PERIODIK
Jurnal Profesionalisme Pendidikan

Vol.1 No. 1, Juni 2025
ISSN (print) xxxx-xxxx; ISSN (online) xxx-xxxx
Journal homepage:
https://journal.umgo.ac.id/index.php/Prodik/index

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI MEDIA PERMAINAN PAPAN KANTONG PINTAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS 1

Ayu Lestari A. Daud[1*], Lia Nurhayati[2], Hendra Saputra S. Adiko[3]

[1]*Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia*

*Korespondensi:***Ayudaud74@gmail.com,Lianurhayati@umgo.ac.id**
HendraAdiko@umgo.ac.id

Abstract: The purpose of this study is to improve reading skills through the use of the Smart Pocket Board" game media for first-grade students at SD Muhammadiyah 2 Limboto. The type of research used is classroom action research, with the research subjects being 19 first-grade students at SD Muhammadiyah 2 Limboto. The research employed observation, tests, and documentation techniques. The data analysis techniques included teacher activity data, student activity data, and student reading skill data. The results of the study showed that during the initial observation, 7 students (37%) demonstrated reading skills. In the first cycle, 13 students (68%) showed improvement, and in the second cycle, 18 students (95%) were skilled in reading. Thus, it can be concluded that the "Smart Pocket Board" game media can improve the reading skills of first-grade students at SD Muhammadiyah 2 Limboto.

Keywords: Reading Skills, Smart Pocket Board

Article info:
Submitted 08 Juni 2025
Revised 00 Januari 2021
Accepted 00 Januari 2021

PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan berbahasa tulis yang penting. Menurut Tarigan (2015:7), “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Dengan kata lain, membaca adalah proses aktif menerima informasi tertulis. Penulis menganalisis bahwa pengertian ini menegaskan pentingnya membaca sebagai jembatan pengetahuan sehingga pembelajaran membaca harus dirancang dengan baik agar peserta didik mampu menangkap pesan dan ide dalam teks.

Zuchdi dan Budiasih (2001) menyatakan bahwa melalui membaca “seorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman baru,” yang mampu “mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya. Pendapat ini memperlihatkan bahwa membaca berperan besar dalam memperluas cakrawala berpikir anak. Penulis berpendapat bahwa pernyataan ini mendukung latar belakang masalah yang menyoroti rendahnya keterampilan membaca di kelas I SD. Dengan demikian, meningkatkan keterampilan membaca di tingkat dasar penting untuk merangsang perkembangan kognitif dan wawasan peserta didik.

Tarigan (2015:11) juga membagi keterampilan membaca menjadi dua aspek penting: aspek mekanis dan aspek pemahaman Aspek mekanis meliputi pengenalan huruf, fonem, kata, dan ejaan, sedangkan aspek pemahaman berkenaan dengan menangkap makna leksikal,

gramatikal, dan ide utama. Penulis menganalisis bahwa perbedaan dua aspek ini menegaskan tantangan mengajarkan membaca pada siswa SD kelas I. Artinya, pendidik harus mengembangkan kemampuan mekanis (misalnya mengeja) sekaligus memastikan pemahaman isi bacaan. Pendekatan yang seimbang pada kedua aspek ini menjadi kunci dalam mengatasi masalah kesulitan membaca siswa.

Luthfiyah (2013) memandang bahwa keterampilan membaca "menjadi dasar utama tidak saja bagi pembelajaran bahasa, tapi juga bagi semua mata pelajaran," karena membaca memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan nalar, sosial, dan emosional. Pendapat tersebut menegaskan urgensi literasi baca pada tingkat awal pendidikan. Menurut penulis, hal ini berarti rendahnya kemampuan membaca tidak hanya menghambat pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga proses belajar di mata pelajaran lain. Oleh karena itu, penanggulangan masalah ini harus dilihat sebagai upaya mempertahankan fondasi pendidikan secara umum.

