengan menggunakan media permainan kartu huruf siswa tidak merasa jenuh dalam proses belajar dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan kemampuan membaca siswa.

Terlebih dahulu akan diajarkan dasar-dasar membaca permulaan agar dapat memicu daya ingat siswa dalam membaca, serta membuat siswa termotivasi untuk membaca. Membaca permulaan dilakukan dengan penggunaan metode eja, bunyi, suku kata dan kata untuk melihat kemampuan membaca yang terdiri dari: (1) Membaca suku kata yang berbentuk mirip, (2) Membaca suku kata yang artikulasinya sama, (3) membaca kata dengan dua suku kata yang berbeda, (4) membaca kata dengan dua suku kata sama, (5) membaca kalimat pendek 2-3 kata.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh penggunaan media permainan kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD 13 Sitiung Kabupaten Dhamasraya

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *pre - eksperimental Design Tipe One Group Pretest-posttest design, tes awal dan tes akhir.* (Sugiyono, 2017). Penelitian ini tidak memerlukan kelas kontrol sebagai pembeda. *pre-eksperimental design lebih memfokuskan peneliti pada kelas yang diberikan perlakuan.* Penelitian ini menggunakan bentuk *One group pretest-posttes desing ini menggunakan satu kelompok yaitu kelas eksperimen, kelas eksperimen* adalah kelas yang mendapatkan perlakuan berupa implementasi media kartu

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD 13 Situng penelitian menggunakan teknik sampling. Teknik sampling dikelompokkan menjadi dua yaitu, *probability* sampling dan non *probability* Sampling (Supardi, 1993). Dalam penelitian ini menggunakan non probability sampling dalam bentuk sampling jenuh. instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengamati fenomena yang diteliti sehingga diperoleh data dan informasi yang dibutuhkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang bersifat tes objektif (urain) dalam kemampuan membaca siswa. Instrumen merupakan suatu alat untuk mengukur variabel dalam melakukan penelitian. instrumen merupakan suatu alat yang digunakna untuk mengumpulkan data dalam rangka memecah suatu masalah. Penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian (Jakni, 2016: 151). Proses pengumpulan data dari pengambilan data di lapangan, peneliti sebagai orang yang mengamati. Teknik pengumpulan data berupa tes awal *pretest*, dan tes akhir *posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah merupakan teknik uji normalitas dan Uji hipotesis. Uji normalitas akan digunakan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas di uji dilakukan dengan bantuan program SPSS 22 menggunakan tes *Shapiro-Wilk*. Kreterianya yaitu, jika signifikansi hasil hitungan lebih besar dari 0,05 maka *Shapiro-Wilk*. dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal(Oktaviani & Notobroto, 2014). berdasarkan pada tes *hipotesis* yang di uji sebagai berikut

H_0 = Data Distribusi Tidak Normal

H_a = Data Distribusi Normal

Cara mengetahui signifikansi (sig) dengan memperhatikan angka pada kolom signifikansi (sig) kriteria uji normalitas sebagai berikut:

- 1) Tetapkan taraf signifikansi (sig) yang diperoleh $\alpha = 0,05$
- 2) Bandingkan dengan taraf signifikasikan (sig) yang diperoleh α
- 3) Jika signifikansi (sig) yang di peroleh $> \alpha$ maka data berdistribusi normal
- 4) Jika signifikansi (sig) yang di peroleh $< \alpha$ maka data tidak berdistribusi normal

Uji hipotesis Data yang terkumpul dari penelitian yang telah dilaksanakan dianalisis untuk mengetahui hasil dari penelitian tersebut. Analisis data akan membuktikan apakah hipotesis yang di ajukan diterima atau ditolak. Pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis test dengan bantuan program statistika(SPSS 22)

Hipotesis

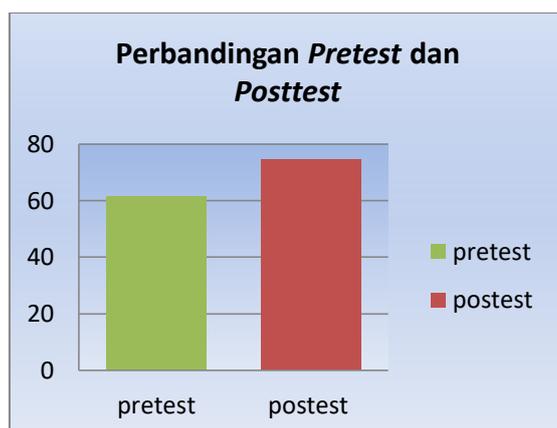
H_0 = Tidak terdapat pengaruh media kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian terdapat 27 siswa pada kelas 1 SDN 13 Sitiung yang telah ditetapkan menjadi sampel penelitian. Sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan), terlebih dahulu siswa diberikan soal *pretest*. Selanjutnya, siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media Permainan kartu huruf. Setelah diberikan *treatment* (perlakuan), siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam kemampuan membaca kelas I SDN 13 Sitiung, selanjutnya data disajikan menurut statistic deskriptif data nilai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh nilai rata-rata *pretest* 61,67 dan nilai *posttest* 74,67. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest*. Untuk dapat melihat secara jelas perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa maka peneliti menyajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 1 Perbandingan *Pre-test* dan *Pos-test*

Gambar di atas menyajikan perbandingan nilai rata-rata *Pre-test* dan *Posttest* siswa kelas I SDN 13 Sitiung. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 61,67 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 74,67. Maka selisih antara nilai rata-rata *Pretest* dan *Pos-test* yaitu sebesar 13. Dari selisih tersebut dapat dilihat bahwa perbandingan nilai meningkat dari nilai rata-rata *pre-test* ke nilai rata-rata *pos-test*. Artinya, nilai siswa meningkat setelah diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan kartu huruf.

