

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN MELALUI MEDIA SNADER GAME PADA
ANAK KELOMPOK B DI RA AL ISLAM KARANGREJO
SUKOLILO SUKODADI
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Anis Fitriana¹, Siti Latifatus Sun'iyah²
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

anisfitriani2018@mhs.unisda.ac.id, sitilatifatus@gmail.com

Abstract

This study discusses efforts to improve early reading skills through snader game media in group B children at RA Al Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi in the 2021/2022 academic year. The purpose of this study was to determine the application and improvement of snader game media in an effort to improve children's early reading skills. The method used in this research is classroom action research (classroom research) and data collection techniques used are observation, interviews, documentation and tests. The results of this study indicate that there is an increase in the initial reading ability of children who reach the developmental qualification as expected (BSH), this is evidenced by getting a score in the pre-cycle class average of 61.4, then increasing in the first cycle as much as 67, 7 and in the second cycle there was an increase of 76.9. It can be concluded that the application of snader game media can improve early reading skills in group B children at RA Al Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi for the 2021/2022 Academic Year. The application of snader game media is able to improve children's early reading skills and this research is said to be increasing and successful. that there is an increase in each stage, from the pre-cycle 27.2% to 45.4% in the first cycle, and increased to 100% in the second cycle. This shows that an increase in using snader game media can improve early reading skills in children.

Keywords: Beginning Reading, Snader Game

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media snader game pada anak kelompok B di RA Al Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi Tahun Pelajaran 2021/2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dan peningkatan media snader game dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom reseach*) dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan anak yang mencapai kualifikasi berkembang sesuai harapan (BSH), hal itu dibuktikan dengan mendapat nilai pada rata-rata kelas pra siklus kelas sebanyak 61,4, kemudian meningkat pada siklus I sebanyak 67,7 dan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 76,9. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media snader game dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di RA Al Islam

Karangrejo Sukolilo Sukodadi Tahun Ajaran 2021/2022. Penerapan media snader game mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dan penelitian ini dikatakan meningkat dan berhasil. bahwa ada peningkatan pada setiap tahap, dari Pra siklus 27,2% menjadi 45,4% pada siklus I, dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan dalam menggunakan media snader game dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

Kata Kunci: Membaca Permulaan, Snader Game

PENDAHULUAN

Membaca merupakan suatu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, Membaca bahkan merupakan sumber pengetahuan dan bagian yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang. Hal ini senada dengan sebuah pernyataan yang menyatakan, bahwa “Membaca merupakan esensi dasar pengetahuan manusia, kemudian membentuk ilmu, pengetahuan, dan peradaban manusia”.¹

Dari tujuan program belajar anak pada anak usia dini, maka kita dapat menemukan satu kata kunci yang merupakan suatu kebutuhan dalam tujuan belajar tersebut, yaitu kemampuan membaca permulaan. Memberikan stimulus yang membuat anak termotivasi dalam belajar memang hal mudah namun media apa dan strategi apa yang digunakan, dan ternyata dalam pelaksanaannya masih banyak ditemukan kesulitan yang berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

Dalam hal ini, pembelajaran kemampuan membaca permulaan sangat penting untuk diajarkan pada anak usia dini. Karena dapat membaca akan mempengaruhi pengembangan bahasa pada sekolah jenjang selanjutnya. Sekolah Dasar biasanya mengadakan tes atau seleksi untuk calon muridnya. Dapat membaca adalah tes yang harus dilakukan anak sebelum masuk ke Sekolah Dasar terbaik di daerah manapun, sehingga menyebabkan para orang tua murid menuntut sekolah agar anaknya dapat membaca sejak dini. Dengan demikian pendidik TK berusaha menggunakan metode dan media yang tepat, menyenangkan dan tidak membebani anak dalam pembelajaran. Pengembangan kemampuan membaca permulaan tidak lepas dari esensi belajar anak usia dini

¹ Muhsyanur, “*Pengembangan Keterampilan Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif*”(Yogyakarta : CV Buginese Art, 2019), 11.

yaitu belajar melalui bermain. Permainan yang diberikan memiliki nilai edukatif yang dapat mengembangkan aspek kemampuan membaca permulaan secara efektif dan optimal sehingga menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali. Sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Bidang Pengembangan Bahasa untuk anak usia 5-6 tahun.²

Anak usia dini sering kesulitan dan merasa bosan ketika menghadapi pembelajaran membaca, dalam usia 5-6 tahun yang termasuk Kelompok B Mereka sudah saatnya diperkenalkan dengan aksara awal huruf alphabet a-z bahkan huruf vocal dan konsonan, sehingga anak usia dini memahami konsep dalam belajar membaca permulaan agar lebih mudah dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yaitu sekolah dasar. Namun, sebagian anak menganggap pembelajaran membaca adalah hal yang sangat sulit dan membosankan.

Anak yang kesulitan dalam pembelajaran berlatih membaca akan mudah menyerah. Selain itu cara penyampaian materi yang tidak beragam atau sangat monoton, mereka merasa kesulitan memahami dalam pengenalan huruf apalagi kosa kata. Karena Pendidik hanya menggunakan media buku bacaan saja tidak menggunakan media atau APE yang menunjang pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga memacu semangat minat belajar membaca anak. Jika menggunakan media yang beragam maka akan membuat mereka semakin termotifasi dan tidak jenuh ketika mengikuti pembelajaran yang menyenangkan.

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media Snader Game untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di RA AL Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui snader game pada anak kelompok B di RA AL Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi Tahun Pelajaran 2021/2022?

² Siti Asmonah, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model *Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar*" dalam Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 8, No.1, 2019, 30.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang sudah disebutkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media snader game dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di RA AL Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui snader game pada anak kelompok B di RA AL Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi Tahun Pelajaran 2021/2022.

TINJAUAN PUSTAKA

Peneliti mempelajari hasil penelitian yang berkaitan dengan judul skripsi untuk menemukan aspek persamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah ada dengan penelitian ini, adapun rujukannya adalah sebagai berikut :

Pertama, skripsi dari saudari Silvi Juliani yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok B di TK Islam An Nahl Tangerang”³ Persamaan dalam penelitian ini adalah dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak pada media yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dalam skripsi saudari Silvi Juliani menggunakan media kartu huruf.

Yang kedua, skripsi dari saudari Umu Salamah dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Melalui Media Gambar pada Kelompok B RA Al-Mukhlisin Tahun Ajaran 2016 – 2017”⁴ Persamaan dalam penelitian ini adalah dalam judul skripsi Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini adalah sama-sama usaha meningkatkan kemampuan membaca anak. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak pada media yang

³ Silvi Juliani, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf pada Kelompok B di TK Islam An Nahl Tangerang*, (Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019).

⁴ Umu Salamah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Melalui Media Gambar pada Kelompok B RA Al-Mukhlisin Tahun Ajaran 2016 – 2017*, (Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2017).

digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan atau membaca dini, dalam skripsi saudara Umu Salamah menggunakan media gambar.

Yang ketiga, skripsi dari saudara Suriati Ampu Lembang dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Kelompok A Melalui Busy Book di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Peta Kota Palopo”⁵. Persamaan dalam penelitian ini adalah dalam judul yaitu Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak pada media yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, dalam skripsi saudara Suriati Ampu Lembang menggunakan media Busy Book.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*), dimana penelitian ini banyak digunakan pada bidang pendidikan. Menurut Arikunto ddk menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran dikelasnya.”⁶

Tahapan-tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas sering disebut juga sebagai prosedur PTK. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin, mengemukakan terdapat 4 tahapan dari setiap siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dalam penelitian jenis PTK ini, meliputi:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan
4. Refleksi⁷

⁵ Suriati Ampu Lembang, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Kelompok A Melalui Busy Book di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Peta Kota Palopo*, (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020).

⁶ Suharsimi Arikunto, “Konvergensi” dalam Jurnal Pendidikan Konvergensi, Vol. V, No. 24 April (Surakarta: Sang Surya Media, 2018), 23.

⁷ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 116.

Instrumen penelitian adalah suatu lembar yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data.⁸ Instrumen digunakan untuk memudahkan penelitian yang dilakukan. Instrumen ini terdapat pedoman yang bisa digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian yang terdiri dari lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut penjelasannya :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan instrumen penelitian yang kegiatannya mengadakan pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik, baik dikelas maupun diluar kelas. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran yang dicatat dan didokumentasikan sesuai dengan lembar observasi yang ada.

