

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DI SDN 5 TAMBUN

Haslinda Supriana*, Muh. Khaerul Ummah BK, Mustakim
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Madako Tolitoli, Indonesia
**Corresponding author email: haslindasupriana05@gmail.com*

Article History

Received: 28 August 2024
Revised: 04 October 2024
Published: 26 October 2024

ABSTRACT

The low initial reading ability of students is a problem in elementary schools and has a big influence on learning success. In this study the researcher sought to improve the initial reading ability of students so that an action was taken involving the use of flashcard media and play methods in the learning process. The aim of the research is to improve students' initial reading skills through the use of flashcard media integrated with traditional games in class II at SDN 5 Tambun. This type of research is classroom action research (PTK). The results of this research are that using flashcard media integrated with traditional games can improve students' initial reading skills. The results in cycle I obtained an increase in value of 60%. The results in cycle II experienced an increase so that a result of 86% was obtained. Learning using flashcard media which is then integrated with a creative traditional game of cat and mouse can improve the ability to read aloud in class II students at SDN 5 Tambun.

Keywords: *Beginning Reading, Flashcard Media, Traditional Games*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Haslinda Supriana, H., Ummah, M. K. BK., & Mustakim. (2024). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DI SDN 5 TAMBUN. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1671–1680. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3351>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Bahasa dan literasi berjalan beriringan, membaca dan menulis dianggap sebagai kemampuan bahasa dasar yang membentuk literasi. Dengan demikian, pintu gerbang utama untuk memperluas definisi literasi melampaui makna intinya yaitu kemampuan membaca dan menulis. Literasi atau kemampuan membaca dan memahami dunia merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan potensi dan kemampuannya dalam kehidupan.

Sebagai landasan keterampilan atau kemampuan lainnya, literasi merupakan kemampuan mendasar dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Kemampuan seseorang atau individu dalam memahami dan mengelola informasi ketika melakukan proses membaca dan menulis pada umumnya disebut dengan literasi di sekolah dasar. Istilah "literasi" mengacu pada berbagai keterampilan, termasuk membaca, menulis, berhitung, literasi sains, literasi keuangan, literasi digital, serta literasi budaya dan kewarganegaraan (Fahrianur *et al.*, 2023). Dengan demikian hubungan antara literasi dan membaca saling berkaitan, di mana dengan memiliki kemampuan membaca yang baik menjadi dorongan awal terhadap kemampuan literasi seseorang.

Namun sering menjadi permasalahan di sekolah adalah ditemukannya beberapa siswa yang mengalami masalah pada tingkat kemampuan membaca yang berasal dari beberapa faktor diantaranya faktor dari kurangnya motivasi untuk membaca ataupun belajar membaca, kemampuan kecerdasan yang rendah, tidak adanya dorongan dari guru ataupun orang tua. Hal ini menjadi penting dilakukan perhatian khusus dalam pembelajaran membaca kepada siswa-siswa yang mengalami

permasalahan pada tingkat kemampuan membacanya.

Menurut Partijem *et al* (Mahsun & Koiriyah, 2019), Bagi anak kelas awal sekolah dasar, membaca permulaan merupakan suatu tahapan dalam proses membaca yang diharapkan anak dapat menunjang kemampuannya, termasuk kecakapan, kesanggupan, dan kemampuan berusaha sendiri. Membaca merupakan suatu kegiatan memahami aksara yang disusun secara bermakna yang mencakup pula indera penglihatan dengan penuh perhatian mengamati dan mengikuti alur tuturan simbolik grafis dan memodifikasinya menjadi tuturan yang bermakna, menuntut pembaca secara aktif menafsirkan simbol-simbol serta krisis sebagai sarana berkomunikasi dengan diri sendiri atau orang lain untuk memperoleh artikel tertulis dan memperoleh informasi tentang faktor internal dan eksternal (Rustinarsih, 2021).

