UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI PERMAINAN HURUF BERGAMBAR PADA SISWA KELAS I SDS 044 KERUING KABUPATEN INDRAGIRI HILIR

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Al Kifayah

Riau

Oleh:

MARYAMAH

NIM: 1238.23.2484

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL KIFAYAH
TAHUN 1447/2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: **MARYAMAH**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2484
Tempat/Tanggal Lahir	: Tanjung Penagih, 18 Januari 1979
Program	: Sarjana (S1) / PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Permainan Huruf Bergambar Pada Siswa Kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir**. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Tanjung Simpang, 01 Maret 2026
Yang Membuat Pernyataan,



MARYAMAH
NIM. 1238.23.2484

Dr. ZALISMAN, S.Pd., M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Maryamah*

Kepada Yth.
Ketua UNIVERSITAS ISLAM AL KIFAYAH RIAU
di -
Pekanbaru
Assalamua'alaikum wr.wb.
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara:

Nama	: **MARYAMAH**
NIM	: 1238.23.2484
Tempat/Tanggal Lahir	: Tanjung Penagih, 18 Januari 1979
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: **Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Permainan Huruf Bergambar Pada Siswa Kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir**.

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pekanbaru, 23 Maret 2026
Pembimbing I

Dr. ZALISMAN, S.Pd., M.Pd.I
NIDN. 2113108701

MASPURI, M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Maryamah*

Kepada Yth.
Ketua UNIVERSITAS ISLAM AL KIFAYAH RIAU
di -
Pekanbaru
Assalamua'alaikum wr.wb.
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara:

Nama	: **MARYAMAH**
NIM	: 1238.23.2484
Tempat/Tanggal Lahir	: Tanjung Penagih, 18 Januari 1979
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: **Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Permainan Huruf Bergambar Pada Siswa Kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir**.

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pekanbaru, 23 Maret 2026
Pembimbing II



MASPURI, M.Pd
NIDN.2102128704

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku Pembimbing I dan Pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul: **Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Permainan Huruf Bergambar Pada Siswa Kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir** yang ditulis oleh:

Nama	: **MARYAMAH**
NIM	: 1238.23.2484
Tempat/Tanggal Lahir	: Tanjung Penagih, 18 Januari 1979
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 03 April 2026

Pembiming I	Pembimbing II
Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I	**Maspuri, M.Pd**
NIDN. 2113108701	**NIDN. 2102120704**

Mengetahui:
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH * S1 - PGMI * UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2103068805

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 029/SP/A/FTK-PGMI/VI/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Permainan Huruf Bergambar Pada Siswa Kelas 1 SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: **Maryamah**
NIM	: 1238.23.2484
Telah dimunaqasahkan pada	: Hari Kamis 07 Mei 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Assoc Prof. Dr.Parlindungan Simbolon, M.Us.)
NIDN. 2125058608

Penguji II

(Muhammad Amin, ST., M.Pd.)
NIDN. 2121049404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Lita Arfah, S.P., M.Si)
NIDN. 2125088503

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 12 Juni 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

"Orang pesimis melihat kesulitan dalam setiap kesempatan, tapi orang optimis melihat kesempatan dalam setiap kesulitan."
(Ali bin Abi Thalib)

"Berjuanglah tanpa lelah, sebab pintu kesuksesan hanya terbuka untuk mereka yang terus mengetuknya dengan doa dan kerja."
(Abu Bakar Ash-Shiddiq)

"Aku tidak kenal lelah, tetapi aku kenal Rabb-ku. Ketika usahaku habis dan kekuatanku lenyap, di situlah Allah memulai pertolongan-Nya."
(Umar bin Khattab)

"Engkau boleh lelah. Engkau boleh tidak berdaya. Tapi jangan pernah bangga. Karena bangga pada anugerah Allah adalah bentuk lupa diri."
(Utsman bin Affan)

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~
Sembah sujud syukur kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala*, naungan rahmat dan hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku atas izin-Mu akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam*.

~Suami dan Anak-anakku, Abangku Andak Yar~
Kupersembahkan keberhasilan kecil ini untuk suamiku, yang mottoku tentang 'tidak kenal lelah' kulihat nyata di peluhnya, dan untuk anak-anakku, yang mengingatkanku setiap hari bahwa aku tak berdaya tanpa Allah. Kesuksesan ini anugerah-Nya-bukan karena hebatku, bukan karena pintarku. Maka jangan pernah bangga. Tapi mari kita syukuri bersama, karena kalian adalah bagian dari doa yang tak pernah lelah kupanjatkan di saat aku merasa paling tidak berdaya**.**

Untuk abang Andak Yar, sang motivator yang tak pernah lelah mengingatkanku untuk bangun setiap kali jatuh. Abang bilang: 'Usaha tidak kenal lelah.' Abang juga bilang: 'Tapi ingat, kita tidak berdaya tanpa Allah.' Abang, motivasimu dahsyat bukan karena kata-katamu keras, tapi karena abang sendiri hidup seperti itu-bekerja tanpa henti, lalu bersujud dalam ketidakberdayaan. Kesuksesan yang abang raih hari ini adalah anugerah Allah-abang tidak pernah bangga, abang justru semakin rendah hati. Itulah mengapa abang adalah motivasi terbesarku. Terima kasih, Bang**.**

~Dosen Pembimbing~
Assoc. Prof. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing I dan Maspuri, M.Pd sebagai pembimbing II, ananda mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga atas segala waktu yang telah diluangkan untuk membimbing ananda dan memberikan arahan demi terwujudnya skripsi yang baik. Terima kasih untuk bapak berdua.

~Kerabat Dan Sahabatku~
Terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya dan motivasi yang selalu kalian berikan.

~Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau ~
Hanya Skripsi sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah diwariskan dan kepada seluruh pegawai dan mahasiswa Kampus Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah.

Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **"Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Permainan Huruf Bergambar Pada Siswa Kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir".**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.

3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku wakil rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku wakil rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku wakil rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku dosen Pembimbing I dan Maspuri, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan Skripsi ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Abdul Rahman, S.Pd selaku Kepala sekolah SDS 044 Keruing Desa Tanjung Simpang Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meniliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
9. Asnijawati, S.Pd selaku teman sejawat dan Saidah yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.

10. Suami tercinta dan anak-anakku yang telah meberikan semangat dan do'a terbaiknya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar, dan juga abang Andak Yar yang telah memberikan support dan semangat serta do'anya dalam menyelesaikan Penelitian ini.

Tanjung Simpang, 01 Maret 2026
Peneliti,

MARYAMAH
NIM: 1238.23.2484

ABSTRAK

MARYAMAH (2026): Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Permainan Huruf Bergambar Pada Siswa Kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Universitas Islam Al Kifayah Riau.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDS 044 Keruing yang berjumlah 13 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes keterampilan membaca, serta dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan huruf bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas yang meningkat secara konsisten dari pra-siklus (49,08) menjadi siklus I (66,08) dan siklus II (78,54). Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 0% pada pra-siklus menjadi 23,08% pada siklus I dan mencapai 84,62% pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 71,4% pada siklus I (kategori baik) menjadi 88,9% pada siklus II (kategori sangat baik). Seluruh indikator keterampilan membaca permulaan juga mengalami peningkatan yang signifikan.
Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan huruf bergambar efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDS 044 Keruing. Penelitian ini direkomendasikan bagi guru untuk menggunakan permainan huruf bergambar sebagai alternatif media pembelajaran membaca di kelas rendah.

Kata Kunci: *Keterampilan Membaca Permulaan, Permainan Huruf Bergambar, Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

Maryamah (2026): The Efforts to Improve Beginning Reading Skills Through a Picture Letter Game for Class I Students of Elementary Schhol 044 Keruing, Indragiri Hilir Regency.