2. Pedoman Wawancara

Metode wawancara yaitu suatu cara untuk mendapatkan informasi dengan jalan bertanya langsung dengan orang yang menjadi sumber data. Teknik wawancara ini memudahkan peneliti untuk mengetahui lebih jauh apa yang diketahui dan dialami oleh subjek penelitian selain itu, apa yang ditanyakan kepada informan/subjek juga bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang.⁹

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu Instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang didokumentasikan. Dokumentasi diperlukan untuk memperoleh data-data yang digunakan sebagai sumber penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data dari hasil observasi dan wawancara serta dijadikan sebagai bukti fisik dalam penelitian. Misalnya melalui foto-foto kegiatan, catatan dan dokumen lainnya.

4. Tes

Tes kemampuan belajar membaca permulaan dilakukan untuk mengukur kemampuan membaca anak berkesulitan membaca. Penilaian kemampuan membaca berpedoman pada pendapat Darmiyati dan Budiasih

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfa Beta, 2015), 147.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfa Beta, 2015), 149.

yang memperhatikan unsur-unsur dalam praktek membaca mencakup: ketetapan menyuarakan kata, kelancaran dalam membaca kalimat, kewajaran intonasi, kejelasan lafal, kenyaringan suara, dan keberanian.¹⁰

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Tahap Pra siklus ini peneliti melakukan observasi pada hari Senin, tanggal 25 April 2022 terhadap kegiatan pembelajaran anak kelompok B RA Al-Islam dengan jumlah siswa 11 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pra Siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi kegiatan belajar mengajar guru dan anak di dalam kelas sebelum dilakukan penelitian dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Pada tahapan ini juga dilakukan observasi dan wawancara pada guru kelas tentang media dan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Proses tahap Pra Siklus dimulai dengan baris di halaman, *big circle*, bermain bebas terpimpin melatih keseimbangan tubuh atau disebut dengan kegiatan motorik kasar. Setelah itu anak-anak masuk ke dalam ruang kelas sesuai dengan kelas masing-masing. Anak-anak duduk melingkar selanjutnya guru memulai kegiatan pembukaan dengan memberi salam dan menyapa anak-anak, berdo'a, hafalan surat pendek, asmaul husna, bernyanyi, dan mengabsen anak-anak. Setelah kegiatan pembukaan selesai, guru berdiskusi dengan siswa tentang tema hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan. Tema pada hari itu adalah tema Rekreasi Sub Alat-alat rekreasi. Guru menjelaskan tentang yang berhubungan tema rekreasi dengan menggunakan media gambar. Kegiatan selanjutnya melakukan tanya jawab, bercakap-cakap dan memberikan umpan balik agar anak bisa menalar dan mengkomunikasikan apa yang diketahuinya. Selanjutnya guru menjelaskan kegiatan main yang akan dilakukan oleh anak. Guru mengajak bercakap-cakap tentang alat-alat rekreasi. Selanjutnya anak-anak diberi tugas

¹⁰ Noeranie Misyriana Hadhiyant, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) Bagi Anak Berkesulitan Belajar Membaca di SDN Bangunrejo 2 Yogyakarta", (Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016)

yaitu 1) mewarnai gambar baju renang, 2) mengelompokkan peralatan rekreasi, 3) menggantung gambar topi, 4) menggambar alat-alat rekreasi.

Pada siklus I ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui media snader game pada siswa kelompok B di RA Al Islam Karangrejo. Berikut uraiannya :

Kegiatan pagi, diawali dengan penyambutan siswa, anak-anak berbaris di halaman kemudian senam irama dan bermain terpimpin. Kemudian anak-anak masuk kelas. Peneliti bertindak sebagai guru. Dalam kegiatan awal di dalam kelas, Guru mengajak anak duduk melingkar kemudian memberi salam, dilanjutkan dengan berdo'a sebelum belajar, membaca do'a sehari-hari, menghafal surat-surat pendek dan asmaul husna, mengabsen anak-anak dan dilanjutkan dengan bercakap-cakap dan tanya jawab serta bernyanyi sesuai tema. Pada siklus ini anak hadir dengan jumlah keseluruhan 11 anak.

Selanjutnya Guru menjelaskan tema Alam semesta dengan sub tema Bulan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disiapkan serta melakukan pengamatan terhadap peserta didik. Kegiatan dimulai dengan guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain, terutama media snader game. Anak-anak terlihat antusias saat guru menjelaskan media tersebut. Sebelum kegiatan inti dimulai, guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bermain.

Sebelum anak melakukan kegiatan main, guru menjelaskan dan bercakap-cakap dengan siswa tentang aturan main dalam setiap kegiatan pembelajaran. Saat anak sedang bermain, guru melakukan pengamatan selama kegiatan dan mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak dan mengarahkan anak jika ada yang merasa kesulitan.

Setelah semua kegiatan dilakukan, guru mengajak anak-anak membereskan alat main, selanjutnya dilakukan *recalling* / mengulas kembali kegiatan main yang dilakukan oleh anak, menanyakan perasaan anak saat kegiatan main, mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Selanjutnya ditutup dengan do'a, salam, pesan kesan dan pulang.

Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan pada hari hari Selasa, 24 Mei 2022. dengan kegiatan sebagai berikut : Kegiatan pagi, diawali dengan pembukaan, anak-anak berbaris di halaman. Kemudian anak-anak masuk kelas. Peneliti bertindak sebagai guru. Dalam kegiatan awal di dalam kelas, Guru mengajak anak duduk melingkar kemudian memberi salam, menyapa anak-anak, dan memberi salam, dilanjutkan dengan berdo'a sebelum belajar, membaca do'a sehari-hari, menghafal surat-surat pendek dan asmaul husna, mengabsen anak-anak dilanjutkan dengan bercakap-cakap dan tanya jawab serta bernyanyi sesuai tema.

Selanjutnya Guru menjelaskan tema Alam semesta dengan sub tema Bintang. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disiapkan serta melakukan pengamatan terhadap peserta didik. Kegiatan dimulai dengan guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain, terutama media snader game. Anak-anak terlihat antusias saat guru menjelaskan kembali tentang media snader game. Sebelum kegiatan inti dimulai, guru memberikan penjelasan dan mendemonstrasikan kembali cara bermainnya.

Kegiatan inti dimulai, guru menjelaskan kegiatan main yang akan dilakukan anak, meliputi : 1) Membaca huruf, gambar dan kata yang ada pada setiap kotak media snader game, 2) Menyebutkan/mengeja huruf disetiap kata, 3) Menyebutkan kata benda yang ada dilingkungan sekitar. Sebelum anak melakukan kegiatan main, guru menjelaskan dan bercakap-cakap dengan siswa tentang aturan main dalam setiap kegiatan pembelajaran. Saat anak memulai permainan, guru melakukan pengamatan selama kegiatan dan mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak dan mengarahkan anak jika ada yang merasa kesulitan.

Setelah semua kegiatan dilakukan, guru mengajak anak-anak membereskan alat main, melipat dan memasukkan dalam lemari tempat sander game disimpan, selanjutnya dilakukan *recalling* / mengulas kembali kegiatan

main yang dilakukan oleh anak, menanyakan perasaan anak saat kegiatan main, mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Selanjutnya ditutup dengan do'a, salam, pesan kesan dan pulang.

Hasil Penelitian Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Pada setiap tahapan tindakan yaitu Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II terdapat kenaikan yang mendapat kategori tuntas dalam pembelajaran. Berikut tabel penjelasannya :

Tabel 1. Ketuntasan Belajar pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kategori Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas (nilai ≥ 65)	27,2%	45,4%	100%
Tidak Tuntas (nilai ≤ 65)	72,7%	54,5%	0%
Jumlah	99%	99%	100%

Berdasarkan data tabel diatas bahwa ada peningkatan pada setiap tahap, dari Pra siklus 27,2% menjadi 45,4% pada siklus I, dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Sedangkan jumlah anak yang belum tuntas semakin berkurang dari pra siklus 8 anak turun menjadi 6 anak pada siklus I dan semua anak tuntas 100% dalam siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media snader game dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di RA Al Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi.

