

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI MEDIA  
GAMBAR PADA ANAK DI RUMAH BELAJAR KAROMAH  
KECAMATAN SAMARINDA UTARA**

**Linda Wulan Riana<sup>1</sup>**

Universitas Kutai Kartanegara , Jl. Gunung Kombeng No. 27 Tenggarong,  
[lindawulan@unikarta.ac.id](mailto:lindawulan@unikarta.ac.id)

***Abstract***

*This study aims to determine the extent of the use of image media in improving children's reading skills at the Karomah Learning House in North Samarinda District. This research is a Classroom Action Research with qualitative-quantitative data analysis techniques. The subjects of the study were 15 children studying at the Karomah Learning House. The results of data analysis showed that the use of image media can (1) improve children's reading skills, (2) make learning activities more active and enjoyable, (3) children's reading skills after the second cycle increased by a percentage of 93.33%. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of image media can improve children's reading skills at the Karomah Learning House in North Samarinda District.*

**Keywords :** *Reading skills, Picture card, Children*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media gambar dalam meningkatkan keterampilan membaca anak di Rumah Belajar Karomah di Kecamatan Samarinda Utara. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Tindakan Kelas dengan teknik analisis data kualitatif-kuantitatif. Subjek penelitian adalah anak-anak yang belajar di Rumah Belajar Karomah berjumlah 15 orang. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat (1) meningkatkan keterampilan membaca anak, (2) membuat kegiatan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, (3) keterampilan membaca anak setelah siklus kedua meningkat dengan persentasi 93,33%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan membaca anak di Rumah Belajar Karomah di Kecamatan Samarinda Utara.

**Kata kunci :** Keterampilan membaca, Media gambar, Anak

**A. PENDAHULUAN**

Belajar mengajar merupakan sebuah kegiatan yang memiliki nilai edukatif di dalamnya. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara pendidik dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif ini dihasilkan dari hasil kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Pendidik dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajarannya secara

sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan pengajaran. Belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya. Melalui proses ini sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh. Artinya, perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor melalui penghayatan secara internal akan problema dihadapinya (Sanjaya, 2011).

Sebagian pendidik sudah menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak didik ketujuan pembelajaran. Tugas pendidik berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua anak didik. Suasana belajar yang tidak menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis. Kondisi ini tentu menjadi kendala yang serius bagi tercapainya tujuan pengajaran (Djamarah & Zain, 2010). Oleh karena itu, selain mempertimbangkan kondisi belajar mengajar yang menyenangkan, pendidik juga perlu untuk mencari metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan pula agar anak bisa dengan senang hati mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Salah satunya yakni pada saat kegiatan belajar membaca.

Kemampuan membaca anak usia dini umumnya masih relatif kurang karena mereka masih berada di tahap awal atau permulaan dalam belajar membaca. Anak usia dini umumnya enggan untuk membaca sesuatu yang bersifat abstrak. Selain itu terdapat fakta bahwa banyak orangtua yang menuntut anak agar cepat bisa membaca. Ditambah lagi tuntutan dari sekolah SD yang mengadakan penerimaan anak dengan menggunakan tes baca tulis. Pendidik memerlukan cara untuk menyelesaikan masalah tersebut. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh pendidik adalah dengan menggunakan media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak didik dalam membaca. Marwatoen (2015) menyatakan bahwa metode dan media merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut Marwatoen (2015) menjelaskan bahwa Media yang menarik dapat menciptakan suasana yang aktif dan menngkan bagi anak sehingga membangkitkan minat dan motivasi anak untuk belajar. Hal senada disampaikan Oktarini dkk (2014) bahwa media pembelajaran berperan penting terhadap aktivitas pembelajaran di dalam kelas.