This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning stages, action implementation, observation and reflection. The research subjects were 13 class I students at Elementary School 044 Keruing. Data collection techniques use teacher and student activity observation sheets, reading skills tests, and documentation. Data was analyzed qualitatively and quantitatively. The results of the research show that implementing picture letter games can improve students' initial reading skills. This increase can be seen from the average class score which consistently increased from pre-cycle (49.08) to cycle I (66.08) and cycle II (78.54). The percentage of learning completeness also increased from 0% in the pre-cycle to 23.08% in the first cycle and reached 84.62% in the second cycle. Student activity increased from 71.4% in cycle I (good category) to 88.9% in cycle II (very good category). All indicators of initial reading skills also experienced significant improvements. Based on the research results, it was concluded that the picture letter game was effective in improving the beginning reading skills of first grade students at Elementary School 044 Keruing. This study recommended that teachers use the picture letter game as an alternative reading learning media in lower grades.

Keywords: *Beginning Reading Skills, Picture Letter Games, Classroom Action Research.*

ملخص

مريامة (٢٠٢٦) : جهود لتحسين مهارات القراءة للمبتدئين من خلال لعبة الحروف المصورة لطلاب الصف الأول في المدرسة الإبتدائية الحكومية .٤٤ كيروينغ، مقاطعة إندراجيري هيلير

يستخدم هذا البحث منهجية البحث الإجرائي الصفي التي تُنفذ على دورتين. تتكون كل دورة من مراحل التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. شملت عينة البحث ثلاثة عشر طالبًا من الصف الأول في المدرسة الإبتدائية الحكومية .٤٤ كيروينغ. استُخدمت في جمع البيانات استمارات ملاحظة أنشطة المعلمين والطلاب، واختبارات مهارات القراءة، والوثائق. وتم تحليل البيانات نوعيًا وكميًا. أظهرت نتائج البحث أن تطبيق ألعاب الحروف المصورة يُسَّن مهارات القراءة الأولية لدى الطلاب. ويتضح هذا التحسن من خلال متوسط درجات الصف الذي ارتفع

باستمرار من المرحلة التمهيدية تسعة وأربعين بشولة ثمانية إلى الدورة الأولى ستة وستين بشولة ثمانية ثم إلى الدورة الثانية ثمنية وسبعين بشولة أربعة وخمسين. كما ارتفعت نسبة إتمام التعلم في المرحلة التمهيدية إلى ثلاثة وعشرين بشولة ثمنية فى المائة في الدورة الأولى، ووصلت إلى أربعة وثمانين بشولة اثنا وستين فى المائة في الدورة الثانية. وزاد نشاط الطلاب من واحدة وسبعين بشولة أربعة فى المائة في الدورة الأولى (مستوى جيد) إلى ثمانية وثمانين بشولة تسعة فى المائةفي الدورة الثانية (مستوى ممتاز). وشهدت جميع مؤشرات مهارات القراءة الأولية تحسنًا ملحوظًا.

الكلمات الرئسية : مهارات القراءة للمبتدئين، ألعاب الحروف المصورة، البحث الإجرائي في .الفصل الدراسي

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (A Guide to Arabic Transliteration), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	Y	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal, panjang dan diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal fathah ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing- masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Â misalnya قَالَ menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قِيَلَ menjadi qîla

Vokal (u) panjang = Ũ misalnya دُوَنَ menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) =وَ misalnyaلَ قَوْ menjadi qawlun

Diftong (ay) =يَ misalnya اًرَخَيْ menjadi khayran

C. *Ta' marbûthah* (ة)

Ta' marbuthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta' marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya ةَلَسَالرِّ ةَسَرْدَمْال menjadi *al-madrasah al risalah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan mudlaf dan Mudlaf ilayh, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya:

فِي رَحْمَةِ اللَّهِ menjadi *fi rahmatillah*.

D. Kata Sandang dan *Lafadh Al-Jalalah*

Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah Kata Sandang berupa "*al*" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan *"al*" dalam *lafadh jalâlah* yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*), maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan...
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.

Masyâ' Allâh kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL DALAM …… i

PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN…….. ii

NOTA DINAS PEMBIMBING I …….. iii

NOTA DINAS PEMBIMBING II …… iv

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI …….. v

PENGESAHAN TIM PENGUJI……... vi

MOTTO…….. vii

PERSEMBAHAN……... viii

KATA PENGANTAR ……... ix

ABSTRAK BAHASA INDONESIA…….. xii

ABSTRAK BAHASA INGGRIS …….. xiii

ABSTRAK BAHASA ARAB …… xiv

PEDOMAN TRANSLITERASI…… xv

DAFTAR ISI ……..…… xvii

DAFTAR TABEL …….. xxiii

DAFTAR GAMBAR…….. xxv

BAB I PENDAHULUAN… 1

A. Latar Belakang ……... 1

B. Penegasan Istilah …… 5

C. Permasalahan ……. 8

1. Identifikasi Masalah …… 8

2. Batasan Masalah ……. 9

3. Rumusan Masalah ……... 9

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian ……. 10

1. Tujuan Penelitian …… 10

2. Manfaat Penelitian ……... 10

a. Manfaat Teoritis …… 10

b. Manfaat Praktis ……. 10

BAB II KAJIAN TEORI **12**

A. Landasan Teori 12

1. Definisi Keterampilan Membaca 12

2. Teori Keterampilan Membaca Permulaan 13

3. Tahapan dalam Keterampilan Membaca 15

4. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca 17

5. Pengertian Permainan Huruf Bergambar 19

6. Manfaat Penggunaan Huruf Bergambar 21

7. Peranan Huruf Bergambar dalam Meningkatkan Motivasi Murid 22

B. Penelitian Relevan 23

C. Kerangka Berpikir 26

D. Hipotesis Tindakan 27

E. Indikator Keberhasilan 29

1. Indikator kinerja guru 29

2. Indikator aktivitas belajar siswa…….. 30

3. Indikator ketuntasan belajar 31

4. Indikator Keterampilan Membaca Permulaan 32

BAB III METODE PENELITIAN …… 35

A. Jenis Penelitian 35

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 37

C. Subjek dan Objek Penelitian.....37

D. Prosedur Penelitian 37

1. Perencanaan 38

2. Tindakan Penelitian 38

3. Observasi Tindakan 38

4. Refleksi 39

E. Teknik Pengumpulan Data 39

1. Observasi 40

2. Tes Keterampilan Membaca 40

3. Dokumentasi 41

F. Teknik Analisis Data 42

1. Analisis Data Kualitatif 42

2. Analisis Data Kuantitatif 43

BAB IV HASIL PENELITIAN 46

A. Deskripsi Data Awal.....46

1. Riwayat Sekolah 46

2. Visi dan Misi Sekolah.....48

3. Setting Ruang kelas 48

4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 49

B. Deskripsi Persiklus 49

1. Deskripsi Pra-Siklus (Kondisi Awal) 50
    a) Identifikasi Masalah Awal 50
    b) Pelaksanaan Test Awal (Pra-Siklus) 51
    c) Data Hasil Test Pra-Siklus 51
    d) Analisis Data Pra-Siklus 53
    e) Reflesi Pra-Siklus 54
2. Deskripsi Siklus I 55
    a) Perencanaan tindakan (*Planning*) 55
    b) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) 56
    c) Observasi Tindakan (*Observing*) 59
    d) Analisis Data Siklus I 64
    e) Refleksi Siklus I 71
        1) Keberhasilan Siklus I 71
        2) Kelemahan Siklus I 77
        3) Rencana Perbaikan untuk Siklus II 83
3. Deskripsi Siklus II 85
    a) Perencanaan Tindakan (*Planning*) 85
    b) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) 86
    c) Observasi Tindakan (*Observing*) 89
    d) Analisis Data Siklus II 93

e) Refleksi Siklus II ……... 99

C. Pembahasan Hasil Penelitian ……... 100

1. Perbandingan Hasil Antar Siklus ……... 100

2. Analisis Peningkatan per Indikator …… 101

3. Pembahasan Temuan Penelitian …… 102

a) Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan …… 102

b) Faktor-faktor Keberhasilan …….. 103

c) Perkembangan Aktivitas Siswa …… 107

d) Implikasi Hasil Penelitian …… 107

e) Keterbatasan Penelitian …… 108

D. Temuan Penelitian ……... 108

E. Ringkasan Hasil Penelitian …….. 109

BAB V PENUTUP …….. 112

A. Kesimpulan …….. 112

B. Saran …… 115

DAFTAR PUSTAKA ……... 117

Lampiran-lampiran :