Ketika siswa belajar membaca di sekolah, penekanannya adalah pada pemahaman, menangkap pesan dan mengkomunikasikan pemikiran atau gagasan. Siswa harus mampu memahami teks secara keseluruhan, klausa, kelompok kata atau frasa, dan kalimat agar dapat mencapai tujuan tersebut. Tugas membaca di sekolah memerlukan pemikiran kritis, perkembangan emosi, dan adaptasi terhadap materi pelajaran dan gaya membaca yang dihadapi siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang menarik akan mendorong tercapainya tujuan yang diinginkan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat terealisasi dengan cara menghadirkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Media *flashcard* merupakan salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan

dalam proses pembelajaran pada siswa. *Flashcard* dirancang untuk membantu siswa memahami atau mengingat sesuatu yang berhubungan dengan gambar, kata, atau simbol pada kartu, serta dapat mendapatkan umpan balik atau masukan lain dari siswa dan proses pembelajaran berjalan efektif (Haryanti & Tejaningrum, 2020). Febrianto *et al* (2020), menjelaskan Penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran menjadikan kegiatan belajar di kelas lebih menarik bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menumbuhkan rasa senang dalam belajar, metode pengajaran akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga terlibat dalam kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, dan bertanya.

Media *flashcard* berupa kartu yang memuat tulisan dan gambar dapat diubah menjadi permainan kartu agar dapat menarik minat siswa pada materi pembelajaran yang dipelajari. Belajar menggunakan media *flashcard* akan lebih menyenangkan bagi siswa karena dilakukan dengan cara belajar sambil bermain, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar karena merasa lebih menyenangkan (Safitri *et al.*, 2021). Hal ini sesuai dengan pernyataan Cholimah (2023) menyatakan anak-anak merupakan individu yang sangat aktif. Semakin adanya aksi pada proses belajar, maka siswa semakin tertarik dan menikmati pembelajaran. Hal ini terjadi sebab kegiatan bermain menjadi cara yang tepat untuk mendukung proses belajar dan berkembang.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas II SDN 5 Tambun, diketahui adanya siswa

yang memiliki tingkat kemampuan membaca yang belum baik pada kelas yang seharusnya kemampuan membacanya sudah baik sehingga menjadi sebuah permasalahan yang dialami oleh siswa itu sendiri dan juga berdampak pada guru, karena dengan masalah tersebut dapat menghambat kelancaran pembelajaran dan menjadikan pembelajaran tidak berjalan dengan efisien sebagaimana yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (Huduni *et al.*, 2022), menyatakan kesulitan membaca merupakan suatu kondisi yang bisa berakibat rendahnya kemampuan seseorang dalam membaca. Berbagai macam kesulitan membaca yang dialami setiap orang itu berbeda seperti kesulitan dalam mengenal huruf, menyusun kata, membaca paragraf dan membaca teks cerita.

Kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II masih dapat dinilai kurang baik karena masih terdapat beberapa siswa yang belum mengenali huruf, merangkai suku kata, membaca kata bahkan kalimat. Hal ini diketahui pada saat peneliti melakukan observasi pada siswa kelas II dalam membaca dan atas informasi dari guru kelas yang mengatakan sebagian besar siswa masih sulit dalam membaca. terhitung hanya ada 5 siswa yang mampu membaca dengan baik dari jumlah siswa yang ada sebanyak 15 orang. Artinya persentase siswa yang memiliki tingkat kemampuan membaca baik hanya sebesar 33%. Hal tersebut menyatakan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa masih di bawah ketetapan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Salah satu cara seorang guru untuk mengembangkan potensi pada siswa adalah dengan melakukan pemberian stimulus.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat di SDN 5 Tambun merupakan salah satu teknik untuk menstimulus siswa. Guru saat ini menggunakan media untuk membantu siswa belajar membaca yaitu media papan tulis untuk menulis huruf, memberikan buku bacaan dan menulis kata, kemudian siswa diminta untuk membacanya.