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 22 menggunakan tes, Shapiro-Wilk, dengan kriterianya jika signifikansi hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang di uji normalitasnya yaitu *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah tabel uji normalitas data *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SDN 13 Sitiung.

Tabel 2 .Hasil Uji Normalitas *Pretest-Posttest*

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Stati stic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	pretest	.937	27	.104
	posttest	.938	27	.161

Sumber : SPSS Tipe 22

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh data *pretest* yaitu $0,104 > 0,05$ dan signifikansi yang diperoleh data *posttest* yaitu $0,161 > 0,05$, artinya data *Pretest-posttest* siswa kelas I SDN 1 Sitiung berdistribusi normal.

Penguji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima. Setelah data *pretest-posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa berdistribusi normal, maka dilakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan uji *paired samples t test*. Uji *paired samples t test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap media yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas I SDN 13 Sitiung. Berikut adalah tabel uji *paired samples t test*

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples T Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-13.000	12.048	2.319	-17.766	-8.234	-5.607	26	.000

Sumber : SPSS Tipe 22

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh signifikansi dari uji *paired samples t test* yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan kartu huruf terhadap hasil belajar siswa mauatan Bahasa Indonesia Tema 8 peristiwa alam SDN 13 Sitiung

PEMBAHASAN

Berdasarkan soal essay siswa kelas I SDN 13 Sitiung yang berjumlah 27 siswa. Berdasarkan banyaknya siswa yang kurang berperan, kurang konsentrasi dalam kegiatan belajar maka dilakukan penelitian menggunakan media permainan kartu huruf. Diharapkan media permainan kartu huruf dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam berpendapat dan mampu meningkatkan hasil belajar dan mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh sangat baik terhadap hasil belajar siswa.

Langkah pertama penelitian yaitu peneliti memberikan soal *pretest*. Selanjutnya, peneliti melakukan *treatment* (perlakuan) pertama menggunakan media permainan kartu huruf *reatment* (perlakuan) ini dilakukan sebanyak sekali pertamuan pertemuan. Terakhir, peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa. Pada saat peneliti melakukan penelitian di kelas I SDN 13 Sitiung.

Usai dilakukan penelitian di kelas I SDN 1 Sitiung diperoleh data *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* dapat dilihat pada tabel 4.1 dengan nilai rata-rata yang diperoleh 61,67 dan data *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.1 dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 74,67 Selanjutnya, data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh diuji

normalitasnya. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* memperoleh signifikansi $0,104 > 0,05$ dan $0,161 > 0,05$ artinya, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired samples t test*. Hasil dari uji *paired samples t test* bahwa signifikansi yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh media permainan kartu huruf terhadap hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia tema 8 peristiwa alam di kelas I SDN 013 Sitiung. Senada dengan (Utami, 2017) dengan judul pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1.

Sebelum diberi *treatment* (perlakuan), siswa diberi soal *pretest* sehingga hasil *treatment* (perlakuan) dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi *treatment* (perlakuan). Soal *pretest* khusus pada muatan Bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 (Sarkonah, 2019) . Tes ini sebagai langkah awal pada proses penelitian eksperimen ini. Nilai *pretest* adalah nilai sebelum siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan kartu huruf. Nilai *pretest* siswa kelas I SDN 13 Sitiung

Selanjutnya, siswa diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan kartu huruf *Treatment* (perlakuan) diberikan sebanyak satu kali pertemuan pada muatan Bahasa Indonesia materi keterkaitan kemampuan membaca tema 8 subtema 2 peristiwa alam. Peneliti telah mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal esay ,pada setiap pertemuan guna untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh peneliti telah disesuaikan dengan media permainan kartu huruf. Siswa mengalami proses pembelajaran dengan terlibat secara aktif.

Langkah akhir pada penelitian ini adalah pemberian *posttest*. *Posttest* ini dilakukan setelah siswa diberi *treatment* (perlakuan). Soal *posttest* khusus pada muatan bahasa inodesia tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 materi peristiwa alam yang berkaitan seperti mengenal huruf abjad dan sebagainya. *Posttest* ini dilakukan guna untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan kartu huruf

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian terhadap pengaruh media permainan kartu huruf terhadap hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia tema 8 peristiwa alam di kelas I SDN 13 Sitiung, dan selanjutnya dilakukan pengolahan data yaitu uji normalitas dan uji *paired samples t test*. Hasil uji *paired samples t test* memperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh media permainan kartu huruf terhadap hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia tema 8 peristiwa alam yang berkaitan dengan kemampuan membaca siswa di kelas I SDN 13 Sitiung.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrurrozi. (2016). Pembelajaran Membaca Permula Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD VOL.X No.2. X*(June), 111–117.
- Jakni, (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Khair, (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Oktaviani, dan Notobroto (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3(2), 127–135. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-biometrikd8bc041810full.pdf>
- Salahuddin, A. (2021). MODUL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER.
- Sarkonah. (2019). *Peristiwa Alam*. Jawa Barat. Jawa Barat. CV. Arya Duta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. ALFABETA, cv.
- Supardi, (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, 13(17), hlm.100–108. <https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>
- Utami, (2017). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permula Siswa Kelas 1 Sd NEGRI 1 Rajanasa Raya Bandar Lampung (Vol. 4). Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Yunus, (2017). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permula Siswa Kelas 1 SD Inpres Sambung Jawa 3 Kecamatan Mamajang Kota Makasar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Universitas Muhammadiyah Makasar.