

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELALUI TEKNIK PERMAINAN BAHASA MELENGKAPI CERITA

Nenden S¹, Ryan Dwi P², Anggi Citra A³
SDN Kananga¹, IKIP Siliwangi², Universitas Sebelas April Sumedang³

Article Info

Article history:

Received Mei 06, 2023

Revised Mei 22, 2023

Accepted Jul 10, 2023

Keywords:

Learning activities, Reading Ability, Language Game Technique

ABSTRAK

This study aims (1) to find out the activities of Grade 2 students at SDN Kananga when participating in learning to read using language games techniques. (2) Knowing the learning outcomes of class 2 students at SDN Kananga after participating in learning to read using language game techniques. This type of research is classroom action research carried out in two cycles. As for each cycle carried out four stages namely planning, implementation of action, observation, and reflection. Based on the results of data analysis it is known that: (1) Student learning activities regarding activeness in the initial data achieved a score of 66.1%; cycle 1 achieved a score of 68.5; and cycle 2 achieved a score of 78.2%. This means that there is an increase from the initial data to cycle 1 of 2.4%; cycle 1 to cycle 2 of 9.7%. Student attention to the initial data achieved a score of 51.6%; cycle 1 achieved a score of 58.1; and cycle 2 achieved a score of 75.8%. This means that there is an increase from the initial data to cycle 1 of 6.5%; cycle 1 to cycle 2 of 17.7%. Meanwhile, the initial data responsibility achieved a score of 55.6%; cycle 1 achieved a score of 64.5; and cycle 2 achieved a score of 72.6%. This means that there is an increase from the initial data to cycle 1 of 8.9%; cycle 1 to cycle 2 of 8.1%. (2) Almost half of the students' reading ability (32.3%) met the KKM initial conditions, most of the first cycle (54.8%) fulfilled the KKM, and the second cycle most (74.2%) fulfilled the KKM. meaning that there was an increase from the initial conditions to cycle 1 of 22.5% and from cycle 1 to cycle 2 of 19.4%. Based on the results of the research, it can be proven that the use of story-complementary language games techniques can improve learning activities and reading skills of class II students of SD Negeri Kananga, Jatinangor District, Sumedang Regency. Thus the hypothesis that the researcher proposed can be accepted.



Copyright © 2023 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Nenden Susilawati
SDN Kananga
Kecamatan Jatinangor
Kabupaten Sumedang

1. PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek dari empat keterampilan berbahasa. Empat aspek keterampilan berbahasa yang dimaksud meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan membaca memegang peranan yang sangat penting dalam aktivitas komunikasi tertulis. Kegiatan membaca dilakukan untuk berbagai keperluan, mulai dari sekedar untuk kepentingan hiburan, atau untuk kepentingan perolehan informasi secara umum. Uraian tersebut sejalan dengan pendapat Tarigan (2008:7) yang mengemukakan bahwa “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata –kata (bahan tulisan)”

Salah satu permasalahan yang terjadi dalam masyarakat khususnya yang dialami oleh para siswa Sekolah Dasar masih dianggap rendah dalam penguasaan keterampilan membaca. Telah banyak upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca baik dalam buku bacaan, di dalam pelajaran, maupun bacaan – bacaan yang tersedia dipergustakaan.

Kemampuan membaca merupakan suatu hal utama dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Dikatakan demikian karena siswa yang berhasil dalam pembelajarannya adalah siswa yang gemar membaca. Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar permulaan dipengaruhi oleh keaktifan dan kreativitas guru yang mengajar dikelas. Dengan kata lain, guru memegang peranan penting dan strategis dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Dari pengalaman peneliti di SDN Kananga, peneliti menemukan masih rendahnya kemampuan membaca siswa kelas II dalam membaca permulaan. Dalam proses belajar mengajar metode dan teknik pembelajaran tidak kalah pentingnya dalam membentuk hasil dari tujuan proses pembelajaran.

Salah satu alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta meningkatkan motivasi yang sifatnya agar siswa merasa senang dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah dengan mengurutkan kartu yang berisi kata utama sebuah cerita sehingga sesuai dengan urutannya dan membentuk bacaan yang baik. Dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, siswa diajak bermain sambil belajar. Artinya guru membuat suasana sedemikian rupa sehingga siswa secara tidak disadari melakukan kegiatan belajar dalam permainannya. Melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita siswa juga diajak berkompetensi baik secara individu maupun kelompok.

Dengan adanya latar belakang di atas, peneliti hendak menyusun penelitian tindakan kelas sebagai pemecahan masalah dengan judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas II SD Negeri Kananga Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian dalam PTK ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart dengan sistem model spiral refleksi dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu rancangan pemecahan masalah (Kasbolah, 2009: 113).

Desain penelitian dimulai dengan : (1) perencanaan (*planning*); (2) aksi /tindakan (*acting*); (3) obsevasi (*observing*) : dan (4) refleksi (*reflecting*). Sesudah satu siklus selesai

diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan perencanaan ulang (*replanning*) terhadap implementasi siklus sebelumnya. Demikian untuk seterusnya, satu siklus berikutnya sehingga penelitian dapat dilakukan dengan beberapa kali siklus.

Adapun langkah –langkah penelitian meliputi tahapan- tahapan berikut.

Tahap 1: perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun tindakan yang akan diambil di dalamnya dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Kemudian peneliti mencari titik atau focus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus serta membuat instrumen pengamatan untuk membantu penelitian.

1. Tahap 2: pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, rancangan strategi dan skematis pembelajaran telah dibuat, scenario tindakan harus dilaksanakan secara benar dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Namun dalam kondisi tertentu dapat dilakukan modifikasi selama tidak mengubah prinsip.

2. Tahap 3: pengamatan atau observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan saat tindakan dilakukan. selain pengamatan, guru sebagai pelaksana tindakan dapat juga melakukan pengamatan terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung.

3. Tahap 4: refleksi

Refleksi atau pantulan adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi ketika sudah selesai melakukan tindakan. Guru pelaksana berhadapan dengan peneliti dan objek penelitian (siswa) untuk bersama mendiskusikan rancangan tindakan pada siklus berikutnya, yaitu siklus 2 dan seterusnya.

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian adalah pengolahan dan analisis data kualitatif. Kegiatan dimulai saat melakukan refleksi dari setiap tindakan yang dilaksanakan pada setiap siklus.

Pengolahan data dilakukan melalui tiga tahapan, yakni reduksi data, paparan data, dan penyimpulan data

- 1) Reduksi data yaitu penyederhanaan data yang diperoleh dari berbagai sumber data menjadi informasi bermakna
- 2) Paparan data yaitu data secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif
- 3) Penyimpulan data yaitu pengambilan intisari dari penyajian data yang telah dilakukan
- 4) Target ketuntasan hasil belajar siswa apabila telah mencapai 70%

Adapun teknik analisis data yang dilakukan penulis dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut.

1. Proses Mengajar Guru

Untuk menentukan persentase (%) hasil proses mengajar guru penulis menggunakan rumus.

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100 \%$$

Adapun skor ideal adalah $15 \times 3 = 45$

Tafsiran yang digunakan penulis adalah:

- 100% = Seluruhnya
 76 – 99% = Hampir seluruhnya
 51 – 75% = Sebagian besar
 50% = Setengahnya
 26 – 49% = Hampir setengahnya
 1 – 25% = Sebagian kecil (Suhendar, 2006: 39).

2. Aktivitas belajar

Untuk menentukan persentase (%) hasil perencanaan/pelaksanaan pembelajaran penulis menggunakan rumus.

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100 \%$$

Adapun skor ideal adalah $31 \times 3 = 93$

Tafsiran yang digunakan penulis adalah:

- 100% = Seluruhnya
 76 – 99% = Hampir seluruhnya
 51 – 75% = Sebagian besar
 50% = Setengahnya
 26 – 49% = Hampir setengahnya
 1 – 25% = Sebagian kecil (Suhendar, 2006: 39).

3. Untuk menentukan persentase (%) hasil belajar siswa yang tuntas penulis menggunakan rumus.

$$\frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%$$

Dengan catatan nilai tes harus \geq nilai KKM.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi kondisi awal

Identifikasi masalah penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, dan diskusi baik dengan rekan guru maupun dengan siswa.

