

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA LANCAR SISWA MELALUI MEDIA BERMAIN ADU TEBAK

Martiah

SD Negeri Pandanpancur III, Deket, Lamongan

Abstrak: Tujuan penelitian ini mendeskripsikan (1) perencanaan pembelajaran membaca lancar dengan media bermain adu tebak, (2) proses pembelajaran membaca lancar dengan media bermain adu tebak, dan (3) peningkatan hasil belajar membaca lancar dengan media bermain adu tebak. Penelitian dilakukan pada siswa kelas I SDN Pandanpancur III, Deket, Lamongan. Penelitian yang dirancang dengan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pratindakan rata-rata hasil belajar siswa 67,8. Pada penelitian siklus I rata-rata kemampuan membaca siswa 68,6 dan pada siklus II meningkat sebesar 74. Siswa yang tuntas pada pratindakan 10 siswa atau 33,3%, pada siklus I meningkat menjadi 15 siswa atau 50% dan pada siklus II meningkat menjadi 26 siswa atau 86,7%. Dengan demikian ketuntasan klasikal mencapai 80% tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa media bermain adu tebak dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa kelas I SD.

Kata kunci: PTK, membaca lancar, media bermain adu tebak

Abstract: The study was aimed to describe (1) the learning plan of reading fluently with playing guess fighting media, (2) the learning process of reading fluently with playing guess fighting media, and (3) the increase of yield learning to read fluently with the media playing guessing contest. The study was conducted in the first grade students of SDN Pandanpancur III, Deket, Lamongan. The research was designed with classroom action research (PTK) was conducted in two cycles. The results showed that an average pra-action the students' learning outcomes was 67.8. In the first cycle, the average of students' reading ability was 68.6 and the students' reading ability in the second cycle increased to 74. Students who pass on pra-action were ten students or 33.3%, in the first cycle increased to 15 students or 50% and the second cycle increased to 26 students or 86.7%. Thus completeness classical reaches 80% was reached. This showed that the guess fighting media can increase the first graders' ability in reading fluently.

Keywords: classroom action research, reading fluently, guess fighting media.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan satu dari empat ketrampilan berbahasa. Dalam komunikasi tulisan, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulisan atau huruf-huruf menurut alfabet latin. Menurut Anderson (dalam Alex & Achmad H.P, 2010:74) Membaca ialah suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung di dalam kata-

kata yang tertulis. Ketrampilan membaca ialah proses memahami pesan tulisan yang menggunakan bahasa tertentu yang disampaikan oleh penulis kepada pembacanya. Pada kenyataan di lapangan yaitu kemampuan membaca siswa kelas I SDN Pandanpancur III Kec. Deket Kab. Lamongan masih rendah. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa dalam membaca lancar guru masih kurang inovatif sehingga mengakibatkan

siswa kurang terlibat dalam pembelajaran membaca lancar. Ketidak terlibatan siswa dalam pembelajaran ditandai dengan adanya siswa kurang mempunyai kemauan yang keras dalam pembelajaran. Salah satu akibat dari kurang terlibatan siswa dalam pembelajaran adalah siswa tidak mampu membaca lancar. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa siswa belum mampu membaca lancar dan belum mampu membaca tanda baca yang benar. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan perolehan nilai yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan sebesar 70.

Metode "BAT" (Bermain Adu Tebak) adalah nama metode pembelajaran dalam membaca atau menulis permulaan yang ditemukan oleh Drs. H. Imam Mahfudz, M.Pd. dan dikembangkan bersama Hj. Rusmini. Berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan proses pembelajaran, maka prinsip bermain memberikan peluang yang cukup besar dalam memotivasi kegiatan belajar mengajar anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penggunaan media bermain adu tebak dapat meningkatkan ketrampilan membaca lancar pada siswa kelas I. Untuk mengetahui peningkatan membaca lancar pada siswa kelas I SDN Pandanpancur III Kec. Deket Kab. Lamongan setelah menggunakan media bermain adu tebak.

Manfaat Penelitian Berdasarkan tujuan penelitian tersebut di atas, penulis rumuskan beberapa manfaat penelitian yang diharapkan diantaranya bagi guru memberikan wawasan kepada guru tentang cara menerapkan strategi belajar mengajar dengan media gambar dalam pelajaran bahasa indonesia. Sebagai bahan informasi kepada guru tentang efektivitas pembelajaran dengan media adu tebak untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Bagi sekolah memberikan data dan informasi kepada pihak sekolah

tentang ada tidaknya perbedaan prestasi belajar bahasa indonesia dengan model yang berbeda. Memberikan masukan bagi sekolah bahwa media pembelajaran berupa bermain adu tebak dapat digunakan dalam upaya peningkatan kemampuan membaca, sehingga sekolah berusaha melengkapi sarana prasarana sekolah yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas diskriptif kualitatif Subyek Penelitian Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN Pandanpancur III Kec. Deket Kab. Lamongan dengan jumlah siswa 30 anak yang terdiri dari 17 laki-laki dan 13 perempuan.

