



Meningkatkan Aktivitas Belajar Membaca Menggunakan Teknik Bermain pada Siswa Kelas III SDN 2 Hajimena, Lampung Selatan

Dekapi Erlis

SDN 2 Hajimena, Lampung Selatan
dekapiertlis@gmail.com

***Abstract:** The purpose of the study is in line with the formulation of the problem, so this study aims to improve learning activities in Indonesian language reading material through the application of Playing Techniques to Class III students of SD Negeri 2 Hajimena South Lampung. The method used is CAR with planning, implementation, observation and reflection steps carried out in 3 cycles. The research subjects were Class III students of SD Negeri 2 Hajimena South Lampung TP 2019/2020, totaling 34 students. The results showed that the application of the Playing technique could increase the activity of learning Indonesian with reading material for Class III students of SD Negeri 2 Hajimena South Lampung in the 2019/2020 school year.*

***Keywords:** learning activity playing technique*

PENDAHULUAN

Kita menyadari bahwa budaya membaca bangsa kita masih rendah dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia. Padahal membaca merupakan kegiatan penting untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Membaca juga merupakan salah satu ciri masyarakat yang gemar belajar. Bila kemauan dan kemampuan membaca rendah dapat dipastikan pengetahuan seseorang akan rendah. Karena proses belajar yang efektif dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Membaca semakin penting dalam kehidupan masyarakat yang semakin kompleks. Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Tanda-tanda jalan mengarahkan orang yang bepergian sampai pada tujuannya, menginformasikan pengemudi mengenai bahaya di jalan, dan mengingatkan aturan-aturan lalu lintas. Pengusahan catering tidak perlu harus pergi ke pasar untuk mengetahui harga bahan-bahan yang akan dibutuhkan. Dia cukup membaca surat kabar untuk mendapatkan informasi tersebut. Kemudian, dia bisa merencanakan apa

saja yang harus dibelinya disesuaikan dengan informasi tentang bahan-bahan yang dibutuhkanannya.

Di samping itu, kemampuan membaca merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia. Beribu judul buku dan berjuta koran diterbitkan setiap hari. Ledakan informasi ini menimbulkan tekanan pada guru untuk menyiapkan bahan bacaan yang memuat informasi yang relevan untuk siswa-siswanya. Walaupun tidak semua informasi perlu dibaca, tetapi jenis-jenis bacaan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan kita tentu perlu kita baca. Walaupun informasi dapat diperoleh melalui media lain seperti radio atau televisi. namun peran membaca tidak dapat digantikan sepenuhnya.

Guru sekolah dasar sebagai pengemban tugas membaca pada masa anak-anak memiliki peran sentral terhadap pembinaan kemampuan membaca anak. Kita ketahui bersama bahwa usia anak sekolah dasar merupakan usia anak-anak untuk bermain. Usia anak sekolah dasar seharusnya sudah mampu dan mau membaca dengan baik, tanpa mengurangi masa-masa mereka untuk bermain. Kenyataan yang ada masih dijumpai anak-anak yang seharusnya sudah mampu membaca dan menulis tapi mereka belum bisa.

Lebih dari 25% pada setiap tahun ajaran baru di SD Negeri 2 Hajimena . khususnya siswa baru belum dapat membaca dengan baik dan memahami isi bacaan. Hal ini merupakan tantangan besar guru bahasa Indonesia untuk mengubah kondisi anak yang belum mampu membaca menjadi siswa yang mampu membaca. Sementara itu. dalam Standar Mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III sekolah dasar standar kompetensi untuk aspek membaca yaitu berbunyi (3) Memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif dan membaca dongeng. (3.1) Menjelaskan isi teks beberapa kata melalui membaca intensif; dan (3.2) Menceritakan isi dongeng yang dibaca. Melihat standar dan kompetensi dasar tersebut, kemampuan membaca bagi siswa SD Kelas III merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Siswa SD yang masih dalam masa kanak-kanak perlu mendapat bimbingan yang intensif agar tujuan dari SK dan KD tersebut tercapai.

Berdasarkan uraian sebelumnya, kondisi siswa sekolah dasar Kelas III masih Senang dengan kegiatan-kegiatan bermain. Bermain sambil belajar. Hal ini tidak mudah dilakukan oleh guru. Guru harus memahami psikologi anak agar dapat memberikan perlakuan yang tepat. Guru dituntut mampu membelajarkan anak dan di sisi lain anak tidak mau kehilangan waktu bermainnya. Berdasarkan hal inilah. peneliti mencoba mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Suyatno (2005: vii) mengatakan " (1) Setiap peserta didik adalah unik. Peserta didik memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Keunikan harus dicarikan peluang agar dapat lebih berkembang.; (2) anak bukan orang dewasa dalam bentuk kecil.

Jalan pikiran anak tidak: selalu sama dengan jalan pikiran orang dewasa-, (3) dunia anak adalah dunia bermain tetapi mata pelajaran tidak disajikan lewat permainan: (4) usia anak- merupakan usia yang paling kreatif dalam hidup manusia.

Tetapi, dunia pendidikan kurang memberikan kesempatan pada anak untuk bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berusaha mengaplikasikan pembelajaran dengan menyertakan permainan di kelas. Permainan sebagai media pendidikan memerlukan keterampilan tersendiri yang harus dikuasai guru. Caranya guru harus merancang sendiri permainan yang sudah pernah ada dan sudah terbukti efektif digunakan selama ini. Tentu saja, guru dapat mengubah dan menyesuaikan secara kreatif. Atas dasar hal tersebut, penulis berusaha mengintegrasikan permainan dalam belajar membaca di Kelas III SD Negeri 2 Hajimena tahun pelajaran 2019/2020 sebagai upaya mengatasi kesulitan membaca siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan Hasil belajar membaca melalui teknik bermain pada siswa Kelas III SD Negeri 2 Hajimena semester ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020

TINJAUAN PUSTAKA

Hakikat Membaca

Membaca adalah (1) melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melibatkan atau hanya dalam hati); (2) mengela atau melafalkan apa yang tertulis; (3) mengucapkan; (4) meramalkan; mengetahui; (5) menduga, memperhitungkan, memahami. Menurut Rahim (2007: 2), membaca pada hakikatnya adalah suatu yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sementara itu, menurut Klien, dkk. (dalam Rahim, 2007: 3) mengemukakan definisi membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses. (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif.

Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna (Wicaksono et al, 2021). Membaca juga merupakan suatu strategis (Fahrurrozi & Wicaksono, 2016). Pembaca efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruksi makna ketika membaca. Sedangkan kemampuan membaca adalah tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia. Walaupun informasi dapat ditemukan dari media lain seperti televisi, internet, dan radio, namun peran membaca tidak, dapat digantikan sepenuhnya. Membaca tetap memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena tidak, semua informasi bisa didapatkan dari media televisi dan radio. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa manfaat membaca bagi kehidupan manusia ialah untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan teknologi, yang pada akhirnya akan menambah wawasan dan kecerdasan seseorang.

Membaca hendaknya mempunyai tujuan karena seseorang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau

dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri (Wicaksono & Akhyar, 2020).

Dalam membaca dalam hati hendaknya guru juga memprogramkan kegiatan membaca nyaring. Crawly & Mountain (dalam Rahim, 2007) menyebutkan bahwa membaca nyaring hendaknya mempunyai tujuan tertentu yang tidak menggunakan format round robin. Yang dimaksud format *round robin* ialah setiap siswa secara random mendapat giliran membaca nyaring satu paragraf. Membaca nyaring *round robin* menyebabkan siswa kurang menyimak apa yang dibaca temannya, pada hal menyimak merupakan keterampilan yang harus diajarkan pada siswa. Siswa sebenarnya mengikuti kata-kata yang dibaca temannya untuk memastikan tempat bacaan yang tepat untuk giliran mereka. Siswa juga mengantisipasi paragraf mana yang menjadi giliran mereka sementara, temannya membaca nyaring. Membaca nyaring sangat penting untuk membangun pengetahuan dan keterampilan berbahasa siswa memerlukan membaca nyaring. Banyak temuan hasil penelitian yang mengemukakan pentingnya membaca nyaring dalam suatu program membaca. Rothlein dan Meinbach (dalam Rahim, 2007:124) mengemukakan bahwa membaca nyaring untuk anak-anak merupakan kegiatan berharga yang bisa meningkatkan keterampilan menyimak, menulis, dan membantu perkembangan, anak untuk mencintai buku dan membaca seNatar hidup mereka. Anak-anak cenderung meniru dan mengikuti jejak orang dewasa.

Aktivitas Belajar

Menurut Winkel (dalam Riyanto, 2008: 54), aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan dalam diri pebelajar yaitu perubahan sebagai hasil belajar yang dicapai. Rahman (2006:34), menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan belajar siswa baik jasmani maupun rohani yang mendukung keberhasilan. Berdasar pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat menentukan, kondisi belajar akan baik dan aktif atau tidak. Dengan metode kerja kelompok aktivitas siswa akan dikembangkan dan siswa akan dapat belajar menyelesaikan masalah yang dihadapi secara bekerja sama.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan nyata yang dapat langsung diukur dengan testertentu dan dapat dihitung hasilnya, menurut Zainal dalam Sagala (2005:101), "Hasil belajar merupakan hasil usaha siswa, yang dapat dicapai saat dilakukan evaluasi, untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap berbagai hal yang pernah dilatihkan/diajarkan, sudah dapat diperoleh gambaran nyata tentang pencapaian program pembelajaran secara menyeluruh". Di samping itu, menurut Wittrock dalam Latuheru (1988:57), "Hasil belajar adalah suatu terminologi yang menggambarkan suatu proses perubahan melalui pengalaman. Proses tersebut

mempersyaratkan perubahan yang relative permanen berupa sikap, pengetahuan, informasi, kemampuan dan keterampilan melalui pengalaman”.

Skinner dengan teori *operant conditioning* sebagaimana dikutip Gredler dalam Slameto (2003:49) menyatakan bahwa, hasil belajar merupakan respon tingkahlaku yang baru. Walau pun demikian namun pada dasarnya respon yang baru itu sama pengertiannya dengan tingkah laku/ pengetahuan, sikap, keterampilan. Sedangkan Gagne dalam Slameto (2003:61) berpendapat bahwa, belajar ialah seperangkat kognitif yang menguabah sifat stimulasi dari lingkungan yang menjadai beberapa tahapan pengelolaan informasi yang diperlukan untuk memperoleh kapabilitas baru, kapabilitas inilah yang disebut hasil belajar. Berarti belajar itu menghasilkan berbagai macam tingkahlaku yang berlainan seperti: pengetahuan, sikap keterampilan informasi dan nilai. Berbagai macam tingkahlaku yang berlainan inilah yang disebut kapabilitas sebagai hasil belajar.

