



Meningkatkan Aktivitas dan kemampuan Literasi (Baca) Menggunakan Teknik Bermain pada Siswa Kelas III SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung TP 2019/2020

Titawati

SDN 1 Sawah Lama, Bandar Lampung

titawati@gmail.com

Abstract: *The purpose of the study is in line with the formulation of the problem, so this study aims to increase literacy learning activities and outcomes using Playing Techniques for Class III students of SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung in the 2019/2020 school year. The method used is CAR with planning, implementation, observation and reflection steps carried out in 3 cycles. The research subjects were the third grade students of SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung totaling 34 students. The results showed that the application of playing techniques could increase the activity of learning Indonesian language literacy materials for Class III students of SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung for the 2019/2020 school year.*

Keywords: *playing techniques, learning activities*

Abstrak: Abstrak: Tujuan Penelitian sejalan dengan perumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar literasi menggunakan Teknik Bermain pada siswa Kelas III SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan adalah PTK dengan langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dilakukan dalam 3 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung berjumlah 34 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik bermain dapat meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia materi literasi pada siswa Kelas III SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: teknik bermain, aktivitas belajar

PENDAHULUAN

Guru sekolah dasar sebagai pengemban tugas literasi pada masa anak-anak memiliki peran sentral terhadap pembinaan kemampuan literasi anak. Kita ketahui bersama bahwa usia anak sekolah dasar merupakan usia anak-anak untuk bermain.

Lebih dari 25% pada setiap tahun ajaran baru di SD Negeri 1 Sawah Lama, khususnya siswa baru belum dapat memahami isi bacaan. Hal ini merupakan tantangan besar guru bahasa Indonesia untuk mengubah kondisi anak yang belum mampu literasi menjadi siswa yang mampu membaca. Sementara itu, dalam Standar Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar standar kompetensi untuk aspek literasi, yaitu berbunyi (3) Memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif dan membaca dongeng. (3.1) Menjelaskan isi teks 100-150 kata melalui literasi intensif; dan (3.2) Menceritakan isi dongeng yang dibaca. Melihat standar dan kompetensi dasar tersebut, kemampuan literasi 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. Belajar sambil bermain. 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 literasi di kelas III SD Negeri 1 Sawah Lama tahun pelajaran 2019/2020 sebagai upaya mengatasi

kesulitan literasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan literasi melalui teknik bermain pada siswa kelas III SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung semester ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020.

TINJAUAN PUSTAKA

Hakikat Membaca

Menurut Rahim (2007: 2) literasi pada hakikatnya adalah suatu yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekadar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sementara itu, menurut Klien, dkk. (dalam Rahim, 2007: 3) mengemukakan definisi literasi mencakup (1) literasi merupakan suatu proses. (2) literasi adalah strategis, dan (3) literasi merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Literasi juga merupakan suatu strategis. Pembaca efektif menggunakan berbagai strategi literasi yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruksi makna ketika membaca.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya yang gemar belajar. Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang gemar literasi memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa mendatang (Wicaksono, et al., 2021). Kemampuan literasi merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia. Walaupun informasi dapat ditemukan dari media lain seperti televisi, internet, dan radio, namun peran literasi tidak dapat digantikan sepenuhnya. Literasi 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 literasi 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 literasi dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan literasi di kelas guru seharusnya menyusun tujuan literasi dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu menyusun tujuan literasi siswa itu sendiri. Adapun faktor yang mempengaruhi seseorang dalam literasi antara lain:

- a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk membaca. Selain itu faktor-faktor alat

bicara, alat pendengaran, penglihatan, juga dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar membaca.

b. Faktor Intelektual

Intelektual berkaitan dengan intelegensia. Faktor intelegensi juga turut mempengaruhi kemampuan seseorang anak berhasil atau tidaknya dalam literasi permulaan.

c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemampuan literasi anak. Faktor lingkungan itu mencakup (1) latar belakang dan pengalaman siswa di rumah. dan (2) sosial ekonomi keluarga siswa.

d. Faktor Psikologis

Faktor ini meliputi: (1) motivasi, (2) minat, dan (3) kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri.