1. INSTRUMEN YANG DIGUNAKAN …….. 120

2. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PRA SIKLUS …… 150

3. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I.…… 165

4. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II ……... 170

5. FOTO-FOTO KEGIATAN ……... 174

6. DAFTAR HADIR SISWA …… 184

7. RIWAYAT HIDUP …… 185

DAFTAR TABEL

Halaman

2.1 Tahapan Dalam Keterampilan Membaca ……... 17

2.2 Indikator kerja guru ……..... 30

2.3 Indikator aktivitas belajar siswa ……. 31

2.4 Indikator ketuntasan belajar.....32

2.5 Rubrik Penlilaian Membaca Permulaan Siswa… 32

2.6 Contoh Soal Objektif… 34

1.1 Tahapan Pelaksanaan PTK…….. 35

1.2 Prosedur Penelitian 39

1.3 Teknik Pengumpulan Data…….. 41

1.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa… 43

1.5 Hasil Observasi Membaca Permulaan… 43

1.6 Rata-rata Nilai Kelas.....44

1.7 Ketuntasan Belajar.....45

1.8 Peningkatan Nilai Rata-Rata….....45

4.1 Identitas Sekolah… 47

4.2 Keadaan Siswa Kelas IV SD 044 Keruing….....49

4.3 Data Hasil Tes Membaca Permulaan Pra-Siklus… 52

4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Pra-Siklus… 53

4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....59

4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....61

Halaman

4.7	Data Hasil Tes Membaca Permulaan Siklus I……	62
4.8	Distribusi Frekuensi Nilai Siklus I …….……..…….	65
4.9	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II …….....	89
4.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II……..…....	90
4.11	Data Hasil Tes Membaca Permulaan Siklus II……...	92
4.12	Distribusi Frekuensi Nilai Siklus II ……..	94
4.13	Rekapitulasi Hasil Penelitian Antar Siklus ……...	100
4.14	Hasil Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas……...	101
4.15	Peningkatan per Indikator Keterampilan Membaca Permulaan…….	101

DAFTAR GAMBAR

Halaman

2.1 Kerangka Berpikir 27

3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas ……. 37

1. SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir ……..……. 174

2. Kegiatan Pendidikan Karakter Sebelum Masuk Kelas…….. 174

3. Menyambut siswa untuk masuk ke dalam kelas……..….. 175

4. Siswa memimpin doa sebelum belajar……... 175

5. Guru mencatat kehadiran siswa ……... 176

6. Guru memperkenalkan huruf vocal dengan menggunakan media huruf bergambar yang digantungkan di papan tulis …….. 176

7. Siswa menemukan sendiri huruf yang telah diajarkan melalui gambar yang lain pada buku bacaan yang ada di sekolah…….. 177

8. Siswa diberi kesempatan berdiskusi dengan teman sambil menghafal huruf yang telah diajarkan……. 177

9. Guru melakukan asesmen formatif untuk melihat ketercapaian pada pengenalan huruf bergambar……. 178

10. Teman guru sejawat mengamati aktivitas murid dan jalannya proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas……... 178

11. Teman guru sejawat melakukan asesmen formatif secara langsung untuk melihat keberhasilan membaca siswa secara langsung…… 179

12. Contoh media pembelajaran mengenal huruf vocal melalui gambar…. 179

13. Contoh media pembelajaran mengenal huruf konsonan melalui gambar ……... 180
14. Contoh media pembelajaran mengenal huruf melalui gambar dan disertai dengan membaca rangkaian dua huruf…….. 181
15. Izin Penelitian dari Universitas Islam Al-Kifayah Riau…… 182
16. Balasan Izin Penelitian dari SDS 044 Keruing…….. 183
17. Daftar Hadir Siswa……... 184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan membaca merupakan salah satu fondasi penting, terutama dalam proses pendidikan bagi siswa di tingkat dasar. Membaca tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memahami informasi, tetapi juga sebagai kunci untuk mengakses berbagai pengetahuan di bidang lainnya. Untuk tahap awal pendidikan, khususnya di kelas 1 SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir, penguasaan keterampilan membaca permulaan sangat diharuskan. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari keterampilan ini karena berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang efektif.

Faktor ini mencakup motivasi, minat, dan kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri. Minat membaca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca, sehingga mengarahkan individu untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Minat membaca tidaklah lahir begitu saja pada diri seseorang, tetapi harus di bina sejak dini.

Tujuan dari ditumbuhkannya minat baca agar membaca menjadi kebutuhan hidup siswa, tidak hanya sekadar hobi atau kesenangan di waktu luang. Apabila

minat baca siswa semakin tinggi, maka keinginan membaca siswa juga semakin tinggi.[1]

Untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, penggunaan huruf bergambar sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang inovatif. Huruf bergambar yang menggabungkan elemen visual dengan huruf, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah mereka dalam mengenali serta memahami huruf dan kata. Melalui pemanfaatan aspek visual, siswa dapat lebih mudah mengingat bentuk huruf dan kata-kata yang dipelajari, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar membaca.

Media pendidikan memiliki kekuatan yang positif dan energi yang mampu mengubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis.[2] Jadi penggunaan media visual dalam proses pembelajaran dapat memberi perubahan yang baik yang mendorong timbulnya kreativitas dalam proses belajar. Melalui Penggunaan media visual, proses pembelajaran memberi suasana berbeda dari sebelumnya dan lebih menarik di mana terdapat bukti nyata yang dapat dilihat dari materi yang dipaparkan.

Media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indra mata.[3] Media visual dapat menjadi perumpamaan dan memperkuat ingatan. Suatu media yang visual dapat terekam dalam ingatan seperti halnya saat kita melihat sebuah gambar hal yang pertama

---

[1] Husni Dwi Syafutri, Muhammad Danu Saputra, dan Natuliyantari. *Peran Literasi Bahasa dalam Meningkatkan Minat Baca dan Menulis Peserta Didik*. Jurnal Inovasi Edukasi. Vol. 5. No. 1. (2022). hlm 54.

[2] Dita Mesrawati Hulu, dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Kewarganegaraan. vol.6. no 2. (2022). hlm 2581.

[3] *Ibid.*

yang kita lakukan ialah mengamati secara tidak sadar otak kita akan berpikir, memunculkan pertanyaan dan berusaha memahami gambar tersebut. Media ini akan lebih fokus pada pembelajaran sehingga dapat memecahkan masalah atau materi yang dipelajari.

Media berbasis visual adalah media yang mengandalkan fungsi penglihatan. Media berbasis visual sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran. meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan terhadap materi belajar.[4] Visual adalah salah satu cara mengorganisasikan pemikiran dan komunikasi. Media visual juga bisa menumbuhkan minat belajar. media visual dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Selain itu media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual.[5]

Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.[6]

Media gambar adalah salah satu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa.

---

[4] Dita Mesrawati Hulu, dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Kewarganegaraan. vol.6. no 2. (2022). hlm 2581.

[5] *Ibid.,* hlm 2582.

[6] Raka Bima Pramudyo. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Al-Aqsa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Min 2 Labuhanbatu*. (Padang Sidimpuan: Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary. 2023). hlm 6.

Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antara komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, dan proyektor. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika dibuat gambar yang berwarna-warni dan disajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Tentu media gambar tersebut akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.[7]

Berdasarkan observasi awal di SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas I belum mencapai tingkat keterampilan membaca yang diharapkan. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil tes membaca yang dilakukan di kelas. Oleh karena itu, perlu ada upaya yang sistematis untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti penggunaan huruf bergambar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan huruf bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir. Melalui penelitian ini, diharapkan

---

[7] Nelce Kilmi. *Pengaruh Media Gambar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV-C SD Inpres 12 Kabupaten Sorong.* (Sorong: Universitas Pendidikan Muhammadiyah. 2023). hlm 1.

dapat ditemukan cara yang lebih efektif dalam mengajarkan membaca kepada siswa, sehingga mereka dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan akademik di masa depan.

Melalui latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif, tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar secara umum. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan secara bertahap melalui Penelitian Tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa secara berkelanjutan.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya pembahasan yang melebar, kesalahpahaman interpretasi serta memudahkan pemahaman tentang judul di atas, maka peneliti merasa perlu untuk memberikan pembahasan istilah yang terdapat dalam judul ini yaitu **"Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Permainan Huruf Bergambar Pada Siswa Kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir".**

1. Upaya

Upaya merupakan segala bentuk usaha atau tindakan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Upaya dilakukan agar suatu kegiatan atau program dapat berjalan secara efektif dan memberikan hasil yang optimal sesuai dengan fungsi dan manfaat yang diharapkan. Melalui adanya upaya yang tepat, tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara lebih terarah dan efisien. Menurut Kamus Etimologi kata upaya memiliki arti yaitu yang di dekati

atau pendekatan untuk mencapai suatu tujuan, suatu usaha, akal atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, dan mencari jalan keluar.[8]

Upaya sangat berkaitan erat dengan penggunaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan tersebut, agar berhasil maka digunakanlah suatu cara, metode, dan alat penunjang yang lain. Dapat di simpulkan bahwa pengertian dari upaya adalah suatu kegiatan atau usaha dengan menggunakan segala kekuatan yang ada dalam mengatasi suatu masalah.

2. Meningkatkan Keterampilan

Meningkatkan keterampilan (*upskilling*) adalah proses memperoleh keterampilan baru atau meningkatkan keterampilan yang sudah ada untuk meningkatkan kinerja dalam pekerjaan saat ini atau untuk mempersiapkan diri untuk peran baru di masa depan. Peningkatan keterampilan diperoleh dengan upaya sadar untuk memperdalam pengetahuan dan menguasai keterampilan yang lebih kompleks, sering kali melalui pendidikan formal atau pelatihan khusus.

Meningkatkan keterampilan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam melakukan suatu aktivitas tertentu. Peningkatan keterampilan bertujuan agar individu mampu melaksanakan tugas dengan lebih baik, tepat, dan efektif melalui latihan, pengalaman, serta pembelajaran yang terarah.[9]

---

[8] W.J.S. Poerwadarminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka. 2007). hlm 12.

[9] Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2017). hlm 23.

3. Membaca Permulaan

Membaca Permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Membaca permulaan mengacu kepada kecakapan (*ability*) yang harus dikuasai pembaca yang berada dalam tahap membaca permulaan. Kecakapan yang dimaksud adalah penguasaan kode alfabetik, di mana pembaca hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal *fonem*, dan menggabungkan *fonem* menjadi suku kata atau kata.

Membaca permulaan yakni menyuarakan tulisan atau simbol dan harus bermakna, membaca permulaan lebih ditekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Pengajaran membaca permulaan yang baik adalah pengajaran membaca yang didasarkan pada sejauh mana kebutuhan anak dengan mempertimbangkan apa yang sudah dikuasai anak.[10]

4. Permainan Huruf Bergambar

Permainan Huruf Bergambar adalah suatu bentuk media atau aktivitas pembelajaran yang memadukan antara huruf-huruf abjad dengan gambar visual yang relevan untuk membantu anak mengenali, memahami, dan mengingat bentuk serta bunyi huruf dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Permainan ini biasanya disusun secara interaktif dan menarik, seperti huruf bergambar, papan permainan, atau aktivitas tebak huruf berdasarkan gambar, yang dirancang untuk merangsang kemampuan membaca awal**,** mengenal *fonem* (bunyi

[10] Farida Rahim. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2008). hlm 45.

huruf), serta memperkuat daya ingat visual anak. Pada konteks pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar, permainan huruf bergambar digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran tematik yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses mengenal huruf dan kata secara menyenangkan.[11]

5. Siswa Kelas I SDS 044 Keruing

Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan Siswa Kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir adalah peserta didik yang terdaftar secara resmi dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran pada kelas I di SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir, yaitu sebuah sekolah dasar swasta yang berada di bawah pengelolaan pihak swasta dan mengikuti kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah melalui dinas pendidikan.

Siswa kelas I berada pada tahap awal pendidikan dasar formal, dengan rentang usia umumnya antara 6 hingga 7 tahun, serta berada dalam proses pengenalan kemampuan dasar literasi dan numerasi, pengembangan karakter, serta keterampilan sosial awal.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan di atas dapat di identifikasikan sebagai berikut:

---

[11] Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014). hlm 53.

a. Siswa kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca permulaan disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan kebutuhan anak.

b. Siswa kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir kurang berminat dalam belajar membaca karena metode yang digunakan monoton dan kurang interaktif.

c. Penggunaan metode pembelajaran konvensional dalam mengajarkan membaca siswa kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir sering kali tidak efektif.

d. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk membantu siswa kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir dalam memahami konsep membaca.

2. Batasan Masalah

Dari sekian banyak permasalahan dan identifikasi masalah yang di kemukakan di atas, maka penelitian ini hanya membatasi masalah media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami konsep membaca. Permainan huruf bergambar dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagaimana upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui permainan huruf bergambar pada siswa kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir?

b. Apakah penggunaan permainan huruf bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir melalui permainan huruf bergambar dan meningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

a. **Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah teori atau pengetahuan yang terkait dengan proses pembelajaran membaca permulaan melalui permainan huruf bergambar.

b. **Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti yaitu sebagai berikut:

1) **Bagi siswa**, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.
2) **Bagi guru**, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang keterampilan membaca permulaan melalui permainan huruf bergambar.
3) **Bagi sekolah**, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran dalam rangka perbaikan pembelajaran.
4) **Bagi peneliti**, penelitian ini bermanfaat mengetahui permasalahan-permasalahan yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar sekaligus menentukan solusinya, sebagai bekal bagi peneliti untuk menjadi tenaga pendidik di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Definisi Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Membaca dapat di definisikan sebagai proses kompleks yang melibatkan pengenalan huruf, pengucapan kata, pemahaman makna, serta kemampuan menarik kesimpulan dan mengaitkan informasi dari teks yang di baca. Dengan demikian, membaca tidak hanya sekadar mengenali huruf atau kata, tetapi juga memahami konteks dan isi bacaan secara menyeluruh.

Kemampuan membaca memegang peranan penting bagi siswa karena hampir seluruh buku teks pada berbagai mata pelajaran di sajikan dalam bahasa Indonesia. Tanpa keterampilan membaca yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, sehingga proses belajar tidak dapat berjalan secara optimal.[1] Membaca permulaan merupakan tahap awal pembelajaran membaca yang diberikan kepada siswa kelas rendah sekolah dasar. Pada tahap ini, kegiatan membaca difokuskan pada pengenalan huruf vokal dan konsonan serta hubungan antara huruf dan bunyinya. Siswa di latih untuk melafalkan huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, kata, hingga membaca kalimat sederhana secara lisan.

[1] Mudjito. *Panduan untuk Guru Membaca dan Menulis Permulaan untuk Sekolah Dasar Kelas 1,2,3*. (Jakarta: 2009). hlm 1.

Keterampilan membaca permulaan perlu di bina dan di ajarkan sejak jenjang pendidikan dasar karena menjadi fondasi bagi kemampuan membaca selanjutnya. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat, serta menyuarakan tulisan dengan lafal dan intonasi yang tepat sebagai dasar untuk membaca lanjut.[2] Namun, pada kenyataannya masih terdapat siswa yang belum mampu membaca dengan baik. Siswa yang belum memiliki kemampuan membaca akan mengalami kesulitan memahami perintah atau materi yang terdapat dalam buku. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa tidak nyaman dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung kurang fokus, bahkan memilih bermain sendiri saat kegiatan belajar berlangsung.

Oleh karena itu, kegiatan membaca memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak. Melalui membaca, anak dapat memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan sehingga mampu mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, membaca juga dapat memperluas wawasan, membentuk pola pikir yang lebih bijak, serta membantu anak berkembang menjadi individu yang cerdas dan berpengetahuan.

2. Teori Keterampilan Membaca Permulaan

Pembahasan mengenai membaca permulaan perlu di dasarkan pada landasan teori yang jelas agar pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, uraian berikut menyajikan teori-teori yang berkaitan dengan membaca permulaan sebagai dasar

[2] Muammar. *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. (Mataram: Snabil. 2020). hlm 2.

dalam perancangan dan penerapan pembelajaran. Membaca permulaan merupakan suatu proses, yaitu proses *recording* dan *decoding*. Pada proses *recording,* pembelajaran membaca merujuk pada kata-kata dan kalimat yang kemudian diasosiasikan dengan bunyi-bunyi yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Pada proses *decoding,* membaca merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata.[3]

Pembelajaran membaca permulaan lebih menitik beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti: ketepatan dalam menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran serta kejelasan suara.[4] Membaca permulaan meliputi: (1) pengenalan bentuk huruf; (2) pengenalan unsur-unsur linguistik; (3) pengenalan hubungan/ korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis); dan (4) kecepatan membaca bertaraf lambat.[5] Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa kelas awal untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca serta menangkap isi bacaan dengan baik.[6] Pembelajaran seperti ini diberikan di kelas rendah, yaitu dari kelas I sampai kelas III. Di kelas rendah ini siswa dilatih membaca lancar agar lebih siap untuk memasuki tahap membaca lanjut atau membaca pemahaman di kelas tinggi.[7]

---

[3] Farida Rahim. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2008). hlm 2.

[4] Slamet. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar.* (Surakarta: UNS. 2017). hlm 53.

[5] Dalman. *Keterampilan Membaca*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2014). hlm 85.

[6] Andayani. *Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. (Yogyakarta: CV Budi Utama. 2015). hlm 16.

[7] Sri Wulan Anggraeni dan Yayan Alpian. *Membaca Permulaan Teams Games Tournament (TGT)*. (Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media. 2020). hlm 13.

Terdapat beberapa bunyi huruf konsonan yang dinyatakan belum tepat di perkenalkan kepada anak usia dini, tetapi untuk anak usia sekolah dasar. Bunyi konsonan yang tepat untuk dikembangkan dan diberikan kepada anak usia dini adalah bunyi konsonan *bilabial* (p, b, dan m), *dental* (n, t, d, l, s, dan r), *palatal* (c, j, dan y), *velar* (k dan g), dan *glotal* (h). Bunyi huruf vokal ganda *(diftong)* seperti au, ai, dan oi, sedangkan huruf konsonan ganda seperti ng, ny, sy, dan kh belum diterapkan. Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu dikenalkan pada huruf vokal, yaitu a, i, u, e, dan o, karena huruf vokal merupakan inti bunyi yang memungkinkan suatu huruf dapat dilafalkan dengan jelas. Setelah siswa mengenal dan mampu melafalkan bunyi vokal, pembelajaran dilanjutkan dengan pengenalan huruf konsonan yang tidak dapat dibunyikan secara utuh tanpa bantuan vokal.

Huruf konsonan kemudian digabungkan dengan huruf vokal membentuk pola konsonan-vokal seperti ba, ma, dan da, yang menjadi dasar dalam membaca suku kata. Selanjutnya, siswa belajar menggabungkan suku kata menjadi kata sederhana dan membaca kalimat sederhana secara lisan. Oleh karena itu, teknik ini dilakukan melalui membaca nyaring agar siswa terbiasa melafalkan bunyi vokal dan konsonan secara tepat sebagai dasar untuk mengembangkan kemampuan membaca pada tahap berikutnya.

3. Tahapan dalam Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca dapat dibedakan menjadi beberapa tahapan, terutama pada anak-anak. Tahapan dalam keterampilan membaca merupakan proses bertahap yang dilalui pembaca untuk memahami teks secara optimal. Tahapan ini penting dalam pembelajaran membaca, baik bagi pemula maupun pembaca yang

ingin meningkatkan kemampuan literasi mereka. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam keterampilan membaca **s**ecara umum:

a. Tahap Awal (*Pre-Reading*)

Anak-anak mulai mengenali huruf dan bunyi, serta memahami hubungan antara huruf dan suara. Tahap ini fokus pada pemicu pengetahuan awal, penetapan tujuan membaca, dan prediksi isi teks. Misalnya siswa meninjau judul, gambar, atau kosa kata kunci untuk mempersiapkan diri memahami teks yang akan di baca. Tahap ini merupakan persiapan sebelum membaca teks. Tujuannya adalah untuk membangun konteks, memicu pengetahuan awal, serta menetapkan tujuan membaca. Pada tahap ini, pembaca bisa melakukan aktivitas seperti mengamati judul, gambar, subjudul, atau kata kunci, serta membuat prediksi mengenai isi teks. Aktivitas ini membantu pembaca memahami isi teks lebih baik saat membaca.

b. Tahap Membaca Permulaan *(Beginning Reading)*

Siswa mulai dapat membaca kata-kata sederhana dan kalimat pendek dengan bantuan konteks visual. Pada tahap ini pembaca berinteraksi secara aktif dengan teks. Tujuannya adalah memperoleh pemahaman isi teks secara langsung melalui strategi seperti membuat catatan, bertanya, mengklarifikasi bagian sulit, serta mencari informasi penting. Pembaca juga mulai menyusun makna dari teks secara bertahap dan menyesuaikan dengan tujuan membaca yang sudah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini, pembaca secara aktif berinteraksi dengan teks melalui strategi seperti menandai poin penting, berpikir keras *(thinking aloud),* mengklarifikasi bagian sulit, dan menyusun makna secara bertahap. Strategi ini meningkatkan keterlibatan kognitif dan mendalamkan pemahaman.

c. Tahap Membaca Lanjut *(Fluent Reading)*

Siswa mampu membaca dengan lancar dan memahami makna dari teks yang lebih kompleks. Setelah membaca, pembaca melakukan refleksi dan elaborasi terhadap isi bacaan. Kegiatan seperti menyusun ringkasan, mencatat kosa kata sulit, menulis tanggapan, atau mendiskusikan isi teks dapat memfasilitasi integrasi informasi baru ke dalam kerangka kognitif dan membantu pembentukan mindset kritis. Ini adalah tahap setelah membaca, yang bertujuan memperkuat dan mengevaluasi pemahaman terhadap teks. Tahap ini penting untuk mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema kognitif yang sudah ada.

Tabel 2.1 Tahapan Dalam Keterampilan Membaca

No	Tahap	Fokus	Tujuan	Aktivitas Inti
1.	Tahap Awal *(Pre-Reading)*	Pengenalan huruf dan bunyi	Membangun kesiapan membaca	Mengamati judul atau gambar, prediksi isi
2.	Tahap Membaca permulaan *(Beginning Reading)*	Membaca kata dan kalimat sederhana	Memahami isi teks	Membaca terbimbing, bertanya
3.	Tahap Membaca lanjut *(Fluent Reading)*	Membaca Lancar	Memperkuat pemahaman	Ringkasan, diskusi

4. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca antara lain:

a. Minat dan Motivasi

Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap membaca cenderung lebih cepat menguasai keterampilan ini. Minat terhadap topik atau jenis

bacaan tertentu sangat mempengaruhi keterlibatan pembaca. Ketika seseorang tertarik pada isi bacaan, pemahaman pun akan lebih mudah tercapai. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk membaca lebih banyak dan dengan konsentrasi lebih baik. Pembaca yang termotivasi cenderung lebih aktif mencari makna dan lebih bertahan dalam menyelesaikan bacaan yang sulit.

b. Pengalaman Sebelumnya

Pengalaman membaca yang positif dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Semakin sering seseorang membaca, semakin terbiasa ia dengan berbagai jenis teks dan struktur bahasa. Seseorang yang telah membaca beragam jenis teks (naratif, eksposisi, argumentatif) akan lebih terampil dalam menyesuaikan strategi membacanya sesuai dengan jenis teks. Pengalaman pribadi atau latar belakang sosial budaya juga membantu dalam memahami konteks teks, terutama bacaan yang memuat unsur budaya, nilai, atau situasi kehidupan nyata.

c. **Metode Pengajaran**

Metode yang digunakan guru dalam mengajarkan membaca sangat memengaruhi keterampilan membaca siswa. Strategi guru dalam mengajarkan membaca, metode yang digunakan, serta penggunaan media yang sesuai akan sangat mempengaruhi kemampuan membaca siswa. Metode yang menarik dan interaktif, seperti penggunaan media visual, dapat meningkatkan pemahaman siswa.

5. Pengertian Permainan Huruf Bergambar

Huruf Bergambar adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual (gambar) dengan huruf atau kata. Media ini di rancang untuk membantu siswa mengenali huruf dan mengaitkannya dengan objek atau konsep yang konkret. Melalui penggunaan huruf bergambar, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar membaca. Huruf bergambar adalah bentuk penyajian huruf yang dilengkapi atau dikombinasikan dengan gambar yang memiliki hubungan makna atau bentuk dengan huruf tersebut, dengan tujuan untuk membantu anak mengenal dan mengingat huruf secara visual dan kontekstual. Misalnya, huruf "A" disertai gambar apel, huruf "B" dengan gambar bola, dan seterusnya.

Melalui cara ini, anak-anak lebih mudah mengaitkan simbol huruf dengan kata atau benda nyata yang familiar bagi mereka. Huruf bergambar biasanya digunakan dalam pembelajaran membaca tahap awal pada anak usia dini atau di kelas-kelas rendah sekolah dasar. Pendekatan ini memanfaatkan strategi visual dan asosiasi makna untuk memperkuat daya ingat dan mengenalkan huruf secara menyenangkan. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikiologis terhadap siswa. Maksudnya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat guru dapat menciptakan lingkungan belajar menjadi

positif dan signifikan sehingga materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa.[8]

Media gambar paling sering digunakan oleh guru di lembaga pendidikan untuk membantu dalam penyampaian isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media gambar adalah sarana kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi anak dan memperjelas serta memfasilitasi konsep yang kompleks dan abstrak sehingga memberikan anak-anak pengalaman secara visual yang membuat mereka lebih mudah memahami. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan *(asource)* dengan penerima pesan *(a receiver).* Media merupakan jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak untuk belajar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media dalam pembelajaran, anak akan mudah untuk menerima pelajaran yang diberikan guru karena akan timbul motivasi dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik.[9]

Selain itu media gambar merupakan media yang cukup efektif dalam pembelajaran SD hal ini dikarenakan anak-anak SD menyukai hal-hal yang berkaitan dengan visual dan lebih menyukai gambar yang menarik walaupun merupakan media yang sederhana, gambar adalah sarana yang dapat digunakan

---

[8] Kustandi, & Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. (Jakarta: 2022). hlm 15.

[9] Sri Andayani TK Aisyiyah BA Pancor. *Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B Tk Aisyiyah Ba Pancor*. Jurnal Pendidikan dan Sains Vol 1. No 2. (2019). hlm 123.

untuk menyampaikan pesan, materi dalam kegiatan pembelajaran dan dapat membantu komunikasi antara pendidik dan peserta didik menjadi efektif.

6. Manfaat Penggunaan Huruf Bergambar

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran antara lain yaitu:

a) Pengajaran lebih menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

b) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami anak dan anak dapat menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik.

c) Metode mengajar dapat lebih bervariasi karena pengajaran tidak hanya dengan komunikasi secara verbal sehingga anak tidak cepat bosan.

d) Anak akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena anak tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Sementara itu, Hamalik dan Sadiman dalam Nurbiana Dhieni, mengemukakan beberapa peranan atau manfaat media dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas saat pembelajaran, mengatasi sikap pasif anak, memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkret, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, memperdalam pemahaman anak terhadap materi pembelajaran, memberi variasi dalam proses belajar mengajar, dan memperlancar pelaksanaan dan mempermudah tugas mengajar guru. Di lihat dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk mendukung proses

pembelajaran baik untuk guru ataupun peserta didik. Guru akan dapat mudah memberikan materi dengan bervariasi dan menarik sehingga anak menjadi aktif dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

7. Peranan Huruf Bergambar dalam Meningkatkan Motivasi Murid

Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan membaca permulaan selalu terintegrasi dalam setiap tema pembelajaran, sehingga menunjukkan urgensi penguasaan keterampilan tersebut sejak dini. Membaca permulaan merupakan salah satu kemampuan dasar berbahasa dan bersastra Indonesia yang harus dikuasai peserta didik pada setiap jenjang pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Sejalan dengan pentingnya membaca permulaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan ini juga berfungsi sebagai dasar dalam mempelajari mata pelajaran lainnya. Siswa yang memiliki kemampuan membaca permulaan yang baik akan lebih mudah menggali dan memahami berbagai ilmu pengetahuan yang tersimpan dalam buku maupun media tulis lainnya. Melalui kemampuan membaca, informasi dapat dipahami secara lebih optimal, sehingga membaca permulaan dapat diibaratkan sebagai kunci pembuka gudang ilmu pengetahuan.

Dengan pemahaman terhadap bacaan, peserta didik akan memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas. Oleh karena itu, kemampuan membaca permulaan merupakan bekal utama dan kunci keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan. Pada jenjang pendidikan dasar, pengajaran membaca menjadi salah satu aspek pokok dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, terutama

pada tahap membaca permulaan. Membaca pada hakikatnya merupakan aktivitas produktif yang dilakukan seseorang untuk memahami maksud dan tujuan penulis.[10] Tujuan membaca permulaan adalah agar siswa mampu memahami, menghayati, dan merespons bacaan dengan baik. Oleh karena itu kemampuan membaca permulaan memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, antara lain membantu proses belajar menjadi lebih efektif, meningkatkan prestasi belajar, serta mengembangkan berbagai keterampilan lain yang diperoleh melalui kegiatan membaca. Dengan demikian, kemampuan membaca permulaan menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam proses pendidikan.[11]

B. Penelitian Relevan

Peneliti Zianidar dengan judul *"Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I dengan Menggunakan Permainan Kartu Huruf Bergambar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di MIN Kota Jambi"*. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode *pre eksperiment* dengan desain penelitian *one group pre test-post test design.* Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I MIN Kota Jambi, yang berjumlah 34 orang siswa. Hasil analisis data hasil penerapan pendekatan belajar menggunakan permainan kartu huruf pada siswa kelas I MIN Kota Jambi. Semester ganjil pada tahun pelajaran 2020/2021 dengan adanya perbaikan yang terus di lakukan pada setiap siklusnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa senantiasa mengalami peningkatan

---

[10] Tantri. *Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman*. (Acarya Pustaka. 2017). hlm 12.

[11] Rohmah. *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode Inkuiri Pada Siswa SD Islam An-Nawawiyyah.* Jurnal Educatio. (Rembang: 2021). hlm 1356.

setiap siklusnya, yaitu dari 50,00% pada siklus I, naik menjadi 70,60% pada siklus II dan pada siklus III menjadi 88,23%.[12]

Peneliti Titin.T dengan judul *"Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Permainan Kartu Bergambar Siswa Kelas I Up".* Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *(Class Action Research)* yang terdiri atas dua siklus di mana setiap siklus di laksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi atau evaluasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I UPT SPF SDN Melayu Muhammadiyah sebanyak 11 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama setelah di berikan tindakan di pertemuan pertama dan kedua yaitu nilai rata-rata di peroleh sebesar 69,2. Sedangkan pada siklus kedua setelah di berikan tindakan di pertemuan pertama dan kedua yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 81,3. Ketuntasan belajar siswa dari siklus I sebesar 54,5% dan pada siklus II menjadi sebesar 91,9%, sehingga menyebabkan terjadinya peningkatan kemampuan membaca permulaan. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat di simpulkan kemampuan membaca permulaan menggunakan kartu bergambar siswa kelas I UPT SPF SDN Melayu Muhammadiyah mengalami peningkatan.[13]

Peneliti Harpiani dalam jurnal nya yang berjudul *"Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Melalui Media Kartu Huruf".* Penelitian ini

---

[12] Zainidar. *Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 dengan Menggunakan Permainan Kartu Huruf Bergambar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di MIN Kota Jambi.* Jurnal Basicedu. (2021). hlm 1.

[13] Titin.T. *Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Permainan Kartu Bergambar Siswa Kelas I Up"*. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. (2024). hlm 1.

menggunakan penelitian tindakan kelas pada 25 orang siswa, yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus melalui tahap sebagai beikut: rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan hasil tindakan siklus I diperoleh nilai rata-ratanya 65,66 dengan presentase ketuntasan sebesar 52%. Sedangkan hasil tindakan siklus II diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata 76,94 dengan prosentase ketuntasan sebesar 84%. Sehingga disimpulkan penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas I SD. Persoalan kemampuan membaca permulaan adalah masalah pengelolaan sekolah secara luas, sehingga perlu dilakukan perbaikan aktifitas pembelajaran, membangun iklim belajar, dan perbaikan sarana prasarana pembelajaran. Sebagai implikasi kajian ini, penulis menyarankan perlunya penelitian lanjutan tentang peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media digital. [14]

Adapun persamaan dari penelitian di atas adalah sama-sama memiliki fokus pada meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas rendah, terutama melalui metode media permainan huruf atau kartu bergambar sebagai alat bantu belajar. Sama-sama menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan mengidentifikasi masalah pembelajaran, menerapkan tindakan perbaikan, serta menilai perubahan hasil belajar melalui siklus tindakan**.** Variable nya sama-sama media pembelajaran berbentuk huruf bergambar atau kartu huruf

[14] Harpiani. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Melalui Media Kartu Huruf*. (2021). hlm 1.

bergambar digunakan sebagai strategi untuk membantu siswa belajar mengenal huruf dan menyusun kata dari huruf tersebut.

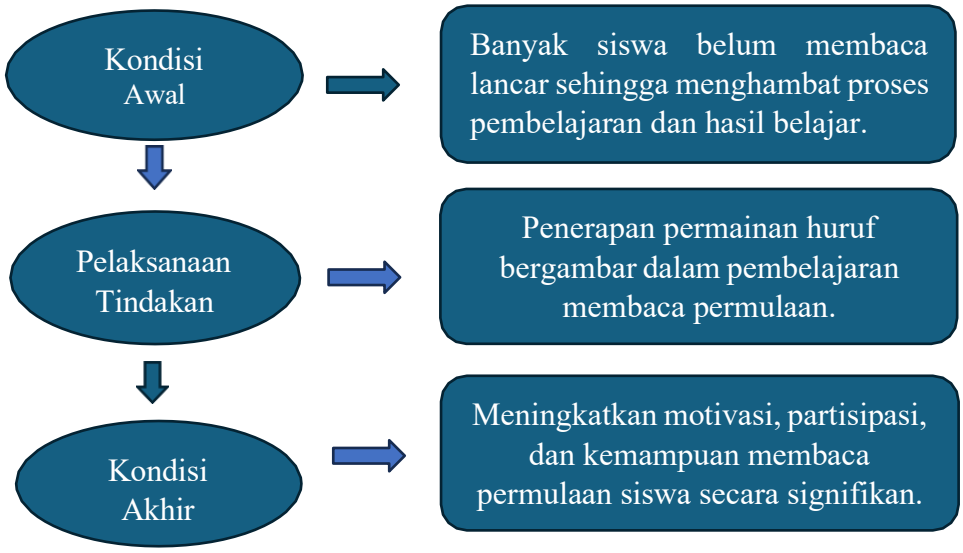
Adapun perbedaan dari penelitian di atas adalah peneliti zianidar Menggunakan permainan kartu huruf bergambar sebagai media utama. Peneliti Titin Menggunakan media permainan kartu bergambar (lebih umum, tidak hanya huruf). Peneliti Harpiani Menggunakan media kartu huruf (tanpa penekanan kuat pada unsur permainan). Dan penelitian peneliti Menggunakan permainan huruf bergambar**,** dengan penekanan pada unsur bermain sambil belajar (*game* atau aktivitas interaktif).

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas I SDS 044 Keruing, ditemukan bahwa banyak siswa yang belum mampu membaca dengan lancar. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membedakan bunyi huruf, serta menggabungkannya menjadi suku kata atau kata. Kondisi ini menghambat kelancaran proses pembelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Anak yang memiliki karakteristik perkembangan yang khas, yaitu lebih mudah memahami materi melalui pendekatan konkret, visual, dan aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan yang bersifat bermain sambil belajar sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan. Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah permainan huruf bergambar, karena media ini mampu menggabungkan elemen visual (gambar), verbal (bunyi huruf), dan kinestetik (kegiatan bermain).

Melalui permainan huruf bergambar, siswa diajak untuk mengenali huruf melalui gambar-gambar yang menarik dan bermakna, mengasosiasikan bunyi dengan bentuk huruf, serta menyusun huruf menjadi kata sederhana. Aktivitas ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar membaca.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Jika permainan huruf bergambar diterapkan dalam proses pembelajaran membaca permulaan melalui model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDS 044 Keruing Kabupaten Indragiri Hilir akan meningkat."

Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa permainan huruf bergambar merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas awal, di mana anak-anak lebih mudah memahami materi melalui pendekatan konkret, visual, dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan huruf dan gambar, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna tetapi juga lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran membaca. Hipotesis tindakan ini akan di buktikan melalui pelaksanaan tindakan dalam beberapa siklus, dengan mengamati perubahan keterampilan membaca permulaan siswa dari siklus ke siklus, baik dari segi penguasaan materi, partisipasi belajar, maupun hasil evaluasi keterampilan membaca.

1. **Hipotesis Tindakan I**

   Penerapan permainan huruf bergambar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan membaca permulaan.

2. **Hipotesis Tindakan II**

   Melalui penggunaan permainan huruf bergambar, siswa lebih mudah mengenali huruf, membedakan bunyi, dan membaca kata sederhana.

3. **Hipotesis Tindakan Umum (gabungan)**

   Melalui penerapan permainan huruf bergambar dalam pembelajaran membaca permulaan melalui model PTK, maka keterampilan membaca permulaan siswa kelas I akan mengalami peningkatan dari siklus ke siklus.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah tolak ukur utama yang digunakan untuk menilai sejauh mana Tindakan dalam penelitian ini berhasil mencapai tujuan yang telah di tetapkan. Penentuan indikator keberhasilan penting sebagai pedoman dalam mengevaluasi efektivitas strategi upaya meningkatkan keterampilan membaca dalam meningkatkan pemahaman siswa. Keberhasilan Tindakan dalam penelitian ini ditinjau dari beberapa aspek, yaitu:

1. Indikator kinerja guru

Indikator kinerja guru dapat dinyatakan tercapai jika:

a. Guru merancang dan melaksanakan pembelajaran membaca permulaan sesuai dengan RPP.

b. Guru menggunakan media permainan huruf bergambar secara konsisten dan kreatif.

c. Guru menggunakan media permainan huruf bergambar secara optimal.

d. Guru membimbing siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Guru memberikan motivasi dan penghargaan kepada siswa yang berpartisipasi aktif.

f. Guru melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran dari setiap siklus ke siklus berikutnya.

g. Guru memberikan umpan balik yang tepat kepada siswa serta melakukan evaluasi dan refleksi secara sistematis

Tabel 2.2 Indikator kerja guru

No	Aspek kinerja guru	Indikator keberhasilan
1.	Perencanaan dan pelaksanaan	≥ 85% langkah pembelajaran dalam RPP terlaksana dengan baik.
2.	Penggunaan media	Guru menggunakan permainan huruf bergambar pada setiap pertemuan secara konsisten dan kreatif.
3.	Optimalisasi media	Media digunakan sesuai tujuan pembelajaran dan melibatkan seluruh siswa.
4.	Bimbingan siswa	Guru aktif membimbing siswa selama kegiatan belajar berlangsung.
5.	Motivasi dan penguatan	Guru memberikan motivasi dan penghargaan kepada siswa aktif secara rutin.
6.	Refleksi	Guru melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran di setiap akhir siklus.
7.	Evaluasi	Guru memberikan umpan balik dan evaluasi secara sistematis di setiap siklus.

2. Indikator aktivitas belajar siswa

Indikator aktivitas belajar siswa dapat dinyatakan tercapai:

a. Siswa menunjukkan antusiasme saat mengikuti permainan huruf bergambar.

b. Siswa aktif menjawab pertanyaan dan mengikuti instruksi guru.

c. Siswa mampu memasangkan huruf dengan gambar secara mandiri atau kelompok.

d. Siswa berpartisipasi dalam kegiatan kelompok atau individu

e. Siswa terlibat aktif dalam proses menyusun huruf menjadi kata.

f. Siswa menunjukkan minat dan semangat dalam belajar membaca.

g. Siswa tidak pasif atau hanya menunggu arahan dari guru tanpa inisiatif.

Tabel 2.3 Indikator aktivitas belajar siswa

No	Aspek aktivitas	Kriteria pencapaian
1.	Antusiasme	≥ 75% siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti permainan.
2.	Keaktifan	≥ 75% siswa aktif menjawab pertanyaan dan mengikuti instruksi guru.
3.	Kemandirian	≥ 70% siswa mampu memasangkan huruf dan gambar secara mandiri/kelompok.
4.	Partisipasi	≥ 75% siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.
5.	Keterlibatan Proses	≥ 70% siswa terlibat dalam menyusun huruf menjadi kata.
6.	Minat belajar	≥ 75% siswa menunjukkan minat dan semangat belajar membaca.
7.	Inisiatif	Sebagian besar siswa tidak pasif dan menunjukkan inisiatif belajar.

3. Indikator ketuntasan belajar

Indikator ketuntasan belajar siswa dapat dinyatakan tercapai jika:

a. Minimal 75% siswa memperoleh nilai keterampilan membaca permulaan di atas atau sama dengan KKM.

b. Siswa dapat mengenali huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan membaca kata sederhana dengan benar.

c. Terjadi peningkatan skor rata-rata kelas pada keterampilan membaca dari siklus ke siklus.

d. Jumlah siswa yang mencapai kemampuan membaca permulaan meningkat setiap siklus.

Tabel 2.4 Indikator ketuntasan belajar

No	Aspek	Kriteria penapaian
1.	Ketuntasan Klasikal	≥ 75% siswa memperoleh nilai membaca permulaan ≥ KKM.
2.	Penugasan materi	Siswa mampu mengenali huruf, bunyi huruf, dan membaca kata sederhana dengan benar.
3.	Peningkatan nilai	Terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari pra-siklus ke siklus berikutnya.
4.	perkembangan	Jumlah siswa tuntas meningkat pada setiap siklus.

4. Indikator Keterampilan Membaca Permulaan

a. Siswa mampu mengenal huruf.

b. Siswa mampu mengucapkan bunyi huruf.

c. Siswa mampu membaca suku kata.

d. Siswa mampu membaca kata sederhana.

e. Siswa lancar dalam membaca.

f. Siswa tepat dalam membaca.

g. Siswa minat dan aktif dalam membaca.

Tabel 2.5 Rubrik Penlilaian Membaca Permulaan Siswa

No	Aspek Yang Di Nilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Mengenal huruf	Belum mampu mengenal huruf	Mampu menyebutkan beberapa huruf tetapi masih sering salah	Mampu menyebutkan sebagian besar huruf dengan benar	Mampu menyebutkan semua huruf dengan benar tanpa bantuan

2.	Mengucapkan bunyi huruf	Tidak mampu mengucapkan bunyi huruf dengan benar	Pengucapan bunyi huruf masih sering salah	Mampu mengucapkan bunyi huruf dengan cukup tepat	Mampu mengucapkan bunyi huruf dengan tepat dan jelas
3.	Membaca suku kata	Belum mampu membaca suku kata	Mampu membaca suku kata tetapi masih mengeja	Mampu membaca sebagian besar suku kata	Mampu membaca semua suku kata dengan lancar
4.	Membaca kata sederhana	Tidak mampu membaca kata sederhana	Membaca kata masih terbata-bata	Mampu membaca kata sederhana dengan sedikit kesalahan	Mampu membaca kata sederhana dengan lancar dan benar
5.	Ketepatan dalam membaca	Banyak kesalahan dan tidak tepat	Kesalahan membaca masih cukup banyak	Terdapat sedikit kesalahan membaca	Tidak ada kesalahan dalam membaca
6.	Kelancaran dalam membaca	Tidak lancar dan sulit membaca	Masih sering berhenti dan mengeja	Membaca cukup lancar	Membaca lancar tanpa mengeja
7.	Keaktifan dalam permainan huruf bergambar	Tidak mau mengikuti permainan	Kurang aktif dalam permainan	Aktif mengikuti permainan	Sangat aktif dan antusias mengikuti permainan

Keterangan :

1. 1 = Kurang
2. 2 = Cukup
3. 3 = Baik
4. 4 = Sangat Baik

Cara menghitung skor =

Jumlah indikator = 7
Skor maksimal = 7 x 4 =28
Kategori hasil =

1. 22-28 = Sangat Baik
2. 16-21 = Baik
3. 10-15 = Cukup
4. < 10 = Kurang

Tabel 2.6 Contoh Soal Objektif

Pilihlah Jawaban Yang Benar!

1. Huruf vokal pada kata *api* adalah … a. b b. a c. p d. t	2. Bunyi huruf "b" adalah … a. de b. te c. be d. pe
3. Huruf awal pada kata *bola* adalah … a. i b. o c. b d. a	4. Bacalah suku kata berikut! "ba". Suku kata "ba" dibaca … a. be b. ba c. bi d. bo
5. Kata yang benar sesuai gambar ⚽ (bola) adalah … a. B-a-l-a b. B-u-l-a c. B-o-l-a d. B-e-l-a	6. Pilih kata yang dapat dibaca dengan benar! a. Ma-ta b. A-m-t c. T-m-a d. M-t-a
7. Kata yang terdiri dari dua suku kata adalah … a. b b. bola c. ba d. bl	8. Jika huruf b dan a digabung, menjadi … a. ab b. bi c. ba d. bu
9. Manakah yang termasuk kata? a. ba b. buku c. bi d. bu	10. **Bacalah kata berikut: *mata*** Kata *mata* dibaca dengan benar jika … a. M-a-t-a b. Mta c. Ma-ta d. Mt-a

Keterangan :

1. 8-10 = Sangat Baik
2. 6-7 = Baik
3. 4-5 = Cukup
4. < 4 = Kurang