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dinilai sangat berpengaruh. Arsyad (2007:15) berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran "dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Dengan kata lain, media yang menarik akan meningkatkan keterlibatan siswa.

Penulis menghubungkan pernyataan ini dengan latar belakang masalah di mana hanya 37% siswa yang aktif dalam kegiatan membaca. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat seperti permainan papan kantong pintar diharapkan dapat membangkitkan minat belajar membaca anak kelas I SD agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hamalik (dalam Arsyad, 2016:17) menjelaskan bahwa media pembelajaran berupa permainan papan kantong pintar dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis peserta didik. Ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif tidak hanya informatif tetapi juga memotivasi. Analisis penulis menyimpulkan bahwa media papan kantong pintar sesuai untuk pembelajaran membaca di kelas rendah karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan media ini diharapkan mampu mengatasi hambatan belajar membaca dengan cara mengaktifkan keterlibatan siswa.

Arief Sadiman dkk. (2009:6) mengartikan media secara luas sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik. Penulis menganalisis pernyataan ini sebagai penegasan bahwa media pembelajaran merupakan alat vital yang harus dipilih sesuai tujuan. Dalam kaitannya dengan studi kasus, papan kantong pintar berfungsi sebagai media yang menyalurkan materi Bahasa Indonesia secara visual dan kinestetik. Dengan demikian, penggunaan media ini dipandang efektif untuk memfokuskan pikiran dan minat siswa pada pembelajaran membaca.

Ratnasari (2016:26) mendefinisikan media kantong pintar sebagai sebuah alat pembelajaran yang memanfaatkan prinsip untuk mengajarkan materi membaca yang berbentuk kantong. Artinya, papan kantong pintar adalah media pembelajaran tematik berbentuk papan dengan kantong-kantong berisi materi membaca (kartu kata). Penulis berpendapat bahwa desain ini sederhana namun kreatif, karena anak-anak dapat memilih kartu dari kantong untuk latihan membaca. Media semacam ini dianggap memudahkan penyampaian konsep karena menggabungkan elemen bermain dan belajar secara simultan, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Menurut Arsyad (dalam Ganjar Mulyadi, 2015:17), media pembelajaran disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan keterampilan peserta didik, serta peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Pernyataan ini menekankan bahwa media hendaknya mendukung proses belajar aktif. Analisis penulis menunjukkan bahwa papan kantong pintar memenuhi kriteria ini karena memungkinkan siswa untuk terlibat langsung (misalnya, mengambil kartu sendiri dan membaca). Dengan demikian, media tersebut dirancang tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga sebagai sumber rangsangan yang mengajak siswa berperan serta aktif dalam pembelajaran membaca.

Sanjaya (2010:173-174) menguraikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, antara lain bahwa media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, minat dan kebutuhan peserta didik, serta memperhatikan efektivitas, efisiensi, dan keterampilan pendidik dalam penggunaannya. Penulis menganalisis bahwa pemilihan papan kantong pintar dalam pembelajaran membaca kelas I SD perlu memperhatikan prinsip-prinsip ini. Artinya, guru harus memastikan bahwa media tersebut memang relevan dengan kurikulum Bahasa Indonesia,

disusun sesuai karakter anak usia 6–7 tahun, dan guru memahami cara mengoperasikannya. Dengan penerapan prinsip-prinsip tersebut, diharapkan penggunaan papan kantong pintar dapat berjalan efektif sehingga tujuan peningkatan keterampilan membaca dapat tercapai.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing tiga kali pertemuan di SD Muhammadiyah 2 Limboto, Kabupaten Gorontalo, pada peserta didik kelas I sebanyak 19 orang (9 laki-laki dan 10 perempuan).

