

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum melakukan siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan pra-siklus untuk memastikan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, lembar wawancara, dan jurnal refleksi.

4.1 Tahapan Persiapan

Penelitian ini dilakukan di TK Citra Berkas Tangerang. Peneliti melakukan penelitian terhadap 18 siswa TK-B dengan jumlah 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Peneliti melakukan observasi dari tanggal 25 Juli 2016 dan mulai mengajar pada tanggal 23 Agustus 2016. Selama melakukan observasi, peneliti juga ikut terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Melalui observasi dan proses mengajar yang berlangsung di kelas, peneliti menemukan masalah bahwa kemampuan membaca pada anak masih kurang. Siswa masih terlihat kesulitan pada saat diminta untuk menyebutkan kata yang memiliki bunyi akhiran yang sama. Selain itu, anak juga masih kesulitan dalam membaca kata yang ditulis di papan tulis. Dalam pembelajaran membaca, masih terdapat siswa yang belum mampu membaca abjad dengan benar misalnya n, m, w, dan y. Selama melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa siswa biasanya hanya cepat membaca dua suku kata yang sama, misalnya yo-yo. Pada saat diberikan kata dengan suku kata yang tidak sama untuk dibaca maka siswa akan kesulitan, bahkan terdapat siswa yang hanya mengingat kata yo-yo, sehingga

ketika kata yang bukan yo-yo dibaca yo-yo. Dalam memastikan masalah yang terjadi dalam pembelajaran, peneliti melakukan pra-siklus pada tanggal 04 Oktober 2016 dengan persetujuan guru mentor.

Dalam memastikan masalah yang benar-benar terjadi di kelas, peneliti melakukan wawancara tertutup dengan guru mentor tentang kemampuan membaca anak sebelum melakukan pra-siklus untuk memastikan masalah yang akan diangkat. Peneliti mengajukan tujuh pertanyaan kepada mentor yang berhubungan dengan masalah yang terjadi di kelas. Hasil wawancara dengan guru mentor (Lampiran A-1) menyatakan bahwa anak masih mengalami masalah dengan kemampuan membaca karena sebagian besar dari mereka masih membutuhkan bantuan guru. Hal tersebut terjadi karena mereka belum mengenal huruf dan kurangnya bantuan dari orang tua saat mereka di rumah.

Pada saat melaksanakan pra-siklus, peneliti mulai mengajarkan kata yang berakhir dengan huruf “r”. Pada pertemuan yang sebelumnya, siswa sudah belajar membaca kata yang berakhir dengan huruf “s”. Dalam pembelajaran, peneliti menggunakan metode ceramah dan tanya jawab seperti yang biasanya digunakan oleh guru mentor pada saat mengajarkan topik yang sama. Pra-siklus yang dilakukan oleh peneliti berlangsung selama 60 menit, dimana 20 menit pertama untuk pendahuluan, 30 menit untuk presentasi, dan 10 menit untuk penutup (Lampiran A-2). Ketika peneliti menanyakan kata yang berakhir huruf “r” kepada siswa, hanya empat siswa yang langsung menjawab. Sebagian besar siswa tidak menjawab pertanyaan guru, dan terdapat siswa yang menjawab asal-asalan. Pada saat peneliti bertanya kepada siswa yang sebelumnya diam, mereka akan menjawab pada saat mendengarnya dari teman yang lain. Dalam pembelajaran,

peneliti menulis contoh kata-kata berakhir huruf “r” yang disebutkan oleh siswa. Siswa kemudian membaca kata yang telah ditulis oleh peneliti di papan tulis secara berulang-ulang. Setelah siswa membaca kata-kata tersebut beberapa kali, peneliti kemudian meminta siswa satu per satu untuk membaca kembali kata yang ada di papan tulis.

Berdasarkan hasil refleksi peneliti setelah melakukan pra-siklus (Lampiran A-5) dan hasil wawancara dengan guru mentor, terlihat bahwa kemampuan membaca kata yang berakhir huruf “r” adalah masalah yang dihadapi oleh siswa TK-B Citra Berkat Tangerang. Peneliti dan guru mentor sepakat untuk mengangkat masalah tersebut dalam penelitian tindakan kelas yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan siklus. Dalam melaksanakan siklus, peneliti akan mengganti metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab yang biasa digunakan dengan menggunakan permainan kartu kata.

4.2 Siklus I

4.2.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam siklus. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang diisi oleh guru mentor dan pertanyaan-pertanyaan wawancara yang ditanyakan kepada teman sejawat sebagai sumber data. Selain instrumen penelitian, peneliti juga menyusun RPP yang akan digunakan ketika melaksanakan siklus I. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 kali pertemuan untuk setiap siklus, oleh karena itu dalam tahap perencanaan siklus I ini peneliti menyiapkan dua RPP.

Dalam menyusun RPP, peneliti melakukan diskusi dengan guru mentor. Peneliti mendiskusikan tentang kata-kata yang digunakan dalam siklus serta jumlah kata yang akan diajarkan kepada siswa. RPP yang telah disusun oleh peneliti digunakan setelah mendapat persetujuan dari guru mentor. Dalam tahap persiapan ini, peneliti juga menyiapkan kartu kata yang akan digunakan dalam siklus. Pada kartu kata tersebut peneliti menempelkan kata berakhiran huruf “r” dan gambar yang melambangkannya. Kata-kata berakhiran huruf “r” yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah motor, mawar, telur, pagar, jamur, catur, gitar, tidur, sisir, kompor, kasur, dan petir (Lampiran G-2).

Pada pertemuan pertama siklus I, peneliti memperkenalkan kata yang berakhir huruf “r” kepada siswa dengan menggunakan kartu kata yang kemudian dibaca bersama-sama. Pada pertemuan ini, siswa akan duduk di karpet sesuai dengan posisi duduk masing-masing, sedangkan peneliti duduk di depan siswa dengan menggunakan kursi kecil. Pada pertemuan kedua, siswa akan bermain dengan menggunakan kartu kata. Kata-kata yang akan digunakan sama dengan yang digunakan pada pertemuan pertama. Pada awal pembelajaran, guru terlebih dahulu akan mengingatkan siswa terhadap kata-kata yang dibaca sebelumnya. Kartu kata yang digunakan pada pertemuan kedua ini akan sedikit berbeda dengan kartu yang digunakan pada pertemuan pertama. Peneliti akan menempelkan gambar di kartu yang berbentuk buah, dan menempelkan kata pada kertas asturo yang telah digunting membentuk lingkaran dengan stik es krim (Lampiran G-1). Pada pertemuan ini siswa akan bermain memasangkan kata dengan gambar yang melambangkannya. Pada saat bermain, siswa akan dibentuk menjadi dua

kelompok. Setiap kelompok akan duduk di karpet dengan membentuk barisan memanjang ke belakang.

Dalam permainan, siswa dari masing-masing kelompok akan berlomba untuk mengambil satu gambar yang telah disiapkan oleh peneliti di meja belakang. Setelah mengambil gambar, siswa berlari ke depan untuk mencari kata yang sesuai dengan gambar yang telah mereka ambil. Gambar dan kata yang telah dipasangkan oleh siswa dalam permainan akan ditunjukkan dan dibacakan di depan teman-temannya. Siswa yang paling cepat dan benar akan mendapatkan dua poin bintang, siswa yang benar tapi tidak cepat akan mendapatkan satu poin bintang, dan siswa yang belum berhasil memasangkan gambar dan kata tidak mendapatkan poin bintang. Selama permainan berlangsung, peneliti akan mengarahkan dan membimbing siswa. Sementara itu guru mentor dan teman sejawat akan duduk di belakang untuk mengamati jalannya proses pembelajaran.

4.2.2 Tindakan

4.2.2.1 Pertemuan pertama

Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada tanggal 07 Oktober 2016. Pertemuan ini berlangsung selama 50 menit dengan pendahuluan 10 menit, presentasi 30 menit dan penutup 10 menit (Lampiran D-1). Siklus ini dilakukan setelah siswa makan siang sehingga peneliti langsung mengarahkan siswa untuk duduk di karpet setelah makan. Peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “*walking-walking*” dengan mengikuti gerakan yang diputar oleh peneliti dengan menggunakan laptop. Setelah bernyanyi bersama-sama peneliti mengajak siswa untuk duduk dengan rapi di karpet. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti mengingatkan siswa tentang peraturan kelas, yaitu selalu duduk dengan

rapi, mengangkat tangan sebelum berbicara, dan minta izin sebelum keluar dari kelas. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mengenal dan membaca kata yang berakhir huruf “r”.

Kartu kata yang digunakan oleh peneliti dalam pertemuan ini berbentuk buah dengan kata di salah satu sisinya dan gambar yang melambangkannya di sisi yang lainnya (Lampiran G-2). Dalam pembelajaran, peneliti tidak langsung menunjukkan kartu kata kepada siswa. Peneliti menyembunyikan kartu kata di belakang, dan meminta siswa untuk menebak apa yang ada di belakang peneliti. Pada saat peneliti bertanya, siswa terlihat bersemangat dalam menjawab pertanyaan peneliti dengan berbagai macam jawaban. Setelah peneliti menunjukkan kartu kata, siswa tertawa melihat kartu kata berbentuk buah yang peneliti tunjukkan. Peneliti kemudian mengintegrasikan kartu yang berbentuk buah tersebut dengan makanan sehat karena siswa sedang belajar tentang makanan sehat.

Pada pertemuan ini peneliti memperkenalkan kata yang berakhir huruf “r” dengan menggunakan kartu kata yang telah disiapkan oleh peneliti. Peneliti menunjukkan gambar yang ada di kartu kata kepada siswa, dan siswa menyebutkan nama dari gambar tersebut. Peneliti menunjukkan gambar motor, mawar, telur, pagar, jamur, catur, gitar, tidur, sisir, kompor, kasur, dan petir. Setelah siswa menebak nama dari gambar yang ditunjukkan, peneliti kemudian menunjukkan kata dari gambar tersebut. Peneliti menanyakan huruf-huruf yang membentuk kata yang ditunjukkan kepada siswa, kemudian peneliti dan siswa bersama-sama membaca kata tersebut. Peneliti berulang-ulang menunjukkan dan meminta siswa untuk membaca kata dan gambar yang ditunjukkan agar siswa

dapat mengingat cara membacanya dan huruf-huruf yang membentuk kata tersebut.

Pada saat peneliti meminta siswa untuk membaca kata dengan menggunakan gambar yang melambangkannya, semua siswa dapat membacanya dengan tepat, namun ketika peneliti hanya menunjukkan kata tanpa memperlihatkan gambarnya terlebih dahulu, masih terdapat siswa yang belum dapat membacanya dengan benar. Sebelum mengakhiri pembelajaran, peneliti meminta siswa maju ke depan satu persatu untuk membaca kata yang peneliti tunjukkan pada kartu kata tanpa menggunakan gambar yang melambangkannya, dan masih terdapat banyak siswa yang belum mampu membaca kata tersebut dengan benar.

Pada saat peneliti meminta siswa untuk membaca kata yang terdapat pada kartu kata, terdapat siswa yang menukarnya dengan kata lain, seperti “mawar” dibaca “motor”, dan juga terdapat siswa yang hanya diam saat peneliti bertanya. Pada pertemuan ini, peneliti mengakhiri pertemuan dengan menanyakan pelajaran yang telah dipelajari kepada siswa. Setelah peneliti dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, peneliti membagikan lembar refleksi kepada siswa yaitu dengan mewarnai bentuk wajah senyum, sedih, atau biasa saja sesuai dengan perasaan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa bersama.

4.2.2.2 Pertemuan kedua

Siklus I pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2016. Dalam melakukan siklus I, terdapat selisih tiga hari antara pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 07 Oktober dan pertemuan kedua. Hal ini terjadi

karena peneliti melakukan pertemuan pertama pada hari jumat, sehingga pertemuan kedua dilakukan pada hari senin. Pada pertemuan kedua ini, peneliti masih menggunakan alokasi waktu yang sama seperti pada pertemuan pertama yaitu 50 menit. Peneliti menggunakan 10 menit untuk pendahuluan, 30 menit untuk presentasi, dan 10 menit untuk penutup (Lampiran D-4). Pada pertemuan ini, siswa melakukan permainan kartu kata yaitu memasang gambar dengan simbol yang melambangkannya. Kata-kata yang digunakan dalam permainan sama seperti yang digunakan pada pertemuan yang pertama.

Peneliti mengajak semua siswa untuk duduk dengan rapi di karpet sebelum pembelajaran dimulai. Posisi duduk setiap siswa di karpet telah ditentukan sebelumnya, sehingga peneliti tidak terlalu kawatir meminta siswa untuk duduk dengan rapi di awal pembelajaran. Setelah semua siswa sudah duduk di karpet, peneliti menyapa siswa dengan kata “hai” yang kemudian dijawab “hallo” oleh siswa. Peneliti mengajak semua siswa untuk berdiri dan menyanyikan lagu “hallo-hallo how are you?” dan “I want to be your friend” sambil memperagakan gerakannya. Sebelum menyanyikan lagu tersebut, peneliti meminta siswa untuk berpasang-pasangan dengan temannya.

Pada pertemuan ini, peneliti mengingatkan siswa kembali tentang pelajaran pada pertemuan pertama dengan menunjukkan kartu kata kepada siswa dan meminta mereka untuk membacanya. Setelah membaca semua kata yang ada pada kartu kata, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu memasang kata dengan gambar yang melambangkannya melalui permainan. Pada saat peneliti menyampaikan bahwa mereka akan bermain dengan menggunakan kartu kata siswa terlihat sangat senang dan bersemangat untuk bermain.

Pada pertemuan ini peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang permainan kartu kata secara singkat dan memberikan contoh kepada siswa dengan mengambil sebuah gambar dan meminta seorang siswa untuk memilih kata yang sesuai dengan gambar yang dipegang oleh peneliti. Setelah peneliti menjelaskan secara singkat tentang permainan kartu kata yang akan dilakukan oleh siswa, peneliti kemudian membagi siswa menjadi dua kelompok. Siswa yang duduk di barisan pertama dan dua menjadi satu kelompok, sedangkan siswa yang duduk di barisan ketiga dan keempat dibentuk menjadi satu kelompok. Peneliti membimbing setiap kelompok untuk membentuk satu barisan memanjang ke belakang (Lampiran G-3). Siswa duduk sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh peneliti. Pada saat membentuk kelompok, suasana kelas cukup gaduh, namun akhirnya peneliti dapat mengatasi hal tersebut dengan bantuan guru mentor.

Pada saat semua siswa sudah duduk di kelompok masing-masing, peneliti meminta siswa untuk melakukan tepuk "*good job*". Hal ini dilakukan agar siswa semakin bersemangat. Peneliti kemudian meminta siswa untuk mencari nama untuk kelompok masing-masing dengan menggunakan nama buah. Satu kelompok siswa memilih nama "apel" sedangkan kelompok yang lainnya adalah kelompok "anggur". Peneliti menulis nama masing-masing kelompok di papan tulis dengan menggunakan spidol. Setelah memilih nama kelompok, peneliti meletakkan kartu yang berisi gambar buah di belakang dan kartu yang berisi kata di depan dengan menggunakan sebuah meja. Peneliti meletakkan kartu yang berisi gambar dengan posisi tertutup, sedangkan kartu yang berisi kata dibiarkan.

Peneliti mempraktekkan cara bermain kepada siswa sebelum permainan dimulai. Peneliti berlari ke belakang untuk mengambil satu kartu yang berisi

gambar kemudian mencari satu kata di depan yang sesuai dengan gambar yang telah peneliti ambil. Setelah melakukan demonstrasi, peneliti menjelaskan bahwa siswa yang akan bermain pertama adalah siswa yang duduk di barisan paling depan dari masing-masing kelompok. Peneliti juga menjelaskan bahwa akan ada kelompok yang menang dalam permainan. Kelompok siswa yang yang paling cepat serta benar dalam memasang gambar dengan kata mendapatkan dua poin bintang. Siswa yang benar tapi bukan yang tercepat mendapatkan satu poin bintang, sedangkan siswa yang belum tepat tidak mendapatkan poin. Perolehan poin setiap siswa dari masing-masing kelompok ditulis oleh peneliti di papan tulis, dan dijumlahkan setelah pertemuan untuk menentukan kelompok pemenang.

Pada saat memulai permainan, peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama menghitung satu sampai tiga. Pada hitungan ketiga, siswa yang bermain berlari ke belakang untuk mengambil sebuah kartu yang berisi gambar kemudian mencari pasangan kata dari gambar yang telah mereka ambil. Setelah mendapatkan pasangan kata dari gambar yang mereka ambil, siswa langsung datang kepada peneliti dan berdiri di depan sambil menunggu temannya mencari kata dari gambar yang mereka ambil. Pada saat kedua siswa sudah berdiri di depan dengan kartu yang telah mereka pasang, mereka menunjukkan gambar dengan kata yang telah diambil kemudian membacakannya di depan teman-temannya. Peneliti menanyakan kepada siswa apakah kartu yang telah dipasangkan temannya sudah benar. Siswa merespon pertanyaan guru dengan jawaban “ya” atau tidak”. Peneliti kemudian memberikan poin bintang kepada siswa yang berhasil memasang kartu dengan benar.

Pada saat melakukan permainan siswa terlihat sangat antusias. Siswa menyemangati teman dari kelompoknya masing-masing. Pada awal permainan terdapat siswa yang kurang mengerti tentang cara bermain sehingga peneliti kembali menjelaskan dan mencontohkan cara bermain. Siswa yang main pertama, tidak berlari pada saat mereka mengambil kartu yang berisi gambar di belakang. Selain itu, terdapat juga beberapa siswa yang terlambat, karena lama dalam memilih gambar yang akan diambil. Pada saat memasang gambar dengan kata dalam permainan terdapat siswa yang hanya sekedar berlari mengambil gambar dan mengambil satu kartu yang berisi kata kemudian menunjukkannya kepada peneliti. Selain itu, terdapat juga siswa yang lama dalam mencari kata yang sesuai dengan gambar yang diambilnya sehingga pada akhirnya siswa tersebut terpaksa mengambil satu kata yang tidak sesuai dengan gambar yang diambilnya.

Pada akhir pertemuan, siswa bersama-sama dengan guru menghitung poin bintang yang diperoleh oleh setiap kelompok. Kelompok dengan perolehan bintang paling banyak adalah pemenang. Pada saat peneliti mengumumkan kelompok pemenang, kelompok yang mendapatkan poin yang lebih banyak terlihat sangat senang, namun ada beberapa siswa di kelompok mendapatkan poin lebih sedikit terlihat sedih. Pada akhir pembelajaran, peneliti kemudian menjelaskan kepada siswa bahwa dalam permainan akan ada kelompok menang dan ada yang kalah, jadi kelompok yang kalah tidak perlu sedih. Peneliti meminta kelompok yang menang memberikan tepuk "*good job*" kepada kelompok yang mendapatkan poin lebih sedikit dan begitu pun sebaliknya. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan doa. Peneliti memberikan stiker yang besar kepada kelompok yang mendapatkan skor mendapatkan poin paling banyak dalam

permainan, serta stiker kecil kepada kelompok yang mendapatkan poin lebih sedikit.

4.2.3 Observasi

4.2.3.1 Kemampuan membaca permulaan siswa

1) Lembar observasi

Lembar observasi tentang kemampuan membaca siswa yang digunakan dalam penelitian berupa ceklis yang diisi oleh guru mentor pada saat siklus berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi mentor dengan menggunakan lembar observasi kemampuan membaca (Lampiran D-7) diperoleh data berikut.

Tabel 4. 1

Data Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Siklus I

Indikator	Pernyataan	Persentase	Persentase Indikator
1	1a	63,89%	65,28 %
	1b	66,67%	
2	2a	80,56%	71,29 %
	2b	58,33%	
	2c	75%	
3	3a	58,33%	58,33%
	3b	58,33%	

Sumber : (Peneliti)

Berdasarkan hasil persentase per indikator di atas, maka dapat dilihat bahwa persentase indikator pertama yaitu 65,28%, persentase indikator kedua yaitu mengenal kosakata yaitu 71,29%, dan persentase indikator ketiga yaitu menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya yaitu 58,33 %.

2) Wawancara

Sumber data wawancara dalam penelitian ini adalah teman sejawat. Pada saat siklus sedang berlangsung, teman sejawat berada dalam kelas mengamati

jalannya proses pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara dengan teman sejawat setelah pembelajaran berlangsung. Menurut wawancara teman sejawat (Lampiran D-9) siswa cukup mampu dalam mengelompokkan kata yang memiliki bunyi akhiran yang sama, namun beberapa siswa juga masih tetap membutuhkan bantuan dan masih terdapat 3 siswa yang belum mampu dalam mengenal benda yang memiliki bunyi akhiran yang sama yaitu “r”. Dalam membaca kosakata atau kata yang ada pada kartu kata, sebagian besar siswa sudah mampu membaca ketika mereka melihat gambar yang melambangkan kata yang mereka baca, namun pada saat membaca tanpa menggunakan gambar, masih banyak siswa yang belum bisa. Dalam memasang kata dengan simbol yang melambangkannya, masih banyak siswa yang kurang tepat sehingga ketika membaca pun, mereka membutuhkan bantuan guru.

3) Jurnal Refleksi

Setelah melakukan refleksi pada siklus I (Lampiran D-12) peneliti melihat bahwa pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan permainan kartu kata cukup membantu siswa dalam pembelajaran membaca khususnya untuk kata yang berakhiran huruf “r”. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti mengatakan bahwa sebagian siswa sudah cukup mampu dalam menyebutkan kata yang memiliki akhiran yang sama yaitu “r” dengan adanya kartu kata yang digunakan dalam pembelajaran. Namun walaupun demikian, masih terdapat siswa yang belum mampu menyebutkan kata yang berakhir huruf “r” ketika peneliti tidak memperlihatkan kartu kata. Pada saat membaca kata yang ada pada kartu kata, siswa sudah cukup mampu membaca pada saat menggunakan gambar yang melambangkannya, namun pada saat peneliti tidak menggunakan gambar,

beberapa siswa terlihat kebingungan, dan terkadang menukar kata-kata yang digunakan pada kartu kata. Selain itu, beberapa siswa mencoba untuk memutar kartu untuk dapat melihat gambar sebelum mereka membaca. Dalam memasang kata dengan gambar yang melambangkannya, siswa terlihat sangat antusias. Pada saat melakukan permainan, beberapa siswa masih belum mengerti cara bermain, karena kurangnya penjelasan dari peneliti. Selain itu masih ada anak yang asal-asalan dalam memasang gambar dengan kata karena ingin menjadi yang tercepat dalam permainan.

4.2.3.2 Permainan Kartu Kata

1) Lembar Observasi

Berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh mentor untuk melihat keefektifan penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan (Lampiran D-10) maka diperoleh data berikut.

Tabel 4. 2

Data Hasil Lembar Observasi Permainan Kartu Kata Siklus II

Indikator	Pernyataan	Respon	
		Ya	Tidak
1	1a		√
2	2a	√	-
	2b	√	-
3	3a		√
	3b		√
4	4a	√	-
	4b	-	√

Sumber : (Peneliti)

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca masih perlu untuk diperbaiki pada siklus yang selanjutnya. Hal ini dapat dilihat pada beberapa pernyataan indikator yang

masih mendapatkan respon negatif dari guru mentor sebagai observer. Indikator pertama yaitu penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan menyenangkan masih mendapatkan respon negatif. Indikator kedua yaitu penggunaan permainan kartu kata menarik anak untuk membaca kata yang ada pada kartu kata sudah mendapatkan respon positif. Indikator yang ketiga dan keempat yaitu siswa terlibat dalam permainan kartu kata dan permainan kartu kata meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa masih 50%, dengan salah satu pernyataan pada indikator masih mendapatkan respon negatif.

2) Wawancara

Dalam memperoleh data mengenai keefektifan permainan kartu kata dalam pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan teman sejawat (Lampiran D-11). Berdasarkan hasil wawancara dengan teman sejawat, permainan kartu kata membuat anak cukup bersemangat dalam pembelajaran membaca kata yang berakhiran huruf “r”, walaupun masih terdapat dua siswa yang terlihat biasa saja. Kartu kata yang digunakan dalam pembelajaran menarik anak untuk membaca karena gambar-gambar yang digunakan dibuat bervariasi dan gambar yang digunakan adalah gambar yang sering dijumpai oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu permainan kartu kata juga membuat anak untuk ikut terlibat aktif, walaupun seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa masih terdapat dua siswa yang masih pasif dalam pembelajaran. Permainan kartu kata yang digunakan dalam pembelajaran membaca kata yang berakhiran huruf “r” membantu anak dalam membaca. Hal ini dapat dilihat bahwa terdapat empat siswa yang masih belum mampu dalam membaca kata yang ada pada kartu kata.

3) Jurnal Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi peneliti dalam jurnal refleksi (D-12) peneliti mengemukakan bahwa penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan cukup membuat sebgaiian besar siswa bersemangat dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditandai pada saat peneliti memperlihatkan kartu kata kepada siswa siswa terlihat lebih senang dan bersemangat. Selain itu, kartu kata menarik anak untuk membaca karena kartu kata yang digunakan dibuat bervariasi menyerupai buah-buahan dengan warna yang menarik, serta gambar yang digunakan dalam gambar yang sering dijumpai oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan permainan kartu kata melibatkan anak untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam melakukan permainan kartu kata, semua anak yang hadir di kelas ikut terlibat, walaupun pada saat memasang dan membaca kata yang ada di kartu kata masih ada beberapa siswa yang belum mampu dan membutuhkan bantuan dari guru. Penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca kata yang berakhiran huruf “r” sangat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka.

4.2.4 Refleksi

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari setiap instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan kelebihan dan kekurangan dalam siklus ini. Kelebihan dan kekurangan tersebut adalah sebagai berikut.

Kelebihan :

1. Siswa sudah lebih bisa dalam mengelompokkan benda yang memiliki bunyi akhir yang sama, khususnya yang berakhiran “r”.

2. Siswa lebih cepat dan mudah dalam membaca kata yang ada pada kartu kata dikarenakan terdapat gambar dari kata tersebut yang membantu siswa.
3. Sebagian besar siswa bersemangat dalam belajar membaca dengan adanya permainan dan juga kartu kata yang digunakan.
4. Siswa sudah lebih ikut terlibat aktif dalam pembelajaran.
5. Siswa mulai belajar untuk bekerja sama dan belajar untuk menerima kekalahan dalam permainan.
6. Permainan kartu kata membantu siswa dalam pembelajaran membaca kata yang berakhiran huruf “r”.

Kekurangan :

1. Pada pertemuan pertama, masih terdapat siswa yang kurang bersemangat karena peneliti langsung menunjukkan kartu kata kepada siswa dan meminta mereka menyebutkan nama dari gambar yang peneliti tunjukkan.
2. Pada saat pertemuan kedua, peneliti kurang menyiapkan pembentukan kelompok, sehingga kelas cukup gaduh.
3. Pada saat permainan kartu kata, peneliti kurang menekankan cara bermain, sehingga pada saat bermain kartu kata ada beberapa anak yang lama dalam memilih gambar.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti merefleksikan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam melaksanakan siklus selanjutnya. Perbaikan tersebut antara lain.

1. Pada pertemuan pertama, peneliti akan kembali memperkenalkan kata yang berakhiran “r” dengan cara tebak gambar.

2. Peneliti akan lebih mempersiapkan pembentukan kelompok, dengan menentukan nama-nama siswa dalam setiap kelompok sebelum memulai pembelajaran.
3. Peneliti akan lebih memperjelas lagi cara bermain kartu kata dengan melakukan demonstrasi sebelum memulai permainan kartu kata.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari setiap instrumen penelitian, maka penggunaan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan permulaan siswa dalam membaca kata yang berakhiran “r” masih perlu mendapat perbaikan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ini dengan melaksanakan siklus II.

4.2.5 Analisis Siklus I

4.2.5.1 Membaca Permulaan

Analisis variabel pertama tentang kemampuan membaca permulaan dapat peneliti gambarkan secara garis besar pada setiap indikator. Indikator pertama tentang mengelompokkan macam-macam benda yang memiliki bunyi akhir yang sama belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 76%. Berdasarkan hasil observasi guru mentor dengan menggunakan ceklis, maka persentase pada indikator ini adalah 65,28%. Berdasarkan lembar ceklis mentor, terdapat empat siswa yang masuk dalam kategori sangat tidak mampu dengan skor 1 (Lampiran D-7). Hasil observasi mentor merupakan sumber utama dalam penelitian ini. Sanjaya (2013) bahwa dalam PTK observasi menjadi instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Data yang diperoleh dari hasil observasi mentor, didukung oleh data dari hasil wawancara dengan teman sejawat yang mengatakan bahwa siswa cukup

mampu dalam mengelompokkan kata yang memiliki bunyi akhiran yang sama, namun beberapa siswa masih tetap membutuhkan bantuan. Terdapat tiga siswa yang belum mampu dalam mengenal benda yang memiliki bunyi akhiran yang sama.

Menurut jurnal refleksi peneliti, membaca kata yang berakhiran huruf “r” dengan menggunakan permainan kartu kata cukup membantu siswa dalam pembelajaran membaca permulaan. Peneliti mengatakan bahwa sebagian siswa sudah cukup mampu dalam menyebutkan kata yang memiliki akhiran yang sama yaitu “r” dengan adanya kartu kata dengan gambar yang digunakan dalam pembelajaran. Hamalik (1994) mengemukakan bahwa gambar merupakan satu alat yang penting bagi pengajaran dan pendidikan, karena gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya. Walaupun demikian masih ada siswa yang belum mampu menyebutkan benda yang berakhiran “r” walaupun awalnya mereka telah melihatnya di kartu kata.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi guru mentor, dapat dilihat bahwa hasil persentase belum mencapai 76%. Pada ceklis mentor, terdapat empat siswa yang mendapatkan poin 1 yaitu “sangat tidak mampu”. Menurut jurnal refleksi peneliti, siswa tersebut adalah siswa yang kurang fokus pada saat pembelajaran sehingga pada saat peneliti meminta anak tersebut untuk menyebutkan kata yang memiliki akhiran yang sama, mereka masih belum bisa. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara teman sejawat yang mengatakan bahwa beberapa siswa terlihat masih belum mampu, sehingga membutuhkan bantuan guru. Dari hasil setiap instrumen, dapat dilihat bahwa kemampuan

membaca permulaan siswa yaitu mengelompokkan kata yang memiliki bunyi akhir yang sama masih rendah.

Indikator kedua tentang mengenal kosakata juga belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Hal ini dapat dilihat dari lembar ceklist mentor, persentase pencapaian indikator mengenal kosakata adalah 71,29%. Hasil wawancara teman sejawat mengatakan bahwa dalam membaca kosakata atau kata yang ada pada kartu kata, sebagian besar siswa sudah mampu membaca ketika mereka melihat gambar yang melambangkan kata yang mereka baca, namun pada saat membaca tanpa menggunakan gambar, masih banyak siswa yang belum bisa.

Hasil jurnal refleksi peneliti mengatakan bahwa siswa sudah cukup mampu membaca pada saat menggunakan gambar yang melambangkannya, namun pada saat peneliti tidak menggunakan gambar, beberapa siswa terlihat kebingungan, dan terkadang menukar kata-kata yang digunakan pada kartu kata. Misalnya pada saat guru memberikan kata motor untuk dibaca, maka terdapat siswa yang membacanya mawar, hal ini terjadi karena siswa lebih mengingat gambar lain yang mereka baca sebelumnya.

Berdasarkan hasil dari ketiga instrumen penelitian di atas, dapat dilihat bahwa anak akan lebih bisa membaca, namun masih sepenuhnya membutuhkan gambar. Ketika tidak menggunakan gambar, maka banyak anak yang belum mampu membaca kata yang terdapat pada kartu kata. Ketergantungan siswa pada gambar dalam hal ini sesuai dengan tahap perkembangan anak (tahap praoperasional) dimana mereka masih membutuhkan simbol-simbol untuk mendefinisikan benda-benda disekitarnya (Djiwandono, 2002).

Hasil observasi mentor pada indikator ketiga tentang memasang kata dengan simbol yang melambangkannya belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Persentase untuk indikator tersebut berdasarkan hasil observasi guru mentor adalah 59%. Hasil wawancara dengan teman sejawat mengatakan bahwa dalam memasang kata dengan simbol yang melambangkannya, masih banyak siswa yang kurang tepat sehingga ketika membaca, mereka membutuhkan bantuan guru. Pada lembar ceklis mentor terdapat empat siswa yang mendapatkan poin satu yaitu sangat tidak mampu dan tujuh siswa yang belum mampu.

Pada jurnal refleksi peneliti, dikatakan bahwa masih terdapat siswa yang salah dalam memasang kata dengan simbol yang melambangkannya. Pada saat melakukan permainan, beberapa siswa masih belum mengerti cara bermain, karena kurangnya penjelasan dari peneliti sendiri sehingga pada saat melakukan permainan terdapat anak yang asal main, namun tidak tahu apa yang hendak dilakukan. Selain itu, terdapat siswa yang mengambil kartu yang berisi gambar, kemudian langsung mengambil kartu yang berisi kata, walaupun tidak sesuai karena ingin menjadi yang pertama dalam permainan.

Berdasarkan data hasil dari setiap indikator dalam membaca permulaan pada siklus I ini dapat dilihat bahwa setiap indikator belum mencapai Indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan penelitian ke siklus II guna meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan siswa.

4.2.5.2 Penggunaan Permainan Kartu Kata

Instrumen pengumpulan data dalam pada variabel penggunaan permainan kartu adalah adalah observasi guru mentor, wawancara teman sejawat, dan jurnal refleksi peneliti. Berdasarkan lembar observasi guru mentor, maka dapat dilihat

bahwa dari keempat indikator yang digunakan dalam permainan kartu kata masih terdapat beberapa indikator yang mendapatkan respon negatif pada lembar observasi.

Indikator pertama tentang siswa bersemangat dalam mengikuti permainan kartu kata masih mendapatkan respon negatif dari guru mentor. Pada kolom keterangan, guru mentor mengatakan bahwa masih terdapat beberapa anak yang tidak bersemangat dalam mengikuti permainan kartu kata. Hal ini diperjelas di wawancara teman sejawat yang mengatakan bahwa hampir seluruh siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kata, namun masih terdapat dua siswa yang terlihat biasa saja. Pendapat yang sama diungkapkan oleh peneliti pada lembar jurnal refleksi yang bahwa penggunaan kartu kata yang peneliti gunakan dalam permainan cukup membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran membaca kata yang berakhiran huruf “r”, namun walaupun demikian masih terdapat dua siswa yang terlihat tidak bersemangat dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pada jurnal refleksi peneliti, peneliti mengatakan bahwa salah satu penyebab anak kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, karena metode pengajaran yang peneliti gunakan kurang menarik. Peneliti hanya menunjukkan kartu yang berisi gambar kepada siswa, kemudian meminta mereka menyebutkan nama dari gambar tersebut. Siswa kemudian diminta untuk menunjukkan kata yang sesuai dengan gambar yang peneliti tunjukkan sebelumnya. Metode pembelajaran ini kurang membuat anak untuk berpikir dan lebih aktif dalam pembelajaran.

Indikator kedua yang menyatakan bahwa permainan kartu kata menarik anak untuk dalam membaca mendapatkan respon positif pada lembar observasi. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan adanya kartu kata, siswa lebih tertarik dalam membaca. Hasil wawancara dengan teman sejawat juga mengatakan bahwa penggunaan kartu kata yang bervariasi dalam pembelajaran lebih menarik anak untuk membaca selain itu, karena gambar yang digunakan adalah gambar yang sering dijumpai oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gambar dalam pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan menolong siswa untuk lebih mengingat apa yang mereka baca. Sujiono (2009, hal. 93) mengemukakan bahwa “Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memory (*long term memory* dalam bentuk simbol-simbol)”. Selain itu, peneliti menggunakan warna-warna yang cerah pada kartu kata mengingat bahwa pada umumnya anak TK menyukai warna-warna yang terang (Musrifoh, 2009). Pada jurnal refleksi penulis dikatakan bahwa kartu kata yang peneliti gunakan dalam pembelajaran cukup menarik anak dalam belajar. Anak terlihat lebih bersemangat dalam belajar membaca kata yang berakhiran “r”, karena kartu kata yang digunakan bervariasi dan gambar yang digunakan bukan gambar yang asing bagi anak, melainkan hal-hal yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil lembar observasi indikator ketiga, tentang keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan masih mendapatkan respon negatif dari guru mentor. Pada saat permainan semua siswa ikut terlibat, namun masih terdapat siswa yang masih salah saat memasang kata dengan simbol yang melambangkannya dalam permainan. Pada kolom keterangan lembar pengisian

guru mentor, dikatakan bahwa masih ada anak-anak yang membutuhkan bantuan guru, dan sebagian kecil anak terlihat biasa saja dalam pembelajaran, walaupun mereka ikut terlibat. Pada lembar wawancara teman sejawat dikatakan bahwa dalam permainan, belum semua siswa mampu membaca kartu kata yang mereka dapatkan dengan benar, beberapa siswa masih perlu bantuan guru.

Berdasarkan hasil refleksi peneliti tentang indikator ini, dikatakan bahwa penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan memfasilitasi setiap anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, walaupun masih terdapat siswa yang belum mampu pada saat membaca kata yang ada pada kartu kata. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran membuat semua anak ikut terlibat aktif. Hal ini didukung oleh pandangan Montessori dalam Sujiono (2009) yang merumuskan sejumlah teori belajar mengenai anak usia dini, diantaranya bahwa anak belajar banyak melalui gerakan-gerakan. Mereka membutuhkan kesempatan untuk bergerak, bereksplorasi, belajar melalui inderanya. Oleh karena itu penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih banyak bergerak, dan juga belajar melalui inderanya.

Berdasarkan lembar observasi mentor dan wawancara teman sejawat, indikator keempat tentang penggunaan kartu kata dalam permainan membantu siswa dalam membaca mendapatkan respon yang positif. Hal ini juga sejalan dengan jurnal refleksi peneliti yang mengatakan bahwa kartu kata yang digunakan sangat membantu siswa dalam membaca. Dhiene, dkk (2005, hal. 12.10) mengemukakan bahwa “Permainan kartu kata dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan, anak-

anak dapat terlibat aktif dengan melihat beberapa kata berkali-kali, namun tidak dalam cara yang membosankan dan berulang-ulang”.

Variabel tentang penggunaan kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan belum efektif. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi mentor, wawancara teman sejawat dan juga pada jurnal refleksi peneliti. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II agar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

4.3 Siklus 2

Siklus II dilakukan sebagai perbaikan dari kekurangan-kekurangan pada siklus I. Siklus ini dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2016.

4.3.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti kembali menyiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam menjalankan siklus. Peneliti menyiapkan RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran serta mendiskusikan dan meminta persetujuan mentor atas RPP yang telah disusun. RPP pada siklus II ini disusun dengan melihat hal-hal yang masih perlu ditingkatkan dari siklus sebelumnya. Pada siklus ini, materi yang akan diajarkan masih sama dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa pada siklus pertama, namun ada beberapa perbaikan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Siklus II terdiri atas dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa akan kembali membaca dan mengenal kata yang berakhiran “r” serta membacanya. Kartu kata yang peneliti gunakan dalam pertemuan ini masih sama dengan yang peneliti gunakan pada pertemuan pertama siklus I. Sebagai perbaikan dari siklus pertama, maka pada siklus ini, peneliti akan menggunakan metode tebak gambar

yang ada pada kartu kata, agar anak tidak bosan dan mereka juga belajar untuk berpikir. Peneliti akan menyebutkan ciri-ciri dari gambar yang peneliti pegang, kemudian peneliti akan meminta anak untuk menebak gambar yang peneliti sebutkan ciri-cirinya. Setelah membaca kata yang ada pada kartu kata, peneliti akan meminta siswa untuk memasangkan gambar dengan kata yang mereka ketahui minimal satu gambar dan satu kata.

Pertemuan kedua, dilakukan dengan permainan kartu kata. Sebelum memulai permainan kartu kata, peneliti akan mengingatkan siswa tentang kata-kata yang telah dibaca pada pertemuan sebelumnya. Prosedur permainan pada pertemuan kedua siklus ini masih sama seperti pada siklus sebelumnya. Siswa akan dibentuk dalam dua kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 9 siswa. Peneliti mempersiapkan setiap kelompok siswa dengan mencatat nama-nama mereka, agar kelas tidak gaduh seperti pada siklus sebelumnya. Pengelompokan siswa pada siklus ini, berbeda dengan kelompok siswa pada pertemuan sebelumnya.

Pada saat pembelajaran permainan kartu kata berlangsung, siswa akan duduk di karpet membentuk dua baris memanjang ke belakang. Cara bermain dan pengaturan tempat duduk siswa dalam kelompok masih sama dengan siklus I (Lampiran G-3), yang membedakan adalah pada siklus kedua ini, peneliti tidak lagi meletakkan kartu kata di atas meja melainkan di bawah lantai. Hal tersebut dilakukan karena pada siklus sebelumnya beberapa siswa kesulitan dalam mencari kata dari gambar yang mereka ambil dengan banyaknya kartu di meja. Pada siklus ini peneliti akan lebih menekankan lagi tentang cara bermain, sehingga siswa tidak kebingungan pada saat bermain. Sementara pembelajaran berlangsung, guru

mentor dan teman sejawat akan duduk di belakang sambil mengobservasi jalannya pembelajaran.

4.3.2 Tindakan

4.3.2.1 Pertemuan pertama

Peneliti melakukan siklus II pertemuan pertama pada tanggal 11 Oktober 2016. Pertemuan ini berlangsung selama 60 menit dengan pendahuluan 20 menit, presentasi 30 menit, dan penutup 10 menit (Lampiran E-1). Alokasi waktu yang digunakan pada siklus ini lebih 10 menit jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini karena pada pertemuan ini, peneliti melakukan penelitian di jam pertama sehingga peneliti perlu mengajak siswa untuk berbaris sebelum masuk ke dalam ruang kelas. Peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “*God is so good*”, kemudian siswa yang bertugas sebagai *leader* memimpin doa. Peneliti mengajak siswa untuk membaca kalender, kemudian kembali menyanyikan beberapa lagu bersama-sama. Peneliti menyampaikan peraturan kelas, dan juga tujuan pembelajaran sebelum memulai pembelajaran.

Pada saat peneliti menyampaikan bahwa hari ini kita akan belajar membaca, ada beberapa siswa yang langsung berespon dengan kata “yaaaaa”. Peneliti kemudian memotivasi siswa bahwa mereka harus mulai belajar membaca. Peneliti mengajak siswa bermain “*Symon says*” dengan menggunakan boneka tangan yang ada di kelas. Setelah bermain *Symon says*, peneliti mengajak siswa untuk bersiap-siap belajar. Dalam pembelajaran, peneliti tidak langsung menunjukkan kartu kata kepada siswa, namun peneliti menutup gambar dengan tangan. Peneliti menyebutkan ciri-ciri dari gambar yang peneliti pegang, kemudian meminta siswa untuk menebak gambar yang peneliti maksud. Pada saat

peneliti bertanya kepada siswa, kelas cukup ramai karena semua anak sangat aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan peneliti, walaupun peneliti telah mengingatkan siswa tentang peraturan kelas.

Pada saat siswa sudah menebak gambar yang peneliti pegang, peneliti menunjukkan kartu yang berisi kata kepada siswa dan meminta siswa membaca kata yang ada pada kartu bersama-sama. Setelah siswa membaca semua kartu kata dengan menggunakan gambar, peneliti kemudian memisahkan kartu yang berisi gambar dan kartu yang berisi kata. Peneliti mengambil kartu yang berisi kata, dan kemudian meminta beberapa siswa untuk maju ke depan mencari gambar yang sesuai dengan kata yang ditunjukkan oleh peneliti. Pada saat peneliti meminta beberapa siswa untuk maju ke depan, terlihat bahwa ada beberapa anak yang masih belum bisa memasangkan antara gambar dengan kata. Pada saat peneliti meminta anak untuk mengambil gambar dari kata yang peneliti sudah pegang, siswa tersebut hanya berdiri melihat gambar dan mengambil gambar yang tidak sesuai dengan kata yang peneliti pegang.

Pembelajaran pada siklus II pertemuan ini, berjalan dengan baik. Siswa terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran, walaupun pada awalnya beberapa anak terlihat bosan. Pada pertemuan ini, peneliti masih menggunakan kata yang sama dengan kata yang digunakan di siklus I yaitu motor, mawar, telur, pagar, jamur, catur, gitar, tidur, sisir, kompor, kasur, dan petir.

4.3.2.2 Pertemuan kedua

Siklus II pertemuan kedua ini dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2016. Pada pertemuan ini, peneliti masih menggunakan alokasi waktu yang sama seperti pada pertemuan pertama, yaitu 60 menit. Peneliti menggunakan 20 menit

peratama untuk pendahuluan, 30 menit untuk presentasi, dan 10 menit untuk penutup (Lampiran E-4). Pada pertemuan ini, siswa melakukan permainan kartu kata seperti yang dilakukan pada siklus I dengan kata-kata yang sama dengan pertemuan sebelumnya.

Pada tahap pendahuluan, peneliti membimbing siswa untuk berbaris di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas. Pada saat semua siswa telah berada dalam kelas, siswa diajak menyanyikan "*I have decided to follow my God*". Setelah siswa bersama-sama menyanyi, *leader* memimpin doa. Peneliti mengajak siswa untuk membaca kalender bersama dengan menyanyikan lagu "*What is the day today my friend*" kemudian kembali menyanyikan beberapa lagu sambil memperagakan gerakannya.

Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti mengajak semua siswa untuk duduk dengan rapi di karpet sesuai dengan posisi duduk masing-masing siswa. Peneliti menyapa siswa dan mengingatkan siswa kembali tentang pelajaran pada pertemuan sebelumnya. Siswa membaca kartu kata yang tunjukkan oleh guru. Setelah membaca semua kata yang ada pada kartu kata, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu memasang kata dengan gambar yang melambangkannya melalui permainan. Pada saat peneliti menyampaikan bahwa mereka akan bermain dengan menggunakan kartu kata, siswa terlihat masih antusias untuk bermain.

Peneliti membentuk siswa menjadi dua kelompok, dimana setiap kelompok terdiri atas sembilan siswa. Peneliti memanggil nama siswa satu per satu dan mengarahkan mereka untuk duduk di kelompoknya masing-masing. Setelah siswa sudah duduk dalam kelompok, peneliti meletakkan kartu yang berisi

gambar dengan posisi tertutup di meja belakang barisan siswa, dan meletakkan kartu yang berisi kata di lantai, tepatnya di depan barisan siswa.

Pada saat semua siswa telah duduk dengan rapi di kelompok masing-masing, peneliti mengingatkan siswa kembali tentang cara bermain kartu kata. Peneliti memperagakan cara bermain kata terutama pada saat siswa mengambil gambar yang akan dipasangkan dengan kata dalam permainan. Setelah peneliti memperagakan cara bermain kartu kata, peneliti meminta dua siswa untuk memberikan contoh kepada teman-temannya tentang cara bermain kartu kata yang benar. Peneliti meminta siswa untuk mencari nama untuk kelompok masing-masing dengan menggunakan nama buah seperti pada pertemuan sebelumnya. Peneliti menulis nama masing-masing kelompok di papan tulis dengan menggunakan spidol. Peneliti juga menjelaskan kembali cara memperoleh poin dalam permainan. Siswa yang paling cepat dan benar dalam memasangkan kata dengan gambar mendapatkan dua poin bintang yang akan ditulis di papan tulis, siswa yang benar tapi bukan yang tercepat mendapatkan satu poin bintang. Siswa yang belum berhasil memasangkan kata dengan gambar tidak mendapatkan poin bintang. Perolehan poin bintang dari setiap siswa di dalam kelompok akan dijumlahkan untuk menentukan kelompok yang menjadi pemenang.

Pada saat memulai permainan, peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama menghitung satu sampai tiga. Pada hitungan ketiga, maka siswa berlari ke belakang untuk mengambil sebuah kartu yang berisi gambar kemudian mencari pasangan kata dari gambar yang telah mereka ambil. Setelah mendapatkan pasangan kata dari gambar yang mereka ambil, siswa langsung datang kepada peneliti dan berdiri di depan sambil menunggu temannya mencari kata dari

gambar yang mereka ambil. Pada saat kedua siswa sudah berdiri di depan dengan kartu yang telah mereka pasang. Mereka menunjukkan gambar dengan kata yang telah diambil kemudian membacanya di depan teman-temannya.

Pada saat melakukan permainan siswa terlihat sangat antusias. Masing-masing kelompok siswa menyemangati teman kelompoknya. Pada pertemuan ini semua siswa sudah mengerti tentang cara bermain kartu kata. Siswa berlari dengan cepat pada saat mengambil kartu yang berisi gambar, kemudian berlomba ke depan untuk mencari kata dari gambar yang didapatkan. Pada saat melakukan permainan, siswa sudah lebih mampu dalam memasangkan antara gambar dengan kata serta membacanya, namun masih terdapat beberapa siswa yang masih lama pada saat memasangkan gambar dengan kata. Pada akhir pertemuan, siswa bersama-sama dengan guru menghitung poin bintang yang diperoleh oleh setiap kelompok. Peneliti kemudian membagikan stiker kepada siswa di akhir pembelajaran.

3.3.3 Observasi

4.2.3.1 Kemampuan Membaca Permulaan

1) Lembar Observasi

Hasil observasi tentang kemampuan membaca permulaan yang dilakukan oleh guru mentor menggunakan lembar observasi kemampuan membaca permulaan (Lampiran E-7), diperoleh data berikut.

Tabel 4. 3

Data Hasil Lembar Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II

Indikator	Pernyataan	Persentase	Persentase Total
1	1a	86,11 %	86,11%
	1b	86,11 %	
2	2a	88,89 %	86,57 %
	2b	83,33%	
	2c	87,5 %	
3	3a	80,55 %	81,25 %
	3b	81,94 %	

Sumber: (Peneliti)

Berdasarkan data yang telah disajikan di atas dapat dilihat bahwa setiap indikator kemampuan membaca permulaan siswa sudah termasuk dalam kategori yang sangat baik. Persentase setiap indikator telah mencapai 76% yang merupakan indikator keberhasilan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

2) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini. Peneliti melakukan wawancara dengan teman sejawat dalam melihat kemampuan membaca siswa. Menurut hasil wawancara teman sejawat (Lampiran E-10), indikator siswa mengelompokkan benda yang memiliki bunyi akhir yang sama yaitu “r”, sudah lebih baik dari sebelumnya. Hasil wawancara teman sejawat mengatakan bahwa siswa sudah lebih mengenal benda yang memiliki bunyi akhiran yang sama yaitu “r”, serta mampu menyebutkannya. Pada saat membaca kata, siswa bisa ketika menggunakan simbol yang melambangkannya yaitu kartu gambar, namun pada saat siswa membaca tanpa menggunakan gambar, masih tetap ada siswa yang belum mampu sehingga perlu bantuan guru. Dalam menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, masih terdapat siswa yang kurang tepat dalam memasangkan gambar dengan kata .

3) Jurnal Refleksi

Dalam jurnal refleksi (Lampiran E-13), peneliti menyatakan bahwa terdapat kemajuan kemampuan membaca siswa dari siklus I ke siklus II. Semua indikator kemampuan membaca kata yang berakhiran huruf “r” sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Siswa terlihat sudah lebih mampu dalam mengenal dan menyebutkan benda-benda yang memiliki bunyi akhiran yang sama yaitu “r” dan membacanya, walaupun masih terdapat dua siswa yang membutuhkan sedikit bantuan ketika membaca kata yang ada pada kartu kata. Siswa tersebut sudah cukup mengenal kata, namun mereka membutuhkan lebih banyak waktu pada saat membaca dan juga belum jelas pada saat membaca. Pada saat memasang kata dengan gambar yang melambangkannya siswa terlihat sudah lebih mampu dan terlihat adanya peningkatan dari siklus sebelumnya, namun masih terdapat dua siswa cukup membutuhkan lebih banyak waktu saat memasang gambar dengan kata.

