

Memperkuat Keterampilan Membaca Awal Melalui Permainan Bahasa Kartasis

Fatma Binti Ainur Chasanah, Kemil Wachidah*

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak: Ainur Chasanah, Fatma Binti. 2023. “ Pengaruh Permainan Bahasa Kartasi Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Dosen Pembimbing Kemil Wachidah, M.Pd. Penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh media kartu kata untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 9 Ngaban. penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode Pre-Experimental design dengan design penelitian one group pretest-posttest, Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari instrument perangkat pembelajaran berubba silabus, RPP, bahan ajar, lembar kerja siswa, dan tes yakni (pretest dan posttest). Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD muhammadiyah 9 Ngaban dengan menggunakan sampel jenuh. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yakni (Pretest dan Posttest) terhadap kemampuan keterampilan membaca permulaan. Peneliti menentukan teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis yang berupa uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 2 SD muhammadiyah 9 Ngaban.

Kata Kunci : Media Kartu Kata, Kemampuan Keterampilan Membaca Permulaan

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.714>

*Correspondence: Kemil Wachidah

Email: Kemilwachidah@umsida.ac.id

Received: 11-06-2024

Accepted: 14-06-2024

Published: 24-06-2024



Copyright: © 2024 by the authors.
Submitted for open access publication
under the terms and conditions of the
Creative Commons Attribution (CC BY)
license
(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Ainur Chasanah, Fatma Binti. 2023. “The Influence of Carthage Language Games for Beginning Reading Skills in Grade 2 Elementary School Children”. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Psychology and Education, Muhammadiyah University of Sidoarjo. Supervisor Kemil Wachidah, M.Pd. This study was to describe the effect of word card media on improving beginning reading skills in grade 2 SD Muhammadiyah 9 Ngaban. This study uses quantitative research. The method used was the Pre-Experimental design method with a one group pretest-posttest research design. The instruments in this study consisted of syllabus-based learning instruments, lesson plans, teaching materials, student worksheets, and tests (pretest and posttest). The sample of this study were all grade 2 students at SD Muhammadiyah 9 Ngaban using a saturated sample. Collecting data in this study used tests namely (Pretest and Posttest) on the ability of beginning reading skills. The researcher determines the data analysis technique by using descriptive analysis techniques and analysis in the form of normality tests and hypothesis tests. The results showed that word card media could improve the beginning reading skills of grade 2 students at SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

Keywords: Word Card Media, Beginning Reading Skills

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang sangat penting bagi kita semua selain sebagai bahasa nasional juga merupakan bahasa Nasional selain itu juga merupakan bahasa yang sudah dikenala di berbagai negara asing bahasa Indonesia tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tapi juga sebagai suatu ilmu pengetahuan (Kharisma & Arvianto, 2019).

Di dunia pendidikan modal awal yang di gunakan siswa adalah membaca sebagai alat untuk menggali ilmu pengetahuan yang nantinya akan dikembangkan di dunia pendidikan. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa pemersatu karena seperti kita tahu bahwa di Indonesia memiliki beragam suku budaya agama juga bahasa, maka dari itu dengan adanya bahasa Indonesia ini akan mempermudah bagi kita semua untuk berinteraksi dengan orang lain, sama halnya untuk siswa juga akan mempermudah siswa untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dengan bahasa yang baik.

Di era sekarang siswa lebih suka mendengarkan atau melihat cerita seperti video, yang sekarang sudah menjadi alat/ media pembelajaran yang modern, tetapi dengan adanya media video sebagai media pembelajaran akan menumbuhkan rasa malas membaca pada siswa terutama pada siswa di kelas rendah. Mereka cenderung malas membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang tentunya banyak memiliki bacaan sehingga membuat sebagian siswa tidak terampil dalam membaca di mata pelajaran bahasa Indonesia (Wardiyati, 2019).

Pada akhirnya pendidik harus lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa SD di kelas rendah. Salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah melakukan permainan bahasa dengan media kartu dengan harapan siswa akan senang dan lebih aktif dalam membaca dengan catatan permainan yang di laksanakan efektif dan kreatif yang mampu mengembalikan semangat dalam pembelajaran, selain itu diharapkan siswa mengenal kosakata baru yang ada di dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan menumbuhkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II SD.

Permainan bahasa juga merupakan permainan yang memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Pada permainan ini memiliki pengaruh yang baik pada siswa kelas II SD selain permainan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan juga merangsang keterampilan siswa dalam membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Di era sekarang ini siswa cenderung mudah merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang pastinya akan menuntut siswa untuk membaca bacaan, cerita, puisi dan sebagainya. Siswa di era sekarang lebih suka atau lebih antusias belajar dengan melihat media video dimana siswa tidak membaca bacaan atau cerita tetapi siswa hanya mendengarkan dan melihat, akibatnya tidak sedikit siswa yang masih kurang terampil atau kurang fasih dalam membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Definisi membaca permulaan merupakan tahap awal anak dalam proses belajar membaca. Membaca permulaan juga dikatakan sebagai keterampilan dasar membaca siswa dan sebagai alat untuk siswa bisa mengetahui makna dari mata pelajaran yang di pelajarnya terutama

materi yang ada di dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Pembelajaran membaca permulaan di sekolah masuk pada mata pelajaran bahasa indonesia hal tersebut sesuai dengan pendapat ahli (Darmiyati Zuchdi dan Budiasih). Pembelajaran membaca di kelas I dan II merupakan pembelajaran membaca tahap awal atau bisa disebut dengan membaca permulaan, keterampilan membaca siswa yang di peroleh dari kelas I dan II merupakan suatu dasar pembelajaran siswa untuk tingkatan selanjutnya (Mahsun & Koiriyah, 2019).

Berdasarkan dengan latar belakang di atas dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

Adakah pengaruh permainan bahasa (*Kartasi*) terhadap keterampilan membaca siswa ?, sedangkan untuk tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan bahasa (*Kartasi*) terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II SD. Penelitian ini juga memiliki 2 manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan adalah dapat menambah wawasan baru tentang pengaruh penerapan permainan bahasa (*Kartasi*) berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II SD. Semakin bermanfaat dalam proses pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Siswa dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman baru juga membantu siswa dalam menumbuhkan keterampilan membaca permulaan dengan metode dan media yang seru, menyenangkan dan tidak monoton sehingga bisa membuat siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru

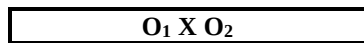
Guru dapat memperoleh wawasan baru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan metode penerapan permainan bahasa (*Kartasi*) berbantuan media kartu untuk menumbuhkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II SD dengan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton (Susanti, 2022).

Metode Penelitian

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu adanya pengaruh permainan Bahasa kartasi berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan membaca pada siswa kelas 2

Sekolah Dasar. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan design one group pretest posttest dengan design pre experiment sebagai berikut :



Gambar 1. Design Penelitian

Keterangan :

O_1 : Nilai Pretest (Sebelum Menggunakan Media)

O_2 : Nilai Posttest (Setelah Menggunakan Media)

X : Perlakuan Permainan Berbantuan Media Kartu

Prosedur pelaksanaan sebagai berikut :

a) Subjek dikenai perlakuan (O_1) yaitu kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode permainan Bahasa berbantuan media kartu pada pembelajaran Bahasa Indonesia

A. O_2 hasil setelah menggunakan metode permainan Bahasa berbantuan media kertas pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui test membaca siswa. Dalam design ini menggunakan perlakuan dalam pembelajaran dan setelah pembelajaran selesai diadakan posttest. Populasi dan Teknik Sampling

a. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subyek yang sudah mempunyai kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulan. Definisi tersebut yang menjadi populasi yang dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 Sekolah dasar yang berjumlah 20 orang siswa.

b. Teknik Sampling

Sampel merupakan suatu pengelompokan yang lebih kecil atau bagian yang lebih kecil atau bagian dari populasi dengan secara keseluruhan. Sampel juga dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan Teknik sampel jenuh karena seluruh anggota populasi yang dijadikan sebagai sampel. Dalam penelitian ini sampel yang diteliti adalah siswa kelas 2 Sekolah Dasar yang berjumlah 24 orang siswa.

B. Sumber dan Jenis Data

a. Sumber Data

Data dalam penelitian ini diambil dari hasil dari protets dan posttest pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia data nilai diperoleh dari nilai protest dan posttest selama proses penlitian dilakukan. Sumber penleitian yang diambil yakni dari test yang sudah diberikan kepada siswa di kelas 2 Sekolah Dasar.

b. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data primer dan sekunder. Data primer karena data tersebut diambil langsung dari masalah penelitian yang secara langsung dapat data dari siswa kelas 2 Sekolah Dasar yang berjumlah 24 orang siswa. Data ini diperoleh dari data dokumentasi yang diperoleh dari hasil penelitian (Hakim, 2020).

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur data pada fenomena alam maupun social yang sedang diteliti. Pada penelitian ini instrument yang digunakan peneliti antara lain :

1. Instrumen Tes

Tes merupakan salah satu prosedur yang berbentuk tugas-tugas yang diberikan kepada setiap individu untuk dikerjakan dengan baik dalam bentuk suatu tulisan, lisan maupun Tindakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua tes, yaitu :

a. Pre- Test

Pre-test merupakan tes yang diberikan sebelum diperlakukan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode permainan Bahasa Kartasi berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

b. Post-Test

Post-test merupakan tes yang diberikan setelah adanya perlakuan permainan Bahasa Kartasi berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tersebut terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar, dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan metode tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Uji Validitas

Uji validitas dalam suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan suatu instrumen yang valid dan dapat mengungkap variabel yang diteliti secara tepat. Proses pengujian validitas alat ukur dilakukan menggunakan uji validitas para ahli. Validator diberikan lembar validasi yang didalamnya terdapat beberapa aspek yang harus dinilai. Uji ini menggunakan rentang penilaian 1-4 sebagai berikut :
Skala Skor Penilaian (Sudiarni & Sumantri, 2019).

Tabel 1.

Tabel Klasifikasi pemerolehan nilai skor membaca permulaan

No	Angka	Skor	Klasifikasi
1.	75-100	4	Sangat Baik
2.	50-75	3	Baik
3.	25-50	2	Cukup
4.	1-25	1	Kurang

Nilai 4 : Sangat baik**Nilai 3 : Baik****Nilai 2 : Cukup****Nilai 1 : Kurang**

Jumlah skor ideal

 $\Sigma \text{skor ideal} = 4 \times \Sigma \text{responden} \times \text{item soal}$

Presentase skor hasil pengumpulan data

$$\text{Jumlah Skor} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$$

Kriteria validasi sebagai berikut :

Tabel 2.

Kriteria validasi

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1.	75% - 100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
2.	50% - 75%	Valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi
3.	25% - 50%	Cukup valid dapat digunakan dengan revisi banyak
4.	1% - 25%	Tidak valid dan tidak bisa digunakan

Setelah instrumen dikatakan valid oleh para ahli maka selanjutnya peneliti melakukan uji validitas empirik. Validitas empirik adalah pengujian instrumen dengan membandingkan kriteria instrumen dengan fakta dari lapangan. Sehingga peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu kemudian hasilnya dibandingkan dengan data nilai keseharian siswa. Dalam penelitian ini menggunakan analisis uji validitas empirik. Uji Validitas Empirik diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas yang tinggi. Untuk menguji validitas empirik dapat menggunakan analisis korelasi product-moment dengan angka simpangan. Rumus product moment angka simpangan (Loliyana et al., 2022):

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}} \text{ dengan Simpangan}$$

sedangkan untuk menentukan instrumen yang dibuat sudah dinyatakan valid maka dibuatlah kriteria tingkat valid

Tabel 3.
Kriteria Reliabel

No	Kriteria Reliabel	Tingkat Reliabel
1.	0,900 – 1,00	Luar biasa bagus
2.	0,80 – 0,89	Bagus
3.	0,70 – 0,79	Cukup
4.	Kurang dari 0,70	Kurang

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dapat dinyatakan valid
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen dikatakan tidak valid

Tabel 4.5
Klasifikasi Interpretasi Korelasi

Besarnya Nilai r_{hitung}	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,339	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ppada penelitian kali ini antara lain :

1. Teknik Tes

Tes digunakn untuk mengetahui dan mengukur nilai hasil tingkat keterampilan membaca dan berbicara siswa. Pada penelitian ini peneliti ini peneliti tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test, untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Dokumen

Dokumentasi merupakan cara untuk mengetahui sesuatu peristiwa dengan memperhatikan semua tulisan, gambar, rekaman yang berhubungan dengan sesuatu yang sedang diteliti.

F. Teknik Analisis Data

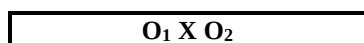
Teknik analisis data digunakan untuk menjelaskan cara menganalisis data yaitu dengan menentukan statistik mana yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dimana analisis data diperoleh dari hasil nilai yang di ukut dengan menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui skornilai atau untuk mengukur nilai hasil tingkat keterampilan membaca permulaan siswa, pada penelitian ini menggunakan dua tes yaitu Pre-test dan Post-test dengan subjek seluruh siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Langkah penerapan tes yaitu pertama peneliti menggunakan Pre-test yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan permaian bahasa Kartasi berbantuan media kartu

selanjutnya yang kedua baru menggunakan Post-test yang dilaksanakan setelah adanya perlakuan permainan bahasa kartasi berbantuan media kartu. Dengan menggunakan kedua test tersebut peneliti bisa mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan permainan bahasa kartasi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu adanya pengaruh permainan Bahasa kartasi berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan membaca pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan design one group pretest posttes dengan design pre experiment sebagai berikut :



Gambar 2.
Design Penelitian

Keterangan :

O₁ : Nilai Pretest (Sebelum Menggunakan Media)

O₂ : Nilai Posttest (Setelah Menggunakan Media)

X : Perlakuan Permainan Berbantuan Media Kartu

Prosedur pelaksanaan sebagai berikut :

b) Subjek dikenai perlakuan (O₁) yaitu kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode permainan Bahasa berbantuan media kartu pada pembelajaran Bahasa Indonesia

G. O₂ hasil setelah menggunakan metode permainan Bahasa berbantuan media kertas pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui test membaca siswa. Dalam design ini menggunakan perlakuan dalam pembelajaran dan setelah pembelajaran selesai diadakan posttest. Populasi dan Teknik Sampling

c. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subyek yang sudah mempunyai kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulan. Definisi tersebut yang menjadi populasi yang dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 Sekolah dasar yang berjumlah 20 orang siswa.

d. Teknik Sampling

Sampel merupakan suatu pengelompokan yang lebih kecil atau bagian yang lebih kecil atau bagian dari populasi dengan secara keseluruhan. Sampel juga dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan Teknik sampel jenuh karena seluruh anggota populasi yang dijadikan sebagai sampel. Dalam penelitian ini sampel yang diteliti adalah siswa kelas 2 Sekolah Dasar yang berjumlah 24 orang siswa.

H. Sumber dan Jenis Data

1. Sumber Data

Data dalam penelitian ini diambil dari hasil dari protets dan posttest pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia data nilai diperoleh dari nilai protest dan posttest selama proses penlitian dilakukan. Sumber penleitian yang diambil yakni dari test yang sudah diberikan kepada siswa di kelas 2 Sekolah Dasar.

2. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data primer dan sekunder. Data primer karena data tersebut diambil langsung dari masalah penelitian yang secra langsung dapat data dari siswa kelas 2 Sekolah Dasar yang berjumlah 24 orang siswa. Data ini diperoleh dari data dokumentasi yang diperoleh dari hasil penelitian.

I. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur data pada fenomena alam maupun social yang sedang diteliti. Pada penelitian ini instrument yang digunakan peneliti antara lain :

1. Instrumen Tes

Tes merupakan salah satu prosedur yang berbentuk tugas-tugas yang diberikan kepada setiap individu untuk dikerjakan dengan baik dalam bentuk suatu tulisan, lisan maupun Tindakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua tes, yaitu :

a. Pre- Test

Pre-test merupakan tes yang diberikan sebelum diperlakukan pembelajaran bahsa indonesis dengan metode permainan Bahasa Kartasi berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

b. Post-Test

Post-test merupakan tes yang diberakan setelah adanya perlakuan permainan Bahasa Kartasi berbantuan media kartu untuk meningkatkan

keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tersebut terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar, dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan metode tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

J. Uji Validitas

Uji validitas dalam suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan suatu instrumen yang valid dan dapat mengungkapkan variabel yang diteliti secara tepat. Proses pengujian validitas alat ukur dilakukan menggunakan uji validitas para ahli. Validator diberikan lembar validasi yang didalamnya terdapat beberapa aspek yang harus dinilai. Uji ini menggunakan rentang penilaian 1-4 sebagai berikut :

Skala Skor Penilaian

Tabel 5.

Tabel Klasifikasi pemerolehan nilai skor membaca permulaan

No	Angka	Skor	Klasifikasi
1.	75-100	4	Sangat Baik
2.	50-75	3	Baik
3.	25-50	2	Cukup
4.	1-25	1	Kurang

Nilai 4 : Sangat baik

Nilai 3 : Baik

Nilai 2 : Cukup

Nilai 1 : Kurang

Jumlah skor ideal

$\Sigma \text{skor ideal} = 4 \times \Sigma \text{responden} \times \text{item soal}$

Presentase skor hasil pengumpulan data

Jumlah Skor = $\frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$

Kriteria validasi sebagai berikut :

Tabel 6.

Kriteria validasi

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1.	75% - 100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
2.	50% - 75%	Valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi
3.	25% - 50%	Cukup valid dapat digunakan dengan revisi banyak
4.	1% - 25%	Tidak valid dan tidak bisa digunakan

Setelah instrumen dikatakan valid oleh para ahli maka selanjutnya peneliti melakukan uji validitas empirik. Validitas empirik adalah pengujian instrumen dengan membandingkan kriteria instrumen dengan fakta dari lapangan. Sehingga peneliti

meakukan uji coba instrument terlebih dahulu kemudian hasilnya dibandingkan dengan data nilai keseharian siswa. Dalam penelitian ini menggunakan analisis uji validitas empirik. Uji Validitas Empirik diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fsкта fakta empiris yang terjadi dilapangan. Bila terdapat kesamaan antara kriteria dsalam instrumen dengan fakta di lapangan maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas yang tinggi. Untuk menguji validitas empirik dapat menggunakan analisis korelasi product-moment dengan angka simpangan. Runus product momen angka simpangan :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}} \text{ dengan Simpangan}$$

sedangkan untuk menentukan instrument yang dibuat sudah dinyatakan valid maka dibuatlah kriteria tingkat valid

Tabel 7.
Kriteria Reliabel

No	Kriteria Reliabel	Tingkat Reliabel
1.	0,900 – 1,00	Luar biasa bagus
2.	0,80 – 0,89	Bagus
3.	0,70 – 0,79	Cukup
4.	Kurang dari 0,70	Kurang

3. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dapat dinyatakan valid

4. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen dikatakan tidak valid

Tabel 8.
Klasifikasi Interpretasi Korelasi

Besarnya Nilai r_{hitung}	Interprestasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,339	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

K. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ppada penelitian kali ini antara lain :

1. Teknik Tes

Tes digunakn untuk mengetahui dan mengukur nilai hasil tingkat keterampilan membaca dan berbicara siswa. Pada penelitian ini peneliti ini peneliti tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test, untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Dokumen

Dokumentasi merupakan cara untuk mengetahui sesuatu peristiwa dengan memperhatikan semua tulisan, gambar, rekaman yang berhubungan dengan sesuatu yang sedang diteliti.

i. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menjelaskan cara menganalisis data yaitu dengan menentukan statistik mana yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dimana analisis data diperoleh dari hasil nilai yang di ukur dengan menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui skor nilai atau untuk mengukur nilai hasil tingkat keterampilan membaca permulaan siswa, pada penelitian ini menggunakan dua tes yaitu Pre-test dan Post-test dengan subjek seluruh siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Langkah penerapan tes yaitu pertama peneliti menggunakan Pre-test yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan permainan bahasa Kartasi berbantuan media kartu selanjutnya yang kedua baru menggunakan Post-test yang dilaksanakan setelah adanya perlakuan permainan bahasa kartasi berbantuan media kartu. Dengan menggunakan kedua test tersebut peneliti bisa mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan permainan bahasa kartasi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 2 Sekolah Dasar (Amalia, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat aspek berbahasa yaitu (Hamdy, 2020): Keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Membaca adalah salah satu aspek kemampuan membaca kegiatan membaca tidak boleh dilepaskan dari aktivitas keseharian manusia sebab dengan banyak membaca akan semakin banyak pula pengetahuan yang dimiliki. Membaca adalah proses berfikir sebab Tindakan dalam membaca memerlukan interpretasi untuk mengenali kata dan simbol yang tertulis. diharapkan kepada siswa agar memahami jenis dan jurus-jurus membaca untuk merealisasikan hasil tersebut, maka pengembangan bahan ajar perlu adanya rancangan professional sehingga pada akhirnya nanti membaca bukanlah suatu kegiatan yang monoton. Adapun Teknik pengembangan yang dimasuk adalah siswa membaca aktif, siswa menangkap pokok-pokok pikiran dan teks, siswa menguasai berbagai jenis jurus membaca dan sebagainya (Fauziah, 2022).

Dalam penelitian ini menggunakan menggunakan pendekatan kuantitatif penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan Bahasa berbantuan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 2 SD. Design yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Group pretest posttest design Pre-Experiment*. Siswa di bagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama (pretest) tanpa media kartu dan kelompok yang kedua (posttest) menggunakan kartu. Disini bisa dilihat hasil belajar yang

di peroleh siswa tanpa menggunakan media kartu masih rendah, sedangkan hasil siswa yang menggunakan media kartu mendapat hasil belajar yang maksimal. Kemampuan membaca sifatnya sangat mendasar sehingga sejak dini.

Simpulan

Berdasarkan hasil penlitian dan pembahasan yang dilakukan di SDN Muhammadiyah ini maka ditarik kesimpulan berdasarkan masalah yang ada sebagai berikut :

Adanya pengaruh permainan bahasa *Kartasi* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada anak siswa kelas II Sekolah Dasar. Dari data tabel diatas dapat dilihat bahwa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar berbantuan buku cerita nilai post-test lebih baik dengan mendapatkan nilai rata-rata dibandingkan rata 88 dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes berdasarkan nilai post test menunjukkan ketuntasan siswa. Sehingga $t_{hitung} > t_{table}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima ini berarti adanya pengaruh media kartu terhadap keterampilan membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Amalia, F. N. (2019). Peningkatan keterampilan membaca cepat dengan teknik skimming. Jurnal Ilmiah Bina Edukasi. <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalbinaedukasi/article/view/479>
- Buku Guru, Tematik Kelas II Sekolah Dasar Kurikulum 2013.
- Buku Penelitian Kuantitatif. (2019).
- Buku Siswa, Tematik Kelas II Sekolah Dasar Kurikulum 2013.
- Fauziah, N. (2022). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Basicedu. <https://www.neliti.com/publications/452616/analisis-hubungan-keterampilan-membaca-permulaan-dengan-keterampilan-menulis-per>
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan bahan ajar membaca permulaan dengan menggunakan cerita fabel pada siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(2), 355–360.

- Hakim, P. R. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Bergambar. *oldjournal.iainsurakarta.ac.id*.
<https://oldjournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/abna/article/view/3443>
- Hamdy, M. Z. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah Qiraah) Menggunakan Koran Elektronik (Al-Jaridhah Al-Elektroniyah). *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata*
<https://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/syaikhuna/article/view/3842>
- Hidayati, S. (2017). Pengaruh model induktif kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah.
- Irdawati. (2014). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media gambar kelas 1 di MIN Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(4).
- Khairunnisak. (2015). Efektifitas media kartu dalam pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(2), 136–155.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan*
<https://core.ac.uk/download/pdf/276545390.pdf>
- Komarudin, & Widyana, R. (2016). Efektivitas metode analisis Glass untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak berkesulitan membaca kelas III Sekolah Dasar. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 18(2), 178–190.
- Loliyana, L., Anggraini, D. T., & ... (2022). Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Peserta Didik Kelas I SD. ... *Jurnal Pendidikan Dan* <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/9602>
- Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Big Book pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan*
<https://ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/bidayatuna/article/download/361/276>
- Pangestu, D. D., Purwadi, & Agustini, F. (2019). Pengembangan media Parajo (puzzle gambar rumah adat Joglo) berbasis model Number Head Together pada pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 117-121.
- Ramdani, S. (2018). Pengaruh penggunaan media kartu kata terhadap hasil belajar keterampilan membaca Bahasa Indonesia siswa kelas I di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. (Skripsi). Universitas [tidak disebutkan].
- Sudiarni, N. K., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh model pembelajaran CIRC berbantuan penilaian portofolio terhadap keterampilan membaca pemahaman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi*
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/18087>

- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih. (2020). Pengaruh media kartu kuartet terhadap kemampuan membaca siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486-492.
- Susanti, E. (2022). Keterampilan membaca. repository.uinjkt.ac.id. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/66899/1/Keterampilan%20Membaca%20Elvi%20Susanti.pdf>
- Tanau, M. (Tahun tidak disebutkan). Upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui media permainan kartu bergambar pada siswa kelas 1 SD GMT Taemaman Kupang.
- Ukhfida, U. (Tahun tidak disebutkan). Pengaruh media audio visual cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas III SDN Sawocangkring.
- Utami, N. A., & Wangid, M. N. (2019). Investigasi membaca permulaan pada siswa kelas II SD di Kecamatan Sekarbela. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 22(1), 157–165.
- Wardiyati, H. (2019). Penerapan Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*. <https://www.academia.edu/download/112782024/pdf.pdf>
- Yuliasti, I. (2015). Pengaruh media kata terhadap membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Inpres 117 Enrekang Kabupaten Enrekang. (Skripsi). Unismuh.