

Penggunaan Media Kakruf untuk Meningkatkan Literasi pada Anak Kelas II di SDK Masu

Prodensiana Eno¹, Konstantinus Dua Dhiu², Andi Nafsia³, Elisabeth Tantiana Ngura⁴

¹ STKIP Citra Bakti, Indonesia; prodensianaeno@gmail.com

² STKIP Citra Bakti, Indonesia; duakonstantinus082@gmail.com

³ STKIP Citra Bakti, Indonesia; andinafsia89@gmail.com

⁴ STKIP Citra Bakti, Indonesia; elisabethngura@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Literacy;
Kakruf;
Primary school

Article history:

Received 2024-03-27

Revised 2024-05-17

Accepted 2024-06-30

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve the process of implementing initial reading learning through *Kakruf* games can improve the results of students' reading skills. The subject of this study is 2nd grade students of SDK Masu which totals 24 students. This type of research is PTK (Classroom Action Research). The data collection technique uses tests and observations. The data collection instruments are student learning outcome tests and observation sheets. The data analysis technique used is quantitative descriptive data analysis. The learning process of cycle I teachers apply letter card games. Cycle II teachers apply letter card games and group discussions. The results of the first cycle of students' reading skills increased from the results of pre-action with an average score of 60.83% increased to 71.25%, and students who achieved KKM by 75%. In cycle II, the average score increased to 80.83% and students who had achieved KKM were 100%. The results of the study show that *the Kakruf* game can improve students' beginner reading skills.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.



Corresponding Author:

Prodensiana Eno

STKIP Citra Bakti, Indonesia; prodensianaeno@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek krusial dalam pembentukan karakter dan potensi siswa, di mana literasi memiliki peran penting dalam pengembangan kecerdasan dan pengetahuan. Salah satu upaya meningkatkan literasi siswa adalah melalui kegiatan pemanfaatan media kotak ajaib kartu huruf (*Kakruf*) di sekolah. Di Sekolah Dasar Katolik (SDK) Masu, pemahaman literasi siswa menjadi fokus utama demi menciptakan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan informasi dan teknologi.

Pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan perilaku seseorang dalam upaya mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Haderani, 2018). Menurut Konvensi PBB tentang Hak-Hak Anak (*UN Convention on the Rights of the Child*) dan Konvensi PBB tentang Hak-Hak Anak (*UN Convention on the Rights of the Child*), pendidikan diartikan sebagai suatu upaya aktif untuk memperoleh pengetahuan dan pengembangan potensi spiritual keagamaan, penemuan jati diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta Pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan

merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap kepada individu dengan tujuan membentuk potensi, pembentukan karakter, dan pemberdayaan diri. Di Sekolah Dasar Katolik (SDK MASU, pemahaman literasi siswa menjadi fokus utama demi menciptakan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan informasi dan teknologi.

Kemampuan literasi peserta didik dianggap sebagai parameter utama keberhasilan proses pembelajaran. Pada tahun 2015, pemerintah meluncurkan Gerakan Literasi Nusantara dengan tujuan menggalakkan minat baca serta memupuk kebiasaan membaca pada peserta didik (Nudiati & Sudiapermana, 2020). Saat ini, fokus pengembangan literasi semakin merambah ke literasi numerasi. Menurut Direktorat Sekolah Dasar (2021), literasi numerasi mencakup pemahaman angka, simbol, dan analisis kuantitatif sebagai dasar pengetahuan. Pengembangan literasi ini dianggap perlu dilakukan secara terstruktur dan berkesinambungan, baik dalam lingkup kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas. Salah satu aspek literasi yang menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan adalah literasi membaca. Menurut survei tentang literasi yang dilaksanakan oleh Central Connecticut State University pada tahun 2016 di New Britain, Conn, Amerika Serikat, Indonesia menempati posisi yang cukup memprihatinkan, yakni urutan ke-60 dari 61 negara (Kemdikbud, 2017). Membaca menjadi sangat krusial dalam konteks pendidikan karena seluruh proses pembelajaran bergantung pada kemampuan siswa dalam membaca.