Media yang dapat digunakan salah satunya adalah media gambar. Media gambar adalah media yang berupa gambar yang disertai dengan kata-kata atau kalimat dibawahnya. Dengan adanya gambar tersebut, maka anak didik akan terangsang untuk mengetahui maksud gambar tersebut dan mencoba membaca kata-kata atau kalimat yang ada. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Tolga (2011) menyatakan media gambar/komik dapat meningkatkan hasrat/minat belajar anak serta merangsang anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk melakukan penelitian yang hasilnya dapat dijadikan alternatif untuk membelajarkan anak dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan media gambar pada anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan membaca permulaan pada

anak di Rumah Belajar Karomah di Kecamatan Samarinda Utara menggunakan media gambar.

## **B. METODE PENELITIAN/ RESEARCH METHOD**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), karena penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pada penelitian tindakan yang meliputi penyusunan rencana, melaksanakan tindakan, mengobservasi, melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil observasi dari hasil analisis dan refleksi setiap akhir kegiatan dilakukan tindakan perbaikan pada siklus yang berikutnya berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang dibuat sebelumnya. Terdapat empat langkah dalam PTK yang merupakan satu siklus yaitu: 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Pengamatan 4. Refleksi (Arikunto, 2006). Data dan sumber data dikumpulkan dalam penelitian ini berupa catatan-catatan, rencana persiapan mengajar, hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran dan hasil tugas atau pekerjaan anak. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah pendidik dan anak bimbingan Rumah belajar Karomah di Jalan Pinang Seribu Gang Nur Hidayah Kecamatan Samarinda Utara yang berjumlah 15 anak. Jumlah tersebut terdiri atas 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan, dengan rata-rata usia 4-7 tahun. Teknik analisis data penelitian ini yaitu analisis kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data kualitatif yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap anak dan hal-hal lain yang nampak selama berlangsungnya penelitian. Lokasi penelitian ini adalah di Rumah Belajar Karomah terletak di Jalan Pinang Seribu Gang Nur Hidayah Kecamatan Samarinda Utara.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil data awal observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa anak-anak yang belajar di Rumah Belajar Karomah masih memiliki keterampilan membaca yang rendah. Dari 15 anak, sebanyak 8 anak atau sebanyak (53,33%) memperoleh nilai kurang, 3 (20%) anak memperoleh nilai cukup, 3 (20%) anak memperoleh nilai baik dan 1 orang memperoleh nilai sangat baik, seperti ditunjukkan pada Tabel 1

Tabel 1. Nilai hasil belajar Prasiklus

| No | Indikator Nilai Kognitif | Jumlah Anak | Tingkat Keberhasilan (%) |
|----|--------------------------|-------------|--------------------------|
| 1  | Sangat Baik              | 1           | 6,66                     |
| 2  | Baik                     | 3           | 20,00                    |
| 3  | Cukup                    | 3           | 20,00                    |
| 4  | Kurang                   | 8           | 53,33                    |
|    | Jumlah                   | 15          | 100                      |

Untuk mengatasi permasalahan tersebut disusunlah suatu pembelajaran dengan menggunakan media gambar dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri 2 siklus pembelajaran.

### *Deskripsi Siklus I*

#### 1. Persiapan Tindakan

Sebelum pembelajaran, peneliti (pendidik) membuat rancangan pembelajaran kemampuan berbahasa dengan menggunakan media gambar dan melaksanakan observasi dikelas untuk lebih mengenal karakter anak sebelum melaksanakan pengajaran kemampuan berbahasa dengan indikator menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambungkannya (bahasa 16) serta disesuaikan dengan tema tugas-tugas yang diberikan pada anak dapat berupa tugas perorangan maupun kelompok.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan dilakukan secara klasifikal dan kelompok yaitu:

- a. Pada kegiatan awal pembelajaran pendidik meminta satu anak untuk menceritakan kegiatan sejak bangun tidur sampai tiba di Rumah Belajar melalui kegiatan berbagi dan bertanya. Dari cerita ini, pendidik menanyakan pada anak apa saja yang dilihat dari cerita kegiatan tersebut.
- b. Pendidik mengajak anak untuk mengamati benda-benda disekitar kelas.
- c. Pendidik mengajarkan membaca dengan media gambar dan kartu kata dengan permainan menghubungkan atau mencocokkan kartu kata dengan gambar, pendidik meminta anak membaca kartu kata tersebut.
- d. Setiap anak diberi tugas untuk mencocokkan gambar dengan kartu kata yang ditunjukkan pendidik secara ajak dan diminta untuk membaca kartu kata itu.

