



## Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Kartu Huruf di Metode SAS Pada Siswa Kelas II SD Negeri 06 Kepahiang pada Tahun Pelajaran 2022/2023



**Husin**

*SD Negeri 06 Kepahiang, Bengkulu, Indonesia*

Email: [husin@gmail.com](mailto:husin@gmail.com)

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the increase in reading fluency and student activity using the letter card teaching aids for grade 1 students of SD Negeri 06 Kepahiang, Kepahiang District, Kepahiang Regency semester 1 of the 2022/2023 Academic Year. The research conducted was collaborative classroom action research involving class III teachers at SD Negeri 06 Kepahiang, Kepahiang District, Kepahiang Regency. The research process is in the form of a cycle that is carried out in two cycles. Each 1 cycle consists of 3 meetings, each meeting each (2×30 minutes). The results of the study concluded that there was an increase in the ability of grade 2 students at SD Negeri 06 Kepahiang in completing written and reading assignments in Indonesian lessons by applying learning to play letter cards in the SAS method. This can be seen from the increase in the average value in the acquisition of student learning outcomes from beforehand, before action 50 to 70 in action 1 and 80 in action 2, so that the results of learning to write and read in Indonesian lessons increased from before action to action 2 increased by 30.*

**Keyword:** *Improving Reading Skills, Using Letter Cards, SAS Method*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kelancaran membaca dan keaktifan siswa menggunakan alat peraga kartu huruf siswa kelas 1 SD Negeri 06 Kepahiang, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang melibatkan guru kelas III SD Negeri 06 Kepahiang, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang. Proses penelitian berbentuk siklus yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap 1 siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, setiap pertemuan masing-masing (2×30 menit). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan para siswa kelas 2 di SD Negeri 06 Kepahiang dalam menyelesaikan pekerjaan soal tulis dan baca pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan pembelajaran bermain kartu huruf pada metode SAS. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata dalam perolehan hasil belajar siswa dari yang semula, sebelum tindakan 50 menjadi 70 pada tindakan 1 dan 80 pada tindakan 2, sehingga hasil belajar menulis dan membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia meningkat dari sebelum tindakan ke tindakan 2 meningkat sebesar 30.

**Kata Kunci:** Meningkatkan Keterampilan Membaca, Menggunakan Kartu Huruf, Metode SAS

### **Pendahuluan**

Kondisi yang dihadapi penulis di SD Negeri 06 Kepahiang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester 1 tahun pelajaran 20122/2023, menggambarkan bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah.

Dari 13orang siswa, hanya 9 orang siswa yang mendapatkan nilai > 6,5 sedangkan 4 siswa mendapat nilai < 6,5 dalam tes membaca.

**Tabel 1. Kumulasi Nilai Kelancaran Membaca Siswa kelas II SD Negeri 06 Kepahiang**

| N o | Kriteria     | Nilai | Jumlah Siswa | Prosentase |
|-----|--------------|-------|--------------|------------|
| 1   | Tuntas       | > 6,5 | 10           | 69,23%     |
| 2   | Belum tuntas | < 6,5 | 5            | 30,76%     |
|     |              |       |              |            |

Jumlah 30 tuntas = 100%

Melihat hasil membaca siswa yang kurang baik tersebut, peneliti mencoba mencari tau penyebabnya. Salah satunya dengan menyebarkan angket kepada siswa yang berisi pertanyaan tentang pembelajaran mereka di kelas. Tujuannya untuk mengetahui cara pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Data kumulasi hasil angket siswa**

| N o | Pernyataan                                     | Ya | Tidak | Jumlah Siswa |
|-----|--|----|-------|--------------|
| 1   | Guru selalu bersikap ramah kepada siswa        | 8  | 5     | 13           |
| 2   | Guru selalu menggunakan alat peraga bervariasi | 5  | 8     | 13           |
| 3   | Guru selalu memberikan contoh dalam membaca    | 10 | 3     | 13           |
| 4   | Guru menyampaikan materi dengan menarik        | 9  | 4     | 13           |
| 5   | Guru menyampaikan materi dengan jelas          | 8  | 5     | 13           |
| 6   | Guru memberikan                                | 12 | 1     | 13           |

|   |   |    |   |    |
|---|---|----|---|----|
|   | perhatian yang sama terhadap semua siswa            |    |   |    |
| 7 | Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk Bertanya | 13 | 0 | 13 |
| 8 | Metode mengajar yang digunakan guru bervariasi      | 7  | 6 | 13 |

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia ; 234, dikatakan bahwa kartu huruf adalah kertas yang tidak seberapa besar bertuliskan huruf, jika disusun dapat membentuk kata yang bermakna yang dapat membantu mengejar dalam membaca. Dalam penyampaian metode SAS kartu huruf masih sangat epaktif untuk digunakan.

Berdasarkan fakta dan pendapat ahli diatas, maka peneliti mencoba mengubah pelaksanaan pembelajaran terutama penggunaan alat peraga. Salah satunya yaitu dengan memperkenalkan kepada siswa berbagai macam alat permainan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Alat permainan yang digunakan peneliti adalah kartu huruf. Dengan penerapan metode permainan kartu huruf ini, diharapkan akan bisa membantu meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Hal-hal tersebut di atas yang menjadikan alasan mengapa penulis mencoba menerapkan penggunaan media permainan kartu huruf pada metode SAS untuk meningkatkan kelancaran membaca siswa kelas II semester 2 SD Negeri 06 Kepahiang tahun pelajaran 2022/2023.

**Hakikat Membaca**

Menurut Vacca (1991 : 172) membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam

kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Menurut Hairis dan Sipay (1980 : 8) hakikat membaca adalah sebagai suatu kegiatan yang memberikan respon makna secara tepat terhadap lambang verbal yang tercetak atau tertulis. Pemahaman atau makna dalam membaca lahir dari interaksi antara persepsi terhadap simbol grafis dan ketrampilan bahasa serta pengetahuan pembaca. Dalam interaksi ini, pembaca berusaha menciptakan kembali makna yang ingin disampaikan oleh penulis dan tulisannya. Dalam proses membaca itu pembaca mencoba mengkreasikan apa yang dimaksud oleh penulis

Gibson (1993 : 70-71) mendefinisikan membaca sebagai proses memperoleh makna dari cetakan. Kegiatan membaca bukan sekedar aktifitas yang bersifat reseptif saja melainkan menghendaki pembentuk aktif berfikir. Untuk memperoleh makna dari teks, pembaca harus menyertakan latar belakang “bidang” pengetahuannya, topik, dan pemahaman terhadap sistem bahasa itu sendiri. Tanpa hal-hal tersebut selembar teks tidak berarti apa-apa bagi pembaca. Sementara itu Wilson dan Peters (dalam Cleary, 1993 : 284) mengatakan bahwa membaca merupakan suatu proses menyusun makna melalui interaksi dinamis diantara pengetahuan pembaca yang telah ada, informasi yang telah dinyatakan oleh bahasa tulis, dan konteks situasi pembaca.

#### Membaca Lancar.

Membaca lancar biasa disebut membaca yeknik. Dalam membaca harus memperhatikan cara/teknik membaca yang meliputi: artikulasi, intonasi, tanda baca, kecepatan mata yang tinggi dan pandangan mata yang jauh (Arisandi).

#### Pola Bermain

Menurut Piaget dalam Elizabet B. Harlock (1995 :320) mengatakan bahwa pola bermain adalah suatu model atau bentuk

permainan yang digunakan oleh guru untuk memberikan bimbingan belajar pada siswa.

#### Alat Peraga ( Media Pembelajaran )

Pemanfaatan alat peraga akan menghindari verbalisme. Menurut Aristo Rahardi (2003) mengatakan bahwa alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata / konkrit. Sementara itu WJS Poerwodaminto (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1985 : 734) menyatakan bahwa alat adalah sesuatu barang yang dipakai untuk mencapai suatu yang dimaksud / syarat. Sedangkan peraga adalah alat untuk memperlihatkan pelajaran.

#### Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 06 Kepahiang, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, pada siswa kelas II Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa kelas II adalah 15 orang. Sebagian besar siswa merupakan anak dari keluarga sederhana. Berasal dari lingkungan pedesaan yang kurang peduli terhadap pendidikan anak. SD Negeri 06 Kepahiang juga berada di pedesaan yang ketersediaan fasilitas pembelajaran masih kurang memadai. Begitu juga motivasi belajar siswa juga rendah sehingga proses pembelajaran kurang efektif. Penelitian dilaksanakan pada bulan September - Oktober 2022. Disamping siswa kelas II, peneliti juga dibantu guru kelas III sebagai observer.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang melibatkan guru kelas III SD Negeri 06 Kepahiang, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang. Proses penelitian berbentuk siklus yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap 1 siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, setiap pertemuan masing-masing (2×30 menit).

#### Hasil Penelitian

Perencanaan Tindakan ;

Dalam perencanaan awal guru menyusun skenario pembelajaran dan membuat kartu soal dengan menggunakan kertas manila berukuran kecil yang digunakan untuk perlakuan terhadap siswa. Di samping itu disiapkan pula alat evaluasi untuk mengetahui keberhasilan siswa.

Dari daftar nilai hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. Tabel nilai test sebelum dilakukan tindakan :**

| No | Nilai tertinggi | Nilai terendah | Nilai rata-rata |
|----|-----------------|----------------|-----------------|
| 1  | 80              | 30             | 55              |

**2. Pelaksanaan Tindakan ;**

Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota 3 dan 4 orang. Kartu soal yang telah disiapkan tersebut kemudian disampaikan kepada siswa untuk ditulis soal berbentuk cerita. Soal yang telah tersusun dikocok kemudian dibagikan secara acak kepada siswa selanjutnya dikerjakan pada kelompok masing – masing.

Koreksi jawaban atas tugas kelompok dilakukan untuk mengetahui tingkat kemajuan dan sekaligus kekurangan para siswa. Dari hasil ini dapat diketahui tingkat kemampuan para siswa dalam membaca.

Berdasarkan hasil pekerjaan para siswa, lalu diadakan pembahasan soal secara bersama. Dimaksudkan agar para siswa benar – benar dapat memahami batas-batas kemampuan membaca masing-masing siswa.

Selanjutnya dilakukan tes uji coba untuk mengetahui perkembangan kemampuan para siswa dalam menulis dan membaca.

**Hasil Pengamatan**

Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan pertama diketahui ada kenaikan nilai rata-rata Bahasa Indonesia sebesar 70 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan 1, dan pencapaian nilai tertinggi mengalami

kenaikan sebesar 10 sebagaimana tertera pada tabel berikut :

**Tabel 4. Tabel nilai test setelah dilakukan tindakan pertama :**

| No |                    | Nilai tertinggi | Nilai terendah | Nilai rata-rata |
|----|--------------------|-----------------|----------------|-----------------|
| 1  | Sebelum Tindakan   | 80              | 30             | 50              |
| 2  | Setelah Tindakan 1 | 90              | 50             | 70              |

**Refleksi**

Dari hasil pengamatan selama kegiatan siklus I, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu huruf terdapat adanya keberhasilan dan kelemahan. Keberhasilan itu antara lain :

- a. Terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis dan membaca yang berdampak pada peningkatan nilai rata – rata meskipun hanya sebesar 15.
- b. Adanya suasana kegiatan belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat menambah gairah peserta didik dalam belajar.
- c. Adanya komunikasi yang positif sehingga mempermudah dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik

Sedangkan kelemahan – kelemahan pada siklus I antara lain :

- a. Jumlah anggota kelompok tidak seimbang atau homogen ( 3 s.d. 4 siswa) sehingga ada beberapa peserta yang kurang mendapat kesempatan dalam menyampaikan gagasan.
- b. Desain dan bahan kartu huruf yang kurang menarik.
- c. Ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menemukan huruf yang ditunjukkan.

**A. Deskripsi Hasil Siklus II**

**1. Perencanaan Tindakan**

Untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan dan mempertahankan serta meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada siklus II dilakukan langkah –

langkah diantaranya membagi peserta didik menjadi heterogen dengan anggota 3 dan 4 orang tiap kelompok.

Guru lebih aktif memberikan motivasi pada peserta didik agar lebih percaya diri dalam merumuskan soal maupun dalam menyelesaikan soal. Agar menarik maka desain kartu soal masih dibuat dengan komputer dan di print sehingga nampak lebih baik dan bahan yang digunakan yaitu menggunakan kertas A4 yang diketik dan diberi bingkai pada kertas.

