



PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU ALFABET TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA KELAS II DI SDN PUTAT JAYA 1 SURABAYA

Oleh:

Elistya Prabawanti^{1*}, Noviana Desiningrum², Diah Yovita Suryarini³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa dan Sains

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

*Email: elisprab625@gmail.com

DOI: 10.37081/jipdas.v3i03.1594

Article history:

Submitted: 23 Juli 2023

Accepted: 31 Juli 2023

Published: 06 Agustus 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran kartu alfabet dan menciptakan pembelajaran interaktif terhadap kemampuan membaca siswa. Dengan adanya media ini maka memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan melalui kalimat bacaan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, masih ada siswa yang belum lancar kemampuan membacanya terutama pada kelas rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya keingintahuan siswa terhadap kalimat bacaan yang sering dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, rendahnya daya dukung yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta banyaknya materi pelajaran yang abstrak sehingga siswa sulit memahami. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan media pembelajaran yang interaktif dan menarik agar bisa membantu siswa dalam memahami materi dengan baik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif secara deskriptif. Metode kualitatif ini cenderung pada subyek penelitian dengan permasalahan yang telah ditentukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan pada pertemuan pertama 82,14% dan pertemuan kedua 92,85% yaitu presentase yang semula tergolong kategori baik menjadi kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama 70,88% dan pertemuan kedua 93,75% mengalami peningkatan yang semula siswa kurang aktif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, presentase pada pertemuan pertama tergolong kategori baik menjadi kategori sangat baik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran Kartu Alfabet.

1. PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan yang sedang marak saat ini adalah adanya interaksi secara intern antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran di sekolah dasar khususnya. Melalui proses berinteraksi antara guru dengan siswa juga dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dan juga makna pendidikan selama proses pembelajaran. guru juga mengikuti kegiatan pemantapan sebelum terjun ke dunia pembelajaran pada siswa sekolah dasar (Desthian 2020). Adapun salah satu permasalahan yang sering dijumpai saat pembelajaran yaitu rendahnya kemampuan membaca siswa yang masih belum mengenal jenis – jenis huruf hingga bacaan yang terdapat di buku maupun tulisan di papan tulis. Hal ini juga menyebabkan guru kesulitan mengajarkan sejumlah bacaan bagi siswa yang kurang memahami setiap huruf dan kalimat yang akan dibacanya tersebut (Uliyanti 2016).

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas II SDN Putat Jaya 1 Surabaya pada tanggal 11 April 2023 diperoleh informasi bahwa ketika peneliti memberikan materi pembelajaran menggunakan media kartu alfabet melalui pembelajaran interaktif, siswa terlihat aktif dan mudah memahami materi terkait bacaan. Peneliti juga memberikan permainan media kartu alfabet mereka



sangat antusias menjawab setiap pertanyaan dengan pembagian anggota kelompok yang telah saya tentukan. Dan kemampuan membaca mereka cukup lancar dan tertarik dengan konsep pembelajaran yang telah saya rancang sebelumnya.

Kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar biasa didapat dari beberapa mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mempelajari tentang kalimat paragraf hingga arti kata mutiara yang terdapat didalam kalimat tersebut (Sunanih 2021). Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa perlu adanya pembelajaran interaktif yang berhubungan dengan media pembelajaran kartu alfabet. Dengan cara memperkenalkan Sebagian dari huruf alfabet berdasarkan kalimat bacaan dari setiap paragraf yang sering dijumpai oleh siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran interaktif sendiri merupakan suatu metode atau teknik yang diterapkan dalam sistem komunikasi dua arah (Sholeh 2021). Sedangkan media pembelajaran kartu alfabet menurut Trisniawati (1984) adalah media yang berupa huruf abjad yang dipotong kecil – kecil dan kemudian ditempel pada kertas karton sehingga membentuk sebuah suku kata maupun kalimat yang mudah dipahami oleh siswa dalam pembelajaran. Media ini dapat digunakan sebagai bagian dari program pembelajaran formal maupun sebagai bahan ajar tambahan untuk dirumah. Manfaat lainnya dari media kartu alfabet ini sangat berperan penting untuk merangsang kemampuan kognitif dan psikomotor siswa baik dari cara menuliskan huruf maupun dengan membaca dari setiap huruf alfabet tersebut (Aryani 2021).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Metode deskriptif ini melibatkan pengumpulan data untuk mengetahui pembelajaran interaktif menggunakan kartu alfabet terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN Putat Jaya I/377 Surabaya. Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan cara observasi langsung dengan menitik beratkan guru kelas dalam menerapkan media kartu alfabet terhadap kemampuan membaca siswa (Nur, 2020).

