



UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MENGUNAKAN METODE PERMAINAN MEDIA KARTU BERGAMBAR SISWA KELAS I DI SD GUNUNGDA NI PENGASIH

Supriyati

SD Negeri Gunungdani Kapanewon, Pengasih, Kulon Progo, Yogyakarta, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Dikirim 14-02-2022
Diperbaiki 24-02-2022
Diterima 28-02-2022

Kata Kunci:

Ketrampilan membaca
Membaca permulaan
Metode permainan

ABSTRAK

Sistem Pendidikan Nasional telah membawa dampak positif bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mencerminkan dengan diangkatnya membaca, menulis, dan berhitung sebagai kemampuan dasar berbahasa yang secara dini dan berkesinambungan menjadi perhatian dan kegiatan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dari kelas I. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui metode permainan meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian yaitu siswa kelas I di SDN Gunungdani. Pengumpulan data melalui observasi, penilaian hasil membaca belum memenuhi KKM. Sedangkan analisis data yang digunakan dengan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan meningkatnya kemampuan dalam membaca melalui metode permainan SD Negeri Gunungdani, Pengasih, Kulon Progo tahun 2021 yang ditandai dengan rerata nilai kemampuan dalam membaca pada siklus I sebesar 67 dan meningkat pada siklus 2 yaitu 80. Penggunaan metode permainan untuk peningkatan kemampuan siswa dalam membaca di SD Negeri Gunungdani. Pelaksanaan kegiatan dari siklus I dan siklus II dilaksanakan dengan menyiapkan alat peraga, nara sumber menyampaikan materi pembelajaran, siswa memperhatikan video pembelajaran, dan siswa membaca materi pembelajaran. Jika dilihat dari rerata pelaksanaan membaca terlihat pada siklus I mencapai rerata 67 dan pada siklus II meningkat mencapai rerata 80.

Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Penulis Koresponden:

Supriyati

SD Negeri Gunungdani Kapanewon, Pengasih. Kulon Progo, Yogyakarta, Indonesia
Email: supriyati.spd66@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah No 28 rentang Pendidikan Dasar (tahun 1990, pasal 3) menegaskan bahwa pendidikan dasar yang diselenggarakan di SD bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar "Baca-Tulis-Hitung", pengetahuan dan ketrampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan serta Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 33 Tahun 2019 tentang Satuan Pendidikan Aman Kenbencanaan, kegiatan pembelajaran dalam masa penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau bisa disebut pendidikan jarak jauh. Berdasarkan Undang-Undang Perguruan Tinggi nomor 12 tahun 2012, pasal 31 tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar komunikasi dengan pendekatan komunikatif ini siswa harus diberi kemampuan untuk melakukan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Supaya siswa mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, maka siswa perlu dilatih sebanyak-banyaknya atau diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan kegiatan berkomunikasi dengan mempertimbangkan karakteristik anak yang lebih memperhatikan terhadap sesuatu yang menarik perhatian mereka, membangkitkan minat dan motivasi belajar serta melatih imajinasi anak. Maka penerapan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak dapat dilakukan secara optimal.

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.

Selama mengajar di kelas I, peneliti melihat para siswa sering mengalami kesulitan dalam belajar membaca. Hal ini dapat dilihat pada hasil prestasi belajar yang rendah. Oleh sebab itu, guru kelas I SD dituntut kreatifitasnya dalam upaya menerapkan metode pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca secara tepat. Kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca, yang diterapkan di sekolah belum terlihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 lebih dari 60% jumlah siswa.

Penggunaan metode permainan akan lebih efektif apabila didukung dengan adanya media sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan alat bantu sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu proses belajar seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2006), bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Media dapat menarik minat belajar dan konsentrasi anak untuk memahami pelajaran.

Dengan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan metode permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri Gunungdani Pengasih Kulon Progo? Bagaimana menggunakan metode permainan dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri Gunungdani Pengasih Kulon Progo? Berdasarkan alasan di atas penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Menggunakan Metode Permainan Media Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas I di SD Negeri Gunungdani Pengasih Kulon Progo.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gunungdani, yang beralamat di Ringinardi, Karang Sari, Pengasih, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Waktu yang digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran yaitu pada semester 2 tahun pelajaran 2020/2021. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

- a. Tahap pra siklus dilaksanakan pada selasa, 16 Maret 2021.

b. Siklus 1 dilaksanakan pada Selasa 23 Maret 2021 dan Kamis 25 Maret 2021.

c. Siklus 2 dilaksanakan pada Selasa 30 Maret 2021 dan Rabu 31 Maret 2021.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I berjumlah 8 siswa, yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Siklus I Pertemuan 1

1) Tahap Perencanaan

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan pada tahap perencanaan pertemuan 1 adalah: (1) menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) berdasarkan pembelajaran menggunakan metode permainan, (2) menyiapkan lembar observasi.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru menerapkan metode demonstrasi. Adapun langkah-langkah pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

a) Pendahuluan

Sebelum menerapkan metode permainan, guru melakukan hal-hal sebagai seperti: pengelolaan kelas (absensi) dan apersepsi (mengingatkan siswa mengenai materi yang pernah dipelajari pertemuan sebelumnya).

b) Kegiatan Inti

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menerapkan metode permainan adalah sebagai berikut: (1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar serta memotivasi siswa. (2) Guru menyajikan sekilas materi pelajaran, siswa diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting. (3) Guru mendemonstrasikan cara membaca melalui video. (4) Siswa diminta menirukan yang telah didemonstrasikan guru secara bergantian.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan materi.

3) Tahap Pengamatan

Peneliti dan observer mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari tindakan yang telah dilakukan, serta mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan yang sudah dibuat. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa.

4) Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi. Refleksi dilakukan untuk memaknai terhadap proses, masalah, dan segala kekurangan yang terjadi berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Pelaksanaan refleksi ini dilakukan untuk merumuskan perencanaan tindakan pada pertemuan berikutnya.

b. Siklus I Pertemuan 2

1) Tahap Perencanaan

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan pada tahap perencanaan siklus I adalah: (1) menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) berdasarkan pembelajaran menggunakan metode permainan, (2) menyiapkan lembar observasi.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru menerapkan metode permainan. Adapun langkah-langkah pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

- a) **Pendahuluan**

Sebelum menerapkan metode permainan, guru melakukan hal-hal sebagai seperti: Pengelolaan kelas (absensi) dan Apersepsi (mengingatkan siswa mengenai materi yang pernah dipelajari pertemuan sebelumnya).
- b) **Kegiatan Inti**

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menerapkan metode permainan adalah sebagai berikut: (a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar serta memotivasi siswa. (b) Guru menyajikan sekilas materi pelajaran, siswa diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting. (c) Guru mendemonstrasikan cara membaca melalui video. (d) Siswa diminta menirukan yang telah didemonstrasikan guru secara bergantian.
- c) **Penutup**

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan materi.
- 3) **Tahap Pengamatan**

Peneliti dan observer mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari tindakan yang telah dilakukan, serta mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan yang sudah dibuat. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa.
- 4) **Tahap Refleksi**

Tahap refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi. Refleksi dilakukan untuk memaknai terhadap proses, masalah, dan segala kekurangan yang terjadi berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Pelaksanaan refleksi ini dilakukan untuk merumuskan perencanaan tindakan pada pertemuan berikutnya.
- c. **Siklus II Pertemuan 1**
 - 1) **Tahap Perencanaan**

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan pada tahap perencanaan siklus I adalah: (1) menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) berdasarkan metode permainan, (2) menyiapkan lembar observasi.
 - 2) **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini, guru menerapkan pembelajaran metode permainan. Adapun langkah-langkah pada tahapan ini adalah sebagai berikut:
 - a) **Pendahuluan**

Sebelum menerapkan metode permainan, guru melakukan hal-hal sebagai seperti: Pengelolaan kelas (absensi) dan Apersepsi (mengingatkan siswa mengenai materi yang pernah dipelajari pertemuan sebelumnya).
 - b) **Kegiatan Inti**

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menerapkan metode permainan adalah sebagai berikut: (a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar serta memotivasi siswa. (b) Guru menyajikan sekilas materi pelajaran, siswa diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting. (c) Guru kembali melakukan demonstrasi cara membaca. (d) Siswa menirukan. (e) Siswa diberi bacaan yang berbeda-beda. (f) Siswa diminta mendemonstrasikan membaca. (g) Pelajaran diakhiri dengan evaluasi.
 - c) **Penutup**

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan materi.
 - 3) **Tahap Pengamatan**

Peneliti dan observer mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari

tindakan yang telah dilakukan, serta mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan yang sudah dibuat. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa.

4) Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi. Refleksi dilakukan untuk memaknai terhadap proses, masalah, dan segala kekurangan yang terjadi berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Pelaksanaan refleksi ini dilakukan untuk merumuskan perencanaan tindakan pada pertemuan berikutnya.

d. Siklus II Pertemuan 2

1) Tahap Perencanaan

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan pada tahap perencanaan siklus I adalah: (1) menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) berdasarkan metode permainan, (2) menyiapkan lembar observasi.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru menerapkan pembelajaran metode permainan. Adapun langkah-langkah pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

a) Pendahuluan

Sebelum menerapkan metode permainan, guru melakukan hal-hal sebagai seperti: Pengelolaan kelas (absensi) dan Apersepsi (mengingatnkan siswa mengenai materi yang pernah dipelajari pertemuan sebelumnya).

b) Kegiatan Inti

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menerapkan metode permainan adalah sebagai berikut: (a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar serta memotivasi siswa. (b) Guru menyajikan sekilas materi pelajaran, siswa diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting. (c) Guru kembali melakukan demonstrasi cara membaca. (d) Siswa menirukan. (e) Siswa diberi bacaan yang berbeda-beda. (f) Siswa diminta mendemonstrasikan membaca. (g) Pelajaran diakhiri dengan evaluasi.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan materi.

3) Tahap Pengamatan

Peneliti dan observer mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari tindakan yang telah dilakukan, serta mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan yang sudah dibuat. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa.

4) Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi. Refleksi dilakukan untuk memaknai terhadap proses, masalah, dan segala kekurangan yang terjadi berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Pelaksanaan refleksi ini dilakukan untuk merumuskan perencanaan tindakan pada pertemuan berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi siswa belajar, observasi pengelolaan kelas dan guru mengajar, observasi hasil belajar siswa. Data hasil penelitian menggunakan tabel sebagai alat bantu untuk memudahkan dalam memahami data. Kemudian data rata-rata observasi dari siklus I dan II selain tabel, juga menggunakan grafik.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar sebagai kesimpulan keberhasilan penelitian. Analisis di dapat dari hasil belajar siswa yang dilakukan melalui tes. Tes yang

digunakan untuk mengukur penelitian ini adalah tes hasil unjuk kerja siswa dalam mengerjakan LKS. Persentase ketuntasan belajar siswa memiliki kriteria keberhasilan sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Siswa Belajar

No	Kategori	Interval	Jumlah	Presentase (%)
1	Sangat Aktif	91-100		
2	Aktif	81-90		
3	Sedang	71-80		
4	Kurang Aktif	61-70		

Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa diperoleh dengan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = jumlah nilai

N = banyak siswa

Sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan minat siswa terhadap pembelajaran, meliputi perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran. Data diperoleh dengan cara observer mengumpulkan data dengan lembar pengamatan.

Indikator Ketercapaian minat dapat dilihat pada hasil pengamatan dari tiap siklus dengan kriteria:

Tabel 2. Indikator ketercapaian minat

No	Persentase	Kategori
1	> 80%	Sangat berminat
2	60-79%	Berminat
3	40-59%	Cukup berminat
4	20-39%	Kurang berminat
5	< 20%	Sangat kurang berminat

Indikator keberhasilan: (a) Peningkatan minat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca, minimal $\geq 80\%$ dari jumlah siswa. (b) Peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca, minimal $\geq 80\%$ siswa mendapatkan nilai 70.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri Gunungdani dengan menggunakan metode Permainan. Waktu penelitian pembelajaran dilaksanakan pada 2 tahap: a. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 Maret dan tanggal 25 Maret 2021. b. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 Maret dan tanggal 31 Maret 2021.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Gunungdani tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 8 siswa, 5 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki. Objek penelitian yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca.

3.1 Pra Siklus

Hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di semester satu masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena guru kelas cenderung menggunakan model pembelajaran ceramah di mana guru yang berperan aktif dalam pembelajaran, sedangkan siswa hanya perlu mengingat apa yang telah disampaikan oleh guru. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton, dan membosankan, padahal apabila pembelajaran bahasa Indonesia dibuat menyenangkan tentunya akan membuat siswa menjadi bersemangat dalam belajar dan akan membuat pengetahuan yang terserap akan lebih berkesan bagi siswa.

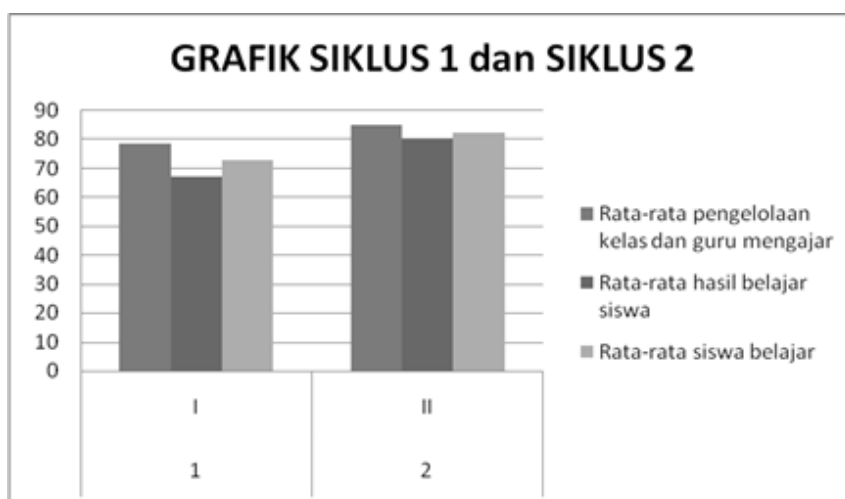
Sebagian besar siswa khususnya siswa kelas I SD Negeri Gunungdani mendapat nilai di bawah KKM (70) berdasarkan hasil observasi awal sebanyak 5 siswa dari 8 siswa. Untuk memperbaiki hasil belajar siswa peneliti mengambil langkah perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dengan memperbaiki model pembelajaran menggunakan Metode Permainan.

3.2 Hasil Penelitian

Hasil tindakan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan yaitu siklus 1 pertemuan ke-1 (satu) dilakukan pada tanggal 23 bulan Maret tahun 2021, pertemuan ke-2 (dua) dilakukan pada tanggal 25 bulan Maret tahun 2021. Siklus ke-II, juga dilakukan 2 (dua) pertemuan yaitu pertemuan ke-3 dilakukan pada tanggal 30 bulan Maret tahun 2021, sedangkan pertemuan terakhir (pertemuan ke-4) dilakukan pada tanggal 31 bulan Maret tahun 2021.

Tabel 3. Pembelajaran Siklus I dan II

No	Siklus	Rata-rata pengelolaan kelas dan guru mengajar	Rata-rata hasil belajar siswa	Rata-rata siswa belajar
1	I	78,5	67,18	72,84
2	II	85	80	82,5



Gambar 1. Grafik siklus 1 dan 2

Berdasarkan hasil rekapitulasi / perbandingan nilai pada siklus I dan II dapat dilihat peningkatan hasil observasi pengelolaan kelas dan guru mengajar, siswa belajar dan hasil belajar siswa yang cukup meningkat yaitu pada siklus I rata-rata pengelolaan kelas dan guru mengajar dari 78,5% menjadi 85%, hasil belajar siswa dari 67,18% menjadi 80% dan hasil siswa belajar dari 72,84% sampai 82,5%. Artinya dari kedua siklus mengalami peningkatan nilai dan telah membuktikan bahwa perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode

permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia Kelas I materi membaca di SD Negeri Gunungdani.

3.3 Pembahasan Hasil Tindakan

Siklus I

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 Maret 2021 dan hari Kamis tanggal 25 Maret 2021 mata pelajaran bahasa indonesia materi membaca. Pelaksanaan Perbaikan Pembelajaran siklus I dalam pengelolaan kelas dan guru mengajar seperti pada tabel 2.2 menunjukkan hasil yang cukup tetapi belum maksimal rata-rata baru mencapai 78,5%. Oleh karena itu perlu peningkatan dalam penjelasan materi secara sistematis, menarik kesimpulan harus melibatkan siswa dan percobaan dilakukan oleh semua siswa. Dari pengamatan keaktifan siswa saat proses pembelajaran oleh kolaborator diperoleh hasil rata-rata pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 baru 67,18% siswa yang aktif dalam pembelajaran, terutama saat bekerja dalam menyelesaikan tugas. Sedangkan, siswa lainnya kurang aktif, terlihat sibuk sendiri dan ramai dengan yang lain. Setelah dianalisis, peneliti menyadari bahwa percobaan secara kelompok kurang memotivasi sebagian siswa dalam pembelajaran, metode permainan yang digunakan dalam pembelajaran belum dapat maksimal dan belum menyeluruh dirasakan oleh setiap siswa.

Pelaksanaan siklus I dalam penelitian ini diperoleh hasil belajar siswa yaitu siswa yang memiliki nilai lebih dari 75 adalah dengan rata-rata 12,5%. Sedangkan sisanya masih dibawah KKM. Rincian siswa 12,5% cukup, 50% kurang, dan 25% sangat kurang. Pembelajaran siklus I dikatakan belum berhasil karena masih banyak siswa yang nilainya dibawah 70. Hal ini dimungkinkan karena alat dan respon siswa kurang tepat pada saat pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan refleksi sebagai acuan dan sumber informasi untuk melaksanakan tindakan pada siklus II dengan memfokuskan menggunakan alat yang lebih komunikatif dan melibatkan siswa lebih intensif dalam pembelajaran. Media kartu bergambar yang lebih menarik perhatian siswa.

Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 Maret 2021 dan Rabu 31 Maret 2021 mata pelajaran bahasa indonesia materi membaca. Perbaikan pembelajaran siklus II mengalami peningkatan karena hasil observasi pengelolaan kelas dan guru mengajar, siswa belajar dan hasil belajar siswa yang cukup signifikan yaitu pada siklus I rata-rata kinerja guru (pengelolaan kelas dan guru mengajar) dari 78,5% menjadi 85%, rata-rata keaktifan siswa belajar dari 72,84% menjadi 82,5% dan rata-rata hasil belajar siswa dari 67,18% sampai 80%. Prosentase nilai yang diperoleh sudah mencapai $\geq 80\%$ bisa dikatakan berhasil maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil. Artinya dari kedua siklus mengalami peningkatan nilai dan telah membuktikan bahwa perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas I tentang membaca di SD Negeri Gunungdani.

Keberhasilan tersebut terjadi karena siswa dapat secara aktif terlihat di hasil meningkat dengan metode permainan anak lebih aktif sejalan dengan pendapat Hamalik (2006) yang mengatakan bahwa keaktifan akan mempengaruhi hasil belajar. Mengikuti pembelajaran dengan senang tetapi bermakna siswa, sudah dengan benar sesuai prosedur, dan mau aktif bertanya tanpa takut dan malu. Siswa dapat melakukannya sendiri, mengalami, mengamati benda secara langsung. Siswa dapat dengan sendirinya menemukan dan memahami konsep-konsep bahasa indonesia dari pengalamannya melakukan demonstrasi walaupun dengan bimbingan guru. Materi pelajaran bisa siswa serap jika semua siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, siswa mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran Melalui metode permainan di kelas selain membuat anak terlibat langsung belajar, juga meningkatkan kualitas

hasil belajar dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca. Tentunya peran guru dalam melaksanakan prosedur demonstrasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan tersebut.

Metode permainan ini baik digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang suatu proses, membedakan sesuatu benda dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran bahasa Indonesia materi membaca. Jadi pembelajaran di kelas ada hubungannya dengan teori yang dikemukakan oleh ahli: Menurut Hamalik (1994:95) mengemukakan bahwa media gambar adalah “Segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor”. Menurut Arief S. Sadiman (2006:29) media gambar adalah “Media yang paling umum dipakai yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana saja”. Menurut Soelarko (1980:3) media gambar adalah “Merupakan penurunan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relatif terhadap lingkungan”. Menurut Rachmat, (1994) Gambar banyak digunakan guru sebagai media dalam proses belajar mengajar, sebab mudah diperoleh, tidak mahal dan efektif. Di dalam buku-buku, majalah, dan surat kabar, banyak gambar yang pada suatu saat dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru pada mata Bahasa Indonesia dapat diambil kesimpulan bahwa: Melalui penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca bagi siswa kelas I di SD Negeri Gunungdani. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kelas I SD Negeri Gunungdani dengan menggunakan metode permainan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 memperoleh hasil rata-rata 67,18%. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca di kelas I SD Negeri Gunungdani dengan menggunakan metode permainan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II memperoleh hasil rata-rata 75,93 %. Kemudian dengan menggunakan metode permainan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas I di SD Negeri Gunungdani Pengasih Kulon Progo.

Supaya kemampuan membaca berhasil sebaiknya guru menggunakan metode permainan media kartu bergambar. Agar kemampuan membaca tuntas/sesuai yang diharapkan maka perlu menggunakan metode permainan media kartu bergambar dalam pembelajaran membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman dkk. 2014. *Media Pendidikan; Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arief S. Sadiman dkk. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta. CV Rajawali.
- Basuki Wibowo dan Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- Fathur Rohman.2005. “*Pengembangan Pembelajaran Membaca*”. Makalah disampaikan dalam bimbingan Teknis Guru SMP/ MTs Mata Pelajaran Bahasa Indonesia se-Jawa Tengah, yang diselenggarakan oleh sub Dinas Pengembangan Tenaga Kependidikan dan Non-Kependidikan Seksi PTK-SMP.
- <https://www.google.com/search?q=gambar+harimau&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab>

- https://www.academia.edu/9568848/Upaya_Meningkatkan_Kemampuan_Membaca_Melalui_Media_Permainan_Kartu_Bergambar_Pada_Siswa_Kelas_1_Sd_Gmit-Taemaman_Penelitian_Tindakan_Kelas_Pada_Siswa_Kelas_I_Sd_Gmit-Taemaman_Kecamatan_Takari_Kabupaten_Kupang_Pokjar_Am_Abi_Oefeto
- <https://www.google.com/search?q=Arti+Kemampuan+Menurut+Chaplin&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab>
- <https://core.ac.uk/download/pdf/12352183.pdf>
- Martinis Yamin. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaun Persada Press.
- Ngalim Purwanto.1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Prof. Dr. Oemar Hamalik. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmad Hakim. “Konsep dan Implementasi”
- Saefudin, A. 2012. *Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kata dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD*. (UNS; tidak di terbitkan)
- St. Y. Slamet. 2008a. *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press.
- Sutikno, M.S. 2014. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistic
- Soelarko. 1980. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Suwaryono Wiryodijoyo. 1989. *Membaca, Strategi Pengantar dan Tekniknya*. Jakarta: Depdikbud.
- Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas I ISBN 978-602-282-890-7