

Penerapan Permainan Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang

Azzura Salsabila Surya¹ Fitriyeni²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2}

Email: azzurasalsabilasurya@student.uir.ac.id¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang melalui penerapan permainan menyusun kata. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan menyusun kata mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta meningkatkan minat, motivasi, perhatian, dan rasa percaya diri siswa. Peningkatan kemampuan membaca terlihat dari presentase ketuntasan belajar siswa yang mengalami kenaikan, yaitu 45,4% pada pra siklus, 63,6% pada siklus I dengan rata-rata nilai 69, dan mencapai 100% pada siklus II dengan rata-rata nilai 84. Dengan demikian, permainan menyusun kata terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas awal sekolah dasar.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca, Permainan Menyusun Kata

Abstract

This study aims to improve the reading skills of second-grade at SDN 004 Pulau Kijang through the implementation of a word arrangement game. The method used is Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stage. The result show that the word arrangement game creates an enjoyable and interactive learning environment, increasing students' interest, motivation, attention, and self-confidence. The improvement in reading skills is evident from the increase in learning mastery: 45.4% in pra-cycle, 63.3% in cycle I with an average score of 69, amd 100% in cycle II with an average score of 84. Therefore, the word arrangement game is proven to be an effective method for enhancing early grade students' reading abilities.

Keywords: Reading Skills, Word Arrangement Game



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Membaca merupakan proses yang mana pembaca memahami pesan yang disampaikan penulis melalui kata-kata tertulis. Mengajarkan membaca kepada anak berarti memberikan mereka alat untuk menjelajahi berbagai pilihan hidup dan kesempatan untuk mencapai tujuan mereka. Selain itu, membaca merupakan metode pembelajaran yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan, menjadikannya sebagai pelajaran utama dan dasar di kelas awal untuk siswa baru. Membaca adalah keterampilan bahasa yang berada pada tingkat ketiga, setelah menyimak dan berbicara. Aktivitas ini melibatkan lebih dari sekadar menafsirkan teks tertulis; hal ini mencakup aspek visual, kognitif, psikologi linguistik, dan metakognitif. Sebagai aktivitas reseptif, membaca memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru, serta meningkatkan kemampuan kognitif, memperluas perspektif, dan memperluas wawasan. (Riyanti, 2021). Beberapa faktor penyebab anak sulit membaca meliputi kondisi keluarga dan lingkungan, kurangnya motivasi belajar, dan bahan bacaan yang tidak memadai. (Windrawati, Solehun and Gafur, 2020) Kesulitan dalam

membaca pada tahap awal terjadi akibat beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan membaca mencakup: Dorongan untuk belajar, Kondisi di lingkungan keluarga dan Ketersediaan sumber bacaan

Membaca pada kelas awal, seperti kelas I, II, dan III, bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan memahami dan mengucapkan teks dengan intonasi yang benar sebagai dasar untuk membaca lebih lanjut. Tujuannya adalah agar anak-anak dapat mengenali serta membaca huruf, kata, dan kalimat dengan pengucapan yang tepat dan kelancaran, serta intonasi yang sesuai. Banyak siswa di tingkat ini masih menghadapi kesulitan dalam membaca dan meningkatkan keterampilan mereka, yang terlihat dari masalah membaca, kebiasaan mengeja, kesalahan pengucapan, dan kurangnya pemahaman terhadap teks atau kosakata. Pendidik sering kali tidak menggunakan teknik membaca yang menarik selama proses pembelajaran. Teknik yang diterapkan biasanya sangat dasar dan lebih fokus pada pendekatan yang dipimpin oleh guru, yang dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kehilangan minat, serta kesulitan dalam menyusun kalimat. Untuk mengatasi masalah ini, permainan menyusun kata diperkenalkan dalam pembelajaran agar siswa tetap termotivasi dan tidak merasa bosan (Rizki, Anggrasari and Sholikhah, 2022).

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Akmal Nurhakim, S.Pd., wali kelas 2 di SDN 004 Pulau Kijang, yang dilakukan selama penelitian awal, salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah bahwa kemampuan membaca beberapa siswa masih belum memadai atau tidak sesuai dengan harapan guru. Dari 10 siswa, 5 di antaranya masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan lancar, sering terbata-bata, belum mampu menyusun kata menjadi kalimat, dan lambat dalam memahami kata-kata. Perhatian khusus dari guru terhadap pembelajaran membaca perlu diberikan sejak siswa berada di kelas awal (kelas I dan II) (Hilda Hadian, Mochamad Hadad and Marlina, 2018). Permainan menyusun kata yang sering disebut "*scramble*," adalah aktivitas yang memanfaatkan bahasa sebagai elemen utamanya. Dalam bahasa Inggris, istilah "*scramble*" diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai "perebutan," "pertarungan," atau "perjuangan." Metode *scramble* adalah sebuah pendekatan pembelajaran kelompok di mana siswa mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang tersedia sesuai dengan soal yang diberikan. Soeparno (1998:60) menjelaskan bahwa metode *scramble* adalah bentuk permainan bahasa yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan.

Penggunaan permainan menyusun kata dalam proses pembelajaran terbukti efektif karena dapat membuat siswa merasa lebih santai dan termotivasi. Sebagai contoh, sebuah penelitian di kelas IV SDS Ananda Islamic School menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus II. Pada tahap prasiklus, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 33,33%, kemudian meningkat menjadi 55,55% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II. Aktivitas pendidik juga menunjukkan kemajuan dari 71,43% pada siklus I menjadi 94,28% pada siklus II. Selain itu, aktivitas siswa meningkat dari 56,67% pada siklus I menjadi 93,33% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan permainan menyusun kata dalam pembelajaran puisi bahasa Indonesia di kelas IV SDS Ananda Islamic School dapat dianggap berhasil dan memuaskan (Zubaidah, Arisno and Faiz, 2024). Sedangkan Penelitian di kelas I A SD Inpres Cambaya 1 di Makassar menunjukkan kemajuan dalam hasil belajar bahasa Indonesia, yang terlihat dari data pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Rata-rata nilai membaca siswa menunjukkan peningkatan pada setiap siklus: pada prasiklus, tingkat ketuntasan mencapai 35,71% atau 10 dari 28 siswa; pada siklus I, meningkat menjadi 53,57% atau 15 dari 28 siswa dengan skor rata-rata 69; dan pada siklus II, tingkat ketuntasan naik menjadi 82,14% atau 23 dari 28 siswa dengan skor rata-rata 78 (Setiofani *et al.*, 2023). Keuntungan tambahan dari permainan menyusun kata adalah siswa menjadi lebih kreatif dan

terlibat. Melalui diskusi, mereka dapat berkolaborasi dengan teman-teman mereka untuk menyelesaikan tugas bersama. Dengan demikian, penerapan permainan menyusun kata dalam pembelajaran menawarkan berbagai keuntungan, termasuk pemahaman yang lebih baik di kalangan siswa dalam menyusun kata dan kalimat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti terdorong untuk mengusulkan judul "Penerapan Permainan Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang". Diharapkan dengan menggunakan permainan menyusun kata, siswa dapat belajar sambil bermain dan meningkatkan keterampilan membaca mereka dengan kata-kata yang tepat. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini meliputi: Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Dilakukan dikelas 2 SDN 004 Pulau Kijang. Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang dapat peneliti rumuskan adalah bagaimana meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang melalui permainan menyusun kata? Tujuan Penelitian: Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang melalui penerapan permainan menyusun kata.

Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan studi ini digunakan sebagai dasar atau referensi dalam pelaksanaannya. Berikut adalah beberapa studi yang berkaitan dengan penelitian yang akan saya lakukan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adelisa menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu kata dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa kelas II di SD Negeri 72 Bontoloe, Kecamatan Galesong, Kabupaten Takalar. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai siswa yang naik dari 63,2 pada Siklus I menjadi 85,2 pada Siklus II. Selain itu, observasi terhadap aktivitas mengajar guru juga menunjukkan perbaikan; pada Siklus I, aktivitas mengajar guru dinilai kurang (K), sementara pada Siklus II meningkat menjadi cukup (C). Aktivitas belajar siswa juga mengalami kemajuan, dari kategori cukup (C) pada Siklus I menjadi baik (B) pada Siklus II.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Aa Sunarya dkk bahwa dengan menggunakan teknik permainan menyusun kata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas VII semester II Madrasah Tsanawiyah Mathla'ul Anwar Cisiih meningkat dari siklus I sampai siklus III hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil kemampuan membaca peserta didik dari tiap siklus yaitu pada siklus I ketuntasan 60,86% atau 14 peserta didik dari 23 peserta didik dan nilai rata-rata 69, kemudian siklus II ketuntasan 69,57% atau 16 peserta didik dari 23 peserta didik dan nilai rata-rata 75, kemudian dilanjutkan dengan diklus terakhir yaitu siklus III ketuntasan 95,65% atau 22 peserta didik dari 23 peserta didik dan nilai rata-rata 81.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Maryuni menunjukkan bahwa teknik permainan menyusun kata dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui dua siklus. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan belajar siswa, yang awalnya 46% meningkat menjadi 71% pada Siklus I, dan mencapai 92% pada akhir Siklus II, dengan total peningkatan ketuntasan sebesar 46%. Selain itu, capaian rata-rata juga mengalami peningkatan; dari 58 pada pra-siklus menjadi 71 pada Siklus I, dan 87 pada Siklus II, dengan total peningkatan rata-rata sebesar 29 poin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 004 Pulau Kijang tepatnya pada kelas 2. Peneliti memilih sekolah ini dikarenakan pada kelas 2 terdapat permasalahan pada kemampuan membaca