Penggunaan media *flashcard* dapat membantu siswa belajar membaca dalam suasana yang menyenangkan ketika guru menggunakan permainan kata sebagai strategi pengajaran. Permainan kata dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Siswa akan belajar lebih bermakna dalam lingkungan yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar hendaknya dimanfaatkan untuk memperkuat berbagai bidang kemampuan membaca. Permainan tradisional dapat dikaitkan dalam pembelajaran membaca dengan menggunakan media *flashcard* namun dikreasikan sehingga cocok dengan proses pembelajaran yang diinginkan. Ulasan sebelumnya sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Budiman & Rusdiyanto (2021), menyatakan dengan memodifikasi permainan tradisional yang diterapkan dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

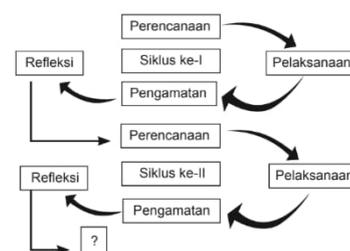
Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* kemudian dilibatkan dengan permainan tradisional dapat memberikan dorongan motivasi dan perkembangan kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan pembelajaran menggunakan media *flashcard* diintegrasikan dengan permainan tradisional kucing-kucingan yang dikreasikan sehingga cocok dengan

proses pembelajaran yang diinginkan untuk mengetahui apakah hasilnya dapat memperbaiki permasalahan tingkat kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II di SDN 5 Tambun.

Berdasarkan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa melalui penggunaan media *flashcard* terintegrasi permainan tradisional di kelas ii sdn 5 tambun.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah PTK dikenal juga dengan *Classroom Action Research*, PTK merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*). Dalam hal ini dilakukan untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II di SDN 5 Tambun. Adapun tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut adalah gambar tahapan pelaksanaan penelitian



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan gambar siklus di atas maka tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Fase ini melibatkan pengorganisasian dan pembuatan rencana

penelitian tindakan yang akan dilakukan di kelas. Perencanaan yang direncanakan akan disesuaikan untuk mencerminkan objek permasalahan yang memerlukan perbaikan.

b. Tindakan

Melalui pengambilan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disiapkan. Tindakan dilakukan secara hati-hati dan cermat dilakukan untuk mewujudkan perubahan yang diharapkan.

c. Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terkait dengan tindakan yang telah dilaksanakan apakah berhasil berdasarkan tujuan yang ingin dicapai atau tidak.

d. Refleksi

Tahap ini akan melakukan penilaian untuk mencari kekurangan yang terjadi pada proses penelitian yang mengakibatkan ketidakberhasilan tindakan. Hal tersebut menjadi sebuah pertimbangan untuk dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya apabila pada siklus yang telah dilaksanakan belum tuntas.

Penelitian ini akan dilakukan di dilaksanakan di SDN 5 Tambun yang terletak di Jl. Syamsudin Pamulango No. 05, Desa Buntuna, Kecamatan Baolan, Kabupaten Tolitoli.. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN 5 Tambun yang berjumlah 15 orang, dengan 7 orang siswa perempuan dan 8 orang siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan di semester genap, dimulai dari bulan Juli sampai Agustus 2024. Teknik pengumpulan untuk memperoleh data yang dibutuhkan peneliti menggunakan beberapa metode yaitu observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan peneliti pada penelitian ini yaitu melalui kegiatan belajar siswa di dalam kelas dengan menilai tingkat keaktifan di dalam kelas dan melakukan observasi

terkait dengan aspek kemampuan membaca permulaan dengan melakukan aktivitas membaca huruf, suku kata, kata dan kalimat pada pola permainan menyusunnya menggunakan media *flashcard*. Tujuan dari metode observasi penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan membaca siswa dari siklus I ke siklus II terhadap perlakuan yang telah diberikan dengan menggunakan media *flashcard*. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara yang berkaitan dengan keadaan siswa. Wawancara dilakukan pada observer yaitu guru kelas yang mana sebagai pengamat dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru dan beberapa siswa sebagai perwakilan dari jumlah siswa yang ada.

Analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif diambil dari hasil penelitian seperti data keberhasilan kemampuan siswa pada setiap siklus. Data yang telah dianalisis selanjutnya dikelompokkan pada tahap rentang tertentu dengan kriteria baik sekali, baik, cukup, kurang dan gagal dilihat dari kualifikasi nilai menurut Arikunto (Aulia *et al.*, 2019), dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Nilai

No.	Interval Nilai	Keterangan	Huruf
1.	80 – 100	Baik Sekali	BS
2.	66 – 79	Baik	B
3.	56 – 65	Cukup	C
4.	40 – 55	Kurang	K
5.	30 – 39	Gagal	G

Perolehan nilai yang merujuk pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada interval nilai 66-79 dengan keterangan baik namun pada penelitian ini diberikan pengecualian. Maksud dari hal tersebut adalah pada ketentuan KKTP yang telah

ditetapkan yaitu dengan nilai 70 sehingga siswa yang mencapai nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas dan memperoleh keterangan baik, sehingga siswa yang memperoleh ≤ 70 pada penelitian ini dinyatakan tidak tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggambarkan hasil tindakan yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing 2 pertemuan pada setiap siklusnya Adapun hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hasil Siklus I

Observasi tes kemampuan membaca permulaan siswa dilakukan dengan pada saat proses pembelajaran pada kegiatan ayo membaca. aktivitas siswa membaca dilakukan penilaian terhadap kemampuan membaca permulaan Adapun aspek yang dinilai yaitu kemampuan mengenal dan mengucapkan huruf, kemampuan mengeja suku kata menjadi kata, kemampuan membaca kata, dan kemampuan menyambung kata menjadi kalimat sederhana.

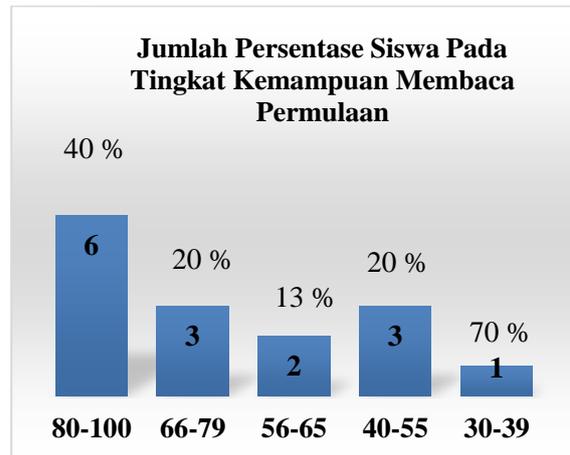
Kondisi tingkat kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II setelah dilakukan tindakan melalui penggunaan media *flashcard* terintegrasi permainan tradisional mengalami peningkatan. Kualifikasi nilai persentase siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Nilai Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Pada Siklus I

No.	Interval Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1.	80-100	Baik Sekali	6	40 %
2.	66-79	Baik	3	20 %
3.	56-65	Cukup	2	13 %
4.	40-55	Kurang	3	20 %

5.	30-39	Gagal	1	7 %
Jumlah			15	100%

Berdasarkan sajian data pada tabel di atas maka dapat dilihat dalam bentuk grafik terhadap perolehan tingkat kemampuan membaca permulaan pada siswa setelah pelaksanaan tindakan siklus I pada gambar di bawah.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Pada Siklus I

Grafik di atas menunjukkan persentase pada setiap interval nilai yang ada berdasarkan pencapaian siswa pada tingkat kemampuan membaca permulaan pada pelaksanaan tindakan siklus I. Dengan demikian dapat dihitung persentase siswa yang mencapai KKTP dan tidak mencapai KKTP. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Nilai Pencapaian KKTP Pada Tindakan Siklus I

No.	Kriteria Nilai	Siklus I	
		Jumlah Siswa	Persentase
1.	Mencapai KKTP (≥ 70)	9	60%
2.	Tidak Mencapai KKTP (≤ 70)	6	40%
Jumlah		15	100%

Data yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa pasca dilakukan tindakan pada siklus I yaitu mencapai 60% dari kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan tingkat kemampuan membaca permulaan pada siswa. Berdasarkan sajian data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* kemudian diintegrasikan dengan permainan tradisional kucing-kucingan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa, namun pada siklus ini data yang diperoleh belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti. Hal tersebut perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada penelitian siklus II untuk mencapai target yang ditentukan.

