

Efektivitas Penggunaan Permainan Kartu Kata Kosakata (KARKAKOTA) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Putri Lestari Wulandari¹, Sunanto², Rudi Umar Susanto³, Nafiah⁴

^{1,2,3,4}4130021015@student.unusa.ac.id, alif30@unusa.ac.id, rudio@unusa.ac.id, nefi_23@unusa.ac.id

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

* Corresponding Author e-mail: 4130021015@student.unusa.ac.id

Article History

Received: 10-2-2025

Revised: 28-2-2025

Published: 16-3-2025

Key Words:

Word Card Games, Grade 1 Students' Reading Skills, Learning Effectiveness, Reading Skill Improvement

Abstract: Reading ability is an important basic skill for first grade elementary school students. However, many students have difficulty in recognizing letters, spelling, and understanding reading. This study aims to measure the effectiveness of using word card games in improving the reading ability of first grade students at SDN 267 Gresik. The research method used is quantitative with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 15 first grade students who were given treatment in the form of learning using word card games. Data were collected through pretest and posttest which measured four aspects of reading ability, namely fluency, accuracy, pronunciation, and intonation. Data analysis was carried out using the N-Gain test to determine the level of effectiveness of the word card game. The results showed that the average pretest score of students was 57 increased to 87.2 in the posttest, which showed a significant increase in students' reading ability. The conclusion shows that students' reading ability in the N-Gain calculation produces an average score of 0.7404 or 74.04%, which is included in the quite effective category.

Kata Kunci:

Permainan Kartu Kata, Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1, Efektivitas Pembelajaran, Peningkatan Kemampuan Membaca

Abstrak: Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang penting bagi siswa kelas 1 SD. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, mengeja, dan memahami bacaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN 267 Gresik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 15 siswa kelas 1 yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan kartu kata. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest yang mengukur empat aspek kemampuan membaca, yaitu kelancaran, ketepatan, pelafalan, dan intonasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas permainan kartu kata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 57 meningkat menjadi 87,2 pada posttest, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca siswa. Simpulan menunjukkan kemampuan membaca siswa dalam perhitungan N-Gain menghasilkan skor rata-rata sebesar 0,7404 atau 74,04%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif.



Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam sistem pendidikan di Indonesia yang menjadi tahap awal pengembangan berbagai keterampilan penting, termasuk literasi. Menurut Kartono et al., (2023) literasi mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung, serta kemampuan analisis untuk mengenali, mengkomunikasikan, dan menjelaskan informasi berdasarkan pemahaman. Siswa sekolah dasar, terutama pada jenjang kelas awal, diharapkan mampu menguasai keterampilan membaca dasar seperti mengenali huruf, mengeja kata, memahami isi bacaan sederhana, dan menggunakan keterampilan membaca tersebut untuk mendukung pembelajaran dalam mata pelajaran lainnya. Dengan Kemampuan literasi dasar yang baik memungkinkan siswa belajar secara mandiri, memahami instruksi, dan mengikuti pembelajaran dengan efektif.

Namun, Kemampuan literasi siswa Indonesia masih menjadi perhatian utama. Berdasarkan laporan PISA (2018) dari Bank Dunia, lebih dari 55% siswa berusia 15 tahun tergolong buta huruf secara fungsional, yaitu mampu membaca teks tetapi tidak dapat memahami isinya (World Bank, 2018). Masalah ini tidak hanya dialami siswa di tingkat lanjut tetapi juga bermula dari pendidikan dasar. Survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2016 menunjukkan bahwa hampir 46,83% siswa kelas 4 SD tidak mampu membaca secara mandiri (P. Kemdikbud, 2017). Hal ini menunjukkan lemahnya penguasaan literasi dasar, yang jika tidak segera ditangani dapat berdampak buruk pada hasil belajar siswa di jenjang berikutnya. Selain itu, Studi INOVASI (2018) menemukan bahwa banyak siswa kelas 1 hingga 3 SD mengalami kesulitan mengenali huruf, mengeja kata, dan memahami isi bacaan. membaca ini menjadi penghambat utama dalam proses pembelajaran karena membaca adalah kunci untuk memahami instruksi guru dan materi pelajaran lainnya. Jika dibiarkan, kondisi ini dapat meningkatkan risiko siswa tertinggal secara akademik hingga putus sekolah (Oktaviyanti et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan membaca sejak dini menjadi prioritas utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, berbagai media pembelajaran interaktif telah dikembangkan, salah satunya adalah permainan kartu kata kosakata. Media ini terbukti efektif membantu siswa mengenali huruf, meningkatkan pemahaman bacaan, dan memotivasi siswa untuk belajar secara lebih aktif (Pratama & Hardini, 2022). Permainan kartu kata memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan memadukan elemen visual dan teks sehingga mempermudah pemahaman. Penelitian Fujiaturrahman & Haifaturrahmah (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa SD hingga 79,7% setelah dua siklus pembelajaran. Namun, penerapan permainan kartu kata masih menghadapi beberapa tantangan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa hasilnya sering dilakukan dalam populasi kecil dan lokasi terbatas sehingga sulit digeneralisasi. Selain itu, sebagian media tidak divariasikan sehingga siswa mudah merasa bosan (Pamukir A.Y & Masub Bakhtiar, 2024). Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk

mengukur efektivitas media ini secara lebih luas, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN 267 Gresik pada tanggal 01 November 2024 pukul 09.00 WIB dengan Ibu Istibsyaroh, S.Pd., selaku wali kelas I, diperoleh informasi bahwa beberapa siswa kelas 1 menghadapi kesulitan dalam membaca. Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor utama. Pertama, sebagian besar siswa tidak mengikuti bimbingan tambahan di luar jam sekolah, sehingga mereka tidak mendapatkan pendampingan intensif yang diperlukan untuk mengasah keterampilan membaca. Kedua, kurangnya pengawasan dan dukungan dari orang tua akibat kesibukan mereka turut memengaruhi minimnya motivasi siswa untuk berlatih membaca. Lebih lanjut, keterbatasan ketersediaan buku bacaan di sekolah menjadi kendala signifikan dalam meningkatkan minat baca siswa. Fakta ini didukung oleh data survei yang menunjukkan bahwa ketersediaan buku bacaan yang memadai memiliki hubungan langsung dengan peningkatan minat dan keterampilan membaca siswa. Selain itu, kurangnya kebiasaan membaca di lingkungan rumah maupun di sekolah menyebabkan siswa tidak terbiasa mengenal huruf dan kalimat, yang pada akhirnya memperburuk kemampuan membaca mereka.

Temuan ini menegaskan perlunya strategi yang lebih efektif dalam pembelajaran membaca, salah satunya melalui penerapan permainan kartu kata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN 267 Gresik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa di tingkat sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain Pre-Eksperimen yang hanya melibatkan 1 kelompok saja dengan Desain One Group Pre-Test Post-Test (saifuddin ahmad, 2020). Pengukuran dilakukan dengan menggunakan Pre-Test sebelum pemberian perlakuan menggunakan kartu kata kosakata (KARKAKOTA) dan Post-Test setelah perlakuan menggunakan kartu kata kosakata (KARKAKOTA). Dengan cara ini, dampak perlakuan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa dapat diukur dengan lebih akurat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes membaca yang mencakup aspek kelancaran, ketepatan, pelafalan, dan intonasi. Rubrik penilaian disusun untuk menilai setiap aspek tersebut. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas permainan kartu kata. Uji N-Gain menghitung perbedaan antara nilai pretest dan posttest serta membandingkannya dengan nilai maksimal yang mungkin. Dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest atau gain score tersebut, dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak.

Hasil dan Pembahasan

A. Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 267 Gresik Sebelum Menggunakan Permainan Kartu Kata

Kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 267 Gresik diukur berdasarkan data hasil pretest, di mana siswa dinilai berdasarkan cara mereka membaca buku cerita bergambar. Penilaian dilakukan dalam 4 aspek terhadap 15 responden siswa.

Penilaian	Kategori	Frekuensi (f)	Presentase (%)	Fc	Fc (%)
86-100	Baik sekali	1	6,67%	1	6,67%
71-85	Baik	2	13,33%	3	20%
60-70	Cukup	4	26,67%	7	46,67%
<60	Kurang	8	53,33%	15	100%
Jumlah		15	100%		

Hasil kualifikasi penilaian kemampuan membaca pada tahap pretes sebelum penggunaan permainan kartu kata menunjukkan bahwa sebanyak 8 siswa (53,33%) memiliki nilai kurang dari 60, yang menunjukkan kemampuan membaca yang rendah. Hanya 1 siswa (6,67%) yang memperoleh nilai Sangat Baik (86-100). Selain itu, terdapat 4 siswa (26,67%) yang memiliki kemampuan membaca pada kategori Cukup (60-70), dan 2 siswa (13,33%) pada kategori Baik (71-85). Secara keseluruhan, lebih dari sebagian siswa memerlukan peningkatan dalam kemampuan membaca.

Sebelum permainan kartu kata kosakata (KARKAKOTA) diterapkan dalam penelitian ini, SDN 267 Gresik belum menggunakan media pembelajaran interaktif seperti kartu kata yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan tes awal (pretest), siswa menunjukkan keterbatasan kelancaran membaca dan terlihat kurang termotivasi. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran membaca yang sebelumnya tidak menggunakan alat bantu yang menarik perhatian siswa. Dengan hadirnya permainan kartu kata, diharapkan siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran membaca. Kondisi awal ini relevan dengan penelitian Sampe et al., (2023) yang mengidentifikasi bahwa faktor internal seperti rendahnya minat dalam membaca dan faktor eksternal seperti kurangnya dukungan lingkungan belajar menjadi penyebab utama rendahnya kemampuan membaca siswa. Data ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi hambatan literasi siswa sejak dini.

B. Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 267 Gresik Sesudah Menggunakan Permainan Kartu Kata

Kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 267 Gresik diukur berdasarkan data hasil posttest, di mana siswa dinilai berdasarkan cara mereka membaca buku cerita bergambar. Penilaian dilakukan dalam 4 aspek terhadap 15 responden siswa. Kategori kemampuan membaca yang telah ditetapkan yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Penilaian	Kategori	Frekuensi (f)	Presentase (%)	Fc	Fc (%)
86-100	Baik sekali	9	60%	9	60%
71-85	Baik	6	40%	15	100%
60-70	Cukup	0	0	0	0
<60	Kurang	0	0	0	0
Jumlah		15	100%		

Secara keseluruhan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa. Sebanyak 60% siswa (9 siswa) berhasil mencapai kategori sangat baik (86-100), sementara 40% siswa (6 siswa) mencapai kategori baik (71-85) dan tidak ada siswa yang mendapat nilai di bawah 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa setelah intervensi mengalami peningkatan yang signifikan.

Hasil ini sejalan dengan temuan Wigianti et al., (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti kartu kata dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, penggunaan kartu kata mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa ketika menyusun kata menggunakan media permainan kartu kata kosakata (KARKAKOTA). Siswa yang sebelumnya tampak kebingungan dalam menyusun kata dan kurang termotivasi dalam belajar membaca kini bersemangat untuk berpartisipasi. Mereka bahkan berlomba untuk menyusun kata dengan benar menggunakan media tersebut. Beberapa siswa terlihat sangat aktif, bahkan mengulangi proses penyusunan kata untuk memastikan bahwa mereka dapat melakukannya dengan baik.

C. Efektivitas Penggunaan Permainan Kartu Kata Kosakata (KARKAKOTA) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 di SDN 267 Gresik. Untuk mengukur efektivitas permainan kartu kata, digunakan uji N-Gain sebagai berikut:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	15	.56	1.00	.7404	.15510
Ngain_Persen	15	56.14	100.00	74.0355	15.51036
Valid N (listwise)	15				

Efektivitas permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa diukur melalui uji N-Gain menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain adalah 0,7404 atau 74,04% , yang termasuk dalam kategori tinggi . Dengan demikian, permainan kartu kata tergolong cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu kata berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Faktor-faktor yang mendukung efektivitas ini meliputi: Peningkatan motivasi siswa akibat suasana belajar yang menyenangkan, Keterlibatan aktif siswa dalam proses menyusun dan membaca kata serta Penerapan strategi pembelajaran visual dan tekstual yang membantu mempercepat proses pengenalan huruf dan kata. Selain itu, efektivitas ini didukung oleh penelitian Intang et al., (2024) yang menegaskan bahwa siswa membutuhkan stimulasi yang menarik untuk mempelajari keterampilan membaca. Dengan permainan kartu kata, siswa dapat belajar membaca sambil bermain, yang membantu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian Kemampuan membaca siswa sebelum menggunakan media permainan kartu kata kosakata (KARKAKOTA) di kelas I SDN 267 Gresik tergolong kurang. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata siswa sebesar 57. Setelah menggunakan media permainan kartu kata, kemampuan membaca siswa meningkat menjadi baik, dengan nilai rata-rata sebesar 87,2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan kartu kata terhadap kemampuan membaca siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji N-Gain yang menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,7404 atau 74,04%, yang termasuk kategori cukup efektif.

Referensi

- Intang, B., Nadrah, & Nur, A. M. (2024). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 97–105. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v3i1.2625>
- Kartono, K., Ghasya, D. A. V., Pranata, R., Salimi, A., Samodra, Y. T. J., Suparjan, S., Kresnadi, H., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2023). Stabilizing Skills of Elementary School Teachers to Educate Students about Basic Literacy Within the Framework of an Independent Curriculum. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1039–1050. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i2.2588>
- Kemdikbud, P. (2017). Hasil Indonesian National Assesment Programme (INAP). Retrieved March 11, 2019, from puspendik.kemdikbud.go.id website: <https://puspendik.kemdikbud.go.id/inap-sd/>
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- saifuddin ahmad. (2020). Literasi Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perpektif. *Jurnal Kajian Keislaman Multi Perspektif*, 1(1), 1–22.
- Sampe, M., Koro, M., & Tunliu, E. V. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Sakteo Kecamatan Mollo Tengah Kabupaten Tts. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(3), 47–56. <https://doi.org/10.35508/jocee.v1i3.11859>
- Wigianti, Mudzanatun, & Setya Wardana, M. Y. (2021). Keefektifan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 di SDN Klesem 01 Kandangserang Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2020/2021. *JDP (Jurnal Dimensi Pendidikan)*, 17(2), 37–45.
- World Bank. 2018a. *World Development Report 2018: Learning to Realize Education's Promise (WDR 2018)*. Washington, DC: World Bank.