



Peningkatan Kemampuan Membaca Suku Kata Siswa Kelas I Melalui Permainan Kartu Huruf di SDN No. 61/VII Bukit Marau I Kec. Singkut

Andri Saputra¹, Jasman Saputra², Irdian Beni Saputra³, Hasrudi Adinata⁴

^{1,2,3}Mahasiswa, ⁴Dosen, Universitas Terbuka

Abstract

Received: 22 Juli 2026
Revised: 29 Juli 2026
Accepted: 5 Agustus 2026

Reading is a fundamental skill for elementary school students, yet many first-grade students still experience difficulties in reading syllables. This classroom action research aimed to improve students' syllable reading ability through the use of letter card games at SD Negeri No.61/VII Bukit Marau I. The study was conducted in two cycles involving planning, action, observation, and reflection, with 20 first-grade students as participants. Data were collected through observations and reading tests. The results showed an improvement in teacher and student activities as well as students' learning outcomes, with learning mastery increasing from 35% in the pre-cycle to 55% in Cycle I and reaching 100% in Cycle II. These findings indicate that letter card games are effective in improving the syllable reading ability of first-grade elementary school students.

Keywords: Early Reading, Letter Cards, Reading Ability, Classroom Action Research

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Saputra, A., Saputra, J., Saputra, I., & Adinata, H. (2026). Peningkatan Kemampuan Membaca Suku Kata Siswa Kelas I Melalui Permainan Kartu Huruf di SDN No. 61/VII Bukit Marau I Kec. Singkut. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(8.C), 25-32. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14817>.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan dasar yang penting dalam pendidikan karena menjadi fondasi bagi kemampuan menulis, berhitung, serta keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran. Kemampuan membaca yang baik membantu siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar (Ahmad et al., 2025). Pada tahap awal membaca, siswa kelas I memerlukan bimbingan guru serta dukungan orang tua dalam mengenal huruf, bunyi, suku kata, dan kalimat sederhana (Wulandari et al., 2022). Guru pada kelas rendah perlu menanamkan literasi, khususnya membaca dan menulis, karena menjadi fondasi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan literasi yang baik sejak kelas awal juga berperan dalam memperkuat pembelajaran siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya (Hidayati et al., 2024). Siswa yang mengalami kesulitan membaca cenderung mengalami penurunan motivasi belajar, rendahnya kepercayaan diri, serta keterbatasan dalam interaksi sosial yang berdampak pada perkembangan akademik dan sosial siswa. (Amelina et al., 2024).

Kesulitan membaca pada tahap pendidikan dasar masih banyak ditemukan pada siswa sekolah dasar, termasuk pada siswa di kelas I SD Negeri No. 61/VII Bukit Marau I. Hasil observasi dan tes awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan mengenal huruf, membaca suku kata, serta membaca kalimat sederhana. Kondisi kesulitan membaca ini menunjukkan perlunya

peningkatan kemampuan bahasa anak, mengingat kemampuan bahasa berperan penting dalam mengekspresikan pikiran, membangun interaksi sosial, dan menunjang keberhasilan belajar (Napitu et al., 2024). Dalam proses pemerolehan bahasa, berbagai faktor seperti peran keluarga, lingkungan, dan paparan bahasa turut berkontribusi terhadap tingkat penguasaan bahasa anak (Dalimunthe et al., 2024). Pembelajaran yang terarah dan berkelanjutan diperlukan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca secara optimal sejak tahap awal pendidikan dasar.

Upaya mengatasi kesulitan membaca memerlukan strategi pembelajaran yang efektif dengan dukungan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar (Yunsacitra et al., 2025). Salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu huruf. Kartu huruf merupakan media sederhana yang memungkinkan siswa belajar membaca kata dan suku kata melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan kartu huruf melatih siswa untuk mengenal huruf, membentuk kata, serta membaca kalimat secara bertahap. Media ini tidak hanya membantu siswa mengenal huruf dan kata, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar membaca melalui permainan atau aktivitas yang menarik dengan bimbingan guru.

Berdasarkan kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran membaca, penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I melalui permainan kartu huruf di SD Negeri No. 61/VII Bukit Marau I. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan kartu huruf sebagai alternatif pembelajaran dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, serta menjadi solusi bagi permasalahan kesulitan membaca pada siswa di tingkat sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang melibatkan empat komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas I SD Negeri No. 61/VII Bukit Marau I, Kecamatan Singkut, Kabupaten Sarolangun. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama tiga bulan, yaitu mulai bulan Oktober sampai dengan Desember 2025 pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas I SD Negeri No. 61/VII Bukit Marau I, Kecamatan Singkut, Kabupaten Sarolangun Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 20 siswa.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai sebagaimana yang telah dirancang, serta memperhatikan faktor-faktor yang akan diteliti. Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan rencana pembelajaran, penyediaan media pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Data yang diperoleh

pada tahap observasi selanjutnya dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.



Gambar 1. Alur PTK

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Pra-Siklus

Tahap pra-siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan membaca suku kata siswa kelas I SDN No.61/VII Bukit Marau I sebelum diberikan tindakan. Berdasarkan hasil observasi dan tes awal, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan mengenali huruf dan menyusun suku kata sederhana. Pembelajaran yang berlangsung belum menggunakan media yang menarik dan cenderung bersifat satu arah, sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi.

Hasil tes pra-siklus menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 60, dengan ketuntasan belajar 35%, yaitu 4 dari 20 siswa telah mencapai KKM (≥ 70).

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Pra-Siklus

No	Keterangan	Hasil
1.	Jumlah Siswa	20
2.	Nilai rata-rata	60
3.	Siswa tuntas	4
4.	Ketuntasan Belajar	35%

Paparan data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa kemampuan membaca suku kata siswa masih tergolong rendah. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 60, dengan ketuntasan belajar sebesar 35%, artinya masih terdapat 16 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca suku kata siswa belum berkembang secara optimal dan memerlukan perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penerapan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, salah satunya melalui permainan kartu huruf.

Hasil Penelitian Setiap Siklus

Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Aktivitas guru diamati untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan permainan kartu huruf pada setiap siklus. Penilaian dilakukan oleh dua orang pengamat menggunakan lembar observasi yang sama, sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif antara Siklus I dan Siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Pengamat I	Pengamat II	Rata-rata	Kategori
1.	Siklus I	20	21	20,5	Cukup
2.	Siklus II	27	31	29	Baik

Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata aktivitas guru sebesar 8,5 poin dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, pelaksanaan pembelajaran masih berada pada kategori Cukup, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi Baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola kelas, memanfaatkan media kartu huruf, serta membimbing siswa secara lebih efektif.

Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Aktivitas siswa diamati untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran membaca suku kata melalui permainan kartu huruf. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa, keberanian mencoba, keaktifan bertanya, serta partisipasi dalam menyusun dan membaca suku kata.

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Pengamat I	Pengamat II	Rata-rata	Kategori
1.	Siklus I	19	21	20	Cukup
2.	Siklus II	27	30	28,5	Baik

Berdasarkan Tabel 3, terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 8,5 poin dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I aktivitas siswa masih berada pada kategori Cukup karena sebagian siswa masih pasif, kurang percaya diri dan belum terbiasa menggunakan kartu huruf. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi kategori Baik. Siswa terlihat lebih aktif, berani mencoba menyusun suku kata, serta lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Perbandingan Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Perbandingan hasil belajar digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca suku kata siswa setelah diterapkan permainan kartu huruf pada setiap siklus. Penilaian dilakukan melalui tes membaca suku kata pada akhir pembelajaran setiap siklus.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar

No	Tahap	Rata-rata	Siswa Tuntas	Ketuntasan
1.	Pra-Siklus	60	4	35%
2.	Siklus I	66,5	11	55%
3.	Siklus II	78,75	20	100%

Berdasarkan Tabel 4, terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Nilai rata-rata meningkat sebesar 6,5 poin dari pra-siklus ke Siklus I, dan meningkat kembali sebesar 12,25 poin pada Siklus II. Ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan dari 35% pada pra-siklus menjadi 55% pada Siklus I, hingga mencapai 100% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu huruf berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca suku kata siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca suku kata siswa kelas I SDN No.61/VII Bukit Marau I melalui permainan kartu huruf. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dari pra-siklus hingga Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan kartu huruf berdampak positif terhadap pembelajaran membaca permulaan.

1. Peningkatan Aktivitas Guru

Aktivitas guru meningkat dari rata-rata skor 20,5 pada Siklus I (kategori cukup) menjadi 29 pada Siklus II (kategori baik). Peningkatan ini terjadi setelah dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam hal pemberian contoh penyusunan suku kata, pemerataan bimbingan, dan penguatan kepada siswa. Perbaikan tersebut membuat proses pembelajaran lebih terarah dan sistematis. Peran guru pada tahap membaca permulaan sangat menentukan keberhasilan siswa. Penggunaan permainan kartu huruf membantu guru menyajikan materi secara konkret dan bertahap sehingga interaksi pembelajaran menjadi lebih aktif. Strategi ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas I yang masih memerlukan arahan dan pendampingan intensif.

2. Peningkatan Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa meningkat dari rata-rata skor 20 pada Siklus I (kategori cukup) menjadi 28,5 pada Siklus II (kategori baik). Pada Siklus I, sebagian siswa masih kurang percaya diri dan belum sepenuhnya terbiasa mengikuti pembelajaran menggunakan kartu huruf sehingga keterlibatan mereka dalam menyusun dan membaca suku kata belum maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan. Perbaikan pembelajaran pada Siklus II berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam menyusun huruf, lebih berani membaca hasil susunannya, serta menunjukkan perhatian yang lebih baik selama proses pembelajaran. Penggunaan kartu huruf membantu siswa memahami pola pembentukan suku kata melalui latihan yang sistematis dan berulang, sehingga

kemampuan membaca berkembang secara lebih terstruktur. Keterlibatan langsung tersebut mendorong peningkatan fokus dan rasa percaya diri siswa dalam membaca.

3. Peningkatan Hasil Belajar Membaca Suku Kata

Nilai rata-rata siswa meningkat dari 60 pada pra-siklus dengan ketuntasan 35%, menjadi 66,5 pada Siklus I dengan ketuntasan 55%, dan meningkat lagi menjadi 78,75 pada Siklus II dengan ketuntasan mencapai 100%. Peningkatan bertahap ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu huruf berdampak nyata terhadap kemampuan membaca suku kata siswa. Kemampuan membaca permulaan menuntut penguasaan bentuk huruf, bunyi huruf, serta kemampuan menggabungkannya menjadi suku kata. Permainan kartu huruf membantu siswa mempelajari ketiga aspek tersebut secara terpadu melalui kegiatan menyusun dan membaca secara langsung. Media yang bersifat konkret dan berbentuk permainan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan hasil belajar berkembang secara optimal.

4. Efektivitas Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf terbukti efektif karena mampu mengubah proses pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih aktif dan terarah. Media ini membantu siswa dalam mengenali huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, dan membaca dengan lebih lancar melalui kegiatan yang bersifat konkret.

Efektivitas permainan kartu huruf terlihat dari tiga indikator utama, yaitu:

- (1) Meningkatnya aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran,
- (2) Meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, dan
- (3) Meningkatnya hasil belajar hingga mencapai ketuntasan 100% pada Siklus II.

Media kartu huruf memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil melakukan, sehingga mereka lebih mudah memahami pola pembentukan suku kata. Kegiatan menyusun dan membaca secara langsung membuat siswa lebih fokus dan tidak cepat bosan. Oleh karena itu, permainan kartu huruf dapat menjadi alternatif media pembelajaran membaca permulaan yang efektif di kelas I Sekolah Dasar.

5. Implikasi Pembelajaran Membaca di Kelas I SD

Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu huruf dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Media yang sederhana dan mudah digunakan tersebut membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Berdasarkan hasil yang diperoleh, pembelajaran membaca sebaiknya tidak hanya dilakukan melalui metode ceramah atau penugasan membaca, tetapi perlu melibatkan aktivitas yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara langsung. Pemanfaatan kartu huruf dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat kemampuan membaca secara bertahap.

KESIMPULAN & SARAN

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas I SDN No.61/VII Bukit Marau I menunjukkan bahwa kemampuan membaca suku kata siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan kartu huruf. Pada tahap pra-siklus,

ketuntasan belajar siswa masih rendah, yaitu hanya mencapai 35%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu membaca suku kata dengan baik. Setelah pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 55%, meskipun masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan menyusun suku kata secara mandiri.

Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II melalui bimbingan yang lebih intensif, pengelolaan kelompok yang lebih efektif, serta peningkatan motivasi belajar siswa menunjukkan hasil yang optimal. Ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan hingga mencapai 100%, yang berarti seluruh siswa telah mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Hasil tersebut membuktikan bahwa permainan kartu huruf merupakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca suku kata siswa kelas I.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka penulis mengemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan permainan kartu huruf sebagai media pembelajaran membaca permulaan karena dapat meningkatkan kemampuan membaca suku kata, keaktifan, dan motivasi belajar siswa. Guru juga diharapkan dapat mengelola pembelajaran secara kreatif dan memberikan bimbingan bertahap sesuai kemampuan siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif, berani, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca serta membiasakan diri untuk berlatih membaca suku kata secara rutin, baik di sekolah maupun di rumah.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti permainan kartu huruf serta memfasilitasi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi awal di kelas rendah.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media kartu huruf pada materi membaca yang lebih kompleks atau mengombinasikannya dengan metode dan media pembelajaran lain agar diperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Minsih, M., & Widyasari, C. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Dan Solusi Pembelajaran Inklusif (Studi Kasus di SD Negeri Ngabeyan). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(4), 3923–3932.
- Amelina, A. M., Ginting, F. B., Nurdanti, U. R., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Berbahasa Pada Siswa SD Kelas Pemulaan Menurut Teori. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 234–241.
- Dalimunthe, J., Rahmadani, N., Dzaki, A., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2024). Analisis Faktor-Faktor Pendukung Pemerolehan Bahasa Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 321–333.
- Hidayati, A., Sholeh, M., Fitriani, D., Isratulhasanah, P., Marwiyah, S., Rizkia, N. P., Fitria, D., & Sembiring, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 75–80.

- Napitu, V. A. N. Y., Nurcahyanti, M., Fadli, K., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2024). Analisis Pemrosesan Bahasa Anak di Otak Menurut Teori. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 221–236.
- Wulandari, R., Chan, F., & Sholeh, M. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 917–929.
- Yunsacitra, Y., Hariandi, A., & Sholeh, M. (2025). Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik Berbantuan Media Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(2), 587–599.