siswanya. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena peneliti telah melakukan wawancara bersama wali kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang. Penelitian ini dilaksanakan setelah dilakukannya seminar proposal pada bulan Oktober 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang yang berjumlah 11 orang siswa terdiri dari 6 siswanlaki-laki dan 5 siswa perempuan. Adapun pihak yang terlibat sebagai berikut: Seluruh siswa kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang yang terdiri dari 11 orang siswa. Sesuai dengan tujuan penelitian, dalam penelitian ini digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian tindakan yang diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Ciri khas PTK adalah adanya tindakan nyata yang dilaksanakan sebagai bagian dari penelitian untuk menyelesaikan masalah. Tindakan ini dilakukan dalam kondisi alami dan bertujuan untuk menyelesaikan masalah praktis. Tindakan yang diambil dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang jelas dan dilaksanakan dalam bentuk siklus kegiatan (Pahleviannur, 2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diterapkan sebagai metodologi penelitian. Menurut Cresswell, penelitian tindakan merupakan jenis penelitian terapan yang berfokus pada tindakan itu sendiri. Sementara itu, Coghlan⁶ dan Brannick mengemukakan bahwa teori tindakan dapat berupa program, desain, pola, dan aturan yang dapat digunakan oleh siapa saja untuk melaksanakan tindakan tersebut dengan cara yang dapat memaksimalkan hasilnya (Wijayanti, 1967:2). Penelitian Tindakan Kelas ini didesain untuk memecahkan masalah yang diaplikasikan secara langsung di dalam ajang kelas atau dunia kerja. Dalam penelitian ini, masalah yang dimaksud adalah rendahnya kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang. Alternatif pemecahnya yaitu dengan penggunaan permainan menyusun kata. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru Bahasa Indonesia SDN 004 Pulau Kijang. Dalam menjawab pertanyaan penelitian, tahapan penelitian disebut sebagai prosedur penelitian. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan Taggart terdiri dari empat komponen yang saling terintegrasi, yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act & observe*), serta refleksi (*reflect*), yang disusun dalam satu siklus. Seluruh rangkaian kegiatan tersebut bekerja bersama dalam satu siklus. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian akan dilanjutkan jika hasil yang diperoleh tidak memuaskan atau jika proses pembelajaran belum menunjukkan peningkatan.

Data penelitian adalah semua keterangan seseorang yang dijadikan responden maupun yang berasal dari dokumen-dokumen, baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya guna keperluan penelitian. Data yang dikumpulkan peneliti selama melakukan penelitian, baik dalam bentuk angka maupun fakta disebut sebagai data penelitian. Penelitian ini menggunakan data primer dari guru dan siswa kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang. Wawancara, observasi, pencatatan dilapangan, dan hasil tes adalah semua metode yang digunakan untuk mendapatkan data ini. Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, data diartikan sebagai kenyataan yang ada yang berfungsi sebagai bahan sumber untuk menyusun suatu pendapat, keterangan yang benar, dan keterangan atau bahan yang dipakai untuk penalaran dan penyelidikan. Jadi yang dimaksud sumber data dari uraian diatas adalah subyek penelitian dimana data menempel. Sumber data dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, Supardi, 2021). Sumber data dalam penelitian ini berasal dari proses pembelajaran yang akan dilakukan di kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan permainan menyusun kata. Salah satu bagian dari penelitian ini adalah menentukan metode pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi. Sukmadinata menjelaskan bahwa observasi atau pengamatan adalah suatu metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif ataupun nonpartisipatif, dalam partisipatif (participatory observation) pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Sedangkan observasi nonpartisipatif (nonparticipatory observation) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, hanya berperan mengamati kegiatan (Hardani, dkk 2020). Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan secara partisipatif (participatory observation) pengamat secara langsung terhadap objek penelitian untuk memastikan keakuratan data.
2. Tes. Merupakan suatu teknik yang digunakan oleh seseorang kepada beberapa subjek untuk melihat hasil yang telah dikerjakan oleh subjek tersebut. (Nasrudin, 2019) Mengemukakan bahwa teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya.