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang diperoleh melalui wawancara dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan cara data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber dideskriptifkan secara menyeluruh. Data respon siswa dalam penelitian adalah sumber data utama yang menjadi bahan analisis data untuk menjawab masalah penelitian.

Tabel berikut menunjukkan hasil penghitungan data aktivitas guru.

Rentang Nilai	Kategori
81% - 100%	Baik sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang baik
< 20%	Kurang sekali

Tabel 3.2 Kriteria Aktivitas Guru berdasarkan skor standar

Apabila penyajian kegiatan guru memenuhi kriteria baik minimal maka kegiatan tersebut efektif. Untuk menentukan tingkat keberhasilan kegiatan siswa kualitatif digunakan kriteria sebagai berikut:

Rentang Nilai	Kategori
81% - 100%	Baik sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang baik
< 20%	Kurang sekali

**Tabel 3.3** Kriteria Presentase Aktivitas Siswa

Ketika aktivitas siswa memenuhi persyaratan aktif minimum, aktivitas efektif selesai. Ketika menggunakan kartu alfabet sebagai alat pembelajaran, siswa dapat merespon dengan memberikan data berupa jawaban. Rumus berikut digunakan untuk menentukan informasi respon siswa.

$$P = \frac{N s}{N s \max} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase

N s: Jumlah skor hasil respon siswa

N s max: jumlah skor maksimum (Jumlah skor seluruh item x jumlah siswa)

Presentase (%)	Kriteria
75-100%	Sangat Baik
50-74%	Baik
25-49%	Cukup
0-24%	Kurang

Tabel 3.4 Kriteria Respon Siswa

Hasil belajar dapat dikatakan tuntas jika persentase siswa yang tuntas dalam mengerjakan tes hasil belajar mencapai $\geq 75\%$.

Rentang Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat tuntas
61% - 80%	Tuntas
41% - 60%	Cukup tuntas
21% - 40%	Kurang tuntas
< 20%	Sangat kurang tuntas

Tabel 3.4 Kriteria Hasil Belajar

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan data hasil penelitian, media pembelajaran kartu alfabet pada materi hidup rukun pada siswa kelas II SDN Putat Jaya 1/377 Surabaya dapat diterapkan dengan sangat baik. Hasil perhitungan data aktivitas guru pada pertemuan pertama mendapat presentase 82,14% tergolong baik, sedangkan pada pertemuan kedua jumlah skor yang didapatkan 52 dengan presentase 92,85% tergolong dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru mengikuti pedoman penggunaan media pembelajaran kartu alfabet dan memasukkannya ke dalam kegiatan pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harus dibuat oleh pengajar sesuai dengan pedoman media pembelajaran kartu alfabet. Sebelum guru melakukan pembelajaran.

Sesi pertama dan kedua melihat mengalami kenaikan. Jika dibandingkan dengan pertemuan pertama, keterlibatan siswa dinilai sangat baik dengan persentase 70,83%, terjadi peningkatan aktivitas



siswa pada pertemuan kedua yang dinilai sangat baik dengan persentase 93,75%. Penerapan media pembelajaran kartu alfabet membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, sejalan dengan pendapat (Hasma, 2018) penerapan media pembelajaran kartu alfabet membuat siswa lebih senang mengikuti pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif karena *Media Kartu Alfabet* merupakan media pembelajaran berbentuk permainan. Penerapan media pembelajaran kartu alfabet pada materi hidup rukun membuat siswa dapat lebih cepat memahami materi dan siswa aktif mengikuti permainan Tebak gambar serta menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga suasana kelas lebih menyenangkan. Hal ini dibuktikan dari hasil angket respon siswa pada pernyataan siswa merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan penerapan media pembelajaran kartu alfabet, siswa merasa antusias belajar materi hidup rukun dengan penerapan media pembelajaran kartu alfabet, dan siswa merasa senang dengan pembelajaran yang berkompetisi dan bermain.

