



Penerapan Metode Bermain Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Karakter dan Kemampuan Membaca Permulaan

Supriadi

Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia

Universitas Islam Makassar

Supriadi.dty@uim-makassar.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metode kartu bergambar dalam meningkatkan karakter dan kemampuan membaca permulaan Siswa di Kota Makassar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian adalah Lembar observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapana metode bermain kartu kata dalam meningkatkan karakter dan membaca permulaan siswa di kota makassar dapat meningkatkan karakter dan kemapuan membaca permulaan siswa hal tersebut berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II dimana nilai karakter yaitu 94,11 % dan kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan dengan jumlah rata-rata nilai yaitu 94,11%.

Kata kunci: Bermain Kartu Bergambar; Karakter; Membaca Permulaan

Abstrack: This study aims to describe the picture card method in improving the character and early reading ability of students in Makassar City. The approach used in this study uses a qualitative approach with the type of classroom action research. The research instruments used to collect the data needed in the research are observation sheets, learning outcomes tests and documentation. The results of this study indicate that the application of the word card playing method in improving students' character and reading beginnings in the city of Makassar can improve students' character and initial reading ability based on data obtained in cycle II where the character value is 94.11% and the initial reading ability has increased. with an average score of 94.11%.

Keywords: *Picture Card Playing; Character; Beginning Reading*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan secara umum adalah mencakup segala usaha dan perbuatan dari generasi tua untuk mengalihkan pengalamannya, pengetahuannya, kecakapan serta

keterampilannya kepada generasi muda untuk memungkinkannya melakukan fungsi hidupnya dalam pergaulan bersama dengan sebaik-baiknya, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia agar menjadi manusia yang benar sesuai dengan norma yang dijadikan landasannya.

Pasal 3 Ayat 1 UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berisikan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah untuk melengkapi kurikulum 2006 atau sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pernyataan MENDIKBUD (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) yaitu Prof. Ir. Muhammad Nuh, DEA ia mengatakan bahwasanya kurikulum 2013 lebih mengacu pada tiga kompetensi yakni berbasis sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Dan hal tersebut merupakan tolak ukur keberhasilan dari penerapan kurikulum 2013 ini.

Selain itu juga, penguatan karakter harus lebih ditekankan. Karena ia merupakan bentuk kebiasaan, sifat dan perilaku yang terbentuk dari berbagai proses internalisasi yang akan digunakan sebagai landasan untuk berpikir. Sehingga setelah melalui proses itu akan terbentuk ciri khas dalam seseorang itu bertindak, dan salah satu cara untuk mewujudkan atau membentuk karakter yang baik adalah melalui pendidikan.

Pendidikan karakter dilakukan melalui proses pembiasaan di setiap institusi pendidikan, salah satunya dengan pembiasaan membaca. Kita tahu bahwa melalui membaca kita dapat memperoleh banyak hal seperti, wawasan, ilmu pengetahuan, perkembangan dunia, perkembangan ilmu dalam lingkup dunia. Seorang anak yang sering membaca akan memiliki kosa kata lebih banyak dibandingkan dengan anak yang malas membaca. Dari pembiasaan membaca seorang anak akan pandai dalam mengolah kata dan bahasanya, juga mampu mengaplikasikan kemampuan berbahasanya dalam kehidupan sehari-hari. Dari kebiasaan membaca anak akan memiliki bahasa yang baik. Gemar membaca merupakan salah satu pendidikan karakter yang harus diterapkan sejak dini terutama dalam pendidikan formal yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Siswa yang tidak memiliki kebiasaan membaca ia berbeda dengan anak yang biasa membaca. Perbedaannya terletak pada banyaknya kosa kata yang dimiliki dan kemampuan bahasanya. Besar kemungkinan anak yang tidak

gemar membaca akan memakai bahasa yang kasar dalam kehidupan sehari-harinya.

Pembelajaran membaca di SD diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap warga negara agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui pembelajaran di SD. Siswa diharapkan memperoleh dasar-dasar kemampuan membaca, disamping kemampuan menulis dan menghitung serta kemampuan esensial lainnya dengan dasar kemampuan itu, siswa dapat menyerap berbagai pengetahuan yang sebagian besar disampaikan melalui tulisan. pembelajaran membaca di SD terdiri dari dua bagian, yakni “membaca permulaan dan membaca lanjut” Membaca permulaan berada di kelas I dan II melalui pembacaan permulaan ini diharapkan siswa mampu mengenali huruf, suku kata, kata, kalimat, dan mampu membaca berbagai jenis dan memberikan berbagai konteks.

Fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan saat ini sedang dihadapkan kepada situasi yang kurang menguntungkan. Kondisi ini terjadi sejalan dengan semakin banyaknya kenyataan tentang lemahnya karakter bangsa Indonesia yang selama ini diyakini sangat kuat dan teguh memegang kehidupan yang arif dan bijaksana. Bukti nyata lemahnya karakter bangsa ini dapat disaksikan di sekitar lingkungan kita. Budaya korupsi, nepotisme, kolusi, hilangnya budaya malu, maraknya penyanjung ketidakjujuran, dan pelemahan potensi anak oleh bangsa kita sendiri semakin kerap kita dengar dan saksikan. Kondisi ini sangat memprihatinkan sekaligus menjadi aib bagi pendidikan di Indonesia. Dan pembelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan seperti yang diharapkan, guru belum mengoptimalkan kemampuan siswa dalam membaca. Rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu pembelajaran bahasa Indonesia masih bersifat konvensional, siswa kurang tertarik pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam hal membaca, dan belum di temukannya media maupun metode pembelajaran yang dapat menarik dan meningkatkan perhatian siswa.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri KIP Maccini Kota Makassar dalam mengamati proses belajar mengajar di kelas, diperoleh data bahwa siswa belum mampu menunjukkan kemampuan membaca sebagaimana yang diharapkan. Hal ini ditandai dengan kondisi siswa di kelas yang mampu

membaca permulaan 55 % dari jumlah siswa 17 orang, yang artinya masih ada 45% siswa yang belum mampu membaca. Rendahnya kemampuan membaca disebabkan cara guru mengajar yang menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga minat siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran yang tidak menarik pada siswa berdampak kepada kemampuan membaca permulaan siswa yang tidak mencapai nilai yang telah ditetapkan sekolah. Selain kemampuan membaca siswa yang rendah, kemampuan siswa dalam memahami kosakata juga rendah. Selain berdampak kepada kemampuan akademik kemampuan siswa juga berdampak kepada karakter siswa pada saat guru melakukan kegiatan pembelajaran. Kemampuan siswa dalam dalam berbicara terdengar tidak santun, kurang menghargai dan menghormati guru dalam pembelajaran.

Salah satu upaya yang dikembangkan penulis untuk menunjang peningkatan kemampuan membaca dan karakter siswa SD di Kota Makassar adalah dengan menerapkan metode permainan kartu bergambar dalam pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan karakter bahasa, kedisiplinan dan rasa menghormati antara sesama. Bermain kartu bergambar mengarahkan siswa menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya.

Penerapan metode bermain melalui kartu bergambar siswa akan lebih tertarik belajar membaca. Dengan menerapkan metode kartu bergambar siswa dapat melihat bermacam-macam gambar. Dari kartu bergambar siswa dapat berlatih untuk membaca meskipun yang dilakukan siswa baru membaca permulaan yaitu membaca gambar yang dilihatnya. Kartu bergambar ini akan memudahkan siswa untuk mengingat informasi yang disampaikan guru, dan kartu bergambar ini bermanfaat untuk menambah perbendaharaan kata. Kelebihan metode permainan kartu bergambar menurut Suyanto yaitu (1) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak dapat melihat objek atau peristiwa tertentu. (2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita,(3) Harga relatif murah, gampang didapat dan bersifat konkret

sehingga berbagai macam persepsi tentang sesuatu dapat dilihat di dalam gambar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kip Maccini Kota Makassar, dengan jumlah sampel sebanyak 17 siswa kelas II yang terdiri atas 9 orang siswa perempuan dan 8 orang laki-laki.

Fokus penelitian ini meningkatkan karakter dan kemampuan membaca permulaan siswa melalui metode permainan kartu bergambar. Prosedur dan desain penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Rencana pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perencanaan dilakukan untuk merumuskan masalah, menentukan tujuan, metode penelitian dan membuat perencanaan tindakan. Pelaksanaan dilakukan sebagai upaya perubahan yang dilakukan. Observasi, dilakukan secara sistematis untuk mengamati hasil atau dampak tindakan terhadap proses belajar mengajar. Dan refleksi yaitu mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan yang dilakukan.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian adalah Lembar observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dengan dengan mengolah data akurat yang dapat menjawab fokus penelitian dan memberikan gambaran tentang hasil penelitian. Data-data yang dikumpulkan selanjutnya disajikan dalam bentuk tabulasi data berupa tabel dengan tujuan untuk memudahkan dalam membaca data.

