



### Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Moh Rivandi<sup>1\*</sup>, Lamsike Pateda<sup>2</sup>, Ita Meiarni<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGMI/FITK/IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

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

<sup>2</sup>PGMI/FITK/IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: [lamsike@iaingorontalo.ac.id](mailto:lamsike@iaingorontalo.ac.id)

<sup>3</sup>PGMI/FITK/IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: [itameiarni@iaingorontalo.ac.id](mailto:itameiarni@iaingorontalo.ac.id)

---

**Abstract.** *This study aims to improve students' early reading skills through the application of picture card games in Indonesian language subjects in grade II of SDN 9 Limboto, Gorontalo Regency. The study used the Classroom Action Research (CAR) method which was implemented in two cycles. Each cycle includes four stages, namely planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 25 grade II students of SDN 9 Limboto. The research data were analyzed through the results of the initial reading ability test and the results of observations during the learning process. The results showed that the use of picture card games was able to improve students' early reading skills. This improvement was seen from the results obtained in each cycle. Pre-action only 7 students reached the criteria (28%). In cycle I, as many as 19 students (76%) had achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This number increased in cycle II to 23 students (92%), resulting in an increase in achievement of 16 percentage points. This improvement indicates that students are increasingly able to follow the learning process and show better development in their early reading skills. Thus, the established success indicators were successfully achieved in the implementation.*

**Keywords:** *Beginning Reading; Indonesian Language; Picture Card Game Media.*

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik melalui penerapan media permainan kartu bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 9 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 25 peserta didik kelas II SDN 9 Limboto. Data penelitian dianalisis melalui hasil tes kemampuan membaca permulaan dan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil yang diperoleh pada setiap siklus. Pra tindakan hanya 7 peserta didik mencapai kriteria (28%), Pada siklus I, sebanyak 19 peserta didik (76%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jumlah tersebut meningkat pada siklus II menjadi 23 peserta didik (92%), sehingga terjadi peningkatan ketercapaian sebesar 16 poin persentase. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu mengikuti proses pembelajaran dan menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam keterampilan membaca permulaan. Dengan demikian, indikator keberhasilan yang telah ditetapkan berhasil dicapai pada pelaksanaan siklus II.*

**Kata Kunci:** *Membaca Permulaan; Bahasa Indonesia; Media Permainan Kartu Bergambar.*

---

## PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berkembang setelah kemampuan menyimak dan berbicara. Aktivitas membaca tidak hanya sebatas mengenali atau mengucapkan simbol-simbol tertulis, tetapi juga melibatkan proses memahami, menafsirkan, dan mengolah informasi melalui berbagai aspek, seperti kemampuan visual, proses berpikir, psikolinguistik, serta metakognitif. Sebagai keterampilan yang bersifat reseptif, membaca memungkinkan seseorang memperoleh berbagai informasi, pengetahuan, pengalaman, dan wawasan baru yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta memperluas cara pandang terhadap berbagai persoalan. Dalam konteks tersebut, bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi yang memungkinkan individu menyampaikan dan menerima informasi, pengalaman, gagasan, maupun perasaan, sekaligus mendukung perkembangan kemampuan intelektual. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik, khususnya keterampilan membaca dan berkomunikasi melalui bahasa tulis secara efektif (Riyanti, 2021).

Membaca permulaan merupakan tahap awal anak dalam proses belajar membaca. Membaca permulaan sebagai keterampilan dasar membaca siswa dan alat bagi siswa untuk mengetahui makna dari isi mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah. Semakin cepat siswa dapat membaca makin besar peluang untuk memahami isi makna mata pelajaran di sekolah. Sebagai keterampilan yang mendasari keterampilan berikutnya maka keterampilan membaca permulaan harus benar-benar diperhatikan oleh guru. Pembelajaran membaca di sekolah diajarkan melalui pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran membaca di kelas I dan II itu merupakan pembelajaran membaca tahap awal. (Syatauw, 2020)

Membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap manusia. Keterampilan ini tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karena itu, keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Keterampilan membaca menjadi sarana untuk menangkap informasi yang ada di tulisan. Keterampilan membaca disebut sebagai keterampilan berbahasa reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, ilmu, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh dari kegiatan membaca akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya. Pada setiap manusia, kepemilikan keterampilan dasar ini diawali dari keterampilan membaca permulaan dan dilanjutkan membaca lanjut.