Dalam karya ilmiah, instrument penelitian digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data. Pentingnya peran instrument ini karena dapat mempengaruhi validitas data. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar observasi. Observasi terstruktur dilakukan menggunakan lembar penelitian yang terdapat dalam rencana pembelajaran. Dalam observasi terstruktur, observer mencatat dengan memberi tanda ceklis pada kolom lembar observasi sesuai dengan sasaran yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Tes membaca. Tes yang dilakukan berupa kegiatan membaca dengan menggunakan permainan menyusun kata. Dari tes ini, akan terlihat sejauh mana pengetahuan yang telah diperoleh. Tes akan disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, diharapkan proses dan hasil pembelajaran dapat meningkat. Data untuk penelitian kemampuan membaca diperoleh melalui pengumpulan data yang melibatkan observasi dan tes. Dalam penelitian tindakan kelas ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang mengacu pada kriteria penelitian yang berlaku di jenjang sekolah dasar.

Penelitian ini dianggap berhasil jika siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca suku kata dan membaca dengan lancar setelah menggunakan permainan menyusun kata, dengan persentase < 100%. Selain itu, jika 85% siswa mencapai kriteria penilaian, mereka dapat dikatakan telah mencapai tingkat yang sangat baik (SB), yang berarti siswa tersebut sudah dapat membaca dengan sangat baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil tindakan pada siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan secara bertahap, terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan permainan menyusun kata. Berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa dan hasil tes pada tindakan siklus I, diperoleh data-data terkait pelaksanaan siklus I. Observasi digunakan untuk memantau proses pembelajaran yang berlangsung. Pada siklus I, sebagian siswa kurang fokus, tidak aktif dalam belajar, dan sering bercanda dengan teman-temannya. Hal ini mungkin disebabkan oleh kebiasaan siswa yang duduk berdekatan dalam keseharian mereka di kelompok. Pada hasil tes tindakan siklus I, nilai tertinggi kemampuan membaca yang diperoleh adalah 78 dan nilai terendah 56 dengan

rata-rata kelas sebesar 69, sedangkan nilai tertinggi hasil belajar yang diperoleh adalah 100 dan nilai terendah 40 dengan rata-rata 68. Sebanyak 4 siswa atau 36,3% masih memperoleh nilai di bawah KKM, sementara 7 siswa atau 63,6% berhasil memperoleh nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca siswa pada tindakan siklus I dibandingkan dengan kemampuan membaca sebelum tindakan dilakukan (prasiklus). Meskipun demikian, hasil belajar tersebut belum menunjukkan pencapaian ketuntasan belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, untuk mencapai ketuntasan hasil belajar, perlu dilanjutkan dengan tindakan pada siklus II.



Gambar 1.

Refleksi terhadap tindakan pada siklus I

Setelah peneliti melaksanakan pembelajaran pada siklus 1 selanjutnya mengadakan refleksi hasil observasi peneliti sebagai berikut:

1. Pembelajaran membaca dengan permainan menyusun kata telah dilaksanakan dengan baik.
2. Peserta didik terlibat secara aktif dalam membaca dan mengikuti bimbingan pendidik, meskipun belum semua peserta didik terlibat sepenuhnya.
3. Beberapa peserta didik masih kesulitan dalam membaca teks bacaan dengan menyusun kata, dan ada yang masih kurang tepat dalam menyusun kata.
4. Selain itu, masih ada peserta didik yang cenderung pasif dan memerlukan bimbingan khusus untuk memahami instruksi yang diberikan oleh pendidik.
5. Banyak peserta didik juga yang belum sepenuhnya memahami materi.
6. Dari hasil evaluasi siklus I bahwa peserta didik yang mencapai nilai KKM 7 peserta didik (63,6%) dan peserta didik yang belum mencapai KKM 4 peserta didik (36,3%).