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 2 Limboto, sedangkan objek penelitian adalah penggunaan media permainan papan kantong pintar dalam meningkatkan keterampilan membaca. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keterampilan membaca peserta didik, di mana hanya 37% dari siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk merekam aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Tes tertulis digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data melalui foto kegiatan dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kuantitatif, menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar peserta didik. Hasil dari setiap siklus dibandingkan untuk menilai efektivitas tindakan. Indikator keberhasilan ditentukan secara klasikal, yaitu jika ≥80% peserta didik mencapai nilai minimal 75 dan aktivitas pendidik serta peserta didik berada dalam kategori baik atau sangat baik.

Langkah-langkah tindakan yang diterapkan dalam pembelajaran mencakup persiapan media papan kantong pintar, pemberian instruksi membaca melalui permainan menyusun huruf menjadi kata, serta refleksi pembelajaran melalui evaluasi tertulis. Kegiatan ini difokuskan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, mendorong minat baca, serta memperbaiki teknik membaca permulaan.

Dengan rancangan yang sistematis dan intervensi melalui media kontekstual, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik secara signifikan dan berkelanjutan.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 2 Limboto melalui penerapan media permainan papan kantong pintar. Berdasarkan hasil observasi awal (pra-siklus), ditemukan bahwa keterampilan membaca peserta didik masih rendah. Dari 19 peserta didik, hanya 7 orang atau sekitar 37% yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Peserta didik tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta guru cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menegaskan perlunya intervensi media pembelajaran yang mampu merangsang partisipasi aktif siswa, khususnya pada keterampilan membaca permulaan.

Pada pelaksanaan Siklus I, media papan kantong pintar mulai digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Model pembelajaran ini melibatkan peserta didik secara langsung dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar melalui potongan-potongan kertas yang dimasukkan ke dalam kantong-kantong pada papan. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran selama tiga kali pertemuan, keterampilan membaca peserta didik mengalami peningkatan. Pada akhir siklus I, sebanyak 9 peserta didik atau 47% mencapai nilai ≥75. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 10% dari pra-siklus, walaupun belum mencapai target keberhasilan secara klasikal.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I dipengaruhi oleh penggunaan media yang lebih menarik dan interaktif. Peserta didik terlihat mulai aktif dalam kegiatan membaca, menyusun huruf, serta berdiskusi dalam kelompok. Namun, berdasarkan observasi, masih terdapat kelemahan dalam hal pengelolaan waktu dan bimbingan individual, terutama pada peserta didik yang mengalami kesulitan fonologis. Selain itu, aktivitas pendidik dinilai masih belum optimal dalam memberikan penguatan terhadap siswa yang belum memahami tugas secara penuh.

Refleksi dari pelaksanaan siklus I dijadikan dasar untuk merancang tindakan pada siklus II. Pada siklus II, dilakukan perbaikan dalam strategi pembelajaran, seperti memberikan latihan tambahan kepada peserta didik yang kurang aktif, penggunaan kartu berwarna untuk mempermudah pengenalan fonem, serta penambahan waktu praktik kelompok. Selain itu, guru juga memberikan instruksi yang lebih jelas, dan secara aktif memantau serta membimbing siswa selama kegiatan berlangsung. Perbaikan ini berdampak signifikan terhadap hasil keterampilan membaca.

Pada akhir Siklus II, diperoleh data bahwa 16 dari 19 peserta didik atau 84% telah mencapai nilai ≥75. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan tindakan tercapai, karena lebih dari 80% peserta didik secara klasikal telah memenuhi KKM. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 37%, dan dari pra-siklus ke siklus II sebesar 47%. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan papan kantong pintar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas I. Secara visual, tren peningkatan ini divisualisasikan melalui diagram batang yang menggambarkan progres tiap tahap.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik selama siklus II, tampak adanya peningkatan partisipasi yang signifikan. Peserta didik tampak antusias mengikuti permainan, saling berdiskusi dalam kelompok, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap kosakata dan struktur kata. Aktivitas pendidik juga mengalami peningkatan dengan persiapan dan penyampaian materi yang lebih terstruktur serta keterlibatan aktif dalam membimbing siswa. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sebagaimana yang diharapkan dari pendekatan pembelajaran tematik yang kontekstual.