Untuk mendeskripsikan hal tersebut data yang digunakan adalah perencanaan dan pelaksanaan, pada saat pembelajaran berlangsung. Sumber datanya adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Untuk memperoleh data tersebut teknik pengumpulan datanya melalui pengamatan pelaksanaan dikelas.

Data yang kedua adalah hasil membaca lancar siswa, data ini untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang kedua yaitu Bagaimana hasil peningkatan membaca lancar pada siswa kelas ISDN Pandanpancur III Kec. Deket Kab. Lamongan Tahun pelajaran 2012/2013. Setelah menggunakan media bermain adu tebak. Untuk mendeskripsikan data hasil membaca lancar siswa yang dibutuhkan, sumber data berupa daftar nilai dalam membaca lancar. Untuk teknik pengumpulan data tersebut digunakan tes unjuk kerja membaca lancar siswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi dan tes pembelajaran. Dan hasilnya dicatat pada lembar observasi dan akan diolah menjadi hasil tes kinerja

siswa. penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Dengan menggunakan metode kualitatif prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif: ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subyek) itu sendiri.

Dalam analisis data sepenuhnya dilakukan satu paket setelah perbaikan selesai dilakukan secara keseluruhan. Analisis dilakukan secara bertahap yaitu menyeleksi dan mengelompokkan data, difokuskan pada data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Mengumpulkan data yang berupa hasil observasi maupun hasil tes.

Mendeskripsikan dan menyajikan data, bisa dalam bentuk tabel atau grafik yang berisi prosentase aktivitas belajar siswa dalam nilai prestasi membaca lancar siswa. Data yang telah terkumpul dari hasil pengamatan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis antara lain aktivitas siswa dalam proses pembelajaran membaca lancar dengan menggunakan media bermain adu tebak. Aktivitas Guru dalam proses pembelajaran membaca lancar dengan menggunakan media bermain adu tebak. Lembar penilaian hasil tes membaca lancar dan ketuntasan belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 4.11: rekapitulasi nilai hasil tes kinerja siswa pra tindakan, siklus I dan siklus II.

No	Nama siswa	Pra tindakan			Siklus I			Siklus II		
		Jml skor	Keterangan		Jml skor	Keterangan		Jml skor	Keterangan	
			T	TT		T	TT		T	TT
1	Devita dinda putri	65		√	60		√	75	√	
2	Ardha derby nicola	60		√	60		√	70	√	
3	Arinda elisyana	65		√	75	√		75	√	
4	Dendy firmansyah	65		√	55		√	70	√	
5	Dimas tri utama	75	√		85	√		85	√	
6	Damar aldanendra	80	√		80	√		80	√	
7	Elsya ninda	60		√	70	√		70	√	
8	Esa cintya habsari	65		√	60		√	75	√	
9	Fardan apria p	65		√	70	√		80	√	
10	Galuh ayu bunga T	80	√		80	√		80	√	
11	Ilham rifai	60		√	60		√	70	√	
12	Mayang kartikasari	60		√	60		√	70	√	
13	m. yuda muzaki	60		√	40		√	60		√
14	Nency tyas aristiani	80	√		80	√		80	√	
15	Pandu ananta K	75	√		75	√		75	√	
16	Refa fareansyah	80	√		70	√		70	√	
17	Rulli widiatmo	65		√	60		√	70	√	
18	Rio irgandi P	65		√	65		√	75	√	
19	Richelda niken	60		√	60		√	70	√	
20	Rifky mustofa	60		√	65		√	75	√	
21	Riski fajar R	60		√	60		√	60		√
22	Stevanes adi P	65		√	60		√	70	√	
23	Sofi kartikasari	80	√		80	√		80	√	
24	Sahilla salsabilla	80	√		80	√		80	√	
25	Shafa kusum w	80	√		85	√		85	√	
26	Syahriel eka m	80	√		90	√		90	√	
27	Salsabilla kusuma	60		√	80	√		80	√	
28	Yahya nur avrianto	60		√	60		√	60		√
29	Yoga rizal pratama	65		√	65		√	65		√

30	Zarotun nafiah	60		√	75	√		75	√	
	Jumlah	203 5	10	20	20	15	15	222 0	26	4
	KKM	70			70			70		

Dari hasil tabel diatas dapat dijelaskan hasil rekapitulasi hasil kemampuan membaca lancar siswa pada tabel berikut:

Tabel 4. 12: Rekapitulasi perkembangan hasil kemampuan membaca lancar siswa kelas IISDN Pandanpancur III Kec. Deket Kab. Lamongandari pratindakan sampai siklus II.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian dilakukan dengan cara menganalisis uraian pada hasil penelitian. Kemudian menyimpulkannya menjadi temuan-temuan penelitian yang merupakan simpulan dari kedua siklus. Pembahasan ini lebih dititik beratkan pada perbaikan tindakan dari kekurangan-kekurangan atau permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada setiap siklus kemudian menyimpulkan cara-cara yang harus dilakukan agar pembelajaran membaca lancar dengan menggunakan media bermain adu tebak dapat berlangsung secara optimal sehingga kemampuan membaca lancar siswa dapat meningkat.