Adapun nilai pencapaian peningkatan kreativitas anak dengan analisis rata-rata ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Nilai rata-rata dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan pada pra siklus, siklus I dan siklus II

Tahapan Tindakan	Rata-rata
Pra Siklus	61,4
Siklus I	67,7
Siklus 2	76,9

Berdasarkan data tabel diatas bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas mulai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus I. Pada Pra Siklus nilai rata-rata kelas sebanyak 61,4, selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus I dengan mendapat nilai 67,7 dan pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata 76,9. Dari hasil pengolahan data tersebut diatas, terbukti bahwa penerapan media snader game mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dan penelitian ini dikatakan meningkat dan berhasil.

Penerapan media snader game sangat membantu dalam pembelajaran sehingga kegiatan di dalam kelas sangat menyenangkan, siswa menjadi antusias dan pembelajaran tidak membosankan. Anak juga bisa tertib dan patuh pada perintah guru dan mematuhi aturan-aturan permainan yang sudah disepakati antara guru dan siswa, sehingga penelitian pun berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Sehingga terwujudnya penelitian yang dapat dikatakan berhasil.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran ini dapat meningkat dikarenakan pemahaman anak tentang media ini sudah mulai luas. Siswa sudah mulai menampakkan indikator keberhasilan untuk memunculkan kemampuan membacanya, dimulai dari membaca huruf abjad (huruf kecil a-z), mampu membaca gambar dengan kata/kalimat sederhana, mampu menyebutkan/mengeja huruf disetiap kata dan mampu menyebutkan kata benda yang ada dilingkungan sekitar sudah mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti.

Keberhasilan ini meningkat karena pemahaman anak tentang belajar seraya bermain dan memunculkan daya ingat anak dalam membaca serta memahami kata/kalimat sangat tinggi pada siklus II dengan rata-rata nilai yang diharapkan yaitu lebih dari 75. Begitu juga dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi anak dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan bagi anak. Dalam pembelajaran juga anak bisa tertib dengan aturan-aturan permainan yang sudah disepakati antara guru dengan siswa, pada siklus II ini peneliti tidak mengalami kesulitan sehingga terwujudnya penelitian tindakan ini dikatakan berhasil.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Penerapan media snader game dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di RA Al Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi dilakukan dengan cara guru memberikan instruksi kepada anak untuk membaca huruf abjad, membaca gambar dengan kata/kalimat sederhana, menyebutkan/mengeja huruf disetiap kata, dan menyebutkan kata benda yang ada dilingkungan sekitar dengan menjelaskan peraturan permainan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan kemampuan membaca permulaan anak melalui media snader game dapat meningkat. sudah mencapai kriteria baik dengan nilai rata-rata 76,9 dan dikatakan berhasil karena telah mencapai standar kualifikasi yaitu lebih dari nilai 75. Melalui media snader game kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di RA Al Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi Tahun Ajaran 2021/2022 mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas yaitu dari mulai pra siklus dengan nilai rata-rata 61,4 dan meningkat menjadi 67,7 pada siklus I kemudian meningkat lagi 76,9 pada siklus II . Terbukti bahwa penerapan media snader game mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dan penelitian ini dikatakan meningkat dan berhasil. bahwa ada peningkatan pada setiap tahap, dari Pra siklus 27,2% menjadi 45,4% pada siklus I, dan meningkat menjadi 100% pada siklus II.

Sedangkan jumlah anak yang belum tuntas semakin berkurang dari pra siklus 8 anak turun menjadi 6 anak pada siklus I dan semua anak tuntas 100% dalam siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan dalam menggunakan media snader game dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di RA Al Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2018. “Konvergensi” dalam Jurnal Pendidikan Konvergensi, Vol. V, No. 24 April. Surakarta: Sang Surya Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asmonah, Siti. 2019. “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar” dalam Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 8, No.1.
- Hadhiyant, Noeranie Misyriana. 2016. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) Bagi Anak Berkesulitan Belajar Membaca di SDN Bangunrejo 2 Yogyakarta*. Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Juliani, Silvi. 2019. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf pada Kelompok B di TK Islam An Nahl Tangerang*. Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Lembang, Suriati Ampu. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Kelompok A Melalui Busy Book di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Peta Kota Palopo*. Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Muhsyanur. 2019. *Pengembangan Keterampilan Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif*. Yogyakarta : CV Buginese Art.
- Salamah, Umu. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Melalui Media Gambar pada Kelompok B RA Al-Mukhlisin Tahun Ajaran 2016*

– 2017. Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas
Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.