Secara umum, kegiatan membaca yang dilaksanakan oleh siswa di sekolah dasar terdiri dari dua tahapan. Tahapan yang pertama yaitu membaca permulaan yang dilakukan pada tahun-tahun awal masuk sekolah dasar. Tahapan kedua yaitu membaca lanjut yang harus dikuasai pada siswa sekolah dasar di kelas atas. Kemampuan membaca yang diprogramkan saat memasuki bangku sekolah dasar disebut membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan diperlukan untuk anak kelas awal untuk membantu meningkatkan kemampuan merancang gagasan. Kemampuan merancang gagasan erat kaitannya dengan kemampuan membaca siswa. Maka dari itu, kemampuan dalam proses pengembangan gagasan berpengaruh dalam proses penggabungan ide dari kemampuan membaca siswa. Kemampuan membaca dapat diartikan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa untuk memahami semua mata pelajaran yang diajarkan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, jika siswa tidak menguasai kemampuan membaca permulaan maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan akan berakibat pada kelas-kelas selanjutnya.

Membaca Permulaan didefinisikan sebagai aktivitas visual yang merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Simbol tulis tersebut berupa huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan program pembelajaran yang diorientasikan kepada keterampilan membaca permulaan di kelas-kelas awal pada saat anak-anak mulai memasuki bangku sekolah.

Berdasarkan observasi peneliti pada bulan September 2024 di SDN 9 Limboto peneliti melakukan wawancara pada guru bahasa Indonesia dan mendapati adanya tujuan pembelajaran yang belum tercapai, salah satunya adalah keterampilan membaca siswa yang masih rendah. Sebagaimana nilai yang diperlihatkan oleh guru bahasa Indonesia kepada peneliti bahwa nilai di kelas 2 sejumlah 25 orang masih sekitar 18 orang yang memiliki nilai dibawah KKTP (75), yang menunjukkan nilai peserta didik yang kurang memuaskan pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya penilaian pada keterampilan membaca. Sehingga dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan Media Permainan Kartu Bergambar.

Media kartu kata bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik dalam mengenali, mengingat, dan menghafal kosakata secara lebih mudah. Penggunaan media ini dirancang untuk merangsang kemampuan kognitif melalui pengaitan antara gambar dan kata, sehingga peserta didik lebih mudah memahami makna serta mengingat informasi yang dipelajari. Dengan demikian, media kartu kata bergambar dapat mendukung perkembangan kemampuan berbahasa sejak usia dini. Media ini umumnya terdiri atas berbagai kategori kosakata, seperti nama buah-buahan, hewan, benda di sekitar, pakaian, warna, dan berbagai tema lainnya yang disajikan dalam bentuk visual menarik untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Hasanah, 2022).

Berdasarkan penelitian oleh Muhammad Ali tahun 2022 berjudul "Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 136/I Semangat melalui Buku Cerita Bergambar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan media buku cerita bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Persamaan dengan penelitian saya keduanya berfokus pada siswa tingkat awal yaitu kelas II, kedua penelitian bertujuan secara langsung untuk meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media permainan kartu bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SDN 9 Limboto kabupaten Gorontalo.

## METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah awal yang harus ditempuh oleh peneliti dalam melakukan PTK adalah mengidentifikasi dan memformulasi masalah. Masalah yang dapat diangkat dalam PTK adalah masalah yang mempunyai nilai, yang bukan masalah sesaat dan memungkinkan diperolehnya model tindakan yang efektif untuk memecahkan masalah tersebut. Masalah merupakan kesenjangan antara teori dan fakta yang dirasakan dalam proses pembelajaran. Model ini menjadi acuan pokok dari model PTK yang lain. Kurt Lewin inilah yang pertama memperkenalkan adanya penelitian tindakan. Konsep PTK Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai suatu siklus. (Poniman, 2020).

Penelitian ini dilakukan di SDN 9 Limboto Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2026. Subjek penelitian ini kelas II di SDN 9 Limboto berjumlah 25 orang, 14 laki-laki dan 11 perempuan. Objek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II melalui media permainan kartu bergambar pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini wawancara, tes dan observasi. Untuk memperoleh hasil yang maksimal data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi data observasi dan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari hasil observasi akan dijelaskan serta disimpulkan. Data hasil tes kerja/perbuatan dianalisis dengan menggunakan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata kelas