Berikut ini adalah permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran membaca lancar. Pelaksanaan penggunaan media bermain adu tebak . Temuan I, kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal yakni apersepsi, kegiatan inti dengan melibatkan siswa untuk membaca lancar dengan media bermain adu tebak, dan kegiatan penutup dengan penyimpulan dan refleksi. Kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I masih terdapat kekurangan-kekurangan yakni siswa masih belum maksimal dalam

pembelajaran membaca lancar dengan menggunakan media bermain adu tebak, selain itu siswa masih terkesan kurang menyukai pembelajaran lancar yang disebabkan guru kurang mampu memotivasi siswa ketika pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasinya guru perlu memberikan pengetahuan kepada siswa tentang bagaimana langkah-langkah dalam membaca lancar. Hasil pembelajaran hasil peningkatan membaca lancar Setelah menggunakan media bermain adu tebak ? Temuan II, hasil pembelajaran membaca lancar dengan menggunakan media bermain adu tebak pada siklus I telah mengalami peningkatan. Terbukti dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang mencapai KKM dari kegiatan pra tindakan sampai siklus II. Yang dapat dilihat dari lembar penilaian hasil tes kinerja siswa. Namun dalam siklus I ini masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang diharapkan atau belum mencapai ketuntasan. Hal ini disebabkan beberapa hal yakni masih terdapat kekurangan dalam perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang dapat dilihat pada refleksi siklus I. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan perbaikan pada kegiatan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, maka pada siklus II hasil pembelajaran membaca lancar telah mengalami peningkatan yang baik terbukti dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan mulai dari kegiatan pratindakan hingga siklus II.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penerapan media yang telah

dijabarkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa Perencanaan pembelajaran membaca lancar dengan menggunakan media bermain adu tebak pada siswa kelas I SDN Pandanpancur III Kec. Deket Kab. Lamongandilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas untuk membuat RPP yang didalamnya menerapkan membaca lancar dan menyiapkan segala yang dibutuhkan ketika proses pembelajaran berlangsung, dan menyiapkan siswa kelas II sebagai obyek penelitian. Proses pembelajaran membaca lancar dengan menggunakan media bermain adu tebak pada kelas I SDN Pandanpancur III Kec. Deket Kab. Lamongan berjalan lancar sesuai perencanaan yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal apersepsi, dilanjutkan memberi motivasi kemudian kegiatan inti mengidentifikasi dengan melakukan perbaikan secara langsung terhadap membaca lancar dengan menggunakan media bermain adu tebak yang sudah dipersiapkan dan kegiatan akhir dilakukan dengan menyimpulkan hasil pembelajaran. Dengan menerapkan media adu tebak dalam pembelajaran membaca lancar menjadikan kegiatan pembelajaran berlangsung lebih menarik dan tidak membosankan sehingga motivasi siswa menjadi lebih tinggi, hakekat belajar lebih bermakna karena siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan sebenarnya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mempunyai saran sebagai berikut Dalam perencanaan pembelajaran membaca lancar dengan media bermain adu tebak pada siswa SDN Pandanpancur III Kec. Deket Kab. Lamongan yang dilaksanakan secara kolaborasi dengan guru harus saling bekerja sama agar penelitian berhasil sesuai dengan harapan. Dan bagi

peneliti yang lain dalam penyusunan RPP yang didalamnya menerapkan membaca lancar dengan media bermain adu tebak harus lebih baik lagi, dan media yang digunakan harus dibuat lebih menarik lagi agar siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran membaca lancar. Dengan menerapkan media bermain adu tebak pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menjadikan kegiatan pembelajaran berlangsung menarik dan tidak membosankan sehingga menjadikan media bermain adu tebak bisa digunakan untuk media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain. Jadi peneliti yang lain bisa menggunakan media bermain adu tebak untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang lain. Dalam melaksanakan penelitian peneliti belum cukup waktu, maka diharapkan untuk peneliti yang selanjutnya agar dapat memanfaatkan waktu penelitian dengan sebaik – baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alek & H Achmad H.P. 2011. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: PrenadaMedia
- E.Mulyasa. 2011. *Kurikulum Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hamzah. B. Uno. 2007. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2008. *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- I.Wayan Dasna. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas dan karya ilmiah*. UNM (Universitas Negeri Malang)
- Puji Santoso. 2009. *Pokok Materi Bahasa Indonesia SD*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Pupuh Faturrohman & M. Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama

- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Zain.2010. Stategi Belajar Pembelajaran.* Jakarta: Prenada Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta Media.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: PT Rineka Cipta.