Membaca Nyaring

Dalam literasi dalam hati hendaknya guru juga memprogramkan kegiatan membaca nyaring. (Crawly dan Mountain dalam Rahim, 2007) menyebutkan bahwa literasi nyaring hendaknya mempunyai tujuan tertentu yang tidak menggunakan format *round robin*. Yang dimaksud format *round robin* ialah setiap siswa secara random mendapat giliran literasi 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 literasi. 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 literasi sepanjang hidup mereka. Anak-anak cenderung meniru dan mengikuti jejak orang dewasa.

Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Menurut Winkel (dalam Agus Riyanto, 2008: 54), aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan dalam diri pembelajar yaitu perubahan sebagai hasil belajar yang dicapai. Kemudian, Abdurahman (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 bekerjasama. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan nyata yang dapat langsung diukur dengan tes tertentu dan dapat dihitung hasilnya.

Menurut Zainal (2009), 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 (Sagala, 2005). Di samping itu, menurut Wittrock dalam Latuheru (2001:57), 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 mengubah 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.

Sedangkan Bloom dan kawan-kawan 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. 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 tersebut 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 (2005:68) adalah:

- 1) Tujuan Kognitif terbagi 6 kelompok yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis, dan evaluasi. Kata operasionalnya antara lain menyebutkan, menunjukkan, memilih, mendefinisikan dan sebagainya.
- 2) Tujuan Afektif ada 5 kelompok yaitu: 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.
- 3) Tujuan psikomotor ada 7 kelompok yaitu penginderaan, kesiapan tindakan, respon/ sambutan terbimbing, mekanisme tindakan yang otomatis dan kebiasaan bertindak, keterampilan yang hati-hati, adaptasi dan keaslian tindakan.

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.

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. Permainan sebagai media pendidikan memerlukan keterampilan tersendiri yang harus dikuasai guru. Keterampilan tersebut memerlukan semacam kajian terlebih dahulu: literasi bahan-bahan teoritis yang ada, kasus-kasus nyata, mencari contoh-contoh yang relevan, menyusun aturan permainan, menyiapkan alat 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 1 Sawah Lama semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

METODE

Penelitian tindakan kelas 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 ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sawah Lama Kecamatan Tanjung Karang Timur. Kondisi masyarakatnya sangat heterogen. begitu pula dengan profesi masyarakatnya. Berdasarkan kondisi tersebut. Mayoritas murid yang bersekolah di SD Negeri 1 Sawah Lama berlatar belakang budaya yang heterogen. Peneliti adalah guru kelas dengan pengalaman mengajar lebih dari 20 tahun. Dalam penelitian ini peneliti, berkolaborasi dengan satu orang guru mata pelajaran lain yang memiliki kompetensi tentang penelitian tindakan kelas. Kolaborasi bertugas mengamati pelaksanaan tindakan di kelas. Subyek penilaian adalah murid kelas III sebanyak 34 siswa yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Prosedur penelitian seperti halnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas.

1. Persiapan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam siklus berkelanjutan. setiap siklus dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan. Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian antara lain :

- a. Menyusun jadwal penelitian dan instrumen untuk memperoleh data.
- b. Menentukan kompetensi dasar (KD) akan digunakan.
- c. Membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan literasi nyaring
- d. Membuat media pembelajaran dengan menggunakan strategi membaca
- e. Menyusun skenario pembelajaran
- f. Menyiapkan lembar observasi kinerja guru,
- g. Menyiapkan lembar penilaian kemampuan literasi siswa

2. Pelaksanaan Tindakan

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

A. Kegiatan Pendahuluan :

1. Guru melakukan apersepsi
2. 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 literasi dan memahami teks yang dibacanya.
6. Guru memberikan tugas latihan berkaitan dengan membaca.
7. Secara bergiliran siswa literasi teks yang telah disiapkan guru.
8. Guru melakukan bimbingan dan penilaian.

C. Kegiatan Penutup:

1. Refleksi, dengan cara guru menanyakan kepada siswa tentang pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.
2. Melaksanakan evaluasi dan tindak lanjut proses pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Tahap Pengamatan dan Penilaian

Pada tahap ini menggunakan 2 lembar pengamatan. Yaitu :

- a. Lembar pengamatan 1: digunakan untuk menilai kinerja guru dalam menggunakan teknik literasi nyaring. Pengamatan ini dilakukan oleh pengamat lain (bukan peneliti) pada saat proses pembelajaran pada setiap siklus. Dari hasil pengamatan akan tampak kelebihan dan kekurangan kinerja guru.
- b. Lembar Pengamatan 2
Lembar Pengamatan ini digunakan untuk menilai kemampuan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan teknik literasi nyaring pada setiap siklus. Pengamatan ini dilakukan pengamat lain (selain peneliti I pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung pada setiap siklus. Hasil dari lembar pengamatan 2 kemudian dimasukkan ke dalam rekapitulasi untuk mengetahui persentase kemampuan siswa membaca nyaring.

4. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan tindakan mengevaluasi hasil yang diperoleh dari hasil pengamatan dan penilaian. Ada dua hal hasil refleksi, yaitu:

- a. Hasil kinerja guru yang meliputi: skor perolehan, persentase kinerja, kategori kinerja, dan kelebihan dan kekurangan kinerja guru dalam menggunakan teknik literasi langsung.
Kekurangan-kekurangan yang ada pada kinerja pada siklus I akan diperbaiki dalam rencana dan tindakan pada siklus II begitu seterusnya sampai dengan indikator keberhasilan pada penelitian ini tercapai.
- b. Kemampuan Siswa membaca Nyaring meliputi: jumlah dan persentase kemampuan siswa membaca nyaring dalam pembelajaran menggunakan teknik presentasi. Persentase kemampuan siswa kemudian dijadikan acuan dalam menentukan indikator keberhasilan tindakan.

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, yaitu 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 literasi 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

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. Aktivitas belajar siswa dicapai 24 Orang (61%).

b. Hasil belajar Siswa

Hasil belajar siswa dengan strategi permainan adalah siswa dengan kategori sangat baik baru 2 orang (6%). Siswa dengan kategori baik 7 (21%). Kategori siswa nilai cukup sebanyak 7 orang (21%). Siswa dengan kurang sebanyak 10 orang (29%) dan 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

Hasil belajar siswa pada siklus I, rata-rata memperoleh skor 14 dari skor maksimal 20 (nilai 70). Artinya skor hasil belajar literasi 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 literasi 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 aspekliterasi 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 pembela iaran 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 seagai berikut.

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Guru melakukan apersepsi berkaitan dengan kegiatan pernbelajaranliterasi dengan strategi permainan dengan metode yang menyenangkan.
- 2) Guru menvampaikan 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 kegiatanliterasi 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

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. Aktivitas belajar siswa dicapai oleh 30 Orang (77%).

b. Hasil Belajar Siswa

Perolehan skor hasil belajar siswa membaca nyaring menggunakan strategi permainan dapat diuraikan sebagai berikut. Siswa membaca sangat baik sebanyak 10 orang (29%), siswa membaca kategori baik sebanyak 9 orang (27%). Kategori cukup 5 orang atau 15%. Kategori kurang sebanyak 10 orang atau (29%), dan kategori 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.

Peningkatan kemampuan literasi siswa pada setiap kategori dapat diuraikan sebagai berikut. 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 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 belajarliterasi siswa pada siklus 2 dapat diuraikan sebagai ketepatan intonasi. Siswa belum mampu mengeja secara tepat; intonasi siswa dalamliterasi 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 saatliterasi 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 lancarliterasi 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. 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 instrumenliterasi nyaring.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada siklus III terdiri atas tiga tahapan, yaitu pendahuluan, kegiatan inti. dan penutup.

3. Pengamatan dan evaluasi

a. Kinerja guru

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.

Aktivitas belajar siswa dicapai oleh

b. Hasil Belajar

Perolehan skor siswa sangat baik sebanyak 18 orang (53%). Hasil literasi siswa baik sebanyak 11 orang (32%). Hasil literasi 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 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.

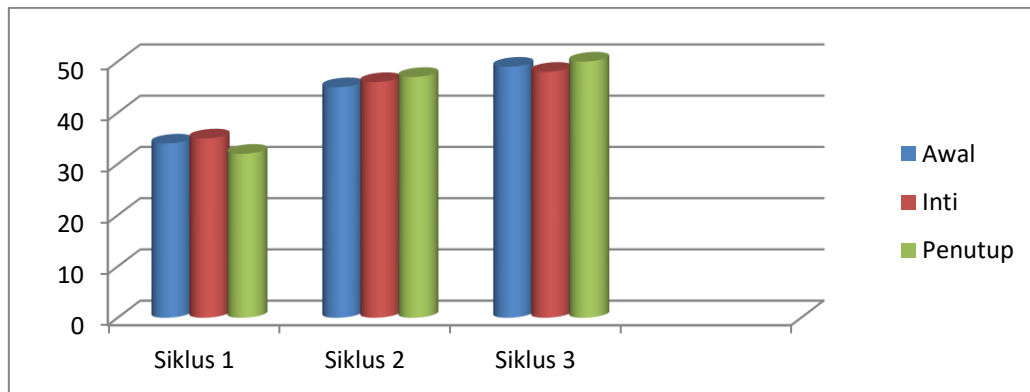
b. Hasil Belajar Siswa

Kemampuan membaca nyaring siswa juga mengalami peningkatan jika pada siklus II kategori kemampuan siswa masih dijumpai siswa dengan kategori 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 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

Kinerja guru pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik berikut. Grafik berikut ini menggambarkan perkembangan kinerja guru dari siklus ke siklus.



Gambar 1.
Grafik Kinerja Guru

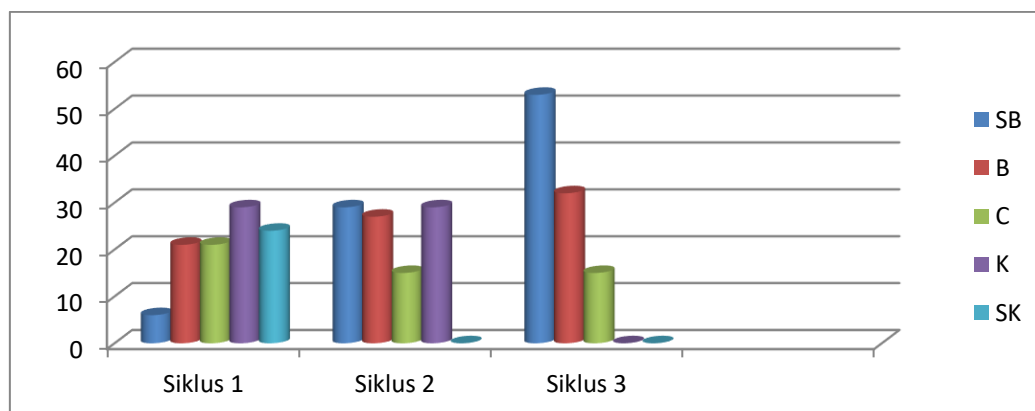
Berdasarkan tabel tersebut dapat dikemukakan bahwa kinerja guru pada siklus I yaitu: kegiatan awal guru baru memperoleh skor 10 dari skor ideal 16. kegiatan inti sebesar 15 dari skor ideal 24, dan skor perolehan kegiatan penutup sebesar 8 dari skor ideal 12. Kinerja guru pada siklus I rata-rata masih 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 menyenangkan menghasilkan kinerja guruyang 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 diganti dengan lain yang menyenangkan pada siklus III.

Pergantian permainan pada siklus III terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi 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. Aktivitas belajar siswa pada siklus I aktif 24 orang (61%), Tuntas 47%. Siklus II aktif 30 orang (77%), Tuntas 71%. Siklus III aktif 33 orang (83%), Tuntas 85%.

2. Kemampuan Membaca Nyaring siswa

Kemampuan literasi siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 2.
Grafik kemampuan literasi siswa

Berdasarkan grafik tersebut pada siklus I kemampuan siswa literasi 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 literasi siswa meningkat menjadi: kemampuan sangat baik pada siklus II menjadi 10 orang (29%). Kemampuan literasi baik sebanyak 9 orang (27%), kemampuan cukup sebanyak 5 orang (15%), dan kemampuan 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 literasi siswa.

Pada siklus III hasil perolehan kemampuan literasi 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 literasi sangat baik + kemampuan literasi 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 dan hasil belajar literasi pada siswa kelas III SD Negeri 1 Sawah Lama Semester Ganjil TP 2019/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Latuheru, John D. (2001). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahim, Farida. (2007). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riyanto, Agus. (2008). *Jurnal Nuansa Pendidikan Vol. VI, No.1, LPMP, Lampung*.
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparman, Atwi. (2005). *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Wahono. (2007). *Bahasa Indonesia untuk SD*. Bandar Lampung: Gita Perdana.
- Wicaksono, A.; et al. (2021). *J. Phys.: Conf. Ser.* 1987 012008
- Winkel,W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Zainal, Aqib. (2009). *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya.