

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU HURUF DALAM MELATIH
KETERAMPILAN BACA TULIS PADA ANAK BERKESULITAN
BELAJAR KELAS 1 B DI SD NEGERI 10 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu untuk memperoleh gelar
Sarjana pendidikan

oleh:

Muliani

1811080023



UBBG

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FALKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH**

2023

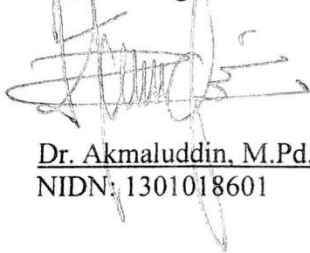
LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU HURUF DALAM MELATIH
KETERAMPILAN BACA TULIS PADA ANAK BERKESULITAN
BELAJAR KELAS 1 B SD NEGERI 10 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

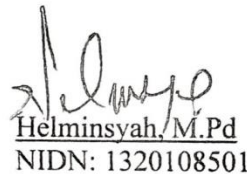
Banda Aceh, 12 Desember 2023

Pembimbing I,



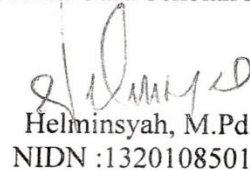
Dr. Akmaluddin, M.Pd.
NIDN: 1301018601

Pembimbing II,



Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

Menyetujui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helminsyah, M.Pd
NIDN :1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN : 01011118701

DAFTAR ISI

	Hal.
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Definisi Operasional.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	6
2.1 Belajar da Hasil Belajar.....	6
2.2 Keterampilan Baca Tulis (Membaca dan Menulis).....	11
2.1 Permainan Kartu Huruf	16
2.2 Kesulitan Belajar	20
2.3 Konsep Efektivitas.....	27
2.4 Karakteristik Siswa kelas 1	29
2.5 Kajian yang Relevan	30
2.6 Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
3.2 Lokasi Penelitian	33
3.3 Sampel.....	33

3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Instrumen Penelitian.....	33
3.6 Uji Instrumen	34
3.7 Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	42
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kasiyun (2015) meneliti tentang pentingnya minat baca. Penelitian ini didasari rendahnya minat baca di kalangan masyarakat Indonesia. Peneliti mencari alternative untuk meningkatkan pembelajar membaca khususnya bagi anak sekolah dasar. Sebagai alternative untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca. Keterampilan membaca sangat berpengaruh bagi kemajuan bangsa. Jika dibandingkan dengan negara tetangga, minat membaca warga negara indonesia masih rendah. Hal ini merupakan kunci untuk meningkatkan kemajuan bangsa karena dapat dicapai melalui minat dan kemampuan membaca. Sekolah memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan membaca. Tanggung jawab semua secara langsung untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Harus ada stimulasi dalam membiasakan kebiasaan membaca. Kekuatan membaca tidak akan efektif untuk siswa tanpa tersedianya bahan ajar yang menarik perhatian mereka.

Berkait dengan minat baca Tarigan (2019) meneliti minat baca pada siswa. Penelitian tersebut mempunyai tujuan untuk mengetahui efektivitas permainan kartu huruf dalam meningkatkan minat baca pada siswa kelas 1 B. Peningkatan minat baca siswa sekolah dasar perlu dipertimbangkan melalui media yang sesuai dalam proses pembelajaran. Hal ini mempunyai tujuan untuk menambah minat baca pada siswa melalui media kartu huruf efektif untuk meningkatkan minat baca pada siswa. Penelitian ini menyarankan agar minat baca dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah, setiap guru senantiasa mengharapkan agar siswanya dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang menunjukkan gejala tidak dapat mencapai hasil belajar sebagaimana yang diharapkan. Beberapa siswa masih menunjukkan nilai yang rendah meskipun telah di usahakan sebaik-baiknya oleh guru. Dalam proses pembelajaran guru sering kali menghadapi anak yang tidak dapat mengikuti pelajaran dengan lancar. Masalah gangguan belajar pada anak-anak kerap kali ditemukan. Masalah ini bisa timbul di sekolah maupun luar sekolah. Anak yang mengalami gangguan belajar biasanya mengalami hambatan-hambatan didalam kegiatan belajarnya seperti pemusatan konsentrasi, gangguan daya ingat, gangguan membaca, gangguan menulis, berhitung

dan lain-lain. Namun ada kalanya, guru menemukan siswa-siswa yang mengalami disleksia atau ketidakmampuan membaca. Padahal kemampuan membaca adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki secara baik. Dengan di ketahuinya adanya disleksia pada siswa tersebut guru menjadi tahu upaya atau strategi apa yang akan dilakukan untuk mengatasi ketidak mampuan membaca.

Pada anak normal kemampuan dalam membaca, menulis, dan berhitung sudah mulai terlihat sejak anak berumur enam sampai tujuh tahun disaat anak sudah memasuki dunia sekolah. Akan tetapi pada anak yang memiliki gangguan belajar seperti disleksia pada saat umur tersebut belum bisa melakukannya bahkan samapai dengan bertumbuh dewasa. Contoh kesalahan yang sering terjadi yaitu pembalikan huruf atau angka. Hal ini terjadi karena anak bingung posisi kanan dan kiri, atau atas dan bawah. Pembalikan terjadi terutama pada huruf atau angka seperti “d” ditulis”b”, “p” ditulis “q” atau “g”, “m” ditulis “n” atau “w”, “6” ditulis “9” , “2” ditulis”5”. Banyak orang tua dan juga guru yang sering kali tidak mengetahui dan menyadarinya bahwa anak atau peserta didiknya tersebut memiliki kesulitan dalam membaca, menulis, dan berhitung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 02 Januari 2023 pada siswa kelas I B di SD Negeri 10 Banda Aceh menuturkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang mengalami disleksia (kesulitan belajar) dalam hal baca tulis. Padahal membaca merupakan hal yang penting dalam sebuah pendidikan. Untuk tingkat kesulitannya pun berbeda-beda. Ada yang memang sama sekali belum mengenal huruf, sudah mengenal huruf tetapi belum bisa menggabungkan dan lain sebagainya. Disamping itu metode yang diterapkan guru kurang variatif sehingga anak mudah bosan. Pembelajaran membaca menjadi kurang diminati anak dan anakpun menjadi kurang aktif.

Untuk membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam mengajarkan membaca menulis di SD Negeri 10 Banda Aceh tersebut, maka peneliti memberikan alternatif untuk mengajarkan membaca dengan metode permainan kartu huruf.

Penerapan metode permainan kartu huruf diharapkan kemampuan membaca siswa kelas I B SD Negeri 10 Banda Aceh dapat meningkat secara signifikan. Metode ini dianggap efektif karena metode permainan kartu huruf tidak terstruktur seperti membaca dengan mengeja, tetapi cukup dengan anak diajak untuk memahami dan menghafalkan huruf dan kata dengan bantuan kartu huruf. Pendekatan metode penggunaan kartu huruf berpijak pada konsep *emergent literacy* bukan *reading readiness* yang lebih holistik dan sadar akan kemampuan kecerdasan manusia, terutama pada masa Anak yang menderita gangguan disleksia harus memiliki cara khusus dalam

proses belajar yaitu dengan cara menggunakan sebuah metode. Metode belajar khusus yang diterapkan akan mempermudah anak belajar. Contoh metode yang diterapkan adalah metode permainan kartu huruf.

Permainan kartu huruf adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran baca tulis, permainan kartu huruf memiliki peranan cukup penting. Karena melalui permainan kartu huruf ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan permainan kartu huruf ini siswa belajar tapi terasa bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan siswa adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya siswa telah belajar (Fadlillah,2017:61).

Berdasarkan uraian masalah di atas,penulis bermaksud melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan Kartu Huruf Dalam Melatih Keterampilan Baca Tulis Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas I B di SD Negeri 10 Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1.2.1 Metode dan kegiatan mengajar yang kurang bervariasi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

1.2.2 Peserta didik dalam pembelajaran dikelas masih lemah atau rendah suatu pembelajar yang diberikan

1.2.3 Keterampilan baca tulis pada anak berkesulitan belajar kelas I B di SD Negeri 10 Banda Aceh masih rendah dan belum berkembang dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang ada di SDN 10 Banda Aceh, serta keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti membatasi masalah pada keterampilan baca tulis pada anak berkesulitan belajar kelas I B di SD Negeri 10 Banda Aceh melalui permainan kartu huruf.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan permainan kartu huruf kurang efektif dalam melatih keterampilan baca tulis pada anak berkesulitan belajar kelas I B di SD Negeri 10 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan kartu huruf dalam melatih keterampilan baca tulis pada anak berkesulitan belajar kelas I B di SD Negeri 10 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoretis, hasil penulisan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis tentang cara melatih keterampilan baca tulis pada anak berkesulitan belajar dan dapat dijadikan bahan referensi dan rujukan bagi penelitian yang akandatang. Secara praktis, penulisan ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Siswa

Membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep-konsep pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Serta mengatasi masalah berkesulitan belajar siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

1.6.2 Guru

Memberikan sumbangan kepada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan metode pembelajaran yang baru seperti permainan kartu huruf untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran dikelas dapat tercapai. Menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar di kelas untuk menjadi guru yang profesional.

1.6.3 Sekolah

Dapat menjadi tambahan wawasan dan sumbangan pemikiran yang berguna untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

1.6.4 Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran di kelas serta menambah pengalaman peneliti dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Sebagai sarana pengembangan wawasan mengenai metode pembelajaran serta diharapkan dapat

meningkatkan motivasi peneliti untuk terus belajar dan menambah pengalaman dalam mendidik.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah berikut:

1.7.1 Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Permainan edukatif memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat serta pengorbanan).

1.7.2 Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar itu adalah masalah belajar yang terjadi pada setiap peserta didik yang diawali dengan ketidaksesuaian antara kemampuan berfikir atau kecerdasannya dengan kemampuan dalam belajarnya (Safarina, 2018).

1.7.3 Keterampilan baca tulis

Keterampilan baca tulis merupakan kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Morrison, 2014:260). Kemampuan baca-tulis berhubungan erat dengan perkembangan berbahasa seseorang, yaitu menerima (mendengar, membaca) dan mengungkapkan (berbicara, menulis).

1.7.4 Hasil belajar

Kunandar (2015:62) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dapat diartikan bahwa hasil belajar tidak hanya dalam pengetahuan atau kognitif, tetapi juga afektif maupun psikomotorik.