2. Hasil Siklus II

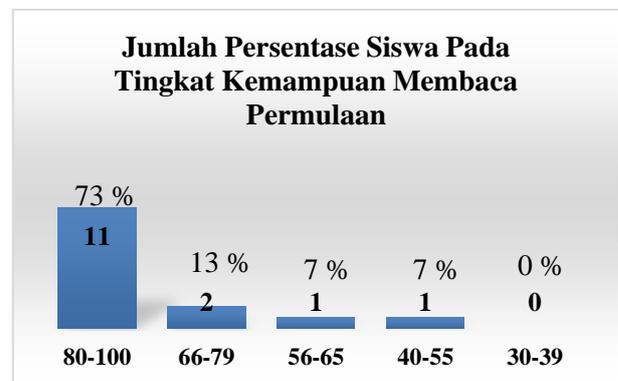
Observasi tes kemampuan membaca permulaan siswa dilakukan dengan pada saat proses pembelajaran pada kegiatan ayo membaca. aktivitas siswa membaca dilakukan penilaian terhadap kemampuan membaca permulaan Adapun aspek yang dinilai yaitu kemampuan mengenal dan mengucapkan huruf, kemampuan mengeja suku kata menjadi kata, kemampuan membaca kata, dan kemampuan menyambung kata menjadi kalimat sederhana.

Kondisi tingkat kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II setelah dilakukan tindakan melalui penggunaan media *flashcard* terintegrasi permainan tradisional mengalami peningkatan. Kualifikasi nilai persentase siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Nilai Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Pada Siklus II

No.	Interval Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1.	80-100	Baik Sekali	11	73 %
2.	66-79	Baik	2	13 %
3.	56-65	Cukup	1	7 %
4.	40-55	Kurang	1	7 %
5.	30-39	Gagal	0	0 %
Jumlah			15	100%

Berdasarkan sajian perolehan data yang tertuang pada tabel di atas maka dapat dilihat tingkat persentase siswa pada grafik di bawah.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Pada Siklus II

Grafik di atas menunjukkan persentase pada setiap interval nilai yang ada berdasarkan pencapaian siswa pada tingkat kemampuan membaca permulaan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Dengan demikian dapat dihitung persentase siswa yang mencapai KKTP dan tidak mencapai KKTP. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria Nilai Pencapaian KKTP Pada Tindakan Siklus II

No.	Kriteria Nilai	Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase
1.	Mencapai KKTP	13	86%

(≥ 70)			
2.	Tidak Mencapai KKTP (≤ 70)	2	14%
Jumlah		15	100%

Data pada tabel di atas menunjukkan pencapaian siswa pada kemampuan membaca permulaan pada siswa meningkat sebesar 86% pada siklus II dan siswa yang telah berhasil berjumlah 13 siswa dari 15 siswa sehingga pada siklus II ini tujuan dari penelitian sudah tercapai dengan perolehan peningkatan telah mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan.

Hasil pada siklus II dapat disimpulkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media *flashcard* yang diintegrasikan dengan permainan tradisional kucing-kucingan apabila dilihat pada hasil yang diperoleh pada tindakan pada siklus I dan tindakan pada siklus II ini telah mengalami peningkatan sehingga mencapai sebesar 86% dan telah mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti. Nilai klasikal yang diperoleh sudah melebihi standar ketuntasan yaitu 75% lebih siswa yang memperoleh hasil tersebut. Rekapitulasi peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Perbandingan Tingkat Kemampuan Membaca Permulaan

No.	Nama Siswa	Perolehan Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1.	M. A	81	100
2.	Z	56	93
3.	S	73	90
4.	S. S	75	96
5.	Y	80	78
6.	N	43	96
7.	M. H	71	84
8.	S	87	100
9.	H. A. N	87	100

10.	M. I	59	68
11.	S. N	50	78
12.	M. R. A	37	53
13.	A	83	90
14.	S. S	50	93
15.	M. F	87	100
Jumlah		1.017	1.319
Nilai Rata-rata		67,3	87,9
Nilai Klasikal		60 %	86 %

Berdasarkan sajian tabel di atas maka perbandingan peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa

Hasil tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus telah berhasil dengan melihat hasil peningkatan yang terjadi. Hasil tindakan pada siklus I mengalami peningkatan sehingga diperoleh hasil sebesar 60% namun peningkatan yang terjadi masih belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan sehingga tindakan siklus selanjutnya dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hasil peningkatan siklus II telah berhasil dan meningkat sehingga tingkat kemampuan membaca permulaan pada siswa pada siklus II sebesar 86% dan telah mencapai standar ketuntasan artinya sebagian besar siswa

telah berhasil pada tingkat kemampuan membaca permulaan yaitu 13 dari 15 siswa yang sudah mampu membaca kriteria baik.