#### 3. Observasi pada Siklus I

- a. Pada waktu anak bercerita tentang kejadian yang dilihat dalam perjalanan dari rumah ke Rumah Belajar, semua anak nampak memperhatikan dan sekali-kali menyebutkan hal-hal yang sama yang diceritakan temannya.
- b. Waktu pendidik menanyakan kebutuhan apa saja yang diperlukan saat sekolah, anak dapat menyebutkan tas, buku, pensil, crayon, tempat minum, baju, celana, topi, sepatu.
- c. Pada saat anak diminta membaca kartu kata itu, beberapa anak dapat membaca dengan benar.
- d. Untuk tugas menghubungkan gambar dengan kartu kata, anak dapat mencocokkan kata dengan benar dan membaca kartu kata dengan benar, tetapi ada beberapa anak yang tidak mau melaksanakan permainan tersebut.

#### 4. Analisis dan Refleksi Siklus I

- a. Pada waktu kegiatan berbagi bertanya, bercerita tentang kejadian disekitar anak, merupakan pengalaman bermanfaat bagi anak untuk menyampaikan sesuatu dengan bahasanya sendiri.
- b. Pada waktu pendidik meminta membaca kartu kata dibawa gambar, ada beberapa anak membaca dengan benar, pendidik memberikan pujian kepada anak.
- c. Karena media gambar dan kartu kata sedia dengan menaati, semua anak nampak semangat terlihat dalam kegiatan ini.
- d. Setelah anak bergantian menghubungkan kartu kata dengan gambar didepan kelas, ada beberapa anak tidak mau maju kedepan kelas untuk melaksanakan tugas itu, pendidik mendekati dan mengajak anak tersebut menghubungkan kartu kata dengan gambar yang disediakan.

Hasil belajar anak dalam membaca permulaan dengan menggunakan gambar pada siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai hasil belajar Siklus I

| No | Indikator Nilai Kognitif | Jumlah Anak | Tingkat Keberhasilan (%) |
|----|--------------------------|-------------|--------------------------|
| 1  | Sangat Baik              | 3           | 20,00                    |
| 2  | Baik                     | 6           | 40,00                    |
| 3  | Cukup                    | 4           | 26,66                    |
| 4  | Kurang                   | 2           | 13,33                    |
|    | Jumlah                   | 15          | 100                      |

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa 3 orang anak atau sebanyak 20,00% mendapat nilai sangat baik, 6 anak atau sebanyak 40,00% mendapat nilai Baik, sedangkan anak yang mendapat nilai kategori cukup sebanyak 4 orang atau sebanyak 26.66% dan kurang sebanyak 2 anak atau sebanyak 13,33%. Hasil tersebut belum cukup memuaskan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

### *Deskripsi Siklus II*

#### 1. Persiapan Tindakan

Sebelum pembelajaran, peneliti (pendidik) membuat rancangan pembelajaran kemampuan berbahasa dengan menggunakan media gambar dan melaksanakan observasi dikelas untuk lebih mengenal karakter anak sebelum melaksanakan pengajaran kemampuan berbahasa dengan indikator menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambungkannya (bahasa 16) serta disesuaikan dengan tema tugas-tugas yang diberikan pada anak dapat berupa tugas perorangan maupun kelompok.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan dilakukan secara klasikal dan kelompok yaitu:

- a. Pada kegiatan awal pembelajaran pendidik meminta satu anak untuk menceritakan kegiatan sejak bangun tidur sampai tiba di Rumah Belajar melalui kegiatan berbagi dan bertanya. Dari cerita ini, pendidik menanyakan pada anak apa saja yang dilihat dari cerita kegiatan tersebut.
- b. Pendidik mengajak anak untuk mengamati benda-benda disekitar kelas.
- c. Pendidik mengajarkan membaca dengan media gambar dan kartu kata dengan permainan menghubungkan atau mencocokkan kartu kata dengan gambar, pendidik meminta anak membaca kartu kata tersebut.
- d. Setiap anak diberi tugas untuk mencocokkan gambar dengan kartu kata yang ditunjukkan pendidik secara ajak dan diminta untuk membaca kartu kata itu.

#### 3. Observasi pada Siklus I

- a. Pada waktu anak bercerita tentang kejadian yang dilihat dalam perjalanan dari rumah ke Rumah Belajar, semua anak nampak memperhatikan dan sekali-kali menyebutkan hal-hal yang sama yang diceritakan temannya.
- b. Waktu pendidik menanyakan kebutuhan apa saja yang diperlukan saat sekolah, anak dapat menyebutkan tas, buku, pensil, crayon, tempat minum, baju, celana, topi, sepatu.
- c. Pada saat anak diminta membaca kartu kata itu, beberapa anak dapat membaca dengan benar.

- d. Untuk tugas menghubungkan gambar dengan kartu kata, anak dapat mencocokkan kata dengan benar dan membaca kartu kata dengan benar, tetapi ada beberapa anak yang tidak mau melaksanakan permainan tersebut.
4. Analisis dan Refleksi Siklus I.
  - a. Pada waktu kegiatan berbagi bertanya, bercerita tentang kejadian disekitar anak, merupakan pengalaman bermanfaat bagi anak untuk menyampaikan sesuatu dengan bahasanya sendiri
  - b. Pada waktu pendidik meminta membaca kartu kata dibawa gambar, ada beberapa anak membaca dengan benar, pendidik memberikan pujian kepada anak.
  - c. Karena media gambar dan kartu kata sedia dengan menaati, semua anak nampak semangat terlihat dalam kegiatan ini.
  - d. Setelah anak bergantian menghubungkan kartu kata dengan gambar didepan kelas, ada beberapa anak tidak mau maju kedepan kelas untuk melaksanakan tugas itu, pendidik mendekati dan mengajak anak tersebut menghubungkan kartu kata dengan gambar yang disediakan.

Hasil belajar anak dalam membaca permulaan dengan menggunakan gambar pada siklus I disajikan pada Tabel 2

Tabel 3. Nilai hasil belajar Siklus II

| No | Indikator Nilai Kognitif | Jumlah Anak | Tingkat Keberhasilan (%) |
|----|--------------------------|-------------|--------------------------|
| 1  | Sangat Baik              | 5           | 33,33                    |
| 2  | Baik                     | 9           | 60,00                    |
| 3  | Cukup                    | 1           | 6,66                     |
| 4  | Kurang                   | 0           | 0                        |
|    | Jumlah                   | 15          | 100                      |

Berdasarkan Tabel3, terlihat bahwa 5 orang anak atau sebanyak 33,33% mendapat nilai sangat baik, 9 anak atau sebanyak 60% mendapat nilai Baik, sedangkan anak yang mendapat nilai kategori cukup hanya 1 orang atau sebanyak 6,66% dan tidak ada anak yang mendapat nilai kategori kurang. Hasil tersebut sangat memuaskan karena penggunaan media gambar dapat dinyatakan meningkatkan kemampuan membaca anak.

Dari hasil observasi selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran kemampuan berbahasa (PRA membaca) di Rumah Belajar Karomah dengan menggunakan media gambar dan kartu gambar yang disertai kata terlihat bahwa pengalaman belajar dengan bermain anak menjadi termotivasi untuk berkembang dan berkreasi. Anak cenderung lebih semangat belajar membaca melalui permainan menggunakan gambar dan kartu gambar. Hal ini berdampak pada meningkatnya kemampuan membaca anak. Terlihat dimana sebanyak 14 orang anak dari 15 anak mendapat nilai lebih dari cukup sementara hanya 1 orang yang mendapat nilai cukup.

Gambaran hasil pengamatan terhadap aktivitas anak tersebut menunjukkan bahwa sebenarnya anak atau anak mempunyai kemampuan lebih dalam, kemampuan membaca dengan bantuan gambar. Pendidik diharapkan secara kreatif dan inovatif mengembangkan sendiri berbagai bentuk permainan membaca permulaan yang lebih menarik dan menyenangkan anak. Pada jenjang pembelajaran lebih tinggi,

pembelajaran berbantuan *mind mapping* yang juga berbasis pada gambar dinyatakan berpengaruh/dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif (Sarianingsih dkk., 2018) serta aktivitas belajar anak (Sunarti, 2017). Khery dan Khaeruman (2016) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif dapat membantu anak untuk meningkatkan keterampilan proses sains, pemahaman konsep, dan sikap ilmiah.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan membaca pada anak di Rumah Belajar Karomah di Kecamatan Samarinda Utara. Secara khusus kesimpulan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar lebih meningkatkan kualitas pembelajaran pengembangan membaca.
- b. Penggunaan media gambar membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan anak terlibat aktif.
- c. Penguasaan anak terhadap pembelajaran membaca ini setelah siklus kedua > 93,33%, hal ini dapat dibuktikan dari kegiatan yang dilakukan anak dalam mencocokkan kartu kata dengan gambar yang tersedia.
- d. Penggunaan Media gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak di Rumah Belajar Karomah di Kecamatan Samarinda Utara.

##### **2. Saran**

- a. Berdasarkan pengalaman melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar ini diharapkan pendidik dapat mengembangkan model pembelajaran serupa untuk indikator-indikator atau pokok bahasan lainnya serta dapat menransfer pengalamannya dengan pendidik yang lain.
- b. Supaya anak mempunyai pengalaman dalam pembelajaran kemampuan berbahasa (pra membaca), yang menarik dan menyenangkan hendaknya tempat-tempat belajar menyediakan berbagai macam media gambar dan kartu katadengan berbagai tema seperti nama dan gambar hewan piaraan, bunga, makanan favorit, tokoh kartun favorit agar anak menjadi lebih bersemangat lagi serta gambar-gambar menarik lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Depdiknas (2007). *Permainan Membaca dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Khery, Y., & Khaeruman. (2016). Pengaruh Context-Rich Problems Berbentuk Multimedia Interaktif terhadap Keterampilan Proses Sains, Sikap Ilmiah, dan Pemahaman Konsep. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan*

*Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 4(2), 83-93.  
doi: <https://doi.org/10.33394/j-ps.v4i2.1151> gh

- Marwatoen, F. (2015). Pengaruh Media Presentasi dan Komik dalam Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Anak. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 3(2), 71-79. doi: <https://doi.org/10.33394/j-ps.v3i2.976>
- Oktarini, D., Jamaluddin, & Bachtiar, I. (2014). Efektivitas media animasi terhadap hasil belajar biologi anak SMPN 2 Kediri. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2(1), 1-7.
- Sarianingsih, N., K., Y. Nurhidayati, S., & Samsuri, T. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran prediction guide berbantuan mind mapping terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif anak kelas VII SD SMP Negeri Satap 2 Lingsar. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 6(1), 27-37. doi: <https://doi.org/10.33394/j-ps.v3i2.976>
- Sunarti. (2017). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Hand Out dan Peta Konsep untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Anak. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 5(1), 8-14. doi: <https://doi.org/10.33394/j-ps.v5i1.1154>
- Susilo, T., A. (2011). *Belajar Calistung Itu Asyik*. Yogyakarta: Javalitera
- Tolga, G.O.K. (2011). The effects of the computer simulations on students' learning in physics education. *International Journal on New Trends in Education and their Implications*, 2(1).