Setelah mengadakan observasi dan wawancara maka diperoleh data awal, bahwa dalam pembelajaran membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita ditemukan beberapa masalah sehingga berakibat pada hasil belajar yang rendah.

2. Deskripsi siklus 1

Pembelajaran pada siklus 1 direncanakan dalam satu kali pertemuan. Alokasi waktu untuk proses pembelajaran yang digunakan 5x 35 menit.

Adapun kegiatan penelitian dalam perencanaan tindakan pada siklus 1 adalah sebagai berikut.

- Menentukan kriteria keberhasilan tindakan, yaitu dengan merumuskan indikator observasiterhadap aktivitas belajar siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita.
- Menentukan kriteria keberhasilan tindakan, yaitu dengan merumuskan indikator aktivitas mengajar guru/kinerja guru pada materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita.

- c. Menentukan kriteria keberhasilan tindakan, yaitu dengan merumuskan indikator hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita.

3. Deskripsi siklus 2

Siklus 2 ini dilaksanakan berdasarkan berdasarkan refleksi siklus 1 karena ada beberapa hal yang masih belum sesuai target. Hal ini sesuai dengan alur penelitian tindakan bahwa setelah data terkumpul, kemudian dianalisis dan dimaknai, akhirnya disimpulkan tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilakukan, mana yang telah sesuai dengan target dan mana yang belum memenuhi target.

3.2 PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa, aktivitas guru / kinerja guru dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut.

Aktivitas belajar siswa

Tabel 1. Aktivitas Belajar Siswa

No.	Penilaian	Data Awal		Siklus I		Siklus II	
		%	Skor	%	Skor	%	Skor
1	Keaktifan						
	Sangat Baik	0		9,7		16,1	
	Baik	35,5	66,1	54,8	68,5	80,6	78,2
	Cukup	54,8		35,5		3,2	
2	Kurang	9,7		0		0	
	Perhatian						
	Sangat Baik	0		0		16,2	
	Baik	32,3	51,6	35,5	58,1	70,9	75,8
3	Cukup	41,9		61,3		12,9	
	Kurang	25,8		3,2		0	
	Tanggung Jawab						
	Sangat Baik	0		0		3,3	
	Baik	32,3		58,1		83,8	
	Cukup	58,1	55,6	41,9	64,5	12,9	72,6
	Kurang	9,6		0		0	

1. pada data awal aktivitas belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengksapi cerita keaktifan siswa mencapai skor 66,1%, perhatian mencapai 51,6% dan tanggung jawab 55,6%.
2. Pada siklus 1 aktivitas belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi ceritakeaktifan siswa 68,5%; perhatian mencapai skor 58,1% dan tanggung jawab mencapai skor 64,5%.
3. Pada siklus 2 secara umum aktivitas siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita keaktifan siswa mencapai skor 78,2%;perhatian siswa mencapai skor 75,8% dan tamggung jawab mencapai skor 72,6%.

Aktivitas mengajar guru

Tabel 2. Aktivitas Mengajar Guru

No.	Penilaian	Data Awal		Siklus 1		Siklus 2	
		%	Skor	%	Skor	%	Skor
1	Sangat Baik	0		0		73,3	
2	Baik	60	53,3	80	60	26,7	91
3	Cukup Baik	40		20		0	

1. Pada data awal aktivitas mengajar guru pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita sudah berjalan cukup dengan skor 53,3%
2. Pada siklus 1 aktivitas mengajar guru pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita masih dalam kategori cukup dengan skor 60%
3. Pada siklus 2 aktivitas mengajar guru pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita sudah berjalan sangat baik dengan skor 90%

Hasil belajar siswa

Tabel 3. Hasil Tes Membaca Siswa

No.	Penilaian	Data Awal		Siklus I		Siklus II	
		%	Skor	%	Skor	%	Skor
1	Lafal						
	Sangat Baik	0		9,67		9,67	
	Baik	45,2	60,4	41,93	64,5	70,97	72,5
	Cukup	51,6		45,16		19,35	
2	Kurang	3,23		3,23		0	
	Intonasi						
	Sangat Baik	0		3,23		3,23	
	Baik	58,1		58,06		70,97	
3	Cukup	41,1	64,5	38,70	66,1	22,58	67,7
	Kurang	0		0		0	
	Kelancaran						
	Sangat Baik	6,4		12,90		25,81	
4	Baik	54,8	65,3	51,61	67,7	51,61	75,8
	Cukup	32,4		29,03		22,58	
	Kurang	6,4		6,45		0	
	Kejelasan						
5	Sangat Baik	9,7		25,81		35,48	
	Baik	58,61	69,3	51,61	75,8	64,16	83,8
	Cukup	32,2		22,58		0	
	Kurang	0		0		0	