4.3.3.2 Penggunaan Permainan Kartu Kata

1) Lembar Observasi

Berikut adalah lembar observasi penggunaan permainan kata yang diisi oleh guru mentor (Lampiran E-11).

Tabel 4. 4

Data Lembar Observasi Penggunaan Permainan Kartu Kata Siklus II

Indikator	Pernyataan	Respon	
		Ya	Tidak
1	1a	√	-
2	2a	√	-
	2b	√	-
3	3a	√	-
	3b	-	√
4	4a	√	-
	4b	-	√

Sumber: (Peneliti)

Berdasarkan data tentang penggunaan permainan kartu kata di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus ini indikator siswa bersemangat dalam pembelajaran dan indikator permainan kartu kata menarik anak untuk membaca mendapatkan respon positif pada lembar observasi.

Indikator tentang keterlibatan anak dalam permainan dan juga indikator yang mengatakan bahwa permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa masih 50%, dimana masih terdapat satu respon negatif pada pernyataan indikator.

3) Wawancara

Hasil wawancara dengan teman sejawat (Lampiran E-12) mengatakan bahwa semua siswa bersemangat dan terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kata. Kartu kata yang digunakan dalam pembelajaran menarik anak dalam membaca, karena dibuat bervariasi serta menggunakan gambar-gambar yang sering dijumpai oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran, siswa terlihat aktif dalam pembelajaran dan siswa membaca kartu kata yang didapatkan dengan benar.

Penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca kata yang berakhiran huruf “r” membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan mereka, terlihat dari siswa dapat membaca kata yang ada di kartu kata dengan benar

4) Jurnal Refleksi

Dalam jurnal refleksi (Lampiran E-13), peneliti mengungkapkan bahwa penggunaan permainan kartu kata dalam proses pembelajaran membaca kata yang berakhiran huruf “r”, membuat semua siswa terlihat bersemangat. Selain itu penggunaan kartu kata dengan warna-warna yang cerah dan bentuk yang bervariasi dan dengan gambar yang sering dijumpai oleh anak dalam kehidupan sehari-hari menarik anak untuk membaca. Melalui permainan kartu kata juga, setiap anak terlibat aktif dalam pembelajaran membaca, walaupun pada saat masih terdapat siswa yang masih membutuhkan bantuan pada saat mereka membaca kata yang mereka dapatkan dalam permainan. Kartu kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan kemampuan membaca siswa dari siklus sebelumnya.

3.3.4 Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh dari setiap instrumen penelitian, peneliti menyimpulkan kelebihan yang terjadi selama siklus II yaitu sebagai berikut.

1. Semua siswa terlihat bersemangat dan ikut terlibat aktif dalam pembelajaran membaca permulaan
2. Semua siswa sudah lebih mengerti cara bermain kartu kata
3. Terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca siswa dari siklus sebelumnya.

4.3.5 Analisis Siklus II

4.3.5.1 Kemampuan Membaca Permulaan

Variabel tentang kemampuan membaca permulaan dapat digambarkan secara garis besar pada setiap indikator. Indikator pertama tentang mengelompokkan macam-macam benda yang memiliki bunyi akhir yang sama telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 76%. Hal ini dapat dilihat pada data hasil observasi mentor, dimana indikator ini mencapai presentase 86,11%. Keberhasilan indikator ini didukung oleh pernyataan wawancara teman sejawat yang mengatakan bahwa siswa sudah mampu mengenal dan menyebutkan benda yang memiliki bunyi akhir yang sama yaitu “r”. Selain itu, pada jurnal refleksi peneliti, dikatakan bahwa siswa sudah lebih mampu dalam mengenal dan menyebutkan benda yang memiliki bunyi akhir yang sama.

Penggunaan kartu kata dalam memperkenalkan benda-benda yang memiliki bunyi akhir yang sama yaitu “r” efektif. Hal ini karena pada kartu terdapat gambar yang lebih memudahkan siswa untuk mengingat benda yang memiliki akhiran sama. Berdasarkan teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, tahap dimana anak menggunakan simbol-simbol dalam menggambarkan objek yang ada disekitar mereka. Selain itu anak masih belum bisa berpikir konkret, sehingga penggunaan gambar dalam pembelajaran akan sangat membantu anak dalam belajar (Djiwandono, 2002). Hal yang sama dikemukakan oleh Musrifoh (2009, hal.93) bahwa “Anak harus diberikan benda-benda yang nyata agar anak tidak menerawang atau bingung. Oleh karena itu, penggunaan gambar pada kartu kata sangat menolong anak dalam mengenal dan menyebutkan kata yang memiliki akhiran yang sama.

Indikator kedua tentang mengenal kosakata juga telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hal ini dapat dilihat dari presentase data hasil observasi guru mentor adalah 86,57%. Hasil wawancara teman sejawat tentang indikator ini menyatakan bahwa siswa sudah lebih mampu dalam membaca kata yang terdapat pada kartu kata, walaupun masih terdapat siswa yang membutuhkan sedikit bantuan. Pada lembar observasi guru, masih terdapat dua siswa yang masuk dalam kategori “belum mampu” dengan skor “2”. Hasil jurnal refleksi peneliti pada indikator ini mengatakan bahwa terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II ini, siswa yang sebelumnya benar-benar tidak mampu dalam membaca kata yang ada kartu kata terlihat ada perkembangan walaupun dalam membaca terkadang mereka membutuhkan lebih banyak waktu. Oleh karena itu, melalui ketiga instrumen di atas dapat dilihat bahwa indikator siswa mengenal kosakata mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Indikator ketiga tentang memasangkan kata dengan simbol yang melambangkannya telah mencapai kriteria keberhasilan. Data hasil observasi guru mentor adalah 81,25%. Hasil wawancara teman sejawat mengatakan bahwa terdapat siswa yang masih belum mampu dalam memasangkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya. Pada lembar observasi mentor, dapat dilihat bahwa terdapat dua siswa yang mendapatkan poin dua yaitu belum mampu, namun siswa tersebut telah mengalami peningkatan membaca dari siklus sebelumnya. Hal tersebut didukung oleh pernyataan peneliti dalam jurnal refleksi yang mengatakan bahwa dalam permainan, siswa sudah lebih mampu dalam memasangkan antara gambar dan kata. Terdapat dua siswa yang masih

memerlukan bantuan dan bimbingan guru pada saat memasang kata dan simbol yang melambangkannya maupun pada saat membaca, namun secara keseluruhan siswa sudah lebih mampu dalam membaca dan memasang kata dengan simbol yang melambangkannya.

Berdasarkan hasil dari tiga indikator kemampuan membaca kata yang berakhiran huruf “r” yang digunakan dalam penelitian, dapat dilihat bahwa setiap indikator mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya dan juga telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Hasil persentase setiap indikator mencapai 76% dengan kriteria baik/optimal.

3.3.5.2 Penggunaan Permainan Kartu Kata

Instrumen pengumpulan data dalam pada variabel penggunaan permainan kartu adalah observasi guru mentor, wawancara teman sejawat, dan jurnal refleksi peneliti. Pada lembar observasi mentor, indikator pertama tentang siswa bersemangat dalam pembelajaran membaca permulaan mendapatkan respon positif dari guru mentor. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara teman sejawat yang mengatakan bahwa semua siswa terlihat sangat bersemangat dalam pembelajaran, sementara itu refleksi peneliti juga mengatakan hal yang sama bahwa penggunaan permainan kartu kata cukup efektif digunakan dalam pembelajaran membaca kata yang berakhiran huruf “r”. Dengan penggunaan permainan kartu kata, semua siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Susiliana & Riyana (2009) mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kartu kata menyenangkan. Khairunnisak (2015) mengatakan bahwa kartu kata dalam pembelajaran dapat dijadikan permainan yang menyenangkan.

Indikator kedua tentang kartu kata yang digunakan menarik anak untuk membaca juga mendapatkan respon positif pada lembar observasi guru mentor. Pendapat tersebut sama dengan pendapat teman sejawat pada lembar lembar wawancara yang mengatakan bahwa kartu kata yang digunakan menarik anak untuk membaca karena semua gambar yang digunakan sering dijumpai dalam kehidupan anak sehari-hari serta kartu kata yang dibuat bervariasi dengan warna yang berbeda-beda. Pada jurnal refleksi, peneliti mengatakan bahwa kartu kata yang digunakan pada saat pembelajaran menarik anak dalam membaca.