Adapun analisis data pada penelitian ini selanjutnya disajikan sebagai berikut: 1) Analisis aktivitas mengajar guru dan belajar siswa, 2) analisis karakter siswa, 3) analisis kemampuan membaca permulaan. Indikator keberhasilan yang akan dijadikan acuan atau tolak ukur dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian dalam metode permainan kartu bergambar dan terdapat 85% dari 17 siswa memperoleh nilai standar minimal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahap siklus pertama pada penelitian PTK ini dapat diketahui

Hasil Penelitian Siklus I

1. Hasil observasi karakter siswa pada siklus I

Keberhasilan tindakan pada siklus I ini diamati setelah proses pelaksanaan dan setelah tindakan. Fokus pengamatan dalam penelitian ini yaitu karakter siswa, aktivitas mengajar guru dan belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui metode permainan kartu bergambar. Lembar observasi menggunakan skala Baik (B), Cukup (C), dan kurang (K) dengan skor nilai 3, 2, dan 1.

Berdasarkan hasil observasi tindakan siklus I pertemuan 1, ditentukan dari 15 aspek yang diobservasikan. karakter siswa dikategorikan kurang terlihat dari persentase pencapaiannya 53,33 %. Hal ini dapat dilihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1 dan 2 dikategorikan baik. Sedangkan pada aspek 4, 7, 9, 11, dan 13 dikategorikan cukup dan pada aspek 5, 6, 8, 10, 12, 14, dan 15 dikategorikan kurang.

Karakter siswa pada pertemuan 2 dikategorikan cukup dengan melihat persentase pencapaiannya yang mengalami peningkatan menjadi 62,22% dikategorikan cukup. Hal ini dapat dilihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1, 2 dan 3 dikategorikan baik. Sedangkan pada aspek 4, 6, 7, 9, 10, 11, dan 15 dikategorikan cukup. Dan pada aspek 5, 8, 12, 13, dan 14 dikategorikan kurang.

2. Hasil observasi kemampuan membaca permulaan siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka kemampuan membaca permulaan siswa selama proses pembelajaran bahasa indonesia pada pertemuan 1 pencapaiannya 55,55 % dikategorikan kurang. Hal ini terlihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1, dan 2 dikategorikan baik. Sedangkan pada aspek 3, 4, 7, 10, 12, 13, dan 15 diategorikan cukup. Dan pada aspek 5, 6, 8, 9, 11, dan 14 dikategorikan kurang.

Pertemuan 2 persentase pencapaiannya meningkat menjadi 64,44 %. kemampuan

membaca siswa pada pertemuan 2 dikategorikan cukup. Hal ni dapt dilihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1, dan 2 di kategorikan baik. Sedangkan pada aspek 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13, 14, dan 15 dikategorikan cukup. Dan pada aspek 8, 9, dan 11 di kategorikan kurang. Melihat persentase pencapaian membaca siswa yang masih rendah, maka kemampuan membaca siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu data observasi siswa tersebut akan dianalisis sehingga akan menjadi bahan refleksi untuk pelaksanaan siklus II.

3. Hasil observasi aktivitas mengajar guru menggunakan permainan kartu bergambar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka proses pembelajaran membaca permulaan melalui metode permainan kartu bergambar pada pertemuan 1 pencapaiannya 53,33 % dikategorikan kurang. Hal ini terlihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1 dikategorikan baik. Sedangkan pada aspek 2, 3, 5, 7, 10, 12, dan 15 diategorikan cukup. Dan pada aspek 4, 6, 8, 9, 11, dan dikategorikan kurang.

Pertemuan 2 persentase pencapaiannya meningkat menjadi 55,64 %. kemampuan membaca siswa pada pertemuan 2 dikategorikan cukup. Hal ni dapat dilihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1, dan 15 di kategorikan baik. Sedangkan pada aspek 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 12, dan 14 dikategorikan cukup. Dan pada aspek 4, 6, 11 dan 13 di kategorikan kurang. Melihat persentase pencapaian membaca siswa yang masih rendah, maka penerapan metode permainan kartu bergambar pada pembelajaran membaca siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu data observasi siswa tersebut akan dianalisis sehingga akan menjadi bahan refleksi untuk pelaksanaan siklus II.

4. Deskripsi hasil karakter siswa siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh, dari 17 siswa Kelas II Kota Makassar maka persentase keberhasilan karakter siswa dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil penilaian karakter siswa berikut ini :

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi nilai karakter siswa siklus I

| Aspek penilaian kemampuan membaca permulaan siswa | Frekuensi Siswa Yang Tuntas | Presentase | Frekuensi Siswa Yang Tidak Tuntas | Presentase |
|---|-----------------------------|------------|-----------------------------------|------------|
| Religius | 5 | 29,41% | 12 | 70,59% |

| | | | | |
|---------------|---|---------|----|--------|
| Disiplin | 5 | 29,41% | 12 | 70,59% |
| Gemar membaca | 9 | 52,95 % | 8 | 47,05% |
| Kerja sama | 5 | 29,41% | 12 | 70,59% |

Berdasarkan tabel 1 hasil rekapitulasi penilaian peningkatan karakter siswa menunjukkan peningkatan karakter belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Pada aspek religius presentase keberhasilannya 70,59% dengan kriteria tidak tuntas, aspek disiplin 70,59% dengan kriteria tidak tuntas, aspek gemar membaca 47,05% dengan kriteria tidak tuntas, dan pada aspek kerja sama 70,59% dengan kriteria tidak tuntas. Keadaan seperti ini menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka peningkatan

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi nilai kemampuan membaca permulaan melalui metode permainan kartu bergambar siklus I

| Aspek penilaian kemampuan membaca permulaan siswa | Frekuensi Siswa Yang Tuntas | Presentase | Frekuensi Siswa Yang Tidak Tuntas | Presentase |
|---|-----------------------------|------------|-----------------------------------|------------|
| Mampu menghubungkan huruf dengan suku kata | 9 | 52,95% | 8 | 47,05% |
| Mampu Menghubungkan Kata dengan kalimat sederhana | 8 | 47,05% | 9 | 52,95 % |
| Kelancaran mengungkapkan kata | 9 | 52,95% | 8 | 47,05% |
| Membaca menggunakan kartu bergambar | 8 | 47,05% | 9 | 52,95% |

Berdasarkan tabel 5 di atas kegiatan membaca permulaan siswa masih sangat rendah. Siswa belum mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 sehingga ketuntasan Klasikal pada siklus I belum tercapai. Dapat dilihat pada aspek mampu menghubungkan huruf dengan suku kata presentase keberhasilannya 47,05% dengan kriteria belum tuntas, aspek mampu menghubungkan mata dengan kalimat sederhana 52,95%, aspek kelancaran mengungkapkan kata 47,05%, pada aspek membaca menggunakan kartu bergambar 52,95%. Hal ini kemampuan membaca permulaan siswa melalui metode permainan kartu bergambar belum meningkat. Perlu dilakukan tindakan siklus selanjutnya.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil observasi karakter siswa pada siklus II

karakter ke tahap siklus selanjutnya.

5. Deskripsi Hasil Belajar membaca permulaan Siswa Siklus I

Hasil tes kemampuan membaca permulaan siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dapat di ketahui melalui tes akhir siklus. Berdasarkan data yang diperoleh, dari 17 siswa Kelas II SD Kota Makassar maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel hasil rekapitulasi berikut ini :

Keberhasilan tindakan pada siklus I ini diamati setelah proses pelaksanaan dan setelah tindakan. Fokus pengamatan dalam penelitian ini yaitu karakter siswa, aktivitas mengajar guru dan belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui metode permainan kartu bergambar. Lembar observasi menggunakan skala Baik (B), Cukup (C), dan kurang (K) dengan skor nilai 3, 2, dan 1.

Berdasarkan hasil observasi tindakan siklus I pertemuan 1, ditentukan dari 15 aspek yang diobservasikan. karakter siswa dikategorikan baik terlihat dari persentase pencapaiannya 88,89 %. Hal ini dapat dilihat pada lampiran lembar obsevasi pada aspek 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11 dan 15 dikategorikan baik. Sedangkan pada aspek 5, 9, 12, 13 dan 14 dikategorikan cukup

Karakter siswa pada pertemuan 2 dikategorikan baik juga dengan melihat persentase pencapaiannya yang mengalami

sangatb meningkat sekali menjadi 95, 55 % dikategorikan Baik. Hal ini dapat dilihat pada lampiran lembar obsevasi pada aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11,12, 14, dan 15 dikategorikan baik. Sedangkan pada aspek 8 da 13 dikategorikan cukup.

