

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DI MI DARUS SHOLIHIN

Uqdatul karimah, Nur khosiah
Institut Ahmad Dahlan Probolinggo
*Email: uqdatulk@gmail.com

Abstract

Education is something that must be obtained by all Indonesian citizens without exception from the lower classes to the upper middle classes, for this reason the government requires twelve years of study or up to high school. This is in accordance with the educational goals of the Indonesian nation as stated in paragraph 4 of the 1945 Constitution. As educators, we must be able to adapt to the times and do the best for our students, especially those at the elementary school level. The aim of this research is to improve the reading skills of grade 1 students at MI. Darus Sholihin, Boto Village, Lumbang District, Probolinggo Regency using PTK research (Classroom Action Research). Data collection techniques used observation, interview and documentation methods. The results of this study showed that between cycle 1, among others, children's accuracy in playing letter cards was 68.05%, children's accuracy in sorting the alphabet was 64.02% and children's ability to arrange letters into sentences was 67.01%, while in cycle 2, children's accuracy in playing letter cards was 97.01%, children's accuracy in sorting the alphabet was 95.07% and children's ability to arrange letters into sentences was 98.05%. So there was an increase between cycle 1 to cycle 2 using the Letter Card Game Media.

Keywords: Reading Ability; Letter Card Game

Abstrak

Pendidikan adalah hal yang harus di peroleh oleh segenap warga Negara Indonesia tanpa terkecuali dari kalangan lapisan bawah sampai lapisan menengah ke atas, untuk itu pemerintah mewajibkan belajar dua belas tahun atau sampai Sekolah Menengah Atas. Ini sesuai dengan tujuan pendidikan Bangsa Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4. Sebagai pendidik kita harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan melakukan yang terbaik untuk peserta didik kita apalagi yang berada di Tingkat Sekolah Dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas 1 di MI. Darus Sholihin Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo dengan menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Tehnik pengumpulan data digunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa antara siklus 1 antara lain dari ketelatenan anak dalam bermain kartu huruf 68,05%, Ketepatan anak dalam mengurutkan abjad 64,02% dan kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi kalimat sebesar 67,01%, sedangkan pada siklus 2, ketelatenan anak dalam bermain kartu huruf 97,01%, Ketepatan anak dalam mengurutkan abjad 95,07% dan kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi kalimat sebesar 98,05%. Jadi mengalami peningkatan antara siklus 1 ke siklus 2 dengan menggunakan Media Permainan Kartu Huruf.

Kata kunci: Kemampuan Membaca; Permainan Kartu Huruf

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkembang secara pribadi dan profesional, serta

berkontribusi secara positif kepada masyarakat dan perekonomian..(Khosiah and Sofiani Rizkillah 2024)

Belajar mencakup terbentuknya suatu kegiatan bagi semua orang tanpa ada batasan umur, apalagi berlangsung seumur hidup. Pengertian belajar ialah suatu usaha yang dilakukan seorang berupa hubungan dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Akibatnya suatu kegiatan belajar akan berupa perubahan tingkah laku yang cukup tetap atau permanen pada diri orang yang belajar. Perubahan sikap yang dibutuhkan tentu saja ke arah positif. Yang menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya dapat menambah semangat dan ketertarikan belajar pada peserta didik. Saat ini, pendidikan formal menjadi fokus utama di masyarakat. Meski setiap individu memiliki tujuan yang berbeda, secara umum tujuannya adalah untuk menghadapi tantangan zaman yang semakin maju dan perkembangan teknologi yang pesat.(Nur Khosiah 2023)

Menurut (Sendrawati 2021) AECT (Association for Educational Communication Technology) menjelaskan bahwa sumber belajar yaitu sesuatu hal, orang atau barang yang bisa digunakan menjadi sarana buat memudahkan belajar peserta didik. Media pembelajaran diartikan sebagai salah satu alat yang digunakan oleh pendidik untuk mengajarkan pengetahuan agar mudah di fahami, dengan menggunakan atau memakai media pembelajaran ini dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan siswa bisa lebih fokus karena alat panca indera berfungsi keseluruhan. Menurut (Goretti Octavia Pepe et al. 2024) AECT (Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan) menjelaskan bahwasannya sumber belajar artinya segala sumber yang berupa pesan, sesuatu hal, person maupun barang yang dapat digunakan sebagai dasar, dalam artian untuk mempermudah pembelajaran bagi siswa. Namun jika pembelajaran hanya sebatas siswa mendengarkan guru, maka keefektifan pembelajaran perlu dirasa kurang karena tidak semua peserta didik akan mendengarkan dengan baik. Pembelajaran dapat dikatakan efisien apabila siswa berpartisipasi atau diberi kesempatan untuk berinteraksi dan melakukan sesuatu dengan media atau alat tertentu. Adanya metode, model, maupun media pembelajaran pada peserta didik dapat memudahkan interaksi dan komunikasi antara pendidik dengan peserta didiknya atau antara peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga dapat lebih aktif dan efisien memanfaatkan kemampuan yang dimiliki pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran

merupakan segala sesuatu hal yang dapat dimanfaatkan ataupun dipakai untuk memberikan dorongan, motivasi, kreasi, inovasi pesan, kesan, pada proses pembelajaran.

Ketrampilan membaca yakni keterampilan dasar yang teramat penting dan utama dalam dunia pendidikan. Membaca tidak sekedar mengenali huruf dan kata, tetapi juga mengerti artinya dan informasi yang terkandung dalam teks. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan membaca sejak dini menjadi prioritas utama dalam proses pendidikan anak. Namun, tidak setiap anak mempunyai minat yang kuat untuk belajar membaca. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat dan kemampuan membaca anak, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, media belajar yang tidak variatif, serta dukungan dari lingkungan sekitar yang kurang memadai. Maka dari itu, diperlukan inovasi dalam metode maupun model pengajaran yang dapat memunculkan dan menambah kegemaran dan kemampuan membaca peserta didik.

Di era modern ini, sangat penting untuk memiliki berbagai pengetahuan, baik dalam bidang agama, pengalaman, maupun ilmu umum lainnya, agar kita tidak tertinggal dari lembaga-lembaga dan negara-negara lain di dunia yang telah lebih maju daripada Indonesia. (Soliha and Khosiah 2022)

Di MI Darus Sholihin Desa boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo terdapat peserta didik yang mengalami kemampuan membacanya kurang dan minat dalam membaca juga kurang, ini artinya peserta didik di MI Darus Sholihin khususnya kelas 1 membutuhkan motivasi, ketelatenan dan metode yang tepat sehingga peserta didik meningkat kemampuan membacanya. Salah satu cara yang tentunya dapat dipakai dan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak yakni melalui media permainan. Permainan bagi anak-anak sekolah dasar tidak hanya menjadikan proses belajar menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatnya motivasi dan keterlibatan peserta didik anak usia sekolah dasar dalam kegiatan belajar lebih aktif. Dalam konteks ini, media permainan kartu huruf dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif.

Peneliti tertarik mengadakan penelitian di MI Darus Sholihin desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo dengan menerapkan dan memanfaatkan Permainan kartu huruf. Permainan Kartu Huruf itu sendiri merupakan media belajar yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Melalui permainan ini, anak didik dapat belajar mengenal dan memahami huruf, membentuk kata, dan membaca

dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan permainan kartu huruf dapat meningkatkan ketrampilan membaca peserta didik secara signifikan. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca peserta didik melalui media permainan kartu huruf. Dengan penelitian ini, diharapkan memperoleh data dan informasi yang berguna untuk mengembangkan metode pengajaran membaca yang lebih menarik dan efektif bagi anak-anak, serta dapat dilakukan penelitian selanjutnya agar pendidikan semakin berkembang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian di sini dalam pelaksanaannya merupakan penelitian tindakan kelas, Dalam proses pembelajaran kita dapat menggiring peserta didik untuk bernyanyi di awal pembelajaran karena masih kelas rendah dalam tingkat sekolah dasar sedangkan pengajar atau pendidik menjadi bagian asal program pendidikan. Menurut (Hasibuan 2024). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang diterapkan di dalam kelas dengan tujuan untuk peningkatan pengetahuan. Menurut (Ason and Dasmawarti 2021) metode penelitian tindakan kelas dipilih karena berhubungan :(1) permasalahan yang muncul selama proses pengajaran, (2) kegagalan mengganggu lingkungan belajar, dan (3) keinginan untuk memantau serta menaikkan kemampuan membaca awal anak-anak. Penelitian tindakan kelas ini memakai pendekatan kolaboratif partisipatif, kerjasama antara guru dan peneliti (Hasibuan 2024) dengan tujuan menyelesaikan masalah yang muncul secara bersamaan, untuk meningkatkan pembelajaran bersama.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini yakni personal yang memiliki pengetahuan serta keterlibatan pribadi dalam aktivitas yang ingin memberikan informasi yang jelas dan relevan untuk penelitian. Pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas 1 MI Darus Sholihin desa Boto Kecamatan lumbang, dengan rentang usia anak 6-7 tahun dengan jumlah 6 siswi dan 8 siswa. Adapun tujuan penelitian ini akan di fokuskan pada peningkatan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media kartu huruf.

Karakteristik Obyek Penelitian

Kelas 1 ini dipilih sebagai obyek penelitian dengan pertimbangan bahwasannya hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada pembelajaran peningkatan kemampuan belajar di kelas 1 MI Darus Sholihin masih rendah dan perlu adanya peningkatan, ditinjau

dari latar belakang peserta didik yang cenderung berbeda-beda dengan kemampuan kognitif yang juga beragam, penerapan media kartu huruf ini dipilih dan diharapkan bisa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini digunakan buat memperoleh menggambarkan desain penelitian rinci yang akan dilakukan peneliti ini, peneliti memakai metode penelitian tindakan kelas (PTK) berdasar pada proses implementasi yang diperkenalkan oleh Kemmis dan McTaggart. Kemmis dan Mc.Taggart (lahir 1965) yakni beliau seorang dokter yang mengabdikan dirinya di sebuah klinik di New York City, New York. Penelitian ini menggunakan siklus sistem spiral, dengan terdapat empat komponen utama: merencanakan, bertindak, mengamati dan merefleksikan.

Tahapan penelitian

- 1) Perencanaan, pada tahap ini peneliti membuat RPP, sebagai rencana yang akan dilakukan di kelas.
- 2) Aplikasi tindakan, Pada tahap ini aplikasi tindakan dilakukan dengan melibatkan peneliti yang bertugas mengajar
- 3) Observasi, pada observasi ini dilaksanakan selama proses aktivitas pembelajaran berlangsung, dan menggunakan catatan lapangan, yang berkaitan dengan aktivitas Pengajar maupun peserta didik dalam kegiatan aktivitas belajar mengajar.
- 4) Refleksi, Pada tahap refleksi, guru dan peneliti melaksanakan penilaian pada hasil yang diperoleh dengan pengamatan di siklus pertama. Penilaian ini digunakan sebagai pertimbangan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Jika hasilnya belum sesuai dengan harapan, perbaikan akan dilakukan pada siklus kedua dan seterusnya.

Data dan teknik Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini, menggunakan metode dokumentasi yang diterapkan adalah dengan mengambil foto saat anak-anak sedang terlibat dalam proses pembelajaran. Foto-foto ini menjadi dokumentasi nyata saat anak-anak aktif dalam kegiatan pembelajaran membaca awal. Dengan menggunakan dokumentasi, penelitian mendapatkan bukti autentik terkait dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Selain itu, foto juga digunakan sebagai data untuk melengkapi penelitian tersebut.

Metode observasi dipilih karena efektif untuk mempelajari aktivitas di kelas. Teknik ini digunakan untuk mengamati kemampuan membaca awal anak-anak, dan

observasi dilaksanakan dengan memakai panduan yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pada tahap ini untuk mengenali kemampuan siswa dilakukan pada tiga waktu yaitu, Sebelum tindakan dilakukan, untuk menilai kemampuan membaca awal anak, selama saat proses pembelajaran setelah tindakan dilakukan, untuk mengamati peningkatan kemampuan membaca awal anak kearah positif dengan menggunakan perkembangan yang dibutuhkan dan yang terakhir pada akhir proses pembelajaran, Maka dari itu bisa difahami bagaimana meningkatnya kemampuan membaca awal anak setelah beberapa kali proses tindakan dilakukan.

Kemudian dilakukan wawancara kepada kepala sekolah dan Wali kelas 1 dengan tujuan untuk mengetahui kondisi dan situasi di lingkungan sekolah, memudahkan penelitian, mencari informasi kondisi peserta didik.

Analisis Data

Penelitian ini dengan menggunakan data yang dikumpulkan tidak akan memiliki makna tanpa analisis yang melibatkan pengolahan dan interpretasikan data. Menurut (Penelitian et al. 2023) Analisis data melibatkan pengolahan dan intepretasi data untuk menghasilkan informasi yang relevan sesuai dengan harapan dan tujuan penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan memakai dokumentasi serta pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran membaca awal di MI Darus Sholihin lumbang. Observasi dilakukan secara langsung pada awal pembelajaran dan selama tindakan kelas untuk menaikkan ketrampilan dan kemampuan membaca awal dengan menerapkan media kartu kata bergambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai sosialisasi alfabet dengan memakai aktivitas yang melibatkan unsur pendengaran (indera pendengaran) serta visual (persiapan). Kemampuan untuk mengenali alfabet dimulai ketika seorang anak merasa suka menjelajahi buku dengan memegangnya atau membalik-balik halamannya. Kemampuan untuk mengenali alfabet merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak yang harus dikembangkan secara optimal sejak usia dini. Menurut (Juhri et al. 2021) Stimulasi pengenalan huruf sebaiknya dirancang untuk mendorong anak-anak mengenali, memahami, dan menggunakan simbol-simbol tertulis dalam berkomunikasi. Hal ini penting agar mereka dapat memahami bahwa huruf-huruf tersebut merupakan representasi dari bunyi-bunyi tertentu yang membentuk kata dan kalimat. Melalui berbagai aktivitas yang

menyenangkan dan interaktif, seperti membaca buku bergambar, bermain permainan huruf, dan menulis kata sederhana, anak-anak dapat belajar mengenali bentuk huruf, menghubungkan bunyi dengan simbol, serta mulai menggunakan huruf-huruf tersebut untuk mengekspresikan pikiran dan ide mereka secara tertulis. Pendekatan yang melibatkan banyak indera dan interaksi sosial juga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka, sehingga proses pengenalan huruf menjadi lebih efektif dan menyenangkan. (Sukmawati 2023).

Menurut (Penelitian et al. 2023) kemampuan mengenali alfabet adalah tahap dalam perkembangan anak di mana mereka mulai memahami hubungan antara bentuk dan bunyi alfabet. Sebagai akibatnya, anak dapat mengenali bentuk alfabet serta memberikan artinya, serta Mc. Cormick dalam (Sukmawati 2023) pembelajaran pengenalan huruf adalah komponen esensial dari perkembangan literasi (Mahayyun 2022). Hasil belajar ialah hasil dari kecakapan peserta didik dikelas rohani dan jasmani disekolah dan dapat diwujudkan dalam bentuk raport. Dengan belajar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan sehingga membentuk sikap serta bertambah ilmu pengetahuan (Samiyatun 2022).

Pengertian dari hasil belajar merupakan suatu puncak atau suatu yang dianggap penentu dari kegiatan belajar Hasil belajar tersebut terbentuk terutama dari guru di adakan evaluasi. (Goretti Octavia Pepe et al. 2024) Efek dari kegiatan belajar yaitu hasil belajar siswa yang dapat diketahui secara langsung, serta merujuk pada hasil belajar siswa yang terlihat secara tidak langsung atau merupakan transfer dari hasil belajar sebelumnya (Hasibuan 2024). Kedua, akibat tersebut berguna untuk guru serta peserta didik. Jadi bisa disimpulkan bahwa hasil belajar adalah berubahnya bentuk tingkahlaku siswa setelah melalui pembelajaran. Perubahan bisa mencakup kognitif, afektif, serta psikomotorik yang hasilnya bisa dituangkan dalam wujud angka atau pun nilai dalam raport (Mariani and Rizawati 2021).

Media pembelajaran ini bisa digunakan pada materi peningkatan kemampuan membaca. Materi peningkatan kemampuan membaca tercantum bagian dari pendidikan di SD/MI Media ini sesuai digunakan untuk peserta didik kelas1 SD/MI dalam memahami huruf-huruf (Goretti Octavia Pepe et al. 2024). Dengan memakai media ini, diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami, menyamakan, dan membuat media

ini lumayan gampang, hanya membutuhkan bahan kertas berupa kartu-kartu huruf dari A-Z dari karton.

Menurut (Aulina, Sausan, and Kunci 2024) tahap perkembangan kemampuan mengenal huruf antara lain: 1) Mengungkapkan simbol-simbol alfabet yang ditunjukkan dan di kenal. 2) Mengenali suara alfabet awal dari nama beberapa benda yang ada disekitarnya. 3) Mengungkapkan kelompok beberapa gambar yang mempunyai bunyi atau huruf awal yang sama. 4) Memahami korelasi antara bunyi serta bentuk alfabet. 5) Membaca dan menulis namanya sendiri. 5) Mengerti makna kata pada cerita.

Ukuran kartu alfabet yang digunakan dalam belajar membaca dapat disesuaikan dengan panjang pendeknya kosa kata yang ingin ditulis. Hal ini juga bergantung pada kreativitas pembuat kartu huruf Bahasa Indonesia, karena kartu tersebut dapat didesain semenarik mungkin agar tidak terlihat monoton. Tulisan pada kartu alfabet bisa dibuat dengan warna yang berbeda-beda sehingga lebih menarik bagi siswa (Sukmawati, 2023). Kartu diistilahkan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, termasuk kartu yang memuat nama benda tanpa gambar.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di MI Darus Sholihin Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo terdapat 14 subjek penelitian dengan 8 cowok serta 6 cewek, Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Deskripsi siklus pertama

Kegiatan belajar mengajar pada siklus satu difokuskan pada penguasaan konsep dasar yang meliputi kemampuan mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, membedakan bunyi, serta mengenali simbol yang mewakili huruf untuk mempersiapkan membaca dan menulis. Hal ini sejalan dengan indikator pencapaian perkembangan yang diharapkan yakni mampu menyebutkan huruf atau kata yang sudah dikenal. (Syatauw, Solehun, and Rumaf 2020). Pada siklus pertama ini, anak-anak diminta untuk mengambil minimal 4 kartu huruf dan menyebutkan huruf-huruf yang mereka pegang. Meskipun demikian hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak belum berhasil meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal huruf seperti yang di harapkan (Juhri et al. 2021). Kemampuan anak mengenali dan memahami alfabet melalui media permainan kartu alfabet terbagi sebagai tiga aspeknya yaitu: taraf ketelatenan anak pada bermain kartu alfabet, ketepatan anak dalam mengurutkan abjad dan kemampuan anak dalam

merangkai alfabet sampai menjadi kalimat (Juhri et al. 2021). Data untuk ketiga aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

A.Sangat baik	B.Baik
C.Cukup/ Sedang	D.Kurang

Data mengenai keseriusan anak dalam bermain kartu huruf dapat dijelaskan sebagai berikut, nilai dari keseriusan anak 68,5% sementara itu, tingkat ketepatan anak dalam mengurutkan abjad adalah 67,1% dan dalam merangkai alfabet sehingga membuat kalimat yaitu 68,05% hasil rata-rata dari ketiga aspek tersebut adalah indikator kemampuan yang dicapai oleh anak-anak kelas 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel I. hasil nilai persentasi anak

No	Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
1	Ketelatenan anak dalam bermain kartu huruf	68,05%	D
2	Ketepatan anak dalam mengurutkan abjad	64,02%	D
3	Kemampuan dan ketrampilan siswa dalam merangkai huruf hingga menjadi kalimat	67,01%	D
Jumlah		199,08%	

Hasil penelitian dengan kartu huruf masih menunjukkan beberapa pertanyaan, seperti ketelatenan peserta didik dalam bermain kartu huruf, ketepatan anak dalam mengurutkan abjad, dan kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam menunjukkan huruf yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah ini solusi yang di ajukan adalah menjelaskan ulang bagaimana cara bermain kartu huruf dengan cara memotivasi anak untuk menyelesaikan tugas sendiri dengan percaya diri dalam menyelesaikan tugasnya tanpa melihat hasilnya, menentukan langkah yang sangat mudah dimengerti oleh siswa dan berdiskusi dengan mereka tentang dimana letak kesulitan mereka saat bermain, dengan demikian penelitian akan di lanjutkan.

Deskripsi Siklus Kedua

Pada siklus kedua, metode yang digunakan mengacu pada Kompetensi Dasar :peserta didik mampu mengenal, mendengar, berkomunikasi secara lisan, memahami perbedaan kata, dan mengenali simbol-simbol. Tujuannya adalah agar anak siap menjelaskan dan mempraktikkan dengan menyebutkan alfabet serta kalimat yang pernah diajarkan (Fakultas et al. 2022). Pada siklus kedua, anak-anak diminta untuk mengambil minimal 8 kartu dan menyebutkan huruf-huruf yang mereka pegang.

Dari hasil penelitian kegiatan kelas, diperoleh nilai rata-rata untuk tiga aspek kemampuan anak: ketelatenan anak dalam bermain kartu, ketepatan anak dalam mengurutkan alfabet, dan pemahaman siswa dalam merangkai alfabet menjadi sebuah percakapan atau kalimat. Berdasarkan nilai dari semua aspek tersebut pada siklus kedua, dapat dihitung nilai rata-rata seperti yang tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. hasil nilai rata-rata pada siklus ke-2

No	Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
1	Ketelatenan siswa dalam bermain kartu huruf	97,014%	A
2	Ketepatan siswa ketika Mengurutkan alfabet	95,07%	A
3	Kelebihan asiswa dalam merangkai alfabet menjadi sebuah kata kata	98,05%	A
Jumlah		291,034%	
Nilai mean		97,011%	A

Dari hasil di siklus pertama, tingkat keaktifan siswa dalam bermain kartu alfabet mencapai nilai A sebesar 97,014%. Ketepatan anak dalam mengurutkan abjad mencapai skor A sebesar 95,07%, dan kemampuan siswa dalam menyusun alfabet hingga menjadi percakapan mencapai skor A+ sebesar 98,5%. Sesuai dengan yang diinginkan, terdapat satu anak yang mempunyai persentase B- sebesar 7%. Nilai rata-rata kelas pada tiga aspek penilaian adalah 97,11%, yang mendapatkan nilai A. Rata-rata kelas dari siklus 1 sampai siklus 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil dari siklus 1 dan siklus 2

kriteria	Jumlah		Peningkatan
	Siklus 1	Siklus 2	
Ketelatenan siswa ketika Bermain kartu huruf	68,05%	97,014%	28,064%
Ketepatan anak dalam Mengurutkan abjad	64,02%	95,07%	28,06%
Kemampuan anak dalam merangkai huruf hingga menjadi kalimat	67,01%	98,05%	30%
Jumlah	199,08%	291,034 %	87,024%
Rata-rata	68,03%	97,011%	29%

Data yang tertera dalam tabel di atas memperlihatkan bahwasannya kriteria A mengalami peningkatan secara bertahap dari siklus 1 ke siklus 2. Aspek ketelatenan anak

dalam bermain kartu huruf meningkat sebesar 28,064%, ketepatan anak dalam mengurutkan abjad meningkat sebesar 28,06%, dan kemampuan anak dalam merangkai alfabet hingga membentuk kalimat meningkat sebesar 30%. Sementara itu, kriteria C juga mengalami peningkatan sebesar 29,6% untuk ketiga aspek penilaian.

Data di siklus kedua memperlihatkan adanya peningkatan pada semua aspek dibandingkan dengan siklus pertama. Peningkatan nilai A yang tercermin dari siklus 1 ke siklus 2 merupakan bukti keseriusan, ketelitian, dan kemampuan anak dalam bermain kartu huruf. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengenal huruf dengan benar dan mampu menyusun kalimat melalui permainan kartu huruf.

Sangat diharapkan bahwa pada siklus kedua, hasil yang telah dijelaskan menunjukkan bahwasannya keseluruhan aspek yang diamati telah mencapai tujuan yang diinginkan, menurut (Sukmawati 2023). Data dari penelitian bahwa penggunaan permainan, yaitu kartu alfabet, telah meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenali huruf dengan akurat. Hal ini dapat dilihat melalui tabel hasil yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II

Menurut rumusan masalah yang telah diteliti, yaitu "Apakah penggunaan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenali huruf di MI Darus Sholihin Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo?", penelitian pada siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu huruf atau alfabet berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam menyusun kata. Hal ini karena permainan kartu huruf memudahkan anak-anak dalam memahami dan mengenali huruf serta menyusun kalimat..

Menurut (Mahayyun 2022), pentingnya kemampuan mengenal huruf sejak usia dini sangat ditekankan karena pengenalan huruf merupakan langkah awal dalam proses pembelajaran membaca. Kemampuan mengenali huruf sangat bermanfaat bagi anak-anak, dan salah satu cara efektif untuk mempelajarinya adalah melalui permainan kartu huruf. Selain itu, seorang pendidik harus memiliki kemampuan dasar serta pengetahuan profesional terkait metode dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan kreativitas mereka dalam menciptakan sesuatu yang bermanfaat. Kerjasama dengan orang tua juga sangat penting untuk saling mengontrol dan mendukung peningkatan kemampuan membaca serta perkembangan lainnya pada peserta didik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran diartikan sebagai salah satu alat yang digunakan oleh pendidik untuk mengajarkan pengetahuan agar mudah di fahami, dengan menggunakan atau memakai media pembelajaran ini dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan masalah dan siswa bisa lebih fokus karena alat panca indera berfungsi keseluruhan. Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dan menghasilkan peserta didik yang baik serta berkreaitivitas, tentu beragam cara yang di gunakan salah satunya dengan menggunakan metode, model, media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Di MI Darus Shilihin desa boto kecamatan Lumbang Kabupaten Probolingg. Di MI Darus Sholihin khususnya kelas 1 pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 menerapkan media permainan kartu huruf, Perbaikan selalu terus-menerus dilakukan setiap siklus agar tercapai apa yang di harapkan. Hal ini juga mempengaruhi dengan meningkatnya jumlah presentasi siswa yang telah selesai di setiap siklusnya. Pada siklus I, presentasi meningkat sebesar 199,08%, naik menjadi 291,034%, dan pada siklus kedua, indikator keberhasilan penelitian tercapai. nilai rata-rata siswa meningkat pada tiap siklusnya.