Hasil observasi guru mentor tentang keterlibatan anak dalam permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan belum sepenuhnya mendapatkan respon yang positif dari guru mentor. Pernyataan siswa maju ke depan membaca setiap kartu kata yang didapatkan dengan benar mendapatkan respon negatif dari guru mentor. Pada kolom keterangan guru mentor mengatakan bahwa tinggal dua siswa yang masih membutuhkan sedikit bantuan guru. Pada lembar wawancara teman sejawat, dikatakan bahwa semua siswa sudah ikut terlibat aktif dalam permainan kartu kata dan dapat membaca kartu yang didapatkan dalam permainan dengan benar. Hasil wawancara teman sejawat sedikit berbeda dengan guru mentor yang mengatakan bahwa masih terdapat dua anak yang membutuhkan sedikit bantuan guru. Jurnal refleksi peneliti sejalan dengan lembar observasi guru mentor. Pada jurnal refleksi, peneliti mengatakan bahwa semua siswa ikut terlibat aktif, walaupun pada saat membaca masih terdapat dua anak yang membutuhkan bantuan guru. Hal ini juga dapat dilihat pada lembar observasi kemampuan membaca guru mentor dimana terdapat dua anak yang masih mendapatkan nilai dua yaitu tidak mampu. Walaupun masih

terdapat siswa yang membutuhkan bantuan, namun secara keseluruhan permainan kartu kata membuat anak untuk ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Ravi'i dalam Setiawati, Dentes, & Candiasa (2015) mengatakan bahwa kartu yang digunakan dalam menyajikan suatu pembelajaran, dapat melibatkan anak secara aktif. Keterlibatan anak secara aktif dalam pembelajaran juga diungkapkan oleh Musrifoh (2009, hal. 12) bahwa "Proses belajar harus menekankan keterlibatan anak, dimana proses belajar harus menyenangkan bagi anak dan memungkinkan mereka berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya".

Hasil observasi mentor yang pada indikator keempat yang menyatakan bahwa permainan kartu kata membantu anak dalam membaca mendapatkan respon positif. Hal ini didukung oleh pendapat teman sejawat yang mengatakan bahwa penggunaan gambar yang permainan kartu kata membantu anak dalam membaca setiap kata yang ada pada kartu kata. Siswa yang sebelumnya terlihat belum bisa membaca dengan benar, sekarang terlihat sudah mampu membaca dengan baik dan benar. Jurnal refleksi peneliti juga mengatakan hal yang sama bahwa penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran membantu siswa dalam pembelajaran membaca permulaan.

3.4 Analisis Keseluruhan

Tabel pencapaian indikator kemampuan membaca kata yang berakhiran huruf "r" dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

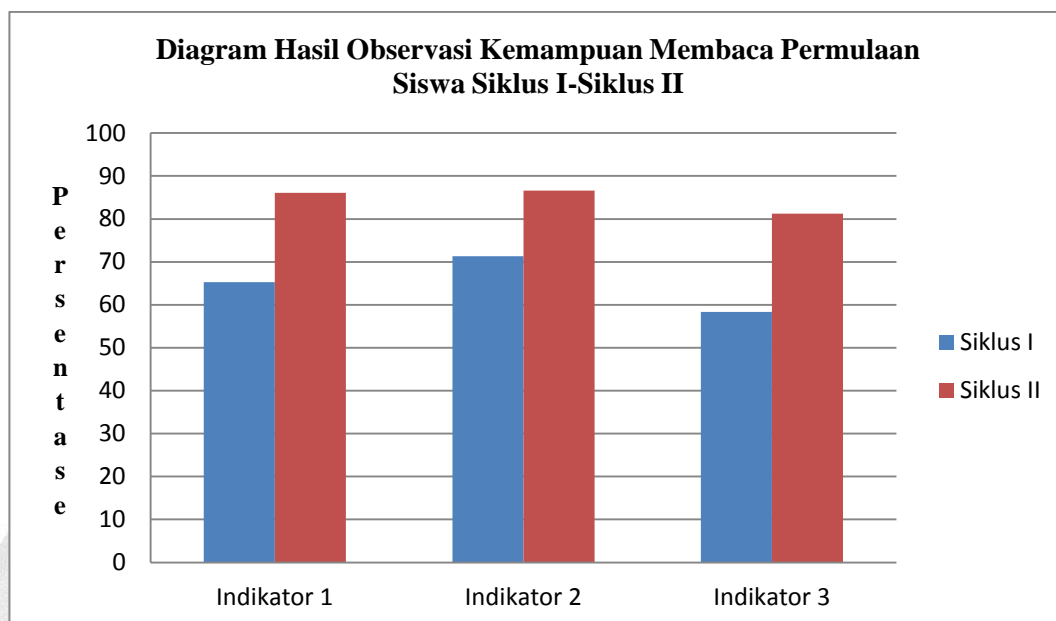
Tabel 4. 5

Pencapaian Indikator Membaca Permulaan Siswa pada Siklus I dan II

Indikator	Hasil siklus I	Hasil Siklus II	Kesimpulan Keseluruhan
Mengelompokkan macam-macam gambar yang memiliki bunyi huruf akhir yang sama	Belum Tercapai (65,28%)	Telah Tercapai (86,11%)	Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II
Mengenal kosakata	Belum Tercapai (71,29%)	Telah tercapai (86,57%)	Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II
Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	Belum Tercapai (58,33%)	tercapai (81,25%)	Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus 2

Sumber : (Peneliti)

Berdasarkan data yang ada pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca siklus dari siklus I ke siklus II. Data ini merupakan hasil observasi guru mentor yang didapatkan menggunakan lembar observasi ceklis. Kemampuan membaca permulaan siswa yang diisi oleh guru mentor dapat juga dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4. 1 Diagram Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Siklus I dan II

Sumber : (Peneliti)

Keterangan

Indikator 1 = Mengelompokkan macam-macam gambar yang memiliki bunyi huruf akhir yang sama.

Indikator 2 = Mengenal kosakata.

Indikator 3 = Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

Berdasarkan diagram di atas, terlihat adanya peningkatan pada setiap indikator dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II setiap indikator telah mencapai indikator keberhasilan siklus yang ditetapkan yaitu 76% s.d 99% dengan kriteria/optimal (Djamarah & Zain, 2006). Data yang diperoleh dari hasil observasi mentor di atas didukung oleh wawancara teman sejawat dan jurnal refleksi peneliti. Ketiga instrumen dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa dari siklus I ke siklus II.

Dalam penelitian ini terus dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat peneliti melakukan siklus I, sehingga di siklus II penggunaan permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa khususnya dalam membaca kata yang berakhiran “r”. Pada

siklus II peneliti mendorong siswa bisa lebih terlibat dalam pembelajaran membaca kata yang ada pada kartu kata dengan menggunakan tebak gambar. Musrifoh (2009, hal 12) bahwa “Proses belajar harus menekankan keterlibatan anak, dimana proses belajar harus menyenangkan bagi anak dan memungkinkan mereka berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya”. Selain itu, peneliti lebih menekankan tentang cara bermain dengan menggunakan kartu kata kepada siswa.

Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II berhasil dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca kata yang berakhiran huruf “r”. Hal ini karena permainan kartu kata yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran tidak membuat anak tegang ataupun stress saat belajar. Selain itu penggunaan kartu kata dengan warna yang menarik dan bentuk yang bervariasi menarik anak dalam membaca setiap kata yang ada pada kartu kata. Penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran mendorong setiap siswa untuk ikut terlibat aktif, sehingga tidak ada siswa yang pasif.

Setiap anak adalah unik dengan karakteristik dan kebutuhan yang berbeda-beda. Tuhan tidak menciptakan anak seperti kertas putih yang bersih, namun diciptakan dengan memiliki bakat dan kemampuan. Tugas pendidik adalah membimbing dan menuntun anak dalam menggali setiap bakat dan kemampuan yang ada dalam diri mereka, salah satunya adalah melalui pembelajaran. Dalam mengajarkan pembelajaran membaca permulaan pada anak usia dini, guru perlu mempertimbangkan karunia-karunia, kebutuhan, dan gaya belajar anak yang berbeda-beda (Van Dyk, 2013). Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kata merupakan salah satu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini.

Tuhan Yesus dalam pengajaranNya menggunakan berbagai metode pada saat memberitakan firman. Roy Zuck dalam Knight (2009) mengatakan bahwa Yesus berhasil sebagai guru yang baik karena kemampuannya yang luar biasa mampu menangkap minat audiensNya. Ia membangkitkan hasrat untuk mempelajari apa yang ajarkan yaitu mengajar melalui perumpamaan, obyek, dan pertanyaan provokatif. Demikian juga setiap pendidik, dibutuhkan kepekaan untuk melihat kebutuhan siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berlangsung di kelas adalah pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran membaca penting untuk diajarkan kepada anak, bahkan sejak usia dini, karena dengan membaca anak akan lebih mengenal Kristus secara pribadi melalui pembacaan akan firmanNya. 2 Timotius 3:15 mengatakan bahwa “Ingatlah bahwa dari kecil engkau sudah mengenal Kitab Suci yang dapat memberi hikmat kepadamu dan menuntun engkau kepada keselamatan dan kepada Kristus Yesus”.