Respon siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran kartu alfabet. Siswa lebih senang menerima pembelajaran dengan bermain. Rata-rata respon siswa setuju dan sangat setuju pada setiap pernyataan mengenai penerapan media pembelajaran kartu alfabet. Hal ini dibuktikan dengan presentase respon siswa 81% dan tergolong dalam kategori sangat baik.

Berikut merupakan hasil perhitungan data respon siswa:

$$p = \frac{Ns}{Ns \max} \times 100\%$$

$$p = \frac{980}{1200} \times 100\% = 81\%$$

Keterangan:

P : Presentase

N s : Jumlah skor hasil respon siswa

N s max : jumlah skor maksimum (jumlah skor seluruh item x jumlah siswa)

Hasil perhitungan data jawaban siswa sebesar 81% berada pada kategori sangat baik. Data di atas mengungkapkan bahwa skor keseluruhan hasil respon siswa adalah 980. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran kartu alfabet mendapat respon positif dari siswa. Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi, siswa mampu mengerjakan tugas secara berkelompok, siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat, pembelajaran menggunakan media kartu alfabet juga mampu memahami hidup rukun di rumah maupun di sekolah, materi hidup rukun merupakan materi yang menarik, dan siswa senang dengan pembelajaran yang berkompetensi dan bermain terbukti dari hasil presentase tergolong kategori sangat baik. Siswa juga lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, Siswa merasa antusias belajar materi hidup rukun dengan penerapan media pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran kartu alfabet pada siswa kelas II SDN Putat Jaya 1/377 Surabaya materi Hidup rukun terlaksana dengan sangat baik. Dibuktikan dengan hasil analisis data yang menunjukkan aktivitas guru mengalami peningkatan pada pertemuan pertama 82,14% dan pertemuan kedua 92,85% yaitu presentase yang semula tergolong kategori baik menjadi kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama 70,88% dan pertemuan kedua 93,75% mengalami peningkatan yang semula siswa kurang aktif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, presentase pada pertemuan pertama tergolong kategori baik menjadi kategori sangat baik. Respon siswa memperoleh presentase tergolong dalam kategori sangat baik sehingga dapat membuat hasil belajar siswa meningkat dengan memperoleh presentase tergolong dalam kategori sangat baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

Amirul, F. (2023). *Pengertian Pembelajaran Interaktif* _ Fatkhan.web.id.



- Ananda, B. (2022). *5 Manfaat Bermain Kartu Huruf untuk Anak, Bisa Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis - Celebrities.Id.*
- Desthian, R. (2020). *Memahami Fungsi dan Tujuan Pendidikan di Indonesia.*
- Dynasti, H. R. (2018). *Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas Ii Di SD It Nurul Fikri Makassar Reza Hadiwijaya Dynasti.*
- Hasma, S. , M. (2018). *Upaya_Meningkatkan_Kemampuan_Berpikir_Kr.*
- Hero, E. (2020). *Pembelajaran Interaktif adalah Kegiatan Belajar Mengajar yang Baik.*
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151.
- Mahmudah, U. (2019). Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Gizi Indonesia*, 02(02), 107–114.
- Nur, R. (2020). *PENERAPAN MEDIA FLASHCARD.*
- Pintek, P. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Contoh dan Manfaatnya Untuk Sekolah – Pintek Blog.*
- Roosita, B. (2019). *Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik The Relatinship Between Interactive Media and The Spirit of Student Learning.* <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Sholeh, R. (2021). *Metode Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa – Yayasan Al Ma'soem Bandung.*
- Siadari, C. (2015). *Pengertian Dan Tujuan Membaca Menurut Para Ahli _ Kumpulan Pengertian.*
- Stabat, B. (2018). *Lembar Observasi Aktivitas Guru.* Scribd.Com.
- Sunanih. (2017). *Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah Bagian Dari Pengembangan Bahasa Sunanih.* <https://www.parentingclub.co.id/smart->
- Tysara, L. (2021). *Apa Itu Media_ Simak Pengertian Para Ahli, Fungsi, dan Jenis-Jenisnya - Hot Liputan6.com.*
- Uliyanti, E. (2016). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Kartu Huruf Bagi Siswa Kelas 1 _ Shaleha _ Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk).*
- Veryawan, V. (2020). Media Kartu Huruf Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Lentera: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 2(2), 151–164. <https://doi.org/10.32505/lentera.v2i2.2119>