Siklus ke-1 pada aspek ketelatenan siswa dalam bermain kartu huruf 68,05%, Ketepatan anak dalam mengurutkan abjad sebesar 64,02%, dan untuk kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi kalimat sebesar 67,01%. Pada siklus 2 pada aspek Ketelatenan siswa dalam bermain kartu huruf, 97,01%, Ketepatan siswa ketika Mengurutkan alphabet sebesar 95,07%, Kelebihan asiswa dalam merangkai alfabet menjadi sebuah kata kata sebesar 98,05%. Ini menunjukkan bahwasannya dengan menerapkan media permainan kartu ini dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di MI Darus Sholihin kelas 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Ason, Ason, and Dasmawarti Dasmawarti. 2021. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 08 Muara Pawan Kabupaten Ketapang." *Jurnal Pendidikan Dasar* 9(2):316–25. doi: 10.46368/jpd.v9i2.552.
- Aulina, Choirun Nisak, Dan Lutfiah Sausan, and Kata Kunci. 2024. "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Karpet Ular Tangga Baca (Kartaca)." 5(1):254–66. doi: 10.37985/murhum.v5i1.520.
- Fakultas, Mahasiswa, Tarbiyah Dan, Program Studi, Pendidikan Guru, and Madrasah

- Ibtidaiyah. 2022. "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas i Mis Rambung Gayo Lues."
- Goretti Octavia Pepe, Maria, The Plaza Semanggi, Jl Jend Sudirman No, Karet Semanggi, Kecamatan Setiabudi, and Kota Jakarta Selatan. 2024. "Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis, Dan Berbicara Pada Anak Usia Dini Dengan Permainan Kartu Huruf Di TK SKS." *Journal on Education* 06(02):14937–46.
- Hasibuan, Rohati. 2024. "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8(1):373–84.
- Juhri, Drs H., M. Pdi, Uyu Mu'awwanah, M. Pd, and Wahdatul Mukarromah. 2021. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Di Tk Pгри 11 Cilegon*.
- Khosiah, Nur, and Nizrina Sofiani Rizkillah. 2024. "Kepemimpinan Transformasional Dan Efektifitas Organisasi Di Madrasah Ibtidaiyah Zainul Yasin Kota Probolinggo." *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5(1):20–31. doi: 10.46773/ibtidaiyah.v5i1.887.
- Mahayyun, s. .. 2022. "(Aud) Dengan Metode Anak Hebat (Ahe)." *Jeer (Journal of Elementary Education Research)* 11:195–206.
- Mariani, Dini, and Rizawati. 2021. "Peningkatan Kemampuan Membaca Pada AUD Melalui Media Kartu Bergambar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(3):6112–19.
- Nur Khosiah. 2023. "Strategi Guru Kelas Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Mi Misbahut Tholibin Leces - Probolinggo." *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4(2):116–27. doi: 10.46773/ibtidaiyah.v4i2.779.
- Penelitian, Abstrak, Cahaya Baru, Desa Malanuza, Satu Kecamatan, Golewa Kabupaten, Ngada Tahun, T. K. K. Cahaya, Baru Desa, Malanuza Satu, A. Z. Peningkatan, and T. K. K. Cahaya Baru. 2023. "Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA) MENGGUNAKAN KARTU HURUF PADA KELOMPOK B Studi PG-PAUD , STKIP Citra Bakti Manusia Secara Optimal . Salah Satu Bentuk Usaha Sadar Tersebut Adalah Melalui Jalur Nonformal (PAUD Nonformal) Yang Menyelenggarakan Program." 2:602–6.
- Samiyatun. 2022. "Jurnal Edukasi Sainifik." *Jurnal Edukasi Sainifik* 2(2):148–60.
- Sendrawati, Sendrawati. 2021. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Siswa Kelas 1 Di Uptd Sdn 01 Talang Anau Tahun Pelajaran 2020/2021." *Inovasi Pendidikan* 8(2):115–24. doi: 10.31869/ip.v8i2.3014.
- Soliha, Imro Atus, and Nur Khosiah. 2022. "Imro Atus Sholiha, Nur Khosiah_Peran Guru Dalam Mempertahankan Nilai-Nilai Religiusitas Siswa Kelas V Di MI Nurul Huda Tanjungrejo Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo_jurnal Program Studi PGMI_2022.Pdf." 9:206–19.
- Sukmawati, Yeti. 2023. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Gambar Pada Anak Kelompok A Di TK Ibu Duning." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3):21923–32.

Syatauw, Gabriela Rosalia, 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* 2(2):80–86. doi: 10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i2.495.