

ABSTRAK

Muzadi, Hasyim. 2025. Penerapan permainan membaca estafet (*PEMTA*) Sebagai upaya Meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik Kelas 1 SDN Bulujaran Lor 03. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing 1: Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd.,M.Pd., Pembimbing 2: Ribut Sriwiyanti, S.Pd.,M.Pd.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *permainan membaca estafet (PEMTA)*, media kartu huruf

rendahnya minat baca siswa kelas 1 di SDN Bulujaran Lor 03 menjadi masalah yang serius dan perlu perhatian. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafalkan kata-kata dan memahami bacaan, yang sangat mempengaruhi kemampuan mereka dalam berpartisipasi di kelas. Penggunaan metode pengajaran konvensional sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat. Hal ini menciptakan suasana belajar yang kurang kondusif, di mana banyak siswa merasa cemas dan tidak percaya diri saat diminta untuk membaca di depan kelas. Dengan situasi ini, penting untuk mencari solusi yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa agar mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan metode PEMTA (Permainan Membaca Estafet) sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Melalui penerapan metode ini, diharapkan proses belajar membaca menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, metode ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafalkan kata serta memahami bacaan dengan lebih baik. Dengan demikian, diharapkan siswa tidak hanya bisa membaca dengan lancar, tetapi juga memahami isi bacaan yang mereka pelajari.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dianggap paling sesuai untuk mengatasi isu-isu yang muncul selama proses belajar mengajar di kelas. PTK dilakukan di SDN Bulujaran Lor 03, Kabupaten Probolinggo, dan berfokus pada penerapan metode permainan membaca estafet yang dibantu dengan media kartu huruf. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 3 jam pelajaran, yaitu 3 x 35 menit. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mengevaluasi perubahan yang terjadi pada siswa setelah penerapan metode baru dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa setelah penerapan metode permainan membaca estafet. Pada siklus I, dari 29 siswa, sebanyak 26 siswa (89,65%) mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 74,58. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan minat dan kemampuan yang lebih baik dalam membaca. Pada siklus II, hasilnya lebih menggembirakan, di mana semua siswa (100%) berhasil tuntas dengan rata-rata nilai kelas mencapai 82,75. Sebelumnya, pada saat pra-siklus, hanya 24 siswa (82,75%) yang tuntas dengan rata-rata kelas 73,20. Peningkatan ini sangat signifikan dan menunjukkan bahwa metode permainan membaca estafet tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga kemampuan mereka dalam membaca. Dengan pencapaian ini, dapat disimpulkan bahwa metode yang diterapkan berhasil dan siswa menjadi lebih percaya diri, aktif, dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam proses belajar membaca.

ABSTRACT

Muzadi, Hasyim. 2025. *Implementation of the relay reading game (PEMTA) as an effort to improve reading skills in grade 1 students of SDN Bulujaran Lor 03*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Panca Marga University, Probolinggo. Supervisor 1: Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd., Supervisor 2: Ribut Sriwiyanti, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Outcomes, reading relay game (PEMTA), letter card media.

The low interest in reading among grade 1 students at SDN Bulujaran Lor 03 is a serious problem and needs attention. Many students have difficulty memorizing words and understanding reading, which greatly affects their ability to participate in class. The use of conventional teaching methods often makes students feel bored and unmotivated. This creates a less conducive learning atmosphere, where many students feel anxious and unconfident when asked to read in front of the class. With this situation, it is important to find solutions that can increase students' interest and ability to read so that they are more active and involved in the learning process.

The purpose of this study is to apply the PEMTA (Reading Relay Game) method as an effort to improve students' interest and reading ability. Through the application of this method, it is expected that the process of learning to read will be more enjoyable and interesting for students. By creating an interactive and enjoyable learning atmosphere, students will be more motivated to participate actively. In addition, this method also aims to improve students' ability to memorize words and understand reading better. Thus, it is expected that students will not only be able to read fluently, but also understand the contents of the reading they are studying.

This study uses the Classroom Action Research (CAR) method, which is considered the most appropriate to address issues that arise during the teaching and learning process in the classroom. CAR was conducted at SDN Bulujaran Lor 03, Probolinggo Regency, and focused on the implementation of the reading relay game method assisted by letter card media. This study was conducted in two cycles, where each cycle consisted of two meetings. Each meeting has a time allocation of 3 lesson hours, namely 3 x 35 minutes. This method allows researchers to observe and evaluate changes that occur in students after the implementation of new methods in the learning process.

The results of the study showed a significant increase in students' reading ability after the implementation of the relay reading game method. In cycle I, out of 29 students, 26 students (89.65%) achieved completion with an average score of 74.58. This shows that most students began to show better interest and ability in reading. In cycle II, the results were more encouraging, where all students (100%) successfully completed the reading with an average class score of 82.75. Previously, during the pre-cycle, only 24 students (82.75%) completed the reading with an average class score of 73.20. This increase was very significant and showed that the relay reading game method not only increased students' interest, but also their ability to read. With this achievement, it can be concluded that the method applied was successful and students became more confident, active, and cooperative with peers in the process of learning to read.