1) Hasil observasi kemampuan membaca permulaan siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka kemampuan membaca permulaan siswa selama proses pembelajaran bahasa indonesia pada pertemuan 1 pencapaiannya 88,89 % dikategorikan Baik. Hal ini terlihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12 dan 13 dikategorikan baik. Sedangkan pada aspek 9,10, 11, 14 dan 15 diategorikan cukup.

Pertemuan 2 persentase pencapaiannya sangat meningkat menjadi 97,78 %. kemampuan membaca siswa pada pertemuan 2 dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1,2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15 di kategorikan baik. Sedangkan pada aspek 5 dikategorikan cukup. Melihat persentase pencapaian membaca siswa pada siklus II ini sangat meningkat.

1. Hasil observasi aktivitas mengajar guru menggunakan metode permainan kartu bergambar

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi nilai karakter siswa Sklus II

| Aspek penilaian kemampuan membaca permulaan siswa | Frekuensi Siswa yang Tuntas | Presentase | Frekuensi Siswa Yang Tidak Tuntas | Presentase |
|---|-----------------------------|------------|-----------------------------------|------------|
| Religius | 15 | 88,23 % | 2 | 11,77% |
| Disiplin | 14 | 82,35% | 3 | 17,65% |
| Gemar membaca | 16 | 94,11% | 1 | 5,89% |
| Kerja sama | 14 | 82,35% | 3 | 17,65% |

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil penelitian pada akhir tindakan sikus II menunjukkan bahwa peningkatan karakter siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti yaitu 80% dari jumlah siswa dalam kategori tuntas. Dapat dilihat pada aspek religius presentase keberhasilan siswa 88,23 %, aspek disiplin 82,35%, aspek gemar membaca 94,11% dan pada aspek kerja sama 82,35%. Oleh sebab itu, siklus II dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan 80%.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka proses pembelajaran membaca permulaan melalui metode permainan kartu bergambar pada pertemuan 1 pencapaiannya 88,89 % dikategorikan Baik Hal ini terlihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 13, 14 dan 15 dikategorikan baik. Sedangkan pada aspek 4, 6, 8 dan diategorikan cukup.

Pertemuan 2 persentase pencapaiannya sangat meningkat menjadi 97,87 %. kemampuan membaca siswa menggunakan kartu bergambar pada pertemuan 2 dikategorikan baik . Hal ni dapat dilihat pada lampiran lembar observasi pada aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, dan 15 kategorikan baik. Sedangkan pada aspek nomor 15 di kategorikan cukup . Melihat persentase pencapaian penerapan metode permainan kartu bergambar pada proses pembelajaran membaca permulaan berhasil dan meningkat.

2. Deskripsi hasil karakter siswa siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh, dari 17 siswa Kelas II SD Negeri Kip Maccini Kota Makassar maka persentase keberhasilan karakter siswa dapat dilihat pada tabel hasil rekapitulasi berikut ini :

3. Deskripsi Hasil Belajar membaca permulaan Siswa Siklus II

Hasil tes kemampuan membaca permulaan siswa pada siklus II pertemuan 1 dan 2 dapat di ketahui melalui tes akhir siklus. Berdasarkan data yang diperoleh, dari 17 siswa Kelas II SD Negeri Kip Maccini Kota Makassar. Berdasarkan hasil belajar pada siklus II, maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Rekapitulasi hasil nilai kemampuan membaca permulaan melalui metode permainan kartu bergambar

| Aspek kemampuan permulaan siswa | penilaian membaca | Frekuensi Siswa Yang Tuntas | Presentase | Frekuensi Siswa Yang Tidak Tuntas | Presentase |
|---|-------------------|-----------------------------|------------|-----------------------------------|------------|
| Mampu menghubungkan huruf dengan suku kata | | 16 | 94,11% | 1 | 5,89% |
| Mampu Menghubungkan Kata dengan kalimat sederhana | | 15 | 88,23% | 2 | 11,77% |
| Kelancaran mengungkapkan kata | | 15 | 88,23% | 2 | 11,77% |
| Membaca menggunakan kartu bergambar | | 15 | 88,23% | 2 | 11,77% |

Berdasarkan Tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pada siklus II yaitu sudah mencapai indikator yang ditentukan dan sudah menunjukan peningkatan yang sangat baik terbukti pada semua aspek yaitu aspek Mampu menghubungkan huruf dengan suku kata presentase keberhasilannya 94,11%, aspek Mampu Menghubungkan Kata dengan kalimat sederhana 88,23%, aspek Kelancaran mengungkapkan kata 88,23% dan pada aspek membaca menggunakan kartu bergambar 88,23 % sudah mencapai target yang diinginkan. Siswa juga semakin menunjukan keseriusan dan semangat mereka pada saat guru mengajar dan melaukan kegiatan lain, sehingga peneliti dapat lebih mudah melihat perkembangan aspek membaca permulaan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa pada siklus II sudah meningkat dengan baik, Maka dari siklus II dihentikan karena sudah memenuhi target indikator keberhasilan 80% .

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu bergambar merupakan alat bagi siswa untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya. Kartu bergambar berbentuk segi empat pipih yang memuat perpaduan antara kata dan gambar yang sering di jumpai di sekitar seperti nama-nama binatang dan buah-buahan. Permainan kartu bergambar ini memiliki daya tarik sendiri jika digunakan sebagai metode pembelajaran. dengan demikian siswa sangat tertarik, mudah dimengerti dan tidak membosankan, karena bagi saya pribadi Siswa yang khususnya kelas I dan II SD masih tergolong usia yang hobinya bermain.

Menurut Sadiman bahwa metode permainan kartu bergambar merupakan metode

pembelajaran yang Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja untuk tingkat usia berapa saja, dan harganya murah, mudah di peroleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Dengan menggunakan permainan kartu bergambar dapat memberikan kepada siswa untuk mengembangkan aspek bahasanya secara optimal dengan melihat secara langsung gambar dan bentuk-bentuk yang diperlihatkan guru untuk menyusun sebuah kata lalu mengucapkan secara jelas dan benar sesuai gambar dan hurufnya. Permainan kartu bergambar sangat menarik perhatian dan minat siswa. Kata-kata yang terdapat di bawah gambar merupakan kata-kata yang mudah berupa beberapa huruf atau suku kata, Membantu siswa belajar mengenal huruf-huruf dalam belajar membaca. Oleh karena itu, metode permainan kartu bergambar memungkinkan untuk dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran dalam meningkatkan karakter dan kemampuan membaca permulaan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pada tindakan siklus I keberhasilan Peningkatan karakter siswa belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Pada aspek religius presentase keberhasilannya 70,59% dengan kriteria tidak tuntas , aspek disiplin 70,59% dengan kriteria tidak tuntas, aspek gemar membaca 47,05% dengan kriteria tidak tuntas, dan pada aspek kerja sama 70,59% dengan kriteria tidak tuntas dengan rata-rata 70,58%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan p yaitu

80% dari jumlah siswa dalam kategori tuntas. Dapat dilihat pada aspek religius presentase keberhasilan siswa 88,23 %, aspek disiplin 82,35%, aspek gemar membaca 94,11% dan pada aspek kerja sama 82,35% dengan rata-rata nilai 94,11%.

Hasil penelitian pada siklus I kemampuan membaca permulaan yaitu keberhasilannya 47,05% dengan kriteria belum tuntas, aspek mampu menghubungkan mata dengan kalimat sederhana 52,95%, aspek kelancaran mengungkapkan kata 47,05%, dan pada aspek membaca menggunakan kartu bergambar 52,95% dengan rata-rata nilai 52,94% sedangkan pada siklus II sudah mencapai indikator yang ditentukan dan sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik terbukti pada semua aspek yaitu aspek Mampu menghubungkan huruf dengan suku kata presentase keberhasilannya 94,11%, aspek

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat diketahui penerapana metode bermain kartu kata dalam meningkatkan karakter dan membaca permulaan siswa di kota makassar dapat meningkatkan karakter dan kemampuan membaca permulaan siswa hal tersebut berdasarkan dengan hasil siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan nilai pada peningkatan karakter dengan rata-rata nilai yaitu 70,58% dan kemampuan membaca permulaan yang dilakukan rata-rata nilai yaitu 52,94%. Hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%. Maka dari itu dilakukan tindakan diklus II. Pada siklus II rata-rata nilai pada karakter yaitu 94,11 % dan kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan dengan jumlah rata-rata nilai yaitu 94,11%. Hasil tersebut terjadi karena adanya perbaikan tindakan siklus I ke siklus II.

Saran, diharapkan guru kelas rendah mengoptimalkan kegiatan pengembangan karakter di sekolah, Memberikan motivasi untuk tetap menjaga sikap santun terhadap sesama khususnya terhadap orang tua, guru, teman, dan orang-orang disekeliling, guru dalam melakukan kegiatan hendaknya memilih metode pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian siswa supaya tidak bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran dan guru selalu memotivasi dan memberikan penguatan siswa untuk selalu belajar membaca di rumah.

Mampu Menghubungkan Kata dengan kalimat sederhana 88,23%, aspek Kelancaran mengungkapkan kata 88,23% dan pada aspek membaca menggunakan kartu bergambar 88,23 % dengan rata-rata nilai 94,11%. Maka dari siklus II karakter dan kemampuan membaca permulaan sudah memenuhi target indikator keberhasilan 80% .

Dari paparan diatas menunjukkan bahwa metode permainan kartu bergambar dapat memberikan kontribusi positif dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zainal Lamisi (2016), dan Hariani (2016) yang menunjukkan bahwa metode permainan kartu bergambar dapat meningkatkan karakter dan kemampuan membaca permulaan siswa, baik secara individual maupun secara klasikal.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus 2012 *Pembelajaran Membaca Berbasis pendidikan karakter*. Bandung : Refika Aditama
- Ampuni, Sutarimah 1998. *Proses Kognitif Dalam Pemahaman Bacaan, Buletin psikologi. Tahun VI nomor 2 Desember*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gadja Mada
- Arikunto, Suharsimi 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Aulia 2011. *Mengajarkan Anak Membaca*. Yogyakarta : Intan Media
- Binti Maunah. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa* (Jurnal Skripsi), Tahun V , Nomor 1, 2015. Dalam <https://www.google.com> diakses tanggal 31 januari 2020 Pukul 10:00
- Dalman 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Darmiyati Zuchdi dan Budiash 1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas Rendah*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

- Faturrahman,&Khoiru Ahmadi, Hendro Ari Setyono 2012.*Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Harris dan Sipay 1980 *Pengajaran membaca di sekolah dasar* (Jakarta: Bumi aksara
- Helyantini Suetopo 2009 *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar*. Esensi Erlangga Group
- Indrawati Yunidar dan Darmawan (jurnal) *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar, Kreatif Tadulako Vol. 5 No. 4 ISSN 2354-614X* Dalam <http://www.Co.id>. di akses tanggal 31 januari 2020 pukul 10:00
- Jeann Chall 2011. *Mengajarkan Anak Membaca*. Yogyakarta: Intan Media
- Kementrian Agama, *Al- Quran dan Terjemahannya*. Surabaya : Lentera Optima Pustaka, 2012
- Kundharu Saddhono 2012. *Meningkatkan keterampilan berbahsa indonesia*. CV. Karya Putra Darwati : Bandung
- Kurniasih Imas 2017. *Pendidikan karakter*. Jakarta : Kata Pena
- Lickona, Thomas 2012. *Mendidik untuk membentuk karakter*. Jakarta : Bumi Aksara
- Masnur Muchlis 2011. *Pendidikan Karakter*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Muchlas Samani & Hariyanto 2011. *Konsep dan model pendidikan karakter*.Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurbiana, Dhieni 2011. *Membaca Permulaan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Purwanto, M. Ngalim dkk 1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Taman Kanak-Kanak Dasar*. Jakarta : PT. Rosda Jayapura
- Rahim, Farida 2010. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rahmah Novianti (Jurnal) *Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Kcerdasan Linguistik terhadap Kemampuan Membaca Permulaan*. Volume 7 Edisi 2, November 2013 Dalam <https://www.google.com> Diakses 02 Februari 2020 Pukul 21:00
- Slameto 2011. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suprihatiningrum Jamil 2017. *Streategi Pembelajaran*. Jogjakarta :Ar – Ruzz Media
- Tarigan, Henry Guntur 2011. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan 2011 *Pendidikan dan Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah*. Bandung: Angkasa
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 3 Ayat 1