

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA VOCABULARY STICKING GAME PADA SISWA KELAS I SD

Sumi Resminawati¹, Arsyi Rizqia Amalia², Rifky Aditya Ramadhan³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

: resminawatisumi@gmail.com¹, arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id²,

rifkyaramadhan@ummi.ac.id³

ABSTRACT

Early reading skills are the foundation for elementary school students to succeed in learning every subject. Based on the results of observations in class I SDITech Al-Fawwaz, it was found that some students still had difficulty recognizing letters, reading syllables, composing words, and reading simple sentences. This study aims to explain the application of Vocabulary Sticking Game media and determine its effect on improving students' early reading skills. The study used the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and McTaggart model which consists of two cycles, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 22 students of class I SDITech Al-Fawwaz. Data collection techniques used tests, observation, and documentation. The results showed that the application of Vocabulary Sticking Game media was able to improve students' early reading skills. Student learning completeness increased from 54% in Cycle I to 63% in Cycle II. Thus, Vocabulary Sticking Game media can be used as an alternative learning media to improve elementary school students' early reading skills.

Keywords: *Beginning Reading, Learning Media, Vocabulary Sticking Game.*

ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan merupakan pondasi bagi siswa SD untuk keberhasilan dalam mempelajari setiap mata pelajaran. Berdasarkan hasil observasi di kelas I SDITech Al-Fawwaz, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membaca suku kata, merangkai kata, serta membaca kalimat sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan media Vocabulary Sticking Game dan mengetahui pengaruhnya pada peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa kelas I SDITech Al-Fawwaz. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penerapan media Vocabulary Sticking Game mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 54% pada Siklus I menjadi 63% pada Siklus II. Dengan demikian, media Vocabulary Sticking Game dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Membaca Permulaan, Media Pembelajaran, Vocabulary Sticking Game.

A. Pendahuluan

Membaca merupakan kegiatan memperoleh informasi yang dilakukan oleh pembaca. (Rohman et al., 2020) Proses membaca memungkinkan manusia menyerap berbagai wawasan, yang nantinya diaplikasikan sebagai alat untuk menghadapi tantangan kehidupan. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui membaca, seseorang dapat memperoleh informasi, pengetahuan, dan wawasan yang berguna untuk menunjang aktivitas belajar maupun kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan membaca permulaan menjadi dasar bagi siswa untuk memahami berbagai materi pelajaran yang akan dipelajari pada tingkat berikutnya.

(Fadila & Syam, 2025), Membaca permulaan merupakan keterampilan dasar dalam membaca yang menitikberatkan pada proses mekanis

penyandian simbol-simbol bahasa melalui proses recoding dan decoding. Secara definisi, membaca permulaan adalah tahapan awal pembelajaran membaca yang berfokus pada pengenalan simbol-simbol bahasa tulis, yaitu huruf, dan kemampuan untuk menghubungkannya dengan bunyi. Kemampuan membaca permulaan mencakup kemampuan mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Kemampuan ini harus dikuasai oleh siswa sejak kelas rendah agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas I SDITech Al-Fawwaz ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membaca suku kata,

serta menyusun kata menjadi kalimat sederhana. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan menghambat proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. (Nurfadhillah et al., 2021) Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran. Artinya, media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga informasi dapat diterima dengan lebih mudah, jelas, dan menarik. Media Vocabulary Sticking Game merupakan media pembelajaran yang memadukan gambar, kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata, dan kartu kalimat dalam bentuk permainan edukatif. Media ini memungkinkan siswa belajar membaca melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media Vocabulary Sticking Game pada siswa kelas I SDITech Al-Fawwaz.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan (Planning)
2. Pelaksanaan Tindakan (Action)
3. Observasi (Observation)
4. Refleksi (Reflection)

Penelitian dilaksanakan di SDITech Al-Fawwaz pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas I yang terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan.

Teknik pengumpulan data meliputi:

- Tes kemampuan membaca permulaan.
- Observasi aktivitas guru dan siswa.
- Dokumentasi.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah penerapan tindakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Penerapan Media Vocabulary Sticking Game

Media Vocabulary Sticking Game diterapkan melalui beberapa tahapan kegiatan pembelajaran. Guru menampilkan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, kemudian siswa diminta menyebutkan nama benda berdasarkan gambar tersebut. Selanjutnya siswa mencari dan menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar menggunakan kartu huruf yang ditempelkan pada papan permainan.

Setelah siswa mampu membaca kata dengan bantuan gambar, guru secara bertahap menghilangkan gambar sehingga siswa membaca kata tanpa bantuan visual. Kegiatan dilanjutkan dengan menyusun kata menjadi kalimat sederhana dan menganalisis kalimat menjadi kata, suku kata, serta huruf menggunakan kartu-kartu yang tersedia pada media Vocabulary Sticking Game.

Melalui kegiatan tersebut siswa memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan sehingga lebih mudah memahami

hubungan antara huruf, suku kata, kata, dan kalimat.

Hasil Kemampuan Membaca Permulaan

Siklus I

Hasil tes kemampuan membaca permulaan pada Siklus I menunjukkan bahwa dari 22 siswa terdapat 12 siswa yang mencapai ketuntasan dan 10 siswa belum tuntas.

Tabel 1. Hasil Tes Membaca Permulaan Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	12	54%
Belum Tuntas	10	46%
Jumlah	22	100%

Pada siklus ini masih ditemukan beberapa kendala, antara lain siswa belum mampu mengenali bentuk huruf dengan baik, masih menghilangkan huruf saat membaca, dan kurang percaya diri ketika diminta membaca di depan kelas.

Siklus II

Pada Siklus II dilakukan berbagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I, seperti menggunakan media Vocabulary lebih optimal serta memberikan bimbingan langsung

kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca.

Tabel 2. Hasil Tes Membaca
Permulaan Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	14	63%
Belum Tuntas	8	37%
Jumlah	22	100%

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Siklus	Tuntas	Persentase
Siklus I	12 siswa	54%
Siklus II	14 siswa	63%

Peningkatan ketuntasan sebesar 9% menunjukkan bahwa penggunaan media Vocabulary Sticking Game memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan adanya peningkatan selama penelitian berlangsung.

Tabel 3. Aktivitas Guru

Siklus	Nilai Rata-rata	Kategori
Siklus I	74	Baik
Siklus II	86	Baik

Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran, menggunakan media secara efektif, serta memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca.

Pembahasan

Penggunaan media Vocabulary Sticking Game memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan konkret sehingga memberikan dampak pada peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Siswa terlibat secara langsung dalam menyusun huruf, suku kata, kata, dan kalimat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Media Vocabulary Sticking Game membantu siswa memahami hubungan antara simbol huruf dan

bunyinya sehingga proses membaca menjadi lebih mudah. Aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam belajar membaca.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan media Vocabulary Sticking Game dilakukan melalui kegiatan mengenali gambar, menyusun huruf, membentuk kata, menyusun kalimat, serta membaca secara bertahap dari huruf hingga kalimat.
2. Media Vocabulary Sticking Game mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDITech Al-Fawwaz. Ketuntasan belajar meningkat dari 54% pada Siklus I menjadi 63% pada Siklus II.
3. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran juga mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 74 pada Siklus I menjadi 86 pada Siklus II.
4. Media Vocabulary Sticking Game dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadila, A., & Syam. (2025). Pembelajaran Membaca Permulaan pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–53.
- Hadini, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 56–63.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). Media Pembelajaran sebagai Sarana Pembelajaran Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 112–120.
- Rosnawati. (2021). Hakikat Belajar dan Perubahan Perilaku Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 35–42.
- Utami, dkk. (2024). Penerapan Metode SAS dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 110–120.
- Wulandari, R., & Silvia. (2022). Indikator Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 5(1), 22–30.