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

No.	Penilaian	Data Awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Tuntas	32,3%	54,8%	74,2%
2	BelumTuntas	67,7%	45,2%	25,8%

1. Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan dari 31 siswa, hanya 10 orang siswa (32,3%) yang memenuhi nilai KKM.
2. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 yang dilakukan dari 31 siswa, hanya 17 orang siswa (54,8%) yang memenuhi nilai KKM.
3. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 2 yang dilakukan dari 31 siswa, sebagian besar siswa yaitu 23 orang siswa (74,2%) telah memenuhi nilai KKM.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di kelas II SD Negeri Kananga Kecamatan Jatinangor KabupatenTahun Pelajaran 2018/2019 mengenai teknik permainan bahasa melengkapi cerita dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan membaca.

Peningkatan aktivitas dan kemampuan membaca tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan teknik pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa kelas II SD Negeri Kananga Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terbukti dengan peningkatan data awal keaktifan mencapai skor 66,1%;siklus 1 mencapai skor 68,5%; siklus 2 mencapai skor 78,2%. Ini berarti ada peningkatan dari data awal ke siklus 1 sebesar 2,4% ; siklus 1 ke siklus 2 sebesar 9,7%. Perhatian siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas II SD Negeri Kananga Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2018/2019 data awal mencapai 51,6%; siklus 1 mencapai 58,1%; dan siklus 2 mencapai skor 75,8%. Ini berarti ada peningkatan dari data awal ke siklus 1 sebesar 6,5%; siklus 1 ke siklus 2 sebesar 17,7%. Sedangkan tanggung jawab siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas II SD Negeri Kananga Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2018/2019 data awal mencapai skor 55,6%;siklus 1mencapai 64,5%;dan siklus 2 mencapai 72,6%. Ini berarti ada peningkatan dari data awal ke siklus 1 sebesar 8,9%; siklus 1ke siklus 2sebesar 8,1%. Peningkatan signifikan terjadi pada aspek keaktifan siswa dan perhatian siswa.
2. Penggunaan teknik pembelajaran membaca menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita siswa kelas II SD Negeri Kananga Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan dari 31 orang siswa hanya 10 orang siswa (32,3%) yang memenuhi KKM. Siklus 1dari 31 orang siswa hanya 15 orang siswa (48,39%) yang memenuhi KKM. Sedangkan pada siklus 2 dari 31 orang siswa hamper seluruhnya (71,19%) telah memenuhi KKM, dengan Kriteria Ketuntasan

Minimal >70. Ini berarti ada peningkatan dari kondisi awal ke siklus 1 sebesar 8,9%, siklus 1 ke siklus 2 sebesar 8,1%.

Berdasarkan hasil di atas dapat dibuktikan bahwa penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita dapat meningkatkan proses dan hasil belajar bahasa Indonesia materi membaca siswa kelas II SD Negeri Kananga Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.

REFERENSI

- Arikunto, Dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta; Depdikbud.
- Depdiknas. (2013). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Diniati & Khotimah. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Media.
- Gintings, A. (2012) *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Hidayat, K., Yasir, B., Undang, M. (2012). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Binacipta.
- Karwapi. (2016). *Pengajaran bahasa Indonesia di SD Petunjuk Mengajarkan Membaca Menulis Permulaan Tanpa Buku*. Bandung: Angkasa.
- M. K. Akhadiyah. (2012). *Bahasa Indonersia I*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyati, Y. (2012). *Membaca dan Pembelajarannya*. Bandung: UPI
- Purwanto, N. & Alim, D. (2012). *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Rosda Jayaputra.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2012). *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru.
- Surakhmad, W. (2012). *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito.