



Lentera

JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN

Upaya Meningkatkan Kelancaran Membaca dan Keaktifan Siswa dengan Alat Peraga Kartu Huruf melalui Youtube dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas VII SMPN 22 Pesawaran

Supriyanto

SMPN 22 Pesawaran

supriyanto.psw@gmail.com

How to cite (in APA Style): Supriyanto. 2022. Upaya Meningkatkan Kelancaran Membaca dan Keaktifan Siswa dengan Alat Peraga Kartu Huruf melalui Youtube dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas VII SMPN 22 Pesawaran. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15 (2) pp. 375-382.

Abstract: *This study aims to find out whether the use of Letter Card props can improve the fluency of reading and the activeness of SMPN class VII semester 2 students. The method in this study is classroom action research with a collaborative form involving researchers, peers (teachers) and principals. This research was carried out in class VII, semester 2 of SMP Negeri 22 Pesawaran, Gedongtataan District, Pesawaran Regency, for the 2020/2021 academic year with a total of 30 students. The focus of this study is the results of learning English and the effectiveness of the use of letter card props to improve reading fluency. This Classroom Action Research uses two cycles. Each cycle consists of three meetings, each meeting consists of four steps, namely planning, action, observation, and reflection. The results showed an increase in student learning outcomes. This is evidenced by the fluency of reading students in cycle I and cycle II with SK / KD equal in the good category. Student activity also showed improvement in cycle I and cycle II in the very active category. By looking at the results of the study, it can be concluded that this research is able to answer the purpose of the study, namely the use of letter card displays can improve the fluency of reading and the activeness of grade VII students of SMP Negeri 22 Pesawaran, Gedongtataan District, Pesawaran Regency, for the 2020/2021 academic year. Finally, researchers suggest to all teachers to be creative in presenting learning, especially in using interesting and varied teaching aids and media so that they can bring students in a fun learning process and the complete limit of student learning outcomes can be achieved.*

Keywords: *fun learning process, learning outcomes, Letter Card props, activity*

PENDAHULUAN

Kondisi yang dihadapi penulis di SMP Negeri 22 Pesawaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII semester 2 tahun pelajaran 2020/2021, menggambarkan bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah. Dari 30 siswa, hanya 12 siswa yang mendapatkan nilai > 6,5 sedangkan 18 siswa mendapat nilai < 6,5 dalam tes membaca.

Berdasarkan fakta di atas, peneliti mencoba mengubah pelaksanaan pembelajaran terutama penggunaan alat peraga. Salah satunya yaitu dengan memperkenalkan kepada siswa berbagai macam alat permainan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Alat permainan yang digunakan peneliti adalah kartu huruf. Dengan penerapan metode permainan kartu huruf ini, diharapkan akan bisa membantu meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Hal-hal tersebut di atas yang menjadikan alasan mengapa penulis mencoba menerapkan penggunaan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan kelancaran membaca siswa kelas VII semester 2 SMP Negeri 22 Pesawaran tahun pelajaran 2020/2021.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Membaca

Menurut Vacca (1991 : 172) membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Hodgson yang dikutip oleh Wicaksono dan Akhyar (2020: 128), membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media bahasa tulis. Dijelaskan pula bahwa membaca dapat dianggap sebagai proses untuk memahami hal tersirat dan melibatkan pikiran yang terkandung dalam kata-kata yang tertulis. Oleh sebab itu, pesan yang tersurat ataupun yang tersirat akan dipahami serta proses membaca dapat terlaksana dengan baik.

Saat melakukan kegiatan membaca diperlukan kejelian pembaca untuk mengetahui isi yang tersurat ataupun yang tersirat. Secara singkat dapat dijelaskan bahwa *reading* adalah *bringing meaning and getting meaning from printed or written material*, memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahasa tertulis.

Kartu Huruf

Kartu huruf adalah kertas yang tidak seberapa besar bertuliskan huruf, jika disusun dapat membentuk kata yang bermakna yang dapat membantu mengeja dalam membaca. Sedangkan Astuti (2016) mengatakan bahwa kartu huruf adalah abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media (kertas, karton, triplek). Azhar Arsyad dalam Trisniwati (2014) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian, kata huruf yang dimaksud di sini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk awan terbuat dari kertas putih dan di-*laminating*.

Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah dilakukan dalam pembelajaran menulis dan membaca permulaan. Selain itu, kartu huruf juga melatih kreativitas siswa. Pendapat Ratnawati dan Suyanto (2012: 108) mengungkapkan bahwa melalui media kartu huruf yang di implementasikan melalui permainan, dapat merangsang untuk lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf, membuat minat anak semakin kuat untuk bereksplorasi dalam menemukan kosakata baru, dengan cara merangkai simbol- simbol huruf tersebut.

Potongan-potongan itu dapat dipindah-pindah sesuai keinginan. Dalam pembelajaran, kartu huruf digunakan dengan tujuan:

- a. Agar dapat siswa melihat bentuk huruf dan melafalkannya dengan benar.
- b. Siswa dapat merangkai huruf menjadi suku kata dan melafalkannya dengan benar.
- c. Siswa dapat merangkai suku kata menjadi kata dan melafalkannya dengan benar.
- d. Siswa dapat merangkai kata menjadi kalimat dan melafalkannya dengan benar.
- e. Siswa dapat membaca kalimat yang di bentuk dengan kartu huruf dengan intonasi yang benar.
- f. Siswa dapat membaca kalimat yang di bentuk dengan kartu huruf dengan ekspresi yang benar.

Maimunah Hasan (dalam Trisniwati, 2014) menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu: 1) Dapat membaca dengan mudah. Permainan kartu huruf dapat membantukanak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya; 2) Mengembangkan daya ingat otak kanan. Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosional, kreatif, dan intuitif; 3) Memperbanyak perbendaharaan kata.

Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak. Di samping itu, fungsi kartu huruf dijelaskan oleh John D. Latuheru (dalam Kurniawan, 2002: 24) adalah: 1) Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak bersikap lebih positif

terhadap permainan kartu itu; 2) Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna; 3) Dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama; 4) Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anakdidik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satusama lain; 5) Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap. 6) Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa adalah kegiatan yang bersifat fisik/mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001:98). Keaktifan yang diukur dalam penelitian ini meliputi 4 kriteria dengan masing-masing indikator sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan

No	Indikator	Tidak Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Sangat Aktif
1	kemandirian	Siswa mencontoh pekerjaan teman	Siswa mencontoh sebagian pekerjaan teman	Siswa Mengerjakan sendiri Pekerjaannya	Siswa mengerjakan sendiri pekerjaannya dan membantu teman yang kesulitan
2	keberanian	Siswa tidak berani menjawab pertanyaan guru	Siswa kadang-kadang mau maju kedepan kelas	Siswa mau maju ke depan kelas	Siswa selalu ingin mencoba dan selalu menjawab pertanyaan guru
3	inisiatif	Tidak punya inisiatif	Punya inisiatif Jika walaupun meniru teman	Punya inisiatif	Selalu mempunyai inisiatif dalam pembelajaran
4	Tanggung jawab	Bersikap masa bodoh	Kadang-kadang merasa tanggung jawab	Punya rasa tanggung jawab	Selalu Bertanggung Jawab

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang melibatkan guru kelas VIII SMP Negeri 22 Pesawaran Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran. Proses penelitian berbentuk siklus yang dilakukan sebanyak dua siklus (Arikunto, dkk., 2021). Setiap 1 siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, setiap pertemuan masing-masing (2x30 menit). Data yang digunakan peneliti diperoleh dari hasil observasi dan nilai tes formatif pada siklus 1 dan siklus 2 yang dilakukan terhadap siswa kelas VII semester 2 SMP Negeri 22 Pesawaran Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2020/2021. Adapun cara pengumpulan data adalah: 1) observasi, 2) tes, dan 3) dokumentasi (foto-foto kegiatan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Siklus I

Dari data yang telah dikumpulkan peneliti yang meliputi data ketuntasan belajar, data keaktifan siswa dan data kinerja guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII semester 2 SMP Negeri 22 Pesawaran dapat dikatakan bahwa pelaksanaan perbaikan pembelajaran meningkat. Hal itu dapat dilihat dari ketuntasan belajar kondisi awal sebanyak 12 siswa atau 41,18% dari 30 siswa. Sedangkan pada siklus I ketuntasan belajar siswa menjadi 18 siswa atau 58,82% dari 30 siswa. Ini berarti terdapat peningkatan sebanyak 5 siswa atau 17,65%. Data keaktifan siswa pada kondisi awal menunjukkan 7 siswa atau 23,52% dari 30 siswa yang aktif mengikuti pembelajaran. Siswa yang lain kurang aktif. Pada siklus I siswa yang aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 22 siswa atau 70,60%. Ini berarti terdapat peningkatan sebanyak 47,08%. Hasil kelancaran membaca meningkat dari 6,27 menjadi 7,05. Peningkatan ketuntasan belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran ini tak lepas dari aktifitas kinerja guru yang baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengamatan observer yang mengatakan bahwa kegiatan awal pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik. Sedangkan kegiatan inti dan kegiatan akhir cukup baik.

Pembahasan Siklus II

Data ketuntasan belajar, data keaktifan siswa dan data kinerja guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII semester 2 SMP Negeri 22 Pesawaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan data pada siklus I. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebanyak 26 siswa atau 82,35% dari 30 siswa. Terjadi peningkatan sebanyak 4 siswa atau 23,53% dibandingkan dengan siklus I. Siswa yang aktif mengikuti pembelajaran pada siklus II sebanyak 30 siswa atau 100%. Menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebanyak 39,40% dari siklus I yang hanya 70,60%. Hasil kelancaran membaca siswa meningkat dari siklus I sebesar 7,05 menjadi 7,94 pada siklus II.

Hasil pengamatan observer tentang kinerja guru selama pembelajaran pada

siklus II sangat baik. Hal itu ditunjukkan dengan kegiatan awal pembelajaran sudah baik. Sedangkan kegiatan inti dan kegiatan akhir menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal itu pula yang menyebabkan tingkat ketuntasan belajar siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat.

Hasil Tindakan

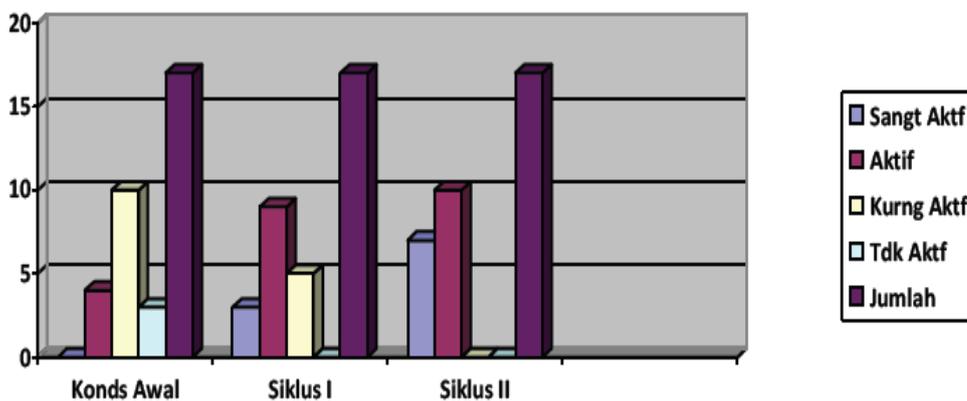
Setelah peneliti melakukan perbaikan pembelajaran, dapat dilihat adanya perubahan berupa peningkatan. Baik ketuntasan belajar siswa, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun kinerja guru itu sendiri.

Perbandingan Keaktifan Siswa

Tabel 2. Perbandingan Keaktifan Siswa SMP 22 Pesawaran

No	Kriteria	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Prosent	Frekuensi	Prosent	Frekuensi	Prosent
1	Sangat Aktif	0	0	5	17,65%	12	41,18%
2	Aktif	7	23,53%	16	52,94%	18	58,82%
3	Kurang Aktif	18	58,82%	9	29,41%	0	0
4	Tidak Aktif	7	17,65%	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%	30	100%

Berikut adalah gambaran grafik keaktifan siswa SMPN 22 Pesawaran.



Gambar 1.
Grafik Perbandingan Keaktifan Siswa SMP 22 Pesawaran

Dari tabel dan grafik di atas, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa, baik dari kondisi awal, setelah siklus I maupun setelah siklus II. Dari kondisi awal 3 siswa yang tidak aktif menjadi 0 siswa setelah siklus I dan 0 siswa setelah siklus II. Sebanyak 18 siswa yang kurang aktif pada kondisi awal menjadi 8 siswa setelah siklus I dan 0 siswa setelah siklus II. Sebanyak 6 siswa

yang aktif pada kondisi awal menjadi 16 siswa setelah siklus I dan 18 siswa setelah siklus II. Pada kondisi awal tidak ada siswa yang sangat aktif menjadi 4 siswa setelah siklus I dan 12 siswa setelah siklus II yang sangat aktif dari 30 jumlah siswa.

Perbandingan Kelancaran Membaca Siswa

Berikut ini adalah perbandingan kelancaran membaca pada siswa kelas VII SMPN 22 Pesawaran.

Tabel 3. Perbandingan Kelancaran Membaca Siswa

No	Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Lafal	106	120	135
2	Kelancaran	106	120	135
3	Kenyaringan	106	120	135
	Nilai Akhir	6,23	7,05	7,94

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kelancaran membaca siswa dari kondisi awal, siklus I, maupun setelah siklus II. Dari kondisi awal rata-rata nilai kelancaran membaca siswa 6,23, menjadi 7,05 pada siklus I dan 7,94 pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan alat peraga kartu huruf dapat meningkatkan kelancaran membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021 SMP Negeri 22 Pesawaran Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya:

1. Peningkatan kelancaran membaca siswa dari kondisi awal sebanyak 41,18% menjadi 58,82% setelah siklus I dan 82,35% setelah siklus II. Nilai rata-rata kelancaran membaca siswa dari pra siklus 6,27 menjadi 7,05 pada siklus I dan 7,94 pada siklus II.
2. Peningkatan keaktifan siswa dari 4 siswa yang tidak aktif pada kondisi awal, menjadi tidak ada siswa yang tidak aktif pada siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal tidak ada siswa yang sangat aktif, setelah siklus I terdapat 4 siswa yang sangat aktif dan 12 siswa setelah siklus II.
3. Peningkatan kinerja guru menjadi sangat baik setelah siklus II dalam semua kegiatan, dibanding pada kondisi awal dan siklus I yang masih ada kegiatan yang hanya menunjukkan nilai cukup.

Selain itu, terdapat peningkatan kinerja guru berdasarkan hasil observasi teman sejawat, yang menunjukkan peningkatan dari kategori Cukup menjadi kategori Baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi; Supardi; Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Astuti, Sri. (2016). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Di TK Intan Komara Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 1 (2016)
- Kurniawan, Hendry. (2002). Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ratnawati, Suyanto. (2012). Gambaran Resiliensi Pada Pekerja Anak yang Mengalami Abuse. *Jurnal Universitas Sumatera Utara*. Volume. 1 Nomor. 2 Desember 2012.
- Sardiman. (2001). *Ketrampilan Membaca Permulaan Melalui Kartu Huruf di Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Trisniwati (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Vacca, Jo Annel. (1991). *Content Area Reading Literacy and Learning Across the Curriculum*. New York: Harper Collins Publisher.
- Wicaksono, Andri dan Akhyar, Fitria.(2020). Keterampilan *Berbahasa di Sekolah Dasar (Buku Ajar)*, Ed.2. Bandar Lampung: Pustaka Media.