**Pelaksanaan Tindakan**

Peserta didik dibentuk menjadi 4 kelompok dengan anggota tiap kelompok 3 dan 4 orang. Setiap kelompok mendapat kartu soal dan merumuskan soal - soal cerita secara bersama dengan bimbingan guru, kemudian kartu soal ditukar dengan kelompok lain untuk dilakukan pembahasan oleh kelompok. Soal selain dibuat oleh kelompok, juga dirumuskan oleh guru dikandung maksud agar soal lebih berbobot.

Selanjutnya diadakan koreksi atas jawaban peserta didik dan pembahasan soal – soal tersebut secara klasikal. Tes uji coba kembali dilakukan dan diikuti oleh semua siswa kelas 2 pada SD Negeri 06 Kepahiang.

**Hasil Pengamatan**

Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan kedua diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika sebesar 14,3 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan, sebagaimana tertera pada tabel berikut :

**Tabel 5. Tabel perbandingan nilai test setelah dilakukan tindakan 1 dan tindakan 2 :**

| No |                    | Nilai tertinggi | Nilai terendah | Nilai rata-rata |
|----|--------------------|-----------------|----------------|-----------------|
| 1  | Tindakan 1         | 90              | 50             | 70              |
| 2  | Sesudah Tindakan 2 | 90              | 70             | 80              |

**Refleksi**

Dari hasil pengamatan pada siklus II, dapat direfleksikan sebagai berikut:

- a. Terjadi peningkatan nilai rata – rata mata pelajaran Bahasa Indonesia yang cukup signifikan.
- b. Peserta didik lebih aktif dan bergairah dalam belajar karena bersaing dalam kelompok diskusi.
- c. Anggota kelompok cukup terdiri atas 3 s.d. 4 peserta didik
- d. Peserta didik memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat.
- e. Pemahaman peserta didik terhadap soal cerita dapat meningkat sehingga lebih percaya diri.

**Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus**

Salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan metode pembelajaran, ketidak tepatan dalam pemilihan metode bisa berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Agar peserta didik lebih terdorong dalam belajar, maka skenario pembelajaran harus dibuat sedemikian hingga mampu membangkitkan rangsangan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi para siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia khususnya kemampuan dalam menyelesaikan soal baca dan tulis adalah dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Melalui kegiatan ini para siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri untuk memecahkan permasalahan.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan para siswa kelas 2 di SD Negeri 06 Kepahiang dalam menyelesaikan pekerjaan soal tulis dan baca pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan pembelajaran bermain kartu huruf pada metode SAS. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata dalam

perolehan hasil belajar siswa dari yang semula, sebelum tindakan 50 menjadi 70 pada tindakan 1 dan 80 pada tindakan 2, sehingga hasil belajar menulis dan membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia meningkat dari sebelum tindakan ke tindakan 2 meningkat sebesar 30.

### Saran

Berdasarkan data yang diperoleh yang berkaitan dengan prestasi para siswa, maka saran yang dapat peneliti berikan di antaranya adalah :

1. Guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
2. Sangat perlu adanya perhatian dan motivasi bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar.
3. Metode bermain kartu huruf dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan tidak menutup kemungkinan pada mata pelajaran yang lain.

### Daftar Pustaka

- Bloom, Benjamin. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bower. 1981. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Dienes. 1992. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Malik Thachir, S.K, dkk. 2007. *Bahasa Kita Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas II Semester 2*. Jakarta: Esis.
- Sardiman. 2001. *Ketrampilan Membaca Permulaan Melalui Kartu Huruf di Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru. Suciati, dkk. 2005. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sunaryo, PVM. 2007. *Bimbingan Penyusunan Laporan Pemantapan Kemampuan Profesional*. -Semarang: Universitas Terbuka.
- Surakhmad, Wi narno. 1990. *Pengantar Interaksi Men gajar B elaj ar Dasar dan*

- Teknik Metodologi Pen gajaran*. Bandung: Tarsito.
- Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Bina Karya Guru. 2004. *Bina Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas II*. Jakarta: Erlangga.
- Wardani, I.G.A.K. dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka. Winkel. 2004.