Hasil tindakan pada siklus II

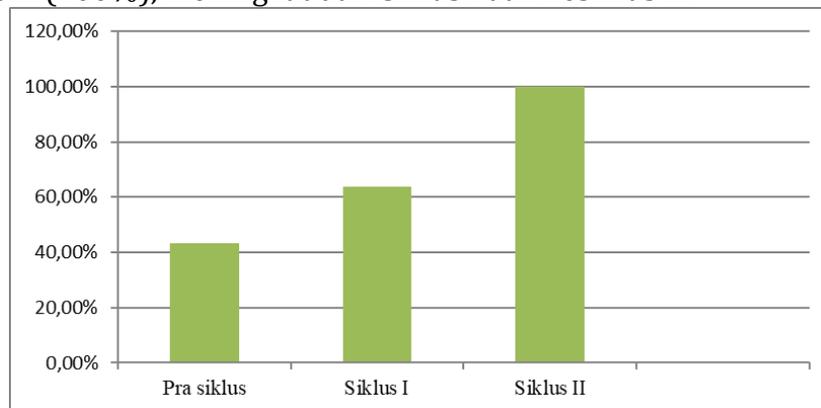
Aktivitas siswa pada siklus II sangat tinggi. Keaktifan siswa terlihat dari antusiasme mereka dalam menjawab pertanyaan dan konsentrasi saat mengerjakan tugas. Siswa saling berlomba ketika diminta untuk menyusun kata pada papan permainan. Mereka merasa lebih senang dan termotivasi untuk menyusun kata dengan cepat dan benar agar bisa memenangkan permainan. Dengan demikian, tidak mengherankan jika proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pada hasil tes tindakan siklus II, nilai tertinggi kemampuan membaca yang diperoleh adalah 92 dan nilai terendah 72 dengan rata-rata kelas mencapai 84, sedangkan nilai tertinggi hasil belajar adalah 100 dan nilai terendah

71 dengan rata-rata 81. Persentase ketuntasan belajar adalah 100%, yang berarti semua siswa kelas 2 dikatakan tuntas. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) oleh seluruh siswa.

Refleksi terhadap tindakan pada siklus II

Pada tindakan siklus III ini menggunakan teknik permainan menyusun kata hasil observasi penelitian adalah:

1. Peserta didik antusias dalam menyelesaikan menyusun kata
2. Hanya beberapa peserta didik saja yang belum bisa memahami teks bacaan
3. Pendidik sudah bisa menguasai kelas
4. Adanya peningkatan dalam kemampuan membaca peserta didik.
5. Dalam siklus III pertemuan ketiga peningkatannya lebih meningkat dan sangat bagus
6. Dari hasil evaluasi siklus II peserta didik yang mencapai KKM dalam pembelajaran yaitu 11 peserta didik (100%), meningkat dari siklus I dan kesiklus II.



Gambar 2. Diagram Batang Kemampuan Membaca Siswa Pada Setiap Siklus

Karena pada siklus II terjadi peningkatan hasil kemampuan membaca siswa yang mencapai 100%, sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, penulis memutuskan untuk menghentikan penelitian tindakan kelas pada siklus ini. Peneliti berharap agar pembelajaran yang telah diterapkan tidak berhenti di sini. Pendidik diharapkan dapat memperbanyak penggunaan media belajar yang lain serta mengembangkan media baru. Hal ini dikarenakan betapa besar pengaruh media yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, peserta didik dapat meraih hasil belajar yang maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 3.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan menyusun kata dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang. Metode ini menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan, serta dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan perhatian siswa, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri mereka selama proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dibuktikan melalui perbandingan antara pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata nilai membaca siswa pada setiap siklus: pra siklus dengan ketuntasan 45,4% (5 siswa dari 11), siklus I dengan ketuntasan 63,6% (7 siswa dari 11) dan skor rata-rata 69, serta siklus II dengan ketuntasan 100% (seluruh siswa kelas 2) dan skor rata-rata 84. Hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa permainan menyusun kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SDN 004 Pulau Kijang. Pembelajaran dengan metode ini sangat sesuai diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Saran

1. Bagi guru: Permainan menyusun kata merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Penting untuk menggunakan berbagai strategi, metode, dan teknik, serta media pembelajaran yang beragam dalam proses penyampaian materi.
2. Bagi siswa: Diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Terus semangat dalam belajar membaca, karena membaca merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi.
3. Bagi sekolah: Diharapkan diadakannya pelatihan untuk pendidik mengenai teknik mengajar, serta penyediaan fasilitas dan media yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournamenat (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 90).
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347.
- Cicilia, Y., & Nursalim, N. (2019). Gaya dan Strategi Belajar Bahasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 138–149. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.30>
- Dile, U. (2020). Kemampuan Membacakan Teks Berita Surat Kabar Lokal Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah Kupang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 5(2), 42–49.
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, N. H. A. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Hilda Hadian, L., Mochamad Hadad, S., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 212–242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2016).