$\sum x$  = Jumlah nilai tes siswa

n = Jumlah siswa yang mengikuti tes

p = presentasi

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah keterampilan membaca siswa pada materi kosakata mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus selanjutnya dengan kriteria ketuntasan minimal (KKTP) 75 dengan persentase 75% dari jumlah siswa yang tuntas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 9 Limboto, Sebelum penelitian ini dimulai, peneliti harus menyiapkan semua yang diperlukan dalam penelitian, termasuk mempersiapkan modul ajar yang akan digunakan dalam kegiatan mengajar untuk siklus I dan II dalam pembelajaran, serta lembar observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tahap pra-tindakan ini dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai kemampuan membaca dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 9 Limboto sebelum dilakukan tindakan. Sesuai dengan rencana, pada tanggal 24 Februari 2025 pukul 07.30 WIB peneliti melaksanakan tes awal (*pretest*) dikelas II yang diikuti sebanyak 25 siswa. Pada tes awal ini peneliti memberikan soal sejumlah 5 soal pilihan ganda. Tes awal ini berlangsung dengan tertib dan lancar selama 30 menit.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Terlihat dari siswa yang mencapai KKTP sebanyak 7 siswa dengan persentase 28%. Sedangkan yang tidak mencapai KKTP sebanyak 18 siswa dengan persentase 72%. Dengan kata lain menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum bisa dikatakan baik. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa menggunakan media permainan kartu bergambar.

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I dapat dikatakan jika pengetahuan siswa dari tes siklus I mata Pelajaran Bahasa Indonesia sudah cukup baik, hal ini dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 75 dengan persentase ketuntasan 76% berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 19 siswa dan yang tidak tuntas ada 6 siswa, hal ini menunjukkan bahwa tindakan Siklus I belum memenuhi harapan dan akan dilanjutkan tindakan ke siklus II. Adapun penyajian data hasil belajar siklus I dengan bentuk diagram dapat dilihat pada gambar berikut ini:

**Gambar 1.** Diagram Hasil Belajar Siklus I.



Pada tahap refleksi, hasil pada siklus I menjadi koreksi bagi peneliti dimana dari hasil pengamatan dan hasil belajar yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I kemudian dibahas dengan guru wali kelas diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan kartu bergambar sudah cukup baik walaupun masih ada kekurangan dalam pelaksanaannya. Kekurangan-kekurangan tersebut diantaranya dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang belum memahami materi, siswa sering keliru dalam memahami materi, selain itu siswa masih sulit untuk dikendalikan karena mereka sibuk bermain sendiri sehingga kondisi belajar menjadi kurang kondusif. Siswa juga kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, tidak berani bertanya dan masih ragu dalam menjawab pertanyaan guru dikarenakan takut salah sehingga siswa yang belum memahami materi menjadi kesulitan dalam menjawab soal. Oleh karena itu, peneliti ingin meminimalisir kekurangan-kekurangan tersebut dengan memperbaikinya pada siklus II.

Berdasarkan data hasil penelitian siklus II dapat dikatakan jika pengetahuan siswa dari tes siklus II mata Pelajaran Bahasa Indonesia sudah cukup baik, hal ini dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 81 dengan persentase ketuntasan 92% berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 23 siswa dan yang tidak tuntas ada 2 siswa. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pada siklus II ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yakni nilai siswa yang mencapai KKTP 75. Jika dibandingkan dengan perolehan nilai pada siklus I, maka siklus II sudah terlihat adanya perbaikan, sehingga penelitian tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya. Adapun penyajian data hasil belajar siklus II dengan bentuk diagram dapat dilihat pada gambar berikut ini:

**Gambar 2.** Diagram Hasil Belajar Siklus II.



Refleksi pada siklus II persentase hasil belajar siswa sudah mencapai target, adapun hasil yang diperoleh pada siklus II ini telah mencapai hasil yang diharapkan dan tampak adanya peningkatan yang signifikan dari kemampuan membaca permulaan siswa juga meningkat. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa siswa di SDN 9 Limboto mampu memahami pembelajaran Bahasa Indonesia, dalam proses pembelajaran juga meningkat sehingga media permainan kartu bergambar dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan kendala-kendala yang dialami siklus I sudah dapat diatasi dengan baik. Hal ini disebabkan karena peneliti telah mengadakan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I sesuai dengan kebutuhan siswa dan saran yang telah diberikan oleh guru kolaborator yang selama ini selalu mengikuti dan mendampingi ketika proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## Pembahasan

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti dibantu oleh guru wali kelas yang bertindak sebagai pengamat guna mencatat segala aktivitas, tanggapan, dan perkembangan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Bagian pembahasan ini disusun untuk menelaah lebih mendalam upaya

peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media permainan kartu bergambar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang nyata dan signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik. Keberhasilan ini terjadi karena media kartu bergambar menjadikan materi lebih konkret, berirama, dan mudah dihubungkan dengan gambaran yang sudah ada dalam ingatan siswa. Sesuai teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Suprijono, 2020) dan didukung konsep jejak ingatan otak menurut Syaiful Bahri Djamarah (2019), informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan aktivitas nyata akan meninggalkan jejak yang lebih kuat dan bertahan lama dibandingkan sekadar penjelasan lisan. Selain itu, penerapan pembelajaran tematik dan pendekatan bermain sesuai pendapat Moeslichatoen (2021) membuat siswa belajar tanpa merasa terbebani, sehingga antusiasme dan partisipasi meningkat tinggi.

Media kartu bergambar memberikan kontribusi berbeda pada setiap aspek kemampuan membaca. Peningkatan paling besar terlihat pada kemampuan mengenali huruf dan menyusun suku kata, karena pasangan huruf dan gambar memberikan petunjuk yang jelas serta membantu siswa menghubungkan simbol bunyi dengan makna. Aspek menyusun kata dan kalimat juga membaik, namun memerlukan latihan yang lebih berulang.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 9 Limboto, guru hanya memfokuskan pembelajaran menggunakan metode yang kurang efektif, dan kurangnya media. Saat guru bertanya tentang materi pelajaran siswa masih enggan berbicara, kemudian peserta didik tidak dapat mengaitkan masalah yang diberikan dengan pengetahuan yang mereka miliki, peserta didik tidak bersemangat dan tidak fokus saat guru menerangkan materi pembelajaran dan peserta didik hanya diminta untuk mengerjakan latihan secara individu dari buku peserta didik. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak memahami latihan, yang mengakibatkan kondisi kelas yang tidak kondusif. Selain itu Selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat beberapa dampak langsung pada siswa. Yaitu kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi selama proses pembelajaran, dan peserta didik belum berani menyampaikan hasil pekerjaan yang telah dilakukan, karena tidak terbiasa, siswa tidak dapat menyimpulkan pelajaran dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa adalah media permainan kartu bergambar salah satu solusi media pembelajaran yang dikembangkan agar siswa memperoleh interaksi dan kolaborasi antar siswa dalam membantu satu sama lain memahami materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan, terlihat bahwa penggunaan permainan kartu bergambar berperan penting dalam mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Hal ini dapat dijelaskan melalui beberapa fungsi utama media tersebut dalam proses pembelajaran.

Pertama, unsur gambar yang dipadukan dengan tulisan berfungsi sebagai penanda makna yang konkret. Pada tahap membaca permulaan, siswa kelas II SD masih berpikir secara nyata, sehingga gambar membantu mereka mengenali hubungan antara huruf, susunan suku kata, kata, dan arti yang diwakilinya. Informasi visual ini memperkuat jejak ingatan di otak, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan mengenali simbol tulisan dibandingkan hanya membaca teks tanpa pendukung gambar.

Kedua, bentuk pembelajaran yang dikemas dalam permainan memberikan kesempatan latihan yang berulang namun tidak membosankan. Siswa dapat melakukan kegiatan mencocokkan, menyusun, atau membaca kartu berkali-kali dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu, suasana bermain yang tidak kaku secara efektif mengurangi rasa takut salah dan kecemasan siswa saat berusaha membaca. Ketika tekanan berkurang, keberanian untuk mencoba dan berpartisipasi meningkat secara signifikan, yang juga terlihat dari kenaikan keaktifan belajar mulai dari Siklus I hingga Siklus II.

Ketiga, permainan kartu bergambar dirancang untuk dilaksanakan dalam bentuk kerja kelompok kecil. Dalam kegiatan ini, siswa saling berinteraksi, berdiskusi, dan saling membantu. Siswa yang sudah lebih paham dapat mengajarkan atau mengoreksi temannya, sedangkan siswa yang mengalami kesulitan merasa lebih nyaman bertanya kepada teman dibandingkan langsung kepada guru. Melalui proses belajar dari teman sebaya, pemahaman tentang bunyi huruf dan susunan kata semakin kokoh.

Mekanisme kerja media inilah yang selaras dengan hasil penelitian Muhammad Ali (2022), di mana media yang memadukan tulisan dan gambar terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran membaca. Dalam penelitian ini pula, kombinasi antara dukungan visual, latihan berulang, suasana positif, dan interaksi sosial di dalam kelompok berperan nyata dalam menaikkan persentase kemampuan membaca dari kondisi awal hingga mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan pada akhir Siklus II.

Hasil penelitian sebelum diterapkannya media permainan kartu bergambar pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat dari hasil belajar siswa memperoleh persentase sebesar 28%. Kemudian pada pelaksanaan siklus I setelah diberikannya tindakan dengan menerapkan media permainan kartu bergambar, dari 25 siswa hanya 19 siswa yang tuntas dengan memperoleh nilai ketuntasan sebesar 76% ini menunjukkan adanya kenaikan meskipun belum mencapai kriteria penelitian. Selanjutnya pada siklus II, terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan yang signifikan yakni ada 23 siswa yang tuntas dan hanya 2 siswa yang belum tuntas sehingga ketuntasan belajar mencapai 92%. Untuk 2 siswa tidak tuntas peneliti akan memberikan remedial. Dengan hasil yang demikian, maka peneliti sudah tidak lagi melanjutkan ke siklus berikutnya karena telah sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian apabila hasil belajar siswa berada di atas standar KKM yang digunakan di SDN 9 Limboto yakni 75. Sehingga penelitian ini dapat dikatakan telah berhasil dengan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media permainan kartu bergambar di kelas II di SDN 9 Limboto.

Dari data di atas bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I dan siklus II adanya peningkatan. Pada siklus I diperoleh nilai persentase sebesar 88% yang menunjukkan aktivitas guru dalam mengajar menggunakan media permainan kartu bergambar belum optimal, artinya guru belum sepenuhnya menguasai media dan belum mampu mengontrol siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perbaikan pada siklus II guna meminimalisir kekurangan yang ada di siklus I. Kemudian pada siklus II guru memperoleh nilai persentase sebesar 100% yang menunjukkan setelah adanya perbaikan, aktivitas guru mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa guru telah berhasil menerapkan media permainan kartu bergambar di kelas II SDN 9 Limboto.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penerapan media permainan kartu bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 9 Limboto. Peningkatan tersebut terlihat dari capaian hasil belajar pada setiap siklus penelitian. Pada siklus I, sebanyak 19 peserta didik atau 76% telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jumlah tersebut meningkat pada siklus II menjadi 23 peserta didik atau 92%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 16 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik berkembang seiring dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran. Selain itu, peserta didik tampak lebih aktif dan mampu membaca dengan lebih baik pada siklus II dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dengan tercapainya indikator kinerja yang telah ditetapkan, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media permainan kartu bergambar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Dengan diterapkannya media pembelajaran permainan kartu bergambar peneliti mengharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa pada mata pelajaran khususnya Bahasa Indonesia dan meningkatkan respon siswa. Untuk pemahaman yang baik, guru sebaiknya memperhatikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar yang disampaikan. Hal ini bertujuan agar guru menjadi lebih kreatif lagi dalam mengajar sehingga siswa dapat fokus dan semangat dalam pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asih Riyanti. (2021). Keterampilan Membaca. *Angewandte Chemie International Edition*. Vol. 6. No. 11. 175–84.
- Gabriela Rosalia Syatauw, Solehun Solehun, and Nouval Rumaf. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*. Vol. 2. No. 2. 80–86.
- Hakim, lukman. (2016). Pemeratan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *jurnal ilmu Pendidikan dan ilmu sosial*. Vol. 2. No.1. 223-225.
- Idris Afandi and Nur Hasanah. (2022). Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Awal Belajar Membaca di Kelompok B Di Tk Tarbiyatul Athfal Bragang Klampis. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*. Vol. 7. No. 2. 1–26.
- Latifah Hilda Hadiana, Sugara Mochamad Hadad, and Ina Marlina. (2018). 3 1, 2, 3. *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol IV. No. 2. 212–42.
- Megawati, Zawaqi Afdal Jamil, and A.A.Musyafa. (2023). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 1. No. 1. 36–46.
- Mukarromah, Aenuellael, and Meyyana Andriana. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*. Vol. 1. No. 1. 43–50.
- Noviani, Nindi, Arifin Ahmad, Tsaniya Aghniya, Resti Pebrianti, Anggia Lukitadewi, and Eta Erlita. (2023). Penggunaan Metode Suku Kata Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii. *Cendekia Pendidikan*. Vol. 1. No. 1. 1–13.
- Poniman et al. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol. 1. No. 1. 1014–20.
- Rahma, Siti Rochmah, Nurul Aida, and Muhaimi Mughni Prayogo. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Bahasa Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Di TK Al-Zaenab Jambangan Surabaya. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*. Vo. 1. No. 2. 97–110.
- Rahman, Budi, and Haryanto Haryanto. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 2. No. 2. 127.
- Rika Widhi Rahayu, Fitriyana, and Junita Dwi Wardhani. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Dengan Menggunakan Media Kartu Suku Kata Bergambar. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4. No. 2. 688–98.
- Riswiarti, Lita. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 Dengan Media Kartu Kata Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*. Vol. 3. No. 2. 15–30.

- Sari, Imelda Helsy, Riri Aisyah, and Ferli S. Irwansyah. (2019). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*. Vol. 2. No. 3. 13–15.
- Wahyu, Jalil Saleh, and Sitti Muliati. (2023). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Menggambar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 5. No. 3. 770–78.