

UPAYA MENINGKATAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN DAN MENGHAFALKAN ALPHABET MELALUI PERMAINAN KARTU PADA SISWA KELAS VII-A MTs.S GUPPI MATTIROWALIE

Raidah Mahirah, Ummu Aiman

Dosen Tetap STAI Al-Gazali Bulukumba

raidahmahirah@gmail.com, ummuaiman@gmail.com

Penelitian ini membahas tentang **Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan dan Menghafalkan *Alphabet* Melalui Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Vii-A Mts.S Guppi Mattirowalie**. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan dan menghafalkan *Alphabet* melalui permainan kartu dengan menggunakan media *falsh card* di MTs Guppi Mattirowalie. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan instrument pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah kelas VII-A MTs Guppi Mattirowalie yang berjumlah 18 orang siswa. Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat diketahui bahwa penggunaan media *flash card* pada materi *Alphabet* yang di laksanakan sebanyak 2 siklus ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan juga keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan dan menghafalkan *Alphabet* pada siswa kelas VII-A MTs Guppi Mattirowalie. siswa mencapai KKM ditandai criteria ketuntasan klasikal pada siklus I 55,6% dan siklus II sebesar 94,4%.

Kata Kunci : *Alphabet, Media Flash Card/permainan kartu.*

I. Pendahuluan

Berbahasa yang baik dan benar seperti yang dianjurkan oleh pemerintah bukan berarti harus selalu menggunakan bahasa baku atau resmi. Seperti kita ketahui bersama bahwa Indonesia adalah negara yang akan kaya dengan beragam bahasa yang berbeda-beda, namun demikian sebagai bahasa pemersatu tetap menggunakan bahasa Indonesia. Bahasa yang digunakan tidak selalu harus sesuai kaidah penulisan bahasa baku, salah satu contohnya yaitu percakapan dalam lingkup keluarga teman sejawat atau bahkan lingkungan sosial yang luas.

Meskipun demikian, dengan kemampuan berkomunikasi, siswa mampu menyampaikan ide-ide yang ada dalam pikirannya, mampu berinteraksi dengan baik dan benar. Sehingga kemampuan berkomunikasi tidak serta merta terjadi begitu saja. Ada beberapa tahapan yang perlu dipelajari dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi.

Dalam proses berkomunikasi, Salah satu yang harus dikenalkan kepada anak yaitu huruf atau abjad. Ketika anak mampu menguasai abjad dan merangkai menjadi sebuah kata dan menyusunnya menjadi kalimat yang dapat dipahami oleh pendengarnya, dapat dikatakan bahwa anak tersebut sudah mampu berkomunikasi dengan baik.

Kemampuan berbahasa akan semakin bertambah seiring pertumbuhan dan perkembangan anak. Bahasa dihasilkan baik secara internal ataupun eksternal. Internal dimaksudkan sebagai pemerolehan bahasa dari kemampuan lahiriah yang diatur oleh kerja otak dalam memproduksi kata. Sedangkan eksternal adalah pemerolehan bahasa yang bersumber dari lingkungan sekitar, baik dengan cara mendengar, membaca atau menghafalkan kosa kata.

Sama halnya dengan bahasa Indonesia, Bahasa Inggris merupakan bahasa kedua yang digunakan untuk berinteraksi. Akan tetapi bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan untuk berinteraksi secara internasional. Berkomunikasi dengan orang-orang dari manca negara. Oleh sebab itu bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari ditingkat SMP dan SMA.

Kemampuan dalam membaca huruf/ *Alphabet* sangat penting bagi siswa. Mengingat saat ini banyak buku-buku sebagai bahan rujukan dalam belajar ilmu pengetahuan yang menggunakan bahasa Inggris. Sebagai salah satu cara untuk membantu siswa memahami *Alphabet*, yaitu dengan cara diajarkan penyebutannya diawal pembelajaran bahasa Inggris. Hal tersebut menjadi dasar siswa untuk menguasai huruf dalam bahasa Inggris. Dengan bantuan guru, teman bahkan orang tua, siswa mampu mengembangkan pengetahuan berbahasa dan berkomunikasi dengan menggunakan *Alphabet*.

Dalam hal ini guru memiliki posisi dalam menentukan keberhasilan pembelajaran karena fungsi guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Guru mengemban tugas berat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Guru yang efektif adalah guru yang menemukan cara dan selalu berusaha agar peserta didiknya terlibat secara tepat dalam suatu mata pelajaran tanpa menggunakan teknik yang memaksa, atau memberi hukuman. Selain itu guru juga harus mampu menciptakan lingkungan kelas yang penuh perhatian, memiliki rasa cinta belajar, menguasai bidang studi dan dapat memberi motivasi bekerja dan belajar, tidak hanya mencapai prestasi saja.

Hasil observasi awal, siswa di kelas VII-A MTs.S Guppi Mattirowalie menunjukkan bahwa dalam penguasaan *Alphabet* masih terbilang rendah. Beberapa siswa-siswi belum

mengenal *Alphabet* dan cara penyebutannya. Setelah diadakan observasi, akar masalah yang sesungguhnya adalah terletak pada metode mengajar guru yang terlalu monoton dan seringkali mengabaikan karakteristik belajar siswa yang cenderung pada kegiatan bermain.

Salah satu problem yang diamati adalah bahwa guru-guru di sekolah tersebut terjebak pada metode mengajar konvensional dan kurang kreatif. Dalam mengajar, guru-guru di sekolah tersebut mengajarkan siswa mengenal *Alphabet* hanya melalui media ceramah. Akibatnya konsentrasi anak mudah terpecah, sehingga apa yang di jelaskan guru membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Sebab metode yang tidak berubah, siswa menjadi malas dan merasa pelajaran bahasa Inggris khususnya *Alphabet* tidak menyenangkan.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran membaca *Alphabet* di MTs.S Guppi Mattirowalie masih kurang efektif, mengingat bahwa siswa belum mampu menyebutkan dan menghafalkan *Alphabet* dalam bahasa Inggris. Untuk meningkatkan keterampilan menyebutkan dan menghafalkan *Alphabet* siswa sekolah menengah pertama, guru perlu memperhatikan perihal pemilihan bahan ajar, teknik pengajaran dan metode yang tepat untuk mengajarkan materi tersebut.

Hal yang tak kalah pentingnya adalah media yang digunakan dalam pembelajaran harus menarik agar minat belajar siswa tumbuh. Berdasarkan kondisi tersebut, melihat perlunya metode pembelajaran alternatif untuk membuat siswa menyenangi kegiatan pembelajaran dan kecakapan menyebutkan dan menghafalkan *Alphabet* dapat dimaksimalkan. Salah satu alternatif metode atau teknik pengajaran yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai *Alphabet* adalah melalui permainan kartu . Permainan kartu merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa tanpa membuat siswa tertekan. Siswa dilibatkan untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Langkah ini membiasakan siswa untuk lebih mudah mengekspresikan gagasan dan idenya serta memperkuat daya imajinasi siswa.

II. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Sebagaimana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan merefleksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajar mengajar, interaksi antara guru dan anak didik, dan interaksi antara anak didik yang dapat menjawab permasalahan penelitian. Menurut Arikunto penelitian tindakan kelas adalah “penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktek pembelajaran”.

Penelitian ini menggunakan tahapan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus meliputi 5 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi. Refleksi pada siklus pertama di gunakan sebagai patokan untuk pelaksanaan siklus selanjutnya, sebagai perbaikan dari kekurangan siklus sebelumnya.

III. Hasil dan Pembahasan

Pada siklus I hasil yang didapatkan belum mampu memenuhi tujuan pembelajaran secara maksimal dikarenakan siswa belum mampu memahami metode pembelajaran dengan baik. Sehingga peneliti memberikan penguatan materi dan pengulangan terkait metode pembelajaran pada tahapan siklus II.

Dari hasil analisis data tersebut dapat dilihat dengan hasil presentase siklus I dengan angka 55,6% dan siklus II mengalami peningkatan dengan angka 94,4%. Kemudian hasil belajar siswa siklus I terdapat 8 siswa yang tuntas dan siklus II menjadi 17 siswa, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa siklus II sudah cukup karena 94,4% dari jumlah siswa telah mencapai target ketuntasan minimum (nilai 70 ke atas), meskipun terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dalam siklus II ini. Pada siklus II ini dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VII-A mereka merasa senang dan antusias dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Alphabet* karena pembelajaran kali ini lebih menyenangkan dengan menggunakan media baru yaitu media *flash card*.

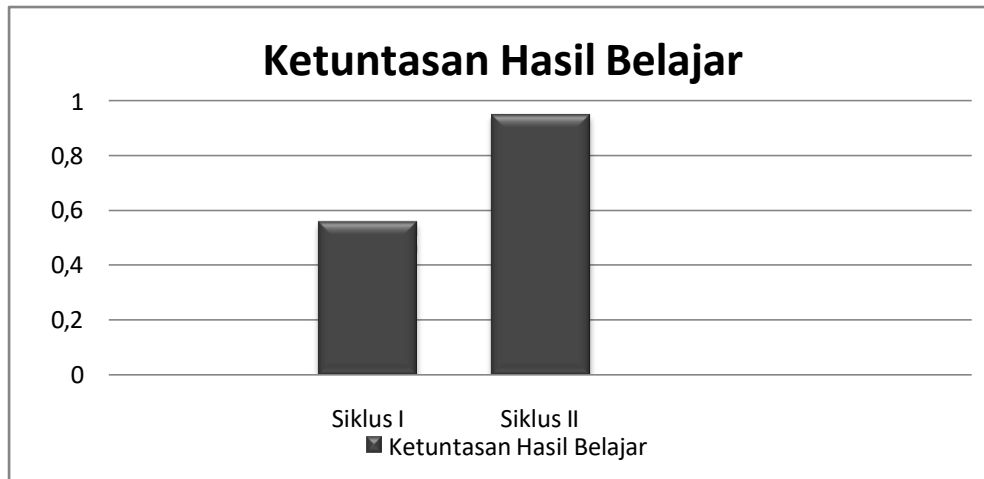
Perbandingan Jumlah Skor dan Prosentase Hasil Belajar Kognitif
Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Pelaksanaan Siklus	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Rata-rata Siswa	Presentase Ketuntasan
2	Siklus 1	10 Siswa	8 Siswa	64,72 %	55,6%
3	Siklus 2	18 Siswa	1 Siswa	75,83 %	94,4 %

Tabel
Perbandingan Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa
Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Peningkatan Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa tuntas belajar	10 siswa	17 siswa
Jumlah siswa tidak tuntas belajar	8 siswa	1 siswa
Rata-rata nilai siswa	64,72%	75,83%
Presentase ketuntasan	55,6%	94,4%

Diagram
Perbandingan Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa
Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



IV. Kesimpulan

Permainan kartu merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa tanpa membuat siswa tertekan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan menyebutkan dan menghafalkan *Alphabet* pada siswa kelas VII-A MTs Guppi Mattirowalie melalui media *flash card*. dapat ditarik kesimpulan: Media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengucapkan dan menghafalkan *Alphabet* kelas VII-A MTs Guppi Mattirowalie, terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat dari tahap pra siklus yaitu ada 7 siswa yang tuntas, kemudian pada tahap siklus I mulai ada peningkatan yaitu ada 10 siswa yang mencapai hasil ketuntasan minimum, kemudian pada tahap siklus II ketuntasan minimum meningkat drastis mencapai 94,4% yaitu 17 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang belum mencapai KKM dengan hasil nilai di bawah 70.

Sehingga hasil dari pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan di kelas VII-A tersebut pada tahap awal/pra siklus, siklus I dan siklus II pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Alphabet* dengan menggunakan media *flash card*

Daftar Pustaka

- Adam, Mbirimujo, S., *Gammes and Role Playing*. Harare: Generator, 2010
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT RinekaCipta. 2004.
- Arikunto, Suharsimi, *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka Djamarah. 2007
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta. 2000.
- Desi Anwar, *Kamus Bahasa Indonesia Modern*. Surabaya: Amelia Surabaya, 2002.
- Dr. Alek dan Achmad, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2004.
- Margon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gramedia, 1993.
- Musfiquon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2007.
- Poerwar darminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan Nasional Edisi III Cet 3. Jakarta: Balai Pustaka. 2006.
- Rochiarti Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, cet 2, 2006,
- Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Madani, 2010.
- Taufik, *Pembelajaran Bahasa Inggris MI*. Surabaya : PMN Surabaya, 2015.
- Tohirin. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2008
- Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian suatu Tindakan Dasar*. Surabaya: Sie Surabaya, 2006.
- Yudhi munadi, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Perseda Press, 2008.
- Zaenal, Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Irama Widya. (<http://educassi.kompasiana.com/proses-da-prinsip-dalam-belajar>. Diakses 19.00. tanggal 10/4/2020)