Penggunaan media *flashcard* kemudian diintegrasikan dengan permainan tradisional kucing-kucingan menjadikan pembelajaran dikelas lebih santai dan siswa bersemangat, dengan begitu siswa merasa tidak bosan dan ceria dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Gulo & Simaremare (2024) mengatakan bahwa kemampuan membaca siswa dapat meningkat jika penggunaan media pembelajaran yang menarik dan merupakan hal yang baru bagi siswa. Media *flashcard* merupakan salah satu alat yang bermanfaat untuk memaksimalkan kemampuan membaca anak. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Kusmiran (2022) yang mengatakan dengan permainan tradisional kucing-kucingan siswa dapat bermain bebas yang membuat anak merasa senang dengan suasana kelas yang lebih luas serta siswa tidak cepat bosan karena belajar sambil bermain. Aktivitas-aktivitas pembelajaran yang dilakukan tidak membuat siswa bosan karena adanya sentuhan permainan menjadi suasana baru bagi siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan bahwa dengan diadakannya metode bermain dan penggunaan media *flashcard* dapat memberikan rasa menyenangkan dalam belajar bagi siswa.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* yang kemudian diintegrasikan dengan permainan tradisional kucing-kucingan yang dikreasikan dapat meningkatkan

kemampuan membaca permulaan siswa kelas II di SDN 5 Tambun. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan yang terjadi pada setiap tindakan yang diberikan. Peningkatan persentase terjadi pada siklus I yaitu 60% kemudian pada tindakan siklus II meningkat menjadi 86%. Hasil akhir yang diperoleh pada tindakan siklus II telah mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan sehingga penelitian tindakan menggunakan media *flashcard* terintegrasi permainan tradisional kucing-kucingan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II yang sebelumnya menjadi sebuah masalah dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, M., Adnan., Yamin, M., & Kurniawati, R. (2019). Penggunaan big book dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu Research & Learning Elementary Education*, 3(3), 963–969.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/245>
- Budiman, A. I., & Rusdiyanto, M. R. (2021). Pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran sepak bola. *Jurnal Research Physical Education and Sports*, 3(1), 34–37.
<https://doi.org/10.31949/jr.v31.2782>
- Cholimah, N. (2023). Menggali nilai-nilai permainan tradisional (cublak-cublak suweng, kucing-kucingan, boi-boi an dan lurah-lurahan) di taman kanak-kanak Al-I'dad An-Nuur Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 1–10.

- <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/62124>
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadan, I. Y. (2023). Implementasi literasi di sekolah dasar. *Journal of Student Research (JRS)*, 1(1), 102–113. <https://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/958>
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media flashcard di sekolah dasar. *Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 16(29), 92–98.
- Gulo, E. I., & Simamare, A. (2024) The influence of flashcard learning media on the beginning reading ability of children aged 5-6 years at the friends of Rina Medan Kindergarten: *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 3(1), 87-98. <https://doi.org/10.55927/ajae.v3i1.7989>
- https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/view/2273
- Huduni, A., Affandi, L. H., & Nisa, K. (2022). Analisis kesulitan siswa dalam membaca permulaan di kelas 1 SD Negeri 3 Darek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 394–398. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.488>
- Kusmiran. (2022). Permainan tradisional kucing-kucingan untuk meningkatkan perilaku sosial anak TK Pelangi. *Journal of Innovation Research and Knowledge*. 1(12). 1695-1702. <https://bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/2188>
- Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019). Meningkatkan keterampilan membaca melalui media big book pada siswa kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan*, 2(1), 61–78. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v2i1.361>
- Rustinarsih, L. (2021). *Make match cara menyenangkan belajar membaca wacana aksara jawa*. YLGI.
- Safitri, W., Nurhayati, & Afrizawati. (2021). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal As-Said*, 1(2), 52–59. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/ASSAID/article/view/46>