- Mustikowati, D., Wijayanti, E., & Darmanto, J. (2016). Meningkatkan Semangat Membaca Dan Menulis Siswa Sekolah Dasar Dengan Permainan Kata Bersambut. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 1(1), 39. <https://doi.org/10.28926/briliant.v1i1.5>
- Muzzamil, F., Fatimah, S., & Hasanah, R. (2017). Pengaruh Lingkungan terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Murangkalih: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 972–978.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (buku ajar praktis cara membuat penelitian)* (M. Taufik (Ed.); p. 130). pantera publishing. <https://katalog-pustaka.uinbukittinggi.ac.id/pustaka/main/item/96724>
- Natsir, R., Khaerunnisa, & Atjo, S. E. P. (2022). Penggunaan Permainan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto. *Pinisi: Journal of Education*, 2(5), 24–35. <https://www.neliti.com/id/publications/252751/penggunaan-media-kartu-kata-dalam-menyusun-kalimat-sederhana-siswa-kelas-ii-sdn>
- Nento, W., & Maryam H. Dumako, S.Pd., M.Pd Nursyaida, S.Pd., M. P. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Sekolah Dasar. *MJP Journal of Education and Teaching Learning*, 2. <https://jurnalilmiah.co.id/index.php/MJPJETL>
- Nurhidayah, I., Mulyasari, E., & Robandi, B. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 42–51.
- Nurlaila, N. dan. (2019). Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Arab Nurdiniawati dan Nurlaila (dininurdiniawati@gmail.com) (Dosen Fakultas Tarbiyah IAI Muhammadiyah Bima). *Jurnal Al-Af'idah*, 3(1), 1.
- Patiung, D. (2016). Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual. *Al Daulah : Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan*, 5(2), 352–376. <https://doi.org/10.24252/ad.v5i2.4854>
- Purba, H. M., Sakinah Zainuri, H., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 177–193. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3>
- Purwati, G., Lyesmaya, D., & Nurasiah, I. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Melalui Media Cerita Bergambar Di Kelas Rendah. *Jurnal Perseda*, 2(3), 179–188.
- Riyanti, A. (2021). Keterampilan Membaca. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 175–184. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/mfyhe>
- Rizki, L. E., Anggrasari, L. A., & Sholikhah, O. H. (2022). Implementasi mempari (membaca pagi hari) dengan teknik menyusun kata pada pembelajaran membaca lancar di kelas II. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 1(1), 390–395.
- Setiofani, I., Syamsuri, A. S., Khaltsum, U., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, J., 259, A. N., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sd Inpres Cambaya 1 Kota Makassar. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(1), 187–200. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i1.579>
- Sriyati. (2018). Teknik Permainan Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca. vol.1, no.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=911046>

- Suharsimi Arikunto, Supardi, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi (2021st ed.)*. Bumi Aksara.
https://books.google.co.id/books/about/Penelitian_Tindakan_Kelas.html?id=RwmEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian tindakan kelas : Sebagai pengembangan profesi pendidi dan keilmuan*. erlangga. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=11584>
- Udin Syaefudin Sa'ud, Bachrudin Musthafa, L. S. (2021). *Model Pembelajaran Membaca Terpadu berbasis Sastra Anak untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah (M. (SK B. N. R. K. 1446. 011749. 2019) Naasrudin (Ed.); Cetakan ke). Penerbit NEM, 2021*.
https://books.google.co.id/books/about/Model_Pembelajaran_Membaca_Terpadu_berb_a.html?id=CO9IEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Windrawati, W., Solehun, S., & Gafur, H. (2020). Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10–16.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v2i1.405>
- Zubaidah, Arisno, & Faiz, A. (2024). Penerapan Permainan Menyusun Kata dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 254–278. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11287>
- Zuchdi, D., & Budiasih. (1997). *Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di kelas rendah*. [Jakarta]: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=722768>