Bloom et al sebagaimana dikutip oleh Hamalik (2004: 90), mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 3 domain atau ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Ranah kognitif menaruh perhatian pada pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual, ranah psikomotor berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik, dan ranah afektif berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi. Dapat diasumsikan bahwa untuk menghasilkan ketiga kategori kapabilitas dan hasil belajar tersebut, banyak dipengaruhi oleh faktor internal seperti, pengetahuan awal dari masing-masing ketegori hasil belajar yang dimiliki oleh siswa, serta berkaitan dengan keterampilan yang sedang dipelajari. Kemudian, Winkel (2004:109-110) berpendapat bahwa, hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal (*capability*) siswa yang telah menjadi milik pribadi dan kemungkinan siswa melakukan sesuatu atau memperoleh prestasi tertentu (*performant*).

Memperhatikan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perolehan yang dapat dicapai oleh seseorang setelah melewati kegiatan belajar. Dalam hal ini tercermin adanya perubahan baik perilaku maupun penguasaan materi pelajaran, sehingga dapat membentuk keterampilan, sikap, pengetahuan dan nilai yang dapat dipengaruhi faktor lingkungan sosial, budaya, fisik, spiritual, jasmaniah, rohaniah, psikologi dan kematangan fisik maupun non fisik. Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif/ pengetahuan, afektif/ sikap dan psikomotor/ keterampilan, mencapai 60% dari pembelajaran yang diturunkan dari indikator, kompetensi dasar dan standar kompetensi yang diperoleh siswa.

Kriteria hasil belajar pada penelitian ini adalah: ketercapaian kompetensi dasar yang dipelajari siswa. Menurut Atwi Suparman (2005:68), ketercapaian kompetensi tersebut mencakup: 1) Tujuan Kognitif, terbagi 6 kelompok: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis, dan evaluasi. Kata operasionalnya antara lain menyebutkan, menunjukkasn, memilih, mendefinisikan dan sebagainya; 2) Tujuan Afektif, ada 5 kelompok: penerimaan atau perhatian,

jawaban atau sambutan, penghargaan, pengorganisasian dan karakterisasi nilai. Sikap yang lebih khusus seperti bertanya, memilih, menjawab, mengikuti, menjelaskan, menolak, menceritakan dan sebagainya; dan 3) Tujuan psikomotor ada 7 kelompok: penginderaan, kesiapan tindakan, respon/ sambutan terbimbing, mekanisme tindakan yang otomatis dan kebiasaan bertindak, keterampilan yang hati-hati, adaptasi dan keaslian tindakan.

Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sunarto (2009), faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa (*Intern*), dan faktor yang ada diluar diri siswa (*ekstern*). Faktor intern berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor ekstern faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya di luar diri siswa. Adapun yang dapat digolongkan kedalam faktor intern yaitu, kecerdasan/intelegensi, bakat, minat dan motivasi. Sedangkan faktor-faktor yang termasuk faktor ekstern, yaitu: pengalaman belajar, keadaan keluarga, lingkungan fisik, lingkungan spiritual, dan sebagainya.

Permainan dalam Pembelajaran

Sistem pendidikan selama ini ada ibarat sebuah bank. Peserta didik diberikan pengetahuan agar kelak mendatangkan hasil yang berlipat- lipat. Peserta didik lantas diperlakukan sebagai bejana kosong yang akan diisi. sebagai subjek aktif. Peserta didik adalah subjek pasif yang penurut dan diperlakukan tidak berbeda. Pendidikan akhirnya bersifat negatif dengan guru memberikan informasi yang harus ditelan oleh peserta didik yang wajib diingat dan dihafalkan. Oleh karena itu, guru menjadi pusat segalanya, hal yang lumrah jika murid mengidentifikasi diri seperti gurunya sebagai *prototype* manusia ideal yang, harus ditiru dan digugu serta diteladani dalam segala hal (Fahrurrozi & Wicaksono, 2022). Implikasinya kelak murid-murid itu sebagai duplikasi guru mereka dulu. Pada saat itu akan lahir generasi baru yang penindas.

Agar guru tidak menjadi penindas, diperlukan berbagai kiat mengajar yang mampu berorientasi pada siswa sebagai subjek, aktif, kreatif, gembira dan berangkat dari kondisi siswa. Jalan yang ditempuh adalah melalui pembelajaran yang dituangkan dalam permainan. Permainan itu tentunya dirancang sesuai dengan siswa, mengandung pendidikan, bertujuan dan mampu meningkatkan prestasi siswa

Permainan (*game*) biasanya digunakan untuk memperagakan atau menirukan suatu keadaan yang sebenarnya. Keadaan tersebut tidak dapat dibawa ke dalam ruang kelas. Jenis media ini terutama cocok untuk menjelaskan suatu pengertian niskala (abstrak) atau konsep yang seringsulit dijelaskan dengan kata-kata Melalui permainan yang dirancang khusus para siswa dapat mengalami sendiri secara langsung suatu kejadian. Dengan permainan. siswa dapat merumuskan pemahaman suatu konsep: kaidah-kaidah asas (prinsip), unsur-unsur pokok, proses,

hasil dan dampak. dan seterusnya. Permainan akan menjadi semakin menarik bila di dalamnya ada unsur-unsur perlombaan dan unsur yang bersifat menghibur.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Nurseto, 2011). Lebih lanjut, manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Permainan sebagai media pendidikan memerlukan keterampilan tersendiri yang harus dikuasai guru. Keterampilan tersebut memerlukan semacam kajian terlebih dahulu: membaca bahan-bahan teoritis yang ada, kasus-kasus nyata, mencari contoh-contoh yang relevan, menyusun aturan permainan, menyiapkan alas permainan, dan seterusnya. Banyak waktu dan tenaga yang perlu dipersiapkan. Jika permainan memiliki kelemahan, kita dapat menyebut kelemahan itu adalah menyita waktu banyak mempersiapkan. Namun, permainan akan menjadi efektif kalau kemampuan dan keterampilan teknis metodologis dimiliki guru. Caranya, guru menggunakan rancangan permainan yang sudah ada dan sudah terbukti efektif digunakan selama ini. Tentu saja guru dapat mengubah dan menyesuaikan secara kreatif. Pada akhirnya, jika permainan menghasilkan peningkatan dalam pembelajaran dan prestasi belajar, gunakan. Jika tidak, tinggalkan permainan tersebut.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui integrasi permainan akan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam membaca, pada siswa kelas III SD Negeri 2 Hajimena semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 .

METODE

Penelitian tindakan Kelas III ini dilaksanakan pada Kelas III semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 selama kurun waktu dua bulan, yaitu bulan Juli sampai dengan Agustus 2019. Penelitian tindakan Kelas III dilaksanakan di SD Negeri 2 Hajimena Kecamatan Natar, kondisi masyarakatnya sangat heterogen, begitu pula dengan profesi masyarakatnya. Berdasarkan kondisi tersebut. Mayoritas murid yang bersekolah di SD Negeri 2 Hajimena berlatar belakang budaya yang heterogen. Subjek penilaian adalah murid Kelas III sebanyak 34 siswa yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Untuk mengetahui efektifitas tindakan, ditetapkan indikator kinerja. Indikator tersebut berguna sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan tindakan pada siklus berikutnya, sekaligus sebagai acuan untuk menentukan jumlah siklus dalam penelitian (Supardi, 2007). Indikator kinerja dalam penelitian ini jika sekurang-kurangnya 75% murid memperoleh nilai 70 sesuai KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada Tanggal 2 September sampai dengan 16 September 2019. Kompetensi dasar yang diajarkan "Membaca Nyaring Teks Cerita dengan intonasi yang tepat ". Siklus I dilaksanakan selama 3 jam pelajaran (3 x 35 menit). Kegiatan pada Siklus I terdiri atas 4 tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

- a. Menyusun jadwal penelitian dan instrumen untuk memperoleh data
- b. Menentukan Kompetensi dasar yang akan diajarkan
- c. Membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain
- d. Membuat media dengan menggunakan strategi bermain
- e. Menyusun skenario pembelajaran
- f. Menyiapkan lembar observasi tingkat.aktivitas belajar siswa
- g. Menyiapkan lembar observasi kinerja guru

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan mencakup tiga kegiatan yaitu pendahuluan. kegiatan inti, dan penutup. Substansi tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pendahuluan
 - 1) Guru membentuk kelompok, satu kelompok terdiri atas 4 orang siswa
 - 2) Guru melakukan apersepsi
 - 3) Guru mengemukakan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Guru memulai permainan dengan membagikan lembar kertas kerja.
 - 2) Guru menjelaskan cara bermain mengisi kertas kerja pada siswa.
 - 3) Guru membacakan keterangan letak pertanyaan yang' harus dijawab berdasarkan lembar yang telah dibagikan.
 - 4) Siswa memberikan tanda silang pada kolom lembaran sesuai dengan yang dibacakan guru.
 - 5) melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kegiatan membaca dan memahami teks yang dibacanya.
 - 6) Guru memberikan tugas latihan berkaitan dengan membaca.
 - 7) Secara bergiliran siswa membaca teks yang telah disiapkan guru.
 - 8) Guru melakukan bimbingan dan penilaian.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan siswa melakukan refleksi, dengan cara menanyakan tentang, kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.
- 2) Guru melakukan evaluasi dan tindak lanjut terhadap hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Pengamatan dan Penilaian

a. Kinerja guru

Perolehan nilai kinerja guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rangkuman Rekapitulasi Kinerja Guru pada siklus I

| No | Aspek Pengamatan | Jml. Skor |
|----|-----------------------------|-----------|
| 1. | Kemampuan membuka pelajaran | 10 |
| 2. | Kegiatan inti | 16 |
| 3. | Kegiatan Penutup | 8 |
| 4. | Jumlah Skor | 34 |

Sumber: Data peneliti

Keterangan:

- 1) Kemampuan membuka pelajaran (rentang skor 4-16)
- 2) Kemampuan guru dalam kegiatan inti (rentang skor 6 - 24)
- 3) Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran (rentang skor 3-12)

Berdasarkan perolehan nilai kinerja guru, dapat dikemukakan bahwa kemampuan guru membuka pelajaran memperoleh nilai 10 dari skor ideal 16. kemampuan guru melaksanakan pembelajaran memperoleh skor 18 dari skor ideal 24, dan perolehan skor kemampuan guru menutup pembelajaran memperoleh skor 8 dari skor ideal 12. Total perolehan nilai kinerja guru 34 dari skor ideal 52, berdasarkan rentang skor dapat dikatakan bahwa total perolehan skor kinerja guru pada siklus 1 termasuk dalam kategori kurang.

b. Hasil belajar Siswa

Perolehan nilai aktivitas belajar membaca Siswa menggunakan strategi permainan pada Siklus 1 dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Tes Sikls I

| Aspek Penilaian | JML | Nilai |
|-----------------|-----|-------|
| Sangat Baik | 2 | (6%) |
| Baik | 7 | (21%) |
| Cukup | 7 | (21%) |
| Kurang | 10 | (29%) |
| Sangat Kurang | 8 | (23%) |

Sumber: Data peneliti

Berdasarkan tabel tersebut dapat dikemukakan bahwa Hasil belajar siswa membaca dengan strategi permainan adalah siswa dengan kategori membaca sangat baik baru 2 orang (6%). Siswa dengan kategori membaca baik 7 (21%). Kategori siswa dengan membaca cukup sebanyak 7 orang (21%). Siswa dengan membaca kurang sebanyak 10 orang (29%) dan membaca siswa sangat kurang 8 orang (23%). Maka siswa yang tuntas 16 orang (47%)

4. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan penelitian data yang diperoleh pada siklus I, dapat dijelaskan bahwa:

a. Kinerja guru

Kinerja guru pada siklus I, dapat diuraikan sebagai berikut: kemampuan guru dalam membuka pelajaran memperoleh skor 10 dari skor ideal 16. Kategori kinerja cukup. Dari empat aspek pengamatan kinerja guru rata-rata memperoleh skor 3 (cukup). Begitu pula dengan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan menutup pembelajaran menggunakan strategi permainan. Dari 3 komponen pengamatan terhadap kinerja memperoleh skor 3. Hal ini perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Kelemahan guru terdapat pada aspek: menarik perhatian dan acuan pernyataan (kegiatan pembuka): pada Kegiatan inti yang masih kurang pada aspek: memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya; memberikan bimbingan atau petunjuk sesuai dengan pedoman penilaian; dan pada kegiatan penutup yaitu menyimpulkan hasil pembelajaran. Selain itu, permainan yang dilakukan dalam kelas pembelajaran belum berjalan efektif. Siswa masih tampak ragu-ragu dalam menentukan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh guru.

b. Hasil Belajar siswa

Membaca menggunakan strategi Permainan Hasil belajar siswa pada siklus I, rata-rata memperoleh skor 14 dari skor maksimal 20 (nila70). Artinya skor hasil belajar membaca siswa menggunakan strategi permainan belum mencapai indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian. Kelemahan siswa belajar membaca nyaring adalah:

- 1) Sebagian besar siswa masih terlihat malu-malu membaca dengan suara keras.
- 2) Masih banyak dijumpai siswa yang belum memahami huruf /abjad.
- 3) Masih banyak dilumpai siswa yang belum bisa mengeja.
- 4) Masih ada beberapa siswa yang belum dapat membaca satu suku kata.
- 5) Siswa masih ragu-ragu dalam bermain
- 6) Kecenderungan siswa -yang lebih pintar rnenguasai dominan, bahkan siswa tersebut cenderung menyepelekan permainan tersebut
- 7) Kelemahan siswa dalam aspek membaca nyaring pada intonasinya sedangkan rata-rata siswa sudah baik lafal dan kejelasan suaranya

B. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada Tanggal. 23 September sampai dengan 7 Oktober 2019. Kompetensi dasar yang diajarkan "Membaca Teks dengan intonasi yang tepat". Kegiatan pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. Menentukan Kompetensi dasar yang akan diajarkan
- b. Menyusun skenario pembelajaran dengan strategi permainan.
- c. Menyusun lembar penilaian hasil belajar siswa

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II terdiri atas tiga tahapan. Terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Secara rinci kegiatan tersebut sebagai berikut.

- a. Kegiatan Pendahuluan
 - 1) Guru melakukan apersepsi berkaitan dengan kegiatan pembelajaran membaca dengan strategi permainan "Di Mana Posisi Aku.
 - 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Guru memulai permainan dengan membagikan lembar kertas kerja.
 - 2) Guru menjelaskan cara bermain mengisi kertas kerja pada siswa.
 - 3) Guru membacakan keterangan letak pertanyaan yang harus dijawab berdasarkan lembar yang telah dibagikan.
 - 4) Siswa memberikan tanda silang pada kolom lembaran sesuai dengan yang dibacakan guru.
 - 5) melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kegiatan membaca dan memahami teks yang dibacanya.
 - 6) Guru memberikan tugas latihan berkaitan dengan membaca.
 - 7) Secara bergiliran siswa membaca teks yang telah disiapkan guru.
 - 8) Guru melakukan bimbingan dan penilaian.
- c. Kegiatan Penutup
 - 1) Guru dan siswa melakukan refleksi. dengan cara menanyakan tentang kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.
 - 2) Guru melakukan evaluasi dan tindak lanjut terhadap hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Pengamatan dan evaluasi

a. Kinerja guru

Hasil pengamatan kinerja guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus II

| No | Aspek Pengamatan | Jml. Skor |
|----|-----------------------------|-----------|
| 1. | Kemampuan membuka pelajaran | 13 |
| 2. | Kegiatan inti | 21 |
| 3. | Kegiatan Penutup | 11 |
| 4. | Jumlah Skor | 45 |

Sumber: data skunder

Kinerja guru pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut: kemampuan guru rata-rata sudah baik; kemampuan membuka pelajaran memperoleh skor 13 dari skor ideal 16; kemampuan melakukan kegiatan pembelajaran memperoleh skor 21 dari skor ideal 24. dan kemampuan guru menutup pelajaran memperoleh skor 11 dari skor ideal 12. Dari perolehan skor masing-masing aspek kemampuan guru tersebut dapat dikemukakan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi permainan rata-rata sudah baik.

b. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data, perolehan skor hasil belajar siswa membaca nyaring menggunakan strategi permainan dapat diuraikan sebagai berikut. Kemampuan membaca siswa sangat baik sebanyak 10 orang (29%), siswa membaca kategori baik sebanyak 9 orang (27%). Kategori membaca cukup 5 orang atau 15%. Kategori membaca kurang sebanyak 10 orang atau (29%), dan kategori membaca sangat kurang sebanyak 0%. Jadi siswa yang tuntas 24 orang (71%). Bila dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa pada Siklus 1. pada Siklus ini terjadi peningkatan yang signifikan.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Tes Siklus II

| Aspek Penilaian | JML | Nilai |
|-----------------|-----|-------|
| Sangat Baik | 10 | 29% |
| Baik | 9 | 27% |
| Cukup | 5 | 15% |
| Kurang | 10 | 29% |
| Sangat Kurang | 0 | 0% |

Peningkatan kemampuan membaca siswa pada setiap kategori dapat diuraikan sebagai berikut. Kategori membaca sangat baik pada siklus I sebanyak 2 orang' menjadi 10 orang' pada siklus II. Terjadi peningkatan jumlah sebesar 8 orang dengan kategori sangat baik. Kategori baik dari siklus 1 sebanyak 8 orang menjadi 10 orang pada siklus II, terjadi peningkatan sebanyak orang kategori baik. Bila kategori siswa membaca sangat baik ditambah kategori baik (9 orang / 27% + 5 orang / 15 % = 14 orang / 42%) pada siklus II, maka perolehan tersebut masih dibawah indikator yang ditetapkan dalam'penelitian yaitu sebesar 75%. Hal ini berarti penelitian ini masih perlu dilanjutkan pada siklus III.

4. Refleksi

a. Kinerja Guru

Kinerja guru pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Peningkatan kinerja guru sebesar 11 poin. dari 3'4 pada siklus I menjadi 45 pada siklus II. Kinerja guru rata-rata memperoleh skor 3 yang berarti cukup. Kelemahan-kelemahan yang harus diperbaiki pada adalah:

- 1) Menumbuhkan aktivitas, memberi acuan. dan mengaitkan (pada kegiatan awal)
- 2) Pada kegiatan inti yaitu: memberikan petunjuk permainan, memberikan dorongan untuk bermain. dan memberikan penilaian.
- 3) Pada kegiatan penutup, yaitu pada: melakukan evaluasi pembelajaran

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar membaca siswa pada siklus 2 dapat diuraikan sebagai ketepatan intonasi. siswa belum mampu mengeja secara tepat; intonasi siswa dalam membaca nyaring masih belum tepat. Untuk pelafalan skor perolehan nilai siswa rata-rata sudah baik, begitu pula dengan kejelasan Suara dan kelancaran. Kelemahan-kelemahan siswa pada saat membaca yaitu:

- 1) Siswa masih terlihat sering ' ragu-ragu dalam mengucapkan sebuah atau ejaan meskipun mereka sudah tahu jenis huruf dan kata tersebut
- 2) Dalam bermainjuga siswa masih ragu-ragu, masih banyak siswa yang masih bingung memahami intruksi dari guru pembimbing
- 3) Siswa masih banyak yang salah dalam menulis kata-kata yang baru saja diucapkannya
- 4) Masih dijumpai beberapa siswa yang belum lancar membaca tulisannya.
- 5) Siswa terlihat bosan dengan permainan yang dilakukan untuk itu permainan perlu diganti pada siklus III.

C. Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober sampai dengan 28 Oktober 2019. Kompetensi dasar yang diajarkan "Membaca nyaring Teks Cerita dengan lafal dan intonasi yang tepat". Permainan pada siklus III "Aku Berirama Sama" Kegiatan pada siklus III dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. Menentukan Kompetensi dasar yang akan diajarkan
- b. Menyusun skenario pembelajaran
- c. Menyusun lembar pengamatan aktivitas belajar siswa
- d. Menyusun instrumen membaca nyaring.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada siklus III terdiri atas tiga tahapan, yaitu pendahuluan, kegiatan inti. dan penutup. Secara rinci kegiatan tersebut sebagai berikut.

- a. Kegiatan pendahuluan
 - 1) Guru melakukan apersepsi berkaitan dengan kegiatan membaca siswa di luar jam belajar.
 - 2) Guru membentuk kelompok satu kelompok terdiri atas 4 orang.
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Guru memulai permainan dengan membagikan lembar kertas kerja.
 - 2) Guru menjelaskan cara bermain mengisi kertas kerja pada siswa.
 - 3) Guru membacakan keterangan letak pertanyaan yang' harus dijawab berdasarkan lembar yang telah dibagikan.
 - 4) Siswa memberikan tanda silang pada kolom lembaran sesuai dengan yang dibacakan guru.
 - 5) melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kegiatan membaca dan memahami teks yang dibacanya.
 - 6) Guru memberikan tugas latihan berkaitan dengan membaca.
 - 7) Secara bergiliran siswa membaca teks yang telah disiapkan guru.
 - 8) Guru melakukan bimbingan dan penilaian.
- c. Kegiatan penutup
 - 1) Guru dan siswa melakukan refleksi dengan cara menanyakan tentang kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.
 - 2) Guru melakukan evaluasi dan tindak lanjut dilaksanakan.

Kegiatan Akhir

- Guru bersama sama siswa menyimpulkan yang dipelajari
- Kesimpulan, pesan moral dan reward
- Menutup pelajaran dengan berdo,a

3. Pengamatan dan evaluasi

a. Kinerja guru

Hasil pengamatan kinerja guru pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus III

| No | Aspek Pengamatan | Jml. Skor |
|----|-----------------------------|-----------|
| 1. | Kemampuan membuka pelajaran | 15 |
| 2. | Kegiatan inti | 22 |
| 3. | Kegiatan Penutup | 12 |
| 4. | Jumlah Skor | 49 |

Sumber: data peneliti

Kinerja guru pada siklus III dapat diuraikan sebagai berikut: Kemampuan guru rata-rata sudah baik, kemampuan membuka pelajaran memperoleh skor 15 dari skor ideal 16; kemampuan melakukan kegiatan pembelajaran memperoleh skor 22 dari skor ideal 24. dan kemampuan guru menutup pelajaran memperoleh skor 12 dari skor ideal 12. Dari perolehan skor masing-masing aspek kemampuan guru tersebut dapat dikemukakan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan rata-rata sudah baik.

b. Hasil Belajar

Tabel 6. Rangkuman Hasil Tes Siklus III

| Aspek Penilaian | JML | Nilai |
|-----------------|-----|-------|
| Sangat Baik | 18 | 53% |
| Baik | 11 | 32% |
| Cukup | 5 | 15% |
| Kurang | 0 | 0% |
| Sangat Kurang | 0 | 0% |

Sumber data peneliti

Berdasarkan data, perolehan skor membaca siswa sangat baik sebanyak 18 orang (53%). Hasil membaca siswa baik sebanyak 11 orang (32%). Hasil membaca siswa kategori cukup sebanyak 5 orang atau (15%). Bila rata-rata skor sangat baik + baik ($18\text{org}/53\% + 11\text{ org}/32\% = 85\%$). Perolehan skor tersebut berarti pada siklus III hasil membaca, nyaring Siswa sudah mencapai indikator yang ditetapkan tuntas adalah 85%.

4. Refleksi

a. Kinerja guru

Skor perolehan kinerja guru pada siklus III mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II. Pada siklus II kinerja guru sebesar 45 sedangkan pada siklus III sebesar 49. Berarti mengalami peningkatan kinerja guru sebesar 4% pada siklus III. Perolehan nilai kinerja guru tersebut memberikan gambaran bahwa guru sudah baik menggunakan strategi permainan.

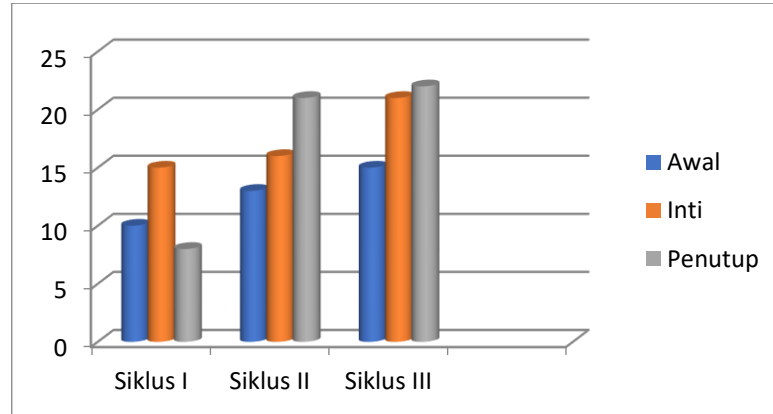
b. Hasil Belajar Siswa

Kemampuan membaca nyaring siswa juga mengalami peningkatan jika pada siklus II kategori kemampuan membaca siswa masih dijumpai siswa dengan kategori membaca kurang. pada siklus III Sangat baik 18/ 53%, Baik 11 orang / 32% dan Cukup 5 Orang / 15%, maka tuntas 29 orang/ 85%, tidak lagi dijumpai siswa dengan kemampuan membaca kategori kurang. Dengan demikian kemampuan membaca nyaring siswa pada siklus III sudah baik. Hal ini berarti penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pembahasan

1. Kinerja Guru pada Tiap Siklus

Kinerja guru pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1.

Grafik perkembangan kinerja guru dari siklus ke siklus

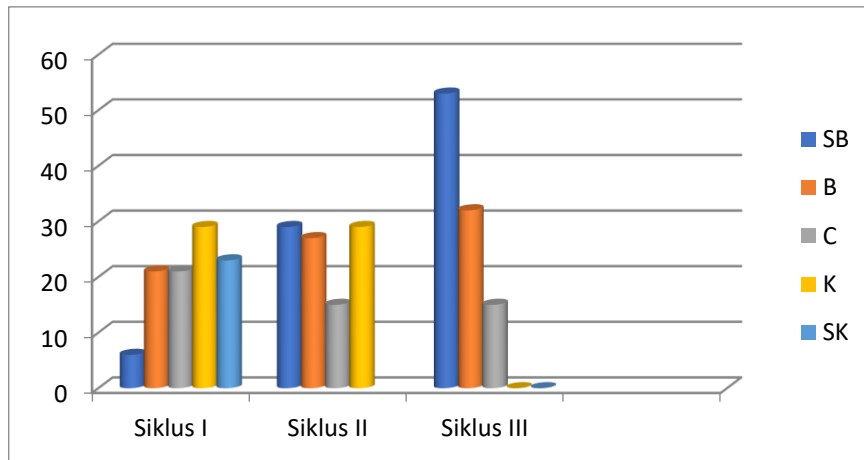
Berdasarkan grafik di atas, dapat dikemukakan bahwa kinerja guru pada siklus I yaitu: kegiatan awal guru baru memperoleh skor 10 dari skor ideal 16. kegiatan inti sebesar 15 dari skor ideal 24, dan skor perolehan kegiatan penutup sebesar 8 dari skor ideal 12. Kinerja guru pada siklus I rata-rata masih kurang. Guru belum seberapa menguasai benar permainan yang dipergunakan dalam pembelajaran pada siklus I, kondisi ini harus diperbaiki pada siklus II. Kinerja guru pada siklus I dengan permainan "Dimana Posisiku" menghasilkan kinerja guru yang belum maksimal

Kinerja guru pada siklus II sudah mengalami peningkatan, peningkatan tersebut sebesar 11 poin. Kegiatan awal pada siklus I sebesar 10 menjadi 13 pada siklus II; kegiatan inti 16 pada siklus I menjadi 21 pada siklus II; dan kegiatan penutup skor 8 pada siklus I menjadi 11 pada siklus II. Meskipun terjadi *peningkatan kinerja* guru pada siklus II, namun terdapat kebosanan daripada guru dan siswa, maka pada siklus III guru memutuskan mengganti strategi permainan "Dimana Posisiku" diganti dengan "Kata Berirama Sama" pada siklus III.

Pergantian permainan pada siklus III terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dan kinerja guru. Kinerja guru pada siklus III dapat dijelaskan sebagai berikut: kegiatan awal pada siklus II sebesar 13 menjadi 15 pada siklus III; kegiatan inti sebesar 21 pada siklus II menjadi 22 pada siklus III, dan kegiatan penutup 11 pada siklus II menjadi 12 pada siklus III. Rata-rata perolehan skor kinerja guru termasuk dalam kategori baik.

2. Kemampuan Membaca Nyaring Siswa

Kemampuan membaca siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2.
Grafik kemampuan membaca siswa

Berdasarkan grafik tersebut pada siklus I kemampuan siswa membaca sangat baik baru mencapai 2 orang (6%), kemampuan siswa baik sebanyak 7 orang (21%) kemampuan siswa cukup sebanyak 7 orang (21%). kemampuan siswa kurang sebanyak 10 orang (29%). dan kemampuan siswa sangat kurang sebanyak 8 orang (23%). Pada siklus II kemampuan membaca siswa meningkat menjadi: kemampuan sangat baik pada siklus II menjadi 10 orang (29%), kemampuan membaca baik sebanyak 9 orang (27%), kemampuan membaca cukup sebanyak 5 orang (15%), dan kemampuan membaca kurang sebanyak 10 orang (29%) Sedangkan kemampuan sangat kurang tidak ditemukan lagi pada siklus I Hal ini berarti penggunaan strategi permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran memiliki keefektifan dalam meningkatkan kesulitan membaca siswa.

Pada siklus III hasil perolehan kemampuan membaca siswa menggunakan permainan mengalami peningkatan yaitu: Kemampuan siswa sangat baik sebanyak 18 orang (53%), siswa kemampuan baik sebanyak 11 orang (32%) dan kategori cukup sebanyak 5 orang (15%). Bila kemampuan membaca sangat baik + kemampuan membaca baik (53% + 32% =85%) Perolehan ini melampaui indikator penelitian sebesar 75% siswa memiliki kemampuan nyaring baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa pembelajaran melalui teknik bermain dapat meningkatkan aktivitas belajar membaca Bahasa Indonesia Kelas III semester ganjil TP 2019/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- A Wicaksono et al 2021 J. Phys.: Conf. Ser. 1987 012008
- Fahrurrozi & Wicaksono, Andri. (2016). *Sekilas Tentang Bahasa Indonesia: Catatan mengenai kebijakan bahasa, kaidah Pembelajaran Sastra, Penerjemahan dan BIPA*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fahrurrozi and Wicaksono, Andri. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Buku Ajar)*. Bandar Lampung: ARJASA.
- Latuheru, Jhon. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahman, Abdur. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Riyanto, Agus. (2008). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Variasi Media. Pembelajaran, *Jurnal Nuansa Pendidikan*, Vol. 6 No. 7, 2008, LPMP Lampung.
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparman, Atwi. (2005). *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Wicaksono, Andri & Akhyar, Fitria. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Buku Ajar), Ed.2*. Bandar Lampung: Pustaka Media.
- Winkel, W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.