Literasi didefinisikan sebagai (1) kemampuan melakukan kegiatan membaca, menulis, berhitung, dan berbicara, serta kemampuan mencari informasi dan menggunakannya; (2) kegiatan sosial yang dalam penerapannya dipengaruhi oleh berbagai kondisi; (3) kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan membaca, menulis, menghitung yang digunakan untuk memikirkan, menyelidiki, emnanyakan, dan mengkritik semua hal yang telah dipelajari; dan (4) penggunaan bacaan yang memiliki variasi dalam hal subjek, aliran dan tingkat kerumitan bahasa (Kemendikbud, 2017). Selain itu, literasi secara umum juga dijelaskan oleh Hartati (2017) yang menyatakan bahwa literasi adalah sebuah istilah untuk kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk memahami atau mengerti, mengolah, serta menggunakan informasi yang diterima untuk berbagai keadaan. Oleh karena itu, literasi tentunya memiliki kaitan yang erat dengan kehidupan sehari-hari siswa, baik di lingkungan sekolah, rumah, ataupun masyarakat. Dengan demikian, kemampuan literasi yang baik sangat diperlukan untuk menumbuhkan budi pekerti yang luhur sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

Pada era Society 5.0 saat ini, kemamuan literasi siswa berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca yang tentunya berimplikasi pada kemampuan memahami infor-masi secara analitis, kritis, dan reflektif. Namun, pembelajaran di sekolah saat ini belum mampu merealisasikan hal tersebut. Oleh karena itu, Kemendikbud ristik gencar dalam melaksanakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) salah satunya melalui program Kampus Mengajar. Kampus mengajar adalah bagian dari program MBKM yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan (Mariati, dkk., 2022).

Annisa, dkk., (2022) menjelaskan bahwa yang menjadi sekolah sasaran dalam Program Kampus Mengajar adalah sekolah dasar yang memiliki akreditasi C dan berada di daerah 3T (terluar, terdepan, tertinggal). Lebih lanjut, Annisa, dkk., (2022) menyebutkan bahwa tujuan Program Kampus Mengajar, yaitu (1) menanamkan empati dan kepekaan sosial pada diri mahasiswa ter-hadap permasalahan kehidupan kemasyarakatan yang ada di sekitarnya; (2) mengasah keterampilan berpikir dalam bekerja sama lintas bidang ilmu dan ragam asal mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi; (3) mengembangkan wawasan, karakter, dan softskill mahasiswa; (4) mendorong dan memacu pembangunan nasional dengan menumbuhkan motivasi masyarakat untuk berpartisipasi dalam pembangunan, dan (5) meningkatkan peran dan kontribusi nyata perguruan tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan nasional. Kemampuan literasi merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai dan diajarkan sejak usia dini, khususnya pada saat usia sekolah dasar. Pembelajaran literasi pada pendidikan dasar memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan kemampuan literasi. Namun, penerapan pembelajaran literasi di sekolah sasaran Program Kampus

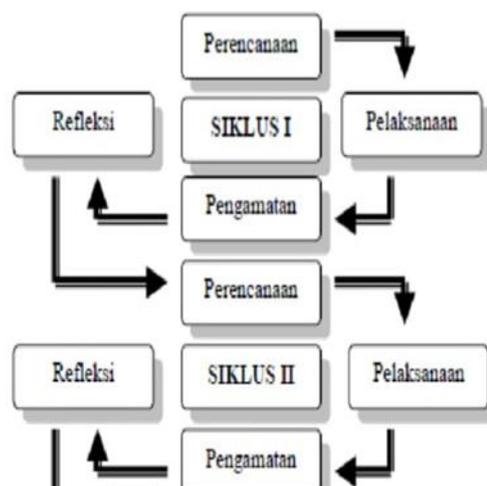
Mengajar tentunya memiliki berbagai tantangan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, para guru menyampaikan bahwa minimnya ketersediaan bahan literasi menjadi hambatan utama dalam penerapan pembelajaran literasi. Selain itu, rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran literasi menjadi salah satu hambatan yang cukup besar bagi guru untuk menerapkan pembelajaran literasi.

Awal buka sekedar melihat sekumpulan yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, pragraf dan wacana saja tetapi lebih dari itu membaca awal merupakan kegiatan yang memahami dan menginterpretasikan lambang tulisan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca. Keterampilan membaca awal adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh anak untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media. Guru merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan sebuah pembelajaran gurulah yang mengolah kelas supaya peserta didik aktif dalam belajar, supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka keberhasilanlah sebuah proses pembelajaran tersebut guru di harapkan membuat siswa semangat dalam meningkatkan kemampuan membaca guru juga harus bisa membuat macam-macam media yang menarik, kreatif yang dapat membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti ini menunjukkan bahwa masih banyak rata-rata siswa yang mengalami kesulitan membaca. Terkadang jarang siswa dengan kemauannya sendiri maju ke depan kelas untuk membaca tulisan di depan kelas yang di berikan oleh guru. Hasilnya banyak siswa yang kurang mampu dalam membaca di kelas II ini, guru juga cenderung hanya menulis di papan tulis dan menjelaskan saja tidak menggunakan metode atau media yang menarik dan kreatif sehingga penyampaian materi itu tidak kurang di pahami oleh siswa. Dalam sebuah proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Media adalah salah satu sumber yang membantu guru memperkaya wawasan siswa dalam berbagai macam bentuk media yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Dalam Proses kegiatan pembelajaran siswa dengan bantuan media kartu huruf akan mengasikkan pembelajaran yang baik dan menyenangkan dalam menggunakan media yang menarik. Anak-anak harus sudah memahami konsep alfabet sebagai bekal kemampuan membaca, menulis dan berbahasanya (Nurbiana, 2012) Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengajak anak bahwa pentingnya pembelajaran literasi di sekolah dasar, khususnya di sekolah sasaran Program Kampus Mengajar.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang di dasarkan pada permasalahan yang muncul karenah rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak kelas 2 di SDK MASU. Penelitian ini menggunakan metode kolaboratif di mana pada saat melakukan tindakan guru dan peneliti bekerja sama. Guru yang bertugas yang mempraktekkan model pembelajaran *Kakruf* sedangkan peneliti bertugas sebagai observasi. Menurut Suyanto sebagaimana di kutip oleh Kisyani Laksono dan Tatang, penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional. (Krisyani Laksono dan Tatang Siswono 2018. Penulis dapat menyimpulkan bahwa PTK merupakan sebuah bentuk penelitian yang di lakukan oleh guru di dalam kelas melalui beberapa tindakan yang di lakukan dalam beberapa siklus dengan tujuan agar guru dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian ini menggunakan model penelitian ini di lakukan dalam dua siklus dan di setiap siklusnya di lakukan dua kali pertemuan. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa PTK dilakukan untuk meningkatkan lebih dari satu aspek kerja ilmiah pada satu pokok bahasan atau satu materi pokok. Satu materi pokok terdiri dari beberapa materi yang diselesaikan dalam beberapa kali tindakan.



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Penelitian dilakukan di lingkungan pembelajaran kelas 2 fase B Sekolah Dasar Kristen (SDK) Masu, yang terletak di Kecamatan So'a, Kabupaten Ngada. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 24 anak yang aktif mengikuti proses pembelajaran pada bulan November. Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan kemampuan literasi anak-anak, khususnya dalam pengenalan huruf A-Z, dengan penerapan media pembelajaran kotak ajaib kartu huruf (KAKRUF). Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya mendalam untuk memahami dampak dan efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi anak-anak di tingkat kelas 2.

Dalam penilaian kemampuan Abjad A-Z, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan memberikan gambar berupa tema buah-buahan dan memberikan kartu kepada anak, dan anak di minta untuk menyusun kata pada gambar yang sudah di siapkan. Proses penelitian ini didasarkan pada pendekatan evaluatif, di mana peneliti menggunakan tes sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan literasi peserta didik. Tes tersebut dirancang untuk mencerminkan pemahaman mereka terhadap penjelasan yang sudah di berikan berupa langkah-langka penggunaan media kotak ajaib kartu huruf (*Kakruf*). Penilaian dilakukan secara tertulis pada akhir setiap siklus pembelajaran, sehingga memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang komprehensif mengenai perkembangan dan penguasaan materi literasi oleh peserta didik selama periode tertentu. Pendekatan ini memberikan gambaran yang akurat mengenai tingkat pemahaman dan penguasaan konsep abjad pada skala A-B. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah kemampuan literasi. Untuk mendapatkan data tersebut maka dalam penelitian ini digunakan instrumen dalam tes. Instrumen kemampuan literasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Kemampuan Literasi Menyusun *Kakruf*

Variabel	Metode	Instrumen	Sumber Data	Waktu
Kemampuan Literasi	Tes	Menyusun Media <i>Kakruf</i>	Siswa	Akhir Siklus

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, khususnya data penilaian tes kemampuan literasi yang merupakan data utama. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Untuk menghitung skor rata-rata kemampuan numerasi, digunakan rumus tertentu yaitu:

$$\sum xM = N$$

Keterangan:

M = Rata-rata kemampuan literasi

Σ = Jumlah skor kemampuan literasi

N = Jumlah siswa

Sedangkan untuk menghitung ketuntasan klasikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$KK = \frac{\text{(banyak siswa yang tuntas)}}{\text{(banyak siswa yang tes)}} \times 100\%$

Untuk menentukan predikat atau kriteria penggolongan kemampuan numerasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Keriteria Umum Pengolahan Kemampuan Literasi

No	Skor	Kategori
1.	80-100	Sangat Baik
2.	70-79	Baik
3.	56-69	Cukup
4.	45-55	Kurang
5.	1-44	Sangat Kurang

Tindakan dianggap berhasil jika anak dapat menguasai konsep literasi A-Z dan mendapat penilaian "baik". Keberhasilan diukur berdasarkan rata-rata skor kemampuan numerasi, yang dianggap berhasil jika mencapai atau melampaui Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 70% atau mendapat penilaian "baik".

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi peneliti, peneliti menemukan permasalahan literasi khususnya pada literasi pengenalan huruf siswa kelas 2 SD yang berjumlah 24 orang. Dari ke -9 siswa tersebut, terdapat 10 siswa yang belum memahami huruf pada kata-kata sederhana. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan lanjut untuk mengkonstruksi pemahaman anak terkait konsep pengenalan huruf pada kalimat sederhana kepada siswa. Peneliti mengkaji secara lebih detail terkait penyebab dari ketidakpahaman siswa terhadap huruf. Faktor yang mempengaruhi ketidakpahaman siswa terhadap konsep literasi adalah guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sederhana untuk anak sehingga anak sulit memahami kata-kata sederhana pada bacaan, guru hanya memberikan pemahaman secara umum.

Hal ini yang menyebabkan sebagian besar siswa kurang bersemangat, mudah jenuh, dan bahkan tidak memahami secara baik terhadap pembelajaran yang di berikan guru tersebut. Data mengenai kemampuan literasi dapat dilihat pada tabel 1. Berdasarkan data tentang kemampuan literasi siswa kelas 2 yang disajikan dalam bentuk tabel memberikan informasi terkait kemampuan literasi siswa yang masih rendah. Dari data yang diperoleh, peneliti menemukan faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa adalah karena kurangnya motivasi belajar dari diri siswa. Motivasi belajar yang kurang tidak luput dari tidak adanya media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang kemampuan literasi anak. Selain itu, siswa secara personal kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru apabila ditanya. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan terhadap strategi, metode pembelajaran, dan ketersediaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan khususnya materi literasi penyusunan huruf pada kalimat yang sederhana. Oleh karena itu mahasiswa membuat permainan seperti permainan menyusun kata pada gambar yang sudah di siapkan cara bermainnya yaitu peneliti memanggil satu orang untuk maju kedepan untuk mengambil huruf yang sudah di siapkan pada kotak ajaib dan anak menyusun huruf sesuai dengan gambar yang telah di sediahkan dan anak di minta untuk menyusun huruf pada gambar tersebut. Tujuan dari menyusun huruf pada gambar yang sudah disiapkan adalah untuk membantu mereka memahami dan mengingat huruf-huruf dan kata-kata sederhana. Dengan menyusun huruf-huruf pada gambar, anak dapat melihat dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Ini juga dapat membantu mereka memahami dan menghubungkan antara huruf serta memahami bagaimana huruf-huruf digabungkan untuk

membentuk kata-kata. Secara keseluruhan, tujuan dari menyusun huruf pada gambar yang sudah disiapkan adalah untuk membantu mereka memahami dan mengingat huruf-huruf dan kata-kata sederhana, mengembangkan keterampilan menulis mereka, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan pemikiran kritis mereka.



Gambar 2. Kegiatan Menyusun Huruf

Berdasarkan hasil data pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa sejumlah besar peserta didik memperoleh nilai di bawah Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan temuan ini, penelitian mengidentifikasi permasalahan utama pada prasiklus dan mengimplementasikan perbaikan pada siklus I. Beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta didik yang belum mencapai KKM meliputi kurangnya keterlibatan dalam menyelesaikan tugas dan ketidakberanian dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran, yang mungkin disebabkan oleh dominasi peserta didik yang lebih mampu. Selain itu, ada juga refleksi dari para guru, termasuk kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran dan kurangnya optimalisasi manajemen kelas. Upaya perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan bahwa setiap peserta didik mencapai KKM.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang teridentifikasi dalam prasiklus, penting untuk menekankan kepada semua peserta didik mengenai pentingnya keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan pemahaman yang mendalam kepada mereka dalam merangkum materi yang telah dipelajari. Pada siklus pertama, perlu fokus pada pembelajaran yang inklusif dengan mengajarkan kepada siswa yang memiliki pemahaman rendah sambil memberi kesempatan kepada siswa yang lebih berprestasi untuk berkontribusi.

Tabel 3. Kemampuan Literasi anak kelas 2 SDK Masu Setiap Siklus

No	Nama	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Skor	Ket.	Skor	Ket.	Skor	Ketuntasan
.1	JFR	70	T	80	T	90	T
.2	DFM	70	T	80	T	90	T
.3	ATR	60	BT	70	T	80	T
.4	RLB	40	BT	60	BT	70	T
.5	LSG	50	BT	60	BT	70	T
.6	JIW	80	T	90	T	100	T
.7	ARM	70	T	80	T	90	T
.8	ALM	60	BT	70	T	90	T
.9	MFE	70	T	80	T	80	T
.10	CKB	50	BT	60	BT	60	T
.11	DAO	70	T	80	T	90	T
.12	CKG	50	BT	60	BT	70	T
.13	CKB	60	BT	70	T	80	T
.14	PRE	60	BT	70	T	80	T
.15	FTE	60	BT	70	T	80	T
.16	RNB	70	T	80	T	90	T
.17	GRB	50	TB	60	BT	70	T
.18	JUL	60	BT	70	T	80	T
.19	FNM	60	BT	70	T	80	T
.20	YID	60	BT	70	T	80	T
.21	NTD	60	BT	70	T	80	T
.22	RFB	50	BT	60	BT	70	T
.23	KTD	60	BT	70	T	80	T
.24	KZT	70	T	80	T	90	T
	Jumlah	1460		1710		1940	
	Rata-Rata	60,83		71,25		80,83	
	Persentase	60,83%		71,25%		80,83%	
	Ketuntasan (%)	33,33		75		100	

Penelitian pada tahap pertama dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Fokus materi pada tahap ini adalah literasi, yang disampaikan melalui penggunaan media “Kakruf” Data mengenai ketuntasan kemampuan literasi pada siklus I terdokumentasikan dalam Tabel 3. Hasil refleksi dari siklus I ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek kemampuan literasi, terutama spenerapan penggunaan media kotak ajaib kartu huruf.

Peningkatan kemampuan literasi dari pra siklus ke Siklus I berdasarkan observasi presentasi hasil kemampuan membaca pemula siswa pada siklus 1 mencapai 60,83%, dengan skor rata-rata mencapai 60,83 atau berada pada kategori baik. Secara klasikal, terlihat peningkatan yang sangat berarti dari 33,33% menjadi 75%. Meskipun demikian dari hasil analisis menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan, masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, diperlukan Tindakan Kembali, perbaikan, dan strategi pembelajaran untuk memastikan peningkatan yang berkelanjutan dan merata bagi seluruh peserta didik. Penelitian pada tahap kedua dilaksanakan dalam dua sesi pertemuan. Materi yang diajarkan pada tahap kedua adalah tentang literasi dengan memanfaatkan media kakruf sebagai media pembelajaran. Data mengenai ketuntasan kemampuan literasi penyusunan kartu huruf pada tahap kedua dapat ditemukan dalam Tabel 3. Hasil refleksi dari tahap kedua menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi penyusunan huruf pada gambar. Peningkatan ini terlihat dari hasil evaluasi, di mana kemampuan literasi meningkat sebanyak 30% setelah penggunaan media Kakruf dari tahap pertama ke tahap kedua, dengan skor rata-

rata mencapai 80,83% dengan kategori sangat baik. Dari segi klasikal, terjadi peningkatan yang sangat signifikan hingga mencapai 100%, melebihi batas KKM sebesar 70%.

Pembahasan

Kemampuan literasi permulaan Pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menerapkan media kartu huruf pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar Katolik (Masu) Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh tiap siklus, yaitu siklus I 60,83% dan siklus II 71,2%. Pada siklus I kemampuan membaca dengan kriteria kurang. Hal ini disebabkan karena siswa belum sepenuhnya mengikuti proses pembelajaran yang diterapkan karena kurang ketertarikan siswa terhadap pelajaran literasi. Lemahnya konsentrasi siswa dan masih banyak siswa yang sulit diatur saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran sebelumnya guru belum pernah menggunakan media, sehingga pada saat menggunakan media banyak siswa yang melamun.

Berdasarkan kendala tersebut, dilakukan beberapa perbaikan tindakan dengan melakukan kegiatan, yaitu guru memperhatikan atau menyampaikan hasil penilaian pada siklus I tentang kemampuan membaca permulaan siswa dengan harapan siswa yang lain termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran. Guru menyampaikan kriteria penelitian yang akan digunakan dalam penilaian kemampuan membaca permulaan. Hal ini dilakukan agar siswa dapat memahami dan melaksanakan pembelajaran dengan optimal serta dapat meningkatkan rasa keingintahuan mereka dalam menemukan konsep mengenai materi pembelajaran. Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, diperoleh kemampuan membaca permulaan yang mengalami peningkatan, pada siklus II kemampuan membaca permulaan dengan kriteria baik. Kriteria keberhasilan yang ditentukan peneliti terhadap kemampuan membaca permulaan dalam penerapan media kartu huruf adalah pada kriteria baik. Sehingga penelitian sudah cukup dilaksanakan karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Dengan peningkatan tersebut, maka dapat disimpulkan penerapan media kotak ajaib kartu huruf (*Kakruf*) dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 SDK Masu. Dapat juga disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil dilakukan. Ini terbukti dari peningkatan hasil kemampuan membaca permulaan ketuntasan dari siklus I 33,33% menjadi ke siklus II 75%. Pada pelaksanaan siklus I hasil yang diperoleh dari kemampuan membaca permulaan siswa sebesar 60,83% jika dikonversikan kedalam kriteria Penelitian Acuan Patokan Skala Lima tentang hasil kemampuan membaca permulaan siswa, berada pada rentang 60%-70% dengan kategori kurang, dan pada pelaksanaan siklus II hasil yang diperoleh dari kemampuan membaca permulaan siswa sebesar 75%, jika dikonversikan ke dalam Kriteria Penelitian Acuan Patokan Skala Lima tentang hasil kemampuan membaca permulaan siswa berada pada rentang 80%-90% dengan kategori baik.

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan proses pengembangan kompetensi profesional guru (Hartini, 2019). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019). Pada pelaksanaan siklus I hasil yang diperoleh dari kemampuan membaca permulaan siswa sebesar 61,6% jika dikonversikan kedalam kriteria Penelitian Acuan Patokan Skala Lima tentang hasil kemampuan membaca permulaan siswa, berada pada rentang 60%-70% dengan kategori kurang, dan pada pelaksanaan siklus II hasil yang diperoleh dari kemampuan membaca permulaan siswa sebesar 80,4%, jika dikonversikan ke dalam Kriteria Penelitian Acuan Patokan Skala Lima tentang hasil kemampuan membaca permulaan siswa berada pada nilai tertinggi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Petrus Mau Tellu Dony (2022) Hasil dari penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut yaitu Media kartu huruf digunakan dalam penelitian ini karena berdasarkan masalah yang ada, rendahnya kemampuan membaca di kelas rendah sehingga perlu dikembangkan dengan baik yaitu mulai dari memilih mediayang sesuai. Satu diantaranya media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa SD GMT 01 Kalabahi Kelas II Kabupaten Alor Nusa Tenggara Timur adalah kartu huruf. Media kartu huruf berisi kata-kata yang merupakan salah satu cara paling efektif untuk merangsang pengenalan huruf yang selanjutnya disusun menjadi sebuah kata dasar seperti M-A-K-A-N. Media

kartu huruf sebagai sarana visual untuk menyajikan huruf dengan bentuk yang besar dan berwarna, hal ini sebagai kreativitas guru untuk melatih siswa mengenal huruf. Permasalahan di Alor yang menyebabkan siswa di kelas rendah banyak yang belum bias membaca tau belum mengenal huruf, salah satu faktornya yaitu Alor banyak menggunakan bahasa daerah dengan dialeg yang berbeda-beda sebanyak 42 bahasa daerah. Media kartu huruf membaca permulaan ini sangat menarik dan mempunyai beberapa manfaat dalam penerapan media kartu huruf merangsang siswa untuk belajar secara aktif (Tiningsih, Emi, 2020).

Pembelajaran menggunakan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sehingga mampu menyusun kata-kata dasar dari huruf-huruf tersebut, siswa juga diajarkan memecahkan masalah melalui permainan menggunakan media kartu huruf. Manfaat lain dari pembelajaran dikaitkan dengan permainan menggunakan media kartu huruf dapat menumbuhkan rasa disiplin dan sportifitas pada siswa, sehingga membangun persaingan yang sehat antar siswa dirangsang untuk berani belajar sendiri ketika mencoba bermain media kartu huruf (Satriana, 2013).

Media *Kakruf* ini dipilih dengan mempertimbangkan ketersediaan bahan yang mudah dicari dan mudah didapatkan oleh guru serta tidak membutuhkan biaya yang banyak. Mempertimbangkan juga situasi dan kondisi di wilayah Kabupaten Alor. Kehadiran media memiliki arti yang penting di pembelajaran, media sebagai perantara yang membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai bentuk media yang digunakan guru menjadi perantara menyalurkan pengetahuan kepada siswa, artinya pembelajaran dengan bantuan media akan menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif daripada yang tidak menggunakan media (Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, 2020).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas 2 di Sekolah Dasar Katolik Masu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa media pembelajaran kotak ajaib kartu huruf secara kusus meningkatkan kemampuan literasi anak. Pada awalnya dapat di lihat bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep literasi, khususnya dalam pengenalan huruf A-Z dengan menggunakan gambar dan anak di minta untuk menyusun huruf pada gambar. Setelah penerapan media kotak ajaib kartu huruf, terjadi peningkatan yang berkelanjutan dari siklus ke siklus. Dengan skor rata-rata mencapai 80,83% pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini secara efektif mendukung proses pembelajaran literasi dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui penerapan media *Kakruf*, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam pembelajaran konsep literasi, tetapi juga mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengatasi ketidak beranian siswa dalam menyampaikan pendapat, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Kakruf* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai permainan yang merangsang pemikiran dan strategis siswa. Integrasi antara pendidikan dan siswa merasa terhiburan karena desain kotak ajaib kartu huruf ini menciptakan ruang yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran kelas 2 dengan cara yang inovatif dan menarik.

REFERENSI

- Direktorat jenderal pendidikan dasar dan menengah kemendikbut RI. 12-13.
Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) <https://kbbi.web.id/sekolah>
Kemendikbud, 2017. Panduan Gerakan Literasi Sekolah
Krisyani Laksono dan Tatag Siswono, 2018. Penelitian tindakan kelas. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Nudiati, Deti., & Sudiapermana, Elih. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. Indonesia Journal of Learning Education and Counselin. Vol 3, No 1, 2020, pp 34-40. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/IJoLEC>
Nurgiantoro, B. (2010). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE.

- Petrus, M, T, Dony. 2020. Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, petrus.20024@mhs.unesa.ac.id1.
- Satriana, A. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal huruf Bilangan Sampai 5 Melalui Media Flash Card bagi Siswa Tunagrahitan Sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1.
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. 5(1), 718–729.
- Tiningsih, E., & D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 399-408. <https://doi.org/https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>.