

## MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DENGAN PENERAPAN METODE PERMAINAN KATA KREATIF PADA SISWA KELAS I SDN BANGKA TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Saodah  
SDN Bangka Lombok Tengah

Abstrak. Rendahnya hasil belajar ini ditimbulkan oleh beberapa faktor penyebab yaitu siswa kurang tertarik dengan kegiatan membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia, karena dalam pembelajaran yang digunakan guru terlalu sering hanya menggunakan ceramah. Kebanyakan siswa cepat bosan dan hanya asyik dengan kegiatannya sendiri. Hal ini berpengaruh pada proses pembelajaran yang mereka ikuti yakni, tampak terlihat pada keaktifan mereka dalam mengikuti pelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penggunaan metode Permainan Kata Kreatif yaitu sebuah permainan dengan menggunakan sebuah benda sebagai pemicu kata kreatif yang dapat diungkapkan siswa. Penggunaan metode permainan ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran karena di dalam penggunaan metode ini diselipkan dengan permainan, di mana kita tahu bahwa anak dengan usia 7 tahun masih senang dengan bermain. Tujuan yang diharapkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca dengan penerapan metode permainan kata kreatif pada siswa kelas I SDN Bangka tahun pelajaran 2016/2017. Subyek penelitian ini difokuskan pada siswa kelas I SDN Bangka tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 19 dengan latar belakang kemampuan akademik yang berbeda. Jenis data yang terkumpul untuk dianalisis dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang dimaksud dalam penelitian ini berupa data aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan permainan kata kreatif berlangsung yang diperoleh melalui lembar observasi yang telah disiapkan. Sedangkan data kuantitatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan dalam keterampilan membaca siswa setelah permainan kata kreatif diterapkan yang diperoleh melalui evaluasi menggunakan rubrik yang telah disiapkan. pada siklus I dan II yaitu dari rata-rata nilai siklus I yaitu 72 meningkat menjadi 80 pada siklus II. Begitu juga dengan ketuntasan klasikal pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 68% meningkat menjadi 79%. Pada Siklus I total skor aktivitas belajar siswa adalah 49 dengan persentase mencapai 64% yang berkategori aktif, sedangkan skor total aktivitas siswa pada siklus II adalah 69 dengan persentase mencapai 86% yang berkategori sangat aktif. Pada siklus I total skor 17 dengan persentase mencapai 74% yang berkategori baik, sedangkan pada siklus II skor total aktivitas guru pada siklus II adalah 20 dengan persentase mencapai 87% yang berkategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Keterampilan Membaca, Metode Permainan Kata Kreatif

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang utama untuk berinteraksi dalam hubungan sosial. Penggunaan bahasa dalam hubungan sosial merupakan wujud nyata dari pentingnya bahasa. Sehingga untuk dapat bersosialisasi dengan baik dalam hubungan sosial maka belajar bahasa yang baik dan benar mutlak diperlukan.

Keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, yaitu 1) keterampilan menyimak (*listening skills*) 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*) 3) keterampilan membaca (*reading skills*) 4) keterampilan menulis (*writing skills*). Setiap keterampilan saling berhubungan dan bersinergi membentuk satu kemampuan berbahasa yang utuh. Sehingga pembelajaran bahasa dapat

dikatakan baik atau berhasil apabila siswa menguasai empat keterampilan ini dengan baik.

Dari keempat keterampilan berbahasa di atas, keterampilan membaca dapat dikatakan sebagai keterampilan yang sangat penting peranannya dalam proses belajar siswa di sekolah dasar. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka.

Berdasarkan hasil ulangan yang dilakukan di SDN Bangka, didapatkan informasi bahwa kemampuan membaca siswa kelas I masih rendah. Rendahnya nilai kemampuan membaca tersebut dapat dilihat oleh masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM, terdapat beberapa siswa yang nilainya kurang bagus pada kegiatan membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia. KKM di SDN Bangka untuk pelajaran Bahasa Indonesia adalah 65, sedangkan nilai Bahasa Indonesia siswa kelas I banyak yang belum mencapai KKM.

Rendahnya hasil belajar ini ditimbulkan oleh beberapa faktor penyebab yaitu siswa kurang tertarik dengan kegiatan membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia, karena dalam pembelajaran yang digunakan guru terlalu sering hanya menggunakan ceramah. Kebanyakan siswa cepat bosan dan hanya asyik dengan kegiatannya sendiri. Hal ini berpengaruh pada proses pembelajaran yang mereka ikuti yakni, tampak terlihat pada keaktifan mereka dalam mengikuti pelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

Salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penggunaan metode Permainan Kata Kreatif yaitu sebuah permainan dengan menggunakan sebuah benda sebagai pemicu kata kreatif yang dapat diungkapkan siswa. Penggunaan metode permainan ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran karena di dalam penggunaan metode ini diselipkan dengan

permainan, di mana kita tahu bahwa anak dengan usia 7 tahun masih senang dengan bermain. Dalam pelaksanaan metode permainan tersebut akan dihadirkan benda-benda yang ada di sekitar siswa, hal ini dilakukan untuk menarik perhatian siswa terlebih dahulu. Siswa akan lebih