Dari sisi teori, hasil penelitian ini menguatkan pendapat Arsyad (2007) bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan pandangan Tarigan (2015) yang menyatakan bahwa keterampilan membaca mencakup aspek mekanis dan aspek pemahaman. Media papan kantong pintar berkontribusi dalam pengembangan keduanya, yakni melalui kegiatan menyusun huruf untuk meningkatkan aspek mekanis, dan pembentukan makna kata untuk aspek pemahaman. Media ini secara tidak langsung juga mendukung kerja sama antar peserta didik dan mengembangkan keterampilan sosial melalui aktivitas kelompok.

Lebih lanjut, keberhasilan penggunaan media papan kantong pintar juga diperkuat oleh prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sanjaya, yaitu bahwa media harus relevan dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta memperhatikan efektivitas dan efisiensi. Papan kantong pintar terbukti memenuhi prinsip tersebut karena dapat digunakan dengan bahan sederhana namun memberi dampak yang besar terhadap peningkatan kualitas belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media papan kantong pintar efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas rendah. Selain membantu siswa memahami konsep membaca dengan lebih mudah, media ini juga menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Meskipun penelitian ini dilakukan dalam skala terbatas, yaitu pada satu kelas dan dua siklus, hasil yang diperoleh cukup representatif untuk memberikan rekomendasi bagi guru kelas dalam mengatasi permasalahan membaca di tingkat sekolah dasar.

Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada durasi tindakan yang hanya berlangsung selama dua siklus, serta subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar penelitian dilakukan pada rentang waktu yang lebih panjang dan melibatkan lebih banyak subjek untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Meski demikian, hasil yang dicapai telah menunjukkan bahwa media permainan papan kantong pintar merupakan inovasi pembelajaran yang layak dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas awal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan papan kantong pintar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 2 Limboto. Pada kondisi awal (pra-siklus), hanya 37% peserta didik yang mencapai KKM (≥75). Setelah penerapan tindakan pada Siklus I dan II, terjadi peningkatan yang signifikan hingga mencapai 84% pada akhir Siklus II. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Media papan kantong pintar berhasil menjembatani pembelajaran aspek mekanis (pengenalan huruf dan bunyi) dan aspek pemahaman (membentuk dan memahami kata), sesuai dengan tahapan perkembangan membaca anak usia dini. Penerapan media ini juga memperkuat prinsip pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Dengan demikian, penggunaan media papan kantong pintar dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan secara kontekstual dan interaktif.

.

REFERENSI

Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2016). Media pembelajaran (edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Ganjar, M. (2015). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Bandung: CV Alfabeta.

Hamalik, O. (2010). Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Irdawati. (2003). Psikologi belajar dan pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Layyinatus Shifa. (2015). Penggunaan media kantong pintar dalam pembelajaran membaca. Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 6–12.

Milasari, R., dkk. (2014). Pengembangan keterampilan membaca permulaan. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(1), 1–7.

Mulyadi, G. (2015). Pengembangan media pembelajaran tematik di sekolah dasar. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nurlaela, L. (2013). Strategi pembelajaran membaca permulaan. Surabaya: Unesa Press.

Purwanto, N. (2016). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ratnasari, D. (2016). Peningkatan keterampilan membaca melalui media kantong pintar. Jurnal Edukasi, 4(1), 25–30.

Sadiman, A., dkk. (2009). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, W. (2010). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.

Santosa, R. (2012). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Bandung: UPI Press.

Subana, M. (2014). Statistik pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukardi. (2016). Metodologi penelitian pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Sutama. (2015). Penelitian tindakan kelas (PTK). Surakarta: Fairuz Media.

Tarigan, H. G. (2015). Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.

Tri, W. (2014). Pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Jakarta: Bumi Aksara.

Yupita, N. (2014). Kemampuan membaca permulaan. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 2(1), 9–13.