

PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA TIKAR ABJAD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA PADA KELAS II SD NEGERI LAMKUNYET ACEH BESAR

¹Nur Malah , ²Intan Safiah , ³Hasniyati ,
¹²³PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala
Email: nurmalahmala483@gmail.com

Abstract

Elementary school students' early reading ability is the underlying ability for advanced reading ability. Alphabet mat media is one of the media that can help students in learning process activities in improving early reading ability. There are three objectives of this study: 1) To determine the teacher's activities in improving students' early reading ability using the play method assisted by alphabet mat media in class II of SD Negeri Lamkunyhet. 2) To determine the student's activities in improving early reading ability using the play method assisted by alphabet mat media in class II of SD Negeri Lamkunyhet. 3) To determine the increase in students' early reading ability using the play method assisted by alphabet mat media in class II of SD Negeri Lamkunyhet. The approach in this study is to use a qualitative approach with the type of PTK research. The research subjects consisted of 24 students and one class teacher. Data collection techniques are observation and performance tests. The results of the study indicate that the application of the play method assisted by alphabet mat media in improving students' early reading ability is very good. Teachers in class II of SD Negeri Lamkunyhet Aceh Besar are considered to have very good teaching skills, the study was conducted in two cycles, cycle I with an average of 3.18 with good criteria, cycle II obtained an average value of 3.76 with very good criteria. Students also showed a level of student activity using the Alphabet Mat Media, there was an increase in cycle I obtaining an average value of 60% with sufficient criteria, cycle II obtained an average value of 90% with very good criteria. The results of the performance test showed that the application of the play method assisted by the alphabet mat media can improve student learning outcomes, with an average value of the results of the cycle I test of 80.5 with classical provisions of 79.16%, in cycle II the average value was 90.20 with classical provisions of 91.66% after using the mat media. It can be concluded that the alphabet mat media is effective in improving the initial reading skills of students in class II of SD Negeri Lamkunyhet Aceh Besar.

Abstrak

Kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar merupakan kemampuan yang mendasari untuk kemampuan membaca lanjutan. Media tikar abjad adalah salah satu media yang dapat membantu siswa dalam kegiatan proses belajar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Terdapat tiga tujuan dari penelitian ini : 1) Untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa menggunakan metode bermain berbantuan media tikar abjad pada kelas II SD Negeri Lamkunyhet. 2) Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan metode bermain berbantuan media tikar abjad pada kelas II SD Negeri Lamkunyhet. 3) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa menggunakan metode bermain berbantuan media tikar abjad pada kelas II SD Negeri Lamkunyhet. Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian PTK. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa dan satu guru kelas. Teknik pengumpulan data

Article History

Submitted: 24 Desember 2024

Accepted: 29 Desember 2024

Published: 30 Desember 2024

Key Words

Beginning Reading Ability, Play Method, Alphabet Mat Media.

Sejarah Artikel

Submitted: 24 Desember 2024

Accepted: 29 Desember 2024

Published: 30 Desember 2024

Kata Kunci

Kemampuan Membaca Permulaan, Metode bermain, Media Tikar Abjad

yaitu observasi dan tes unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sangat baik. Guru di kelas II SD Negeri Lamkunyut Aceh Besar dinilai memiliki kemampuan mengajar sangat baik, penelitian dilakukan II siklus, siklus I dengan rata-rata 3,18 dengan kriteria baik, siklus II memperoleh nilai rata-rata 3,76 dengan kriteria sangat baik. Siswa juga menunjukkan tingkat aktivitas siswa dengan menggunakan Media Tikar Abjad terlihat adanya peningkatan pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 60% dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh nilai rata-rata 90% dengan kriteria sangat baik. Hasil tes unjuk kerja menunjukkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata hasil tes siklus I sebesar 80,5 dengan ketentuan klasikal 79,16%, pada siklus II nilai rata-rata sebesar 90,20 dengan ketentuan klasikal 91,66% setelah menggunakan media tikar. Dapat disimpulkan bahwa media tikar abjad efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri Lamkunyut Aceh Besar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat memperoleh suatu pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan agar mampu bersaing di zaman yang semakin modern seperti saat ini. Menurut (Rahman et al., 2022), pendidikan merupakan secara standar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain.

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Burhan Nurgiyantoro (dalam Ramdhani et al., 2021) membaca merupakan aktivitas mental memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui sarana tulisan. Kegiatan membaca juga merupakan penyampaian informasi melalui sarana tulis untuk berbagai keperluan dan merupakan suatu hal yang tidak dapat ditinggalkan. Berbagai informasi seperti berita, cerita, dan ilmu pengetahuan yang terdapat di surat kabar, majalah, dan buku pelajaran. Dengan demikian aktivitas membaca di Sekolah Dasar sangat penting dan merupakan sebuah patokan awal bagi peserta didik yaitu membaca permulaan.

Membaca permulaan adalah langkah pertama belajar huruf dan bunyi setiap huruf, sehingga siswa dapat merangkainya menjadi suku kata dan kata, dalam mengajar siswa harus diminta untuk memahami konsep, bukan sekedar melafalkannya (Munthe, 2018). Jadi membaca permulaan tahap pertama siswa mengenal bentuk huruf abjad agar dapat membaca lebih lancar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan oleh peneliti di SD Negeri Lamkunyut tahun 2024, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam membaca masih rendah dari jumlah 24 siswa di kelas II terdapat siswa yang tidak bisa membaca sebanyak 19 orang. Peneliti menemukan permasalahan pada pembelajaran membaca, seperti banyak siswa yang tidak mengenal huruf, siswa yang masih terbata-bata dalam membaca, serta masih banyak siswa merasa kesulitan dalam membentuk pola huruf yang benar atau huruf yang dibentuk tidak sempurna dan tidak jelas sehingga menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan membaca huruf yang memiliki pola yang hampir sama.

Adapun salah satu contoh huruf yang membuat siswa kesulitan untuk membedakannya yaitu, huruf “M” dengan huruf “N” huruf “B” dengan huruf “D” sehingga menyebabkan siswa mendapatkan nilai kurang maksimal di bawah nilai KKM. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas hanya berpusat kepada guru. Hal ini karena guru jarang menggunakan media dalam mengajar dan cenderung melakukan metode belajar ceramah sehingga siswa tidak ada minat dalam membaca karena jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan menerapkan media pembelajaran tikar abjad. Menurut (Sabrina dan Damri,2023) media tikar abjad ialah terdapat huruf abjad, gambar, dan kata hewan, media tikar abjad digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Media tikar abjad terbuat dari spanduk terdapat didalamnya huruf-huruf abjad, gambar hewan serta nama hewan, siswa bermain secara individu melompati tikar abjad sesuai dengan arahan guru, misalnya “Lompatlah pada huruf K dan sebutkan nama hewan apa yang terdapat di media tikar abjad”. Hasil dari penelitian terdahulu oleh (Sabrina dan Damri, 2023) peneliti menggunakan media tikar abjad terdapat di tikar abjad berupa huruf abjad, dimana peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media tikar abjad dalam membaca permulaan memberikan peningkatan terhadap siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan,dan hasil pembelajaran meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh (Latifatu et al. 2015) diterapkan media tikar abjad pada usia anak 4-5 tahun untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, peneliti ini menggunakan beberapa media seperti media tikar abjad, kartu huruf, kartu gambar, dan kartu kata.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti menggunakan metode bermain berbantuan media yang terbuat dari sepanduk sebuah media tikar abjad dengan bermain loncat abjad, yang terdapat di media tersebut seperti lambang-lambang huruf abjad, kartu huruf, gambar serta nama hewan di setiap huruf abjad, sehingga peserta didik akan bermain dan melompati huruf-huruf tersebut dan menyebutkan bunyi-bunyi serta menyebutkan nama hewan yang ada di tikar abjad. Dengan adanya penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, menarik sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.

Penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad didasarkan oleh (Supami, 2022) menyatakan bahwa metode bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam pemahaman konsep untuk materi ajar baik didalam maupun diluar kelas. Adapun kelebihan dari metode bermain adalah melatih keberanian, menarik perhatian, serta mampu menyusun pola pikir siswa sehingga peserta didik menjadi lebih efektif dan antusias dalam belajar.

Penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad merupakan permainan yang memerlukan alat bantu. Alat yang digunakan mungkin berbeda beda dapat menggunakan tikar abjad, atau kartu huruf yang mudah dikenali oleh siswa. Di mana teori ini menekankan pembelajaran aktif yang melibatkan partisipasi peserta didik. Salah satu cara melibatkan peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Aulya et al (2021), media pembelajaran merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami teori secara mendalam melalui pengalaman belajar, permainan digunakan sebagai alat untuk mengembangkan pembelajaran melalui bermain, sarana pembelajaran mempunyai keunggulan menyenangkan untuk di mainkan dapat menjadikan partisipasi siswa aktif selama pembelajaran agar dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif siswa, karena dengan pembelajaran menggunakan media, siswa akan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus menjadi panduan untuk memilih media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, siswa mengalami kesulitan pada saat membaca permulaan, khususnya ketidakmampuan mengenal bentuk huruf sehingga menyulitkan siswa dalam belajar dan membaca dengan baik dan benar (Sabrina dan Damri,2023). Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mencari solusi terkait kesulitan membaca permulaan siswa dengan menggunakan penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Sugiyono (2021), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretif, digunakan untuk meliputi pada kondisi objek yang alamiah. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Classroom Aktion Research), Menurut Rustiyarso (2020), PTK merupakan jenis penelitian dilaksanakan guru dalam bentuk tindakan tertentu untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa, tindakan yang dilakukan guru bukanlah tindakan seperti mengerjakan pekerjaan rumah (PR), lembar kerja peserta didik (LKPD), atau tugas menghafal materi, rumus, tindakan yang dilakukan adalah kegiatan yang sengaja disusun oleh guru untuk dilaksanakan siswa dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Penelitian dilakukan di SD Negeri Lamkunyut yang teletak di Jl. Mata ie Pekan Bilui, Desa Lamkunyut, Kec. Darul Kamal, Kab. Kota Aceh Besar, Prov. Aceh. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Lamkunyut Aceh Besar berjumlah 24 orang, terdiri dari 9 siswa perempuan dan 15 siswa laki laki dan guru kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru, lembar observasi siswa dan tes unjuk kerja. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes unjuk kerja. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan pada guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi, dan . tes unjuk kerja ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap membaca permulaan yang telah dipelajari dengan menggunakan media tikar abjad. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis observasi aktivitas guru, analisis observasi aktivitas siswa, dan analisis hasil tes unjuk kerja

Hasil dan Pembahasan

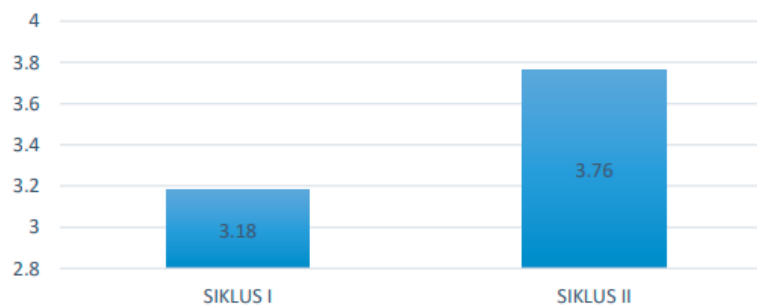
Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap guru kelas II SD Negeri Lamkunyut didapatkan data sebagai berikut :

Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II yang diamati oleh penulis sebagai pengamat. pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang merupakan panduan yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru, pada lembar aktivitas guru terdapat tujuh kriteria yang diamati yaitu kegiatan awal, penggunaan materi, sistematika penyajian, penanaman konsep, penggunaan konsep, Performance, kegiatan akhir yang keseluruhan terdapat 33 dan 26 aktivitas yang diamati, berikut merupakan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat selama dua siklus.

Pada siklus I guru memperoleh nilai rata-rata 3,18 dengan kriteria baik, pada siklus II mengalami peningkatan nilai, guru memperoleh nilai rata-rata 3,76 dengan kriteria sangat baik. Agar lebih jelasnya berikut gambaran aktivitas guru pada siklus I dan siklus II.

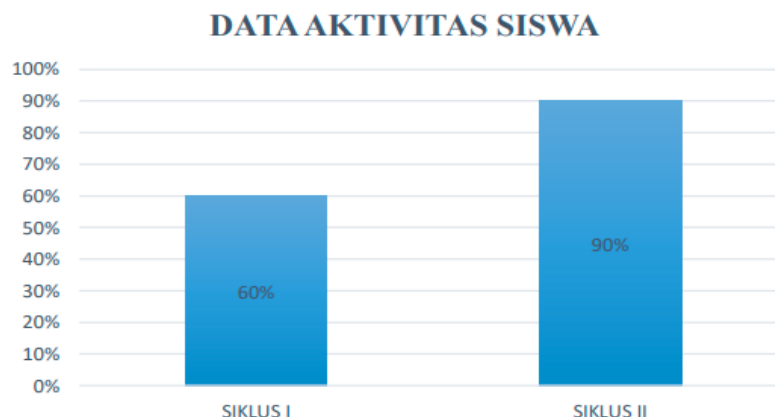
DATA AKTIVITAS GURU



Gambar 1. Data Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 60% dengan kriteria cukup secara keseluruhan. Siswa yang memperoleh kriteria sangat baik sebanyak 3 siswa, siswa yang memperoleh cukup sebanyak 2, siswa yang memperoleh baik sebanyak 19 siswa.

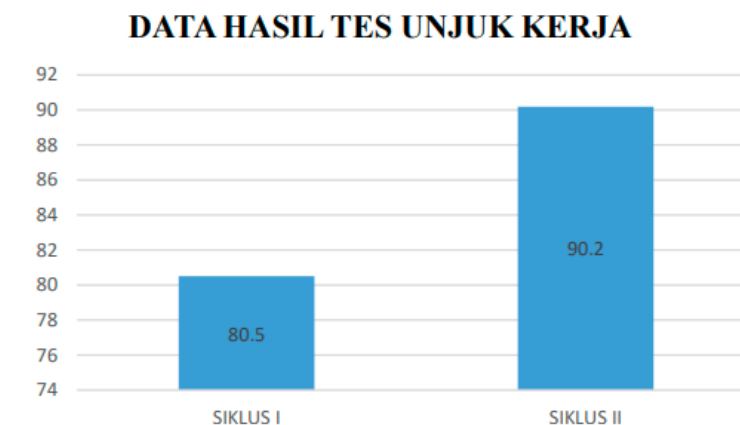
Pada siklus II hasil observasi aktivitas siswa meningkat dari siklus sebelumnya dengan keseluruhan nilai rata-rata 90% tergolong kriteria sangat baik. Siswa yang memperoleh kriteria baik sebanyak 21 siswa dan kriteria sangat baik memperoleh sebanyak 24. Pencapaian skor aktivitas siswa mengalami peningkatan sehingga pada siklus II siswa memperoleh kriteria baik dan sangat baik. Agar lebih jelasnya berikut gambaran hasil aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Data Aktivitas Siswa

Hasil belajar yang diperoleh setiap siswa setelah menjawab soal tes yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, LKPD berupa tes unjuk kerja dan menyusun huruf sesuai gambar dan sesuai LKPD soal tes unjuk kerja. Dilihat dari data persentase hasil tes unjuk kerja terjadi peningkatan, pada siklus I terdapat 19 siswa dengan hasil tes tuntas, dan 5 siswa dengan hasil tes tidak tuntas dengan ketuntasan belajar 79,16% setelah kegiatan proses pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan pada hasil tes siswa, terdapat 22 siswa dengan hasil tes tuntas dan 2 siswa dengan hasil tes tidak tuntas dengan ketuntasan belajar 91,66% pada siklus II hasil tes unjuk kerja siswa sudah mencapai ketuntasan belajar.

Agar lebih jelasnya peningkatan hasil tes unjuk kerja siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3 Data Hasil Tes Unjuk Kerja

Pembahasan

Dari hasil aktivitas guru selama dua siklus pada siklus I belum semua aspek menunjukkan kategori sangat baik, aspek tersebut yaitu penggunaan bahasa yang sulit dipahami siswa, hal ini mungkin menjadi salah satu penyebabnya. kemudian pada saat menggunakan media guru kurang dalam mengkondisikan siswa.

Pada siklus II guru mulai memperbaiki aspek penjelasan pada materi, guru menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa dan dapat menerima penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Di samping itu pula kondisi kelas mulai kondusif dalam pembelajaran dikarenakan guru mengamankan kelas dengan memberikan ice breaking kepada siswa setiap melakukan loncat abjad menggunakan media, dan siswa lebih siap untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terbukti saat guru menguji apresiasi siswa dan partisipasi siswa mulai meningkat. Selain itu pada siklus ini guru memfokuskan keaktifan siswa dalam kerja kelompok hal ini terlihat saat siswa akan mempresentasikan tugas kelompok yang telah diberikan oleh guru. Siswa semakin kompak serta antusias dalam mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.

Dengan guru menggunakan media tika abjad dan kartu huruf dapat memudahkan dalam membaca sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Menurut Erjati (dalam Fatimah, 2022) Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Dengan demikian motivasi seseorang timbul dikarenakan adanya kebutuhan dan upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut itulah yang menimbulkan motivasi dalam dirinya. Menurut Suryabrata (dalam Fatimah, 2022) menjelaskan belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Jadi motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi, dalam belajar motivasi sangat diperlukan karena belajar tanpa adanya motivasi alangkah sangat sulit untuk berhasil, sehingga adanya motivasi belajar siswa dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Kolaborasi dalam belajar dapat memudahkan siswa untuk memecahkan masalah, dengan kerja sama antar siswa dapat melatih dalam memberi tanggapan dan pendapat Menurut Ruhiman (dalam Haimima, 2022) kolaborasi adalah keterampilan dalam interaksi sosial yang melibatkan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan membantu dan memahami tanggung jawab satu sama lain. Jadi, dapat disimpulkan kemampuan kolaborasi adalah kemampuan siswa dalam berpartisipasi dengan anggota kelompok menyelesaikan tugasnya untuk mencapai tujuan bersama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Sari (2023) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima Pengalaman belajarnya, hasil belajar merupakan suatu indikator yang dipakai untuk mengukur keberhasilan siswa dalam suatu proses pembelajaran. hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang disebut dengan proses belajar. Sehingga apabila guru tidak menggunakan media berupa tika abjad dan menggunakan kartu huruf maka siswa sulit untuk mengenal dan membaca huruf abjad, awalan huruf, membaca perhuruf, menyusun huruf, menyebutkan nama hewan serta membaca satu suku kata, dua suku kata menjadi kata sehingga siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa menurun.

Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam penerapan metode bermain berbantuan media tika abjad pada siklus I termasuk kategori baik, sedangkan siklus II termasuk

kategori sangat baik. Aktivitas guru dalam melaksanakan penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad pada kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terlaksanakan sesuai dengan rencana yang disusun pada MODUL ajar.

Berdasarkan hasil aktivitas siswa selama pembelajaran pada siklus I mencapai skor 60% dengan kriteria cukup. Pada siklus II memperoleh skor 90% dengan kriteria sangat baik. Adapun hal yang harus diperbaiki adalah bermain dalam menggunakan media pembelajaran siswa lebih berani, cepat, dan teratur, menyelesaikan masalah, mengajukan pertanyaan, diskusi antar siswa, diskusi siswa dengan guru, menyampaikan pendapat/ide dan membuat kesimpulan.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media tikar abjad yaitu media konkrit untuk pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca permulaan guna memperlancar interaksi guru dan siswa dengan tujuan untuk membantu siswa belajar secara optimal, sehingga tercapainya hasil yang diharapkan pada proses pembelajaran. Menurut (Setyawati et al,2022) media pembelajaran adalah dapat memberikan kesempatan langsung pada siswa dalam mengikuti pembelajaran, dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa mengembangkan atau menemukan sendiri pengetahuannya. Dalam menggunakan media pembelajaran siswa dapat menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat Sabaruddin (2019), untuk meningkatkan kegiatan siswa dalam menyelesaikan masalah yaitu guru memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa dengan memberikan pertanyaan terkait pembelajaran dalam membaca permulaan untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah. Selanjutnya guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut dan guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai untuk mendapat penjelasan dan pemecahan masalah.

Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan menurut Cahyani (dalam Azriza, 2023), pada saat melakukan proses pembelajaran, seorang guru hendaknya berusaha membantu situasi pembelajaran di sekolah dalam situasi Tanyajawab, situasi dapat memacu siswa waktu untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya mengundang siswa untuk bertanya dengan demikian interaksi dalam kelas menjadi efektif.

Dalam meningkatkan aktivitas diskusi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru dilaksanakan dengan cara mendorong siswa untuk saling bekerja sama karena dengan bekerja sama tugas akan lebih cepat selesai. Guru memotivasi siswa untuk saling berbagi dan saling mengajarkan kepada semua anggota kelompok agar dapat memahami materi yang didiskusikan. Menurut Erni (dalam Azriza, 2023), diskusi merupakan suatu cara menyampaikan materi pembelajaran dengan cara memberikan pendapat antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa.

Meningkatkan aktivitas siswa dalam menyampaikan pendapat/ide dengan cara melaksanakan diskusi kelompok karena siswa dapat memberikan tanggapan terhadap pendapat temannya yang lain. Pelaksanaan diskusi kelompok dapat meningkatkan kemampuan siswa

untuk mengemukakan pendapatnya dan memberi tanggapan terhadap temannya yang lain, sehingga secara tidak langsung kemampuan mengemukakan pendapat siswa juga terbentuk Menurut Siregar (dalam Azriza, 2023). Pada saat melaksanakan pembelajaran siswa memberikan kesimpulan pada setiap topik yang sudah di pelajari.

Menurut Fisa (dalam Azriza, 2023), kesimpulan atau generalization merupakan tahapan yang penting, karena melalui tahapan ini siswa akan dapat mengambil intisari dari proses pembelajaran yang telah siswa pelajari. Maka pada siklus selanjutnya guru melakukan tanya jawab dan membuat kesimpulan bersama-sama siswa.

Pada siklus II siswa sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad, siswa sangat aktif dan memperhatikan guru. Berdasarkan hasil analisis data terlihat adanya peningkatan pada aktivitas siswa dengan penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad. Meningkatnya aktivitas guru berpengaruh terhadap aktivitas siswa, sehingga menunjukkan pembelajaran bermakna bagi siswa. Salah satu pembelajaran bermakna adalah dengan melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam mengembangkan daya imajinasi untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad yang melibatkan siswa dalam proses belajar untuk menemukan pembelajaran yang bermakna. Kemampuan siswa diuji dari sesudah melaksanakan pembelajaran berlangsung yaitu diberikan tes unjuk kerja disetiap siklus. Berdasarkan data dan hasil analisis yang diperoleh soal postest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata rata postest adalah 90,20%, dan ketuntasan siswa belajar mencapai 91,66%. Sesuai dengan teori belajar tuntas maka siswa dilihat tuntas dalam belajar jika siswa mampu menyelesaikan dan menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 75 dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dapat dilihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan/mencapai sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

Jadi, berdasarkan penjelasan tersebut maka penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan sudah dikatakan berhasil, karena secara keseluruhan dari jumlah siswa sudah mampu menyelesaikan tes unjuk kerja, mencapai indikator, dan tujuan pembelajaran. Walaupun penulis sudah mengatakan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun dalam penerapan media ini juga mempunyai keterbatasan waktu dalam penelitian seperti membutuhkan waktu yang lama, terjadi suasana kelas yang kurang aman disaat siswa menentukan dan menemukan informasi sesama teman. Sementara kelebihanannya dalam menerapkan media tikar abjad berupa pembelajaran lebih kreatif, bermakna serta mampu dalam membaca permulaan dari mengenal huruf, awalan huruf, perhuruf, membaca huruf vocal, konsonan, membaca nama hewan yang terdapat di media tikar abjad, dan menyusun huruf berbentuk kata hewan serta mampu membaca satu suku kata, dua suku kata sehingga membentuk kata. Dan melatih siswa untuk menerima penjelasan teman, saling menghargai dan bekerja sama menuntaskan materi yang dipelajari.

Disamping itu, untuk keberhasilan penelitian dengan penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad ini tidak terlepas dari kegiatan kegiatan yang ada pada setiap siklusnya. Dalam melakukan penelitian peneliti merasa perlu melakukan perbaikan pada siklus pertama atau kegiatan mengulang pada siklus ke dua, dimana masih terdapat beberapa kekurangan baik itu dari kemampuan siswa menguasai materi atau cara guru dalam mengelola pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tindakan pada siklus I dan II penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad berhasil diterapkan di kelas II SD Negeri Lamkuyet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil tes siklus I dan II

Setelah dilaksanakan tindakan dengan menerapkan metode bermain berbantuan media tikar abjad, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. siswa juga lebih aktif dan berperan dalam kegiatan menggunakan media tikar abjad. Oleh karena itu, penelitian ini juga berguna untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melangsungkan pembelajaran yang efektif dan menarik. penerapan metode bermain berbantuan media tikar abjad dapat meningkatkan kualitas proses pemahaman bahan bacaan pada siswa kelas II SD Negeri Lamkuyet.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan aktivitas guru dengan menggunakan media tikar abjad terlihat adanya peningkatan. Peningkatan dapat dilihat pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 3,18 dengan kriteria baik, siklus II memperoleh nilai rata-rata 3,76 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa dengan menggunakan media tikar abjad terlihat adanya peningkatan. Peningkatan dapat dilihat pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 60 dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh nilai rata-rata 90 dengan kriteria sangat baik. Pembelajaran membaca permulaan menggunakan media tikar abjad dapat meningkat hasil tes unjuk kerja siswa kelas II SD Negeri Lamkuyet. Hasil tes belajar siswa ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil tes siklus I sebesar 80,5 dengan ketentuan klasikal 79,16%, pada siklus II sebesar 90,20 dengan ketentuan klasikal 91,66% setelah menggunakan media tikar abjad peningkatan ini telah mencapai indikator keberhasilan (tuntas).

Referensi

- Azrima Sri Moulisa. (2023). *Penerapan model cooperative integrated reading and composition (CIRC) pada tema 5 untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD Negeri Lamjampok Kabupaten Aceh Besar* [Skripsi, Universitas Syiah Kuala].
- Aulya R, Zulyusri Z, & Rahmawati R. (2021). "Media pembelajaran berbentuk kartu dengan metode permainan UNO pada materi protista." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5 (3), 421.
- Fatimah Nur Aini. (2022). *Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas VII SMP Negeri 1 DentenTeladas Kabupaten Tulang Bawang*. [Skripsi. IAIN METRO].

- Haimima Deana Indah. (2022). *Analisis kemampuan kolaborasi siswa dalam belajar (studi deskriptif di kelas tinggi MIN 1 Kota Mataram) Tahun Pelajaran 2022/2023*. [Skripsi. Universitas Islam Negeri Mataram].
- Munthe, Ashiong P. (2018). “Manfaat serta kendala menerapkan flash card pada pelajaran membaca.” *Jurnal Dinamika pendidikan*. Vol. 11 No.3,214
- Rahman Abd BP, Munandar Asri Sabhayati, Fitriani Andi, Karlina Yuyun, & Yumriani. (2022). “Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsurunsur pendidikan”. *Journal unismuh* Vol. 2. No. 1
- Ramdhani Tanty Anissa, Kosmajadi E, & Susilo Sigit Vebrianto Susilo. (2021). “Peran media BIG BOOK dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan di Sekolah Dasar.PGSD FKIP UNMA. no 103.
- Rustiyarso. (2020). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Noktah. Sabrina, Damri. (2023). “Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui loncat abjad bagi anak kesulitan Belajar Kelas II di SD Negeri 31 pasir Kandang. Padang.” *Jurnal Pendidikan Khusus*. 5 . 2138-2147.
- Sabrina, Damri. (2023). “Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui loncat abjad bagi anak kesulitan Belajar Kelas II di SD Negeri 31 pasir Kandang. Padang.” *Jurnal Pendidikan Khusus*. 5 . 2138-2147.
- Sabaruddin. (2019). Penggunaan model pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir analisis peserta didik pada materi gravitasi newton. *Lantanida Journal*. Vol. 7. No. 1. Hlm. 31.
- Sari Anita. (2023). “Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran make a match berbantuan media magic ball pada peserta didik kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Rapah 02 Bayubiru [Skripsi, UNRARIS].
- Setyawati Ni Kadek, Japa Ngurah Gusti I, & Gading I Ketut. (2022). “ Media video pembelajaran tri hita karena untuk meningkatkan daya serap siswa kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal mimbar PGSD Undiksha* Vol. 10 No. 3. 490-501
- Supami, C. N. (2022). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas 1 SD Negeri popongan kecamatan bringin kabupaten semarang tahun pelajaran 2021/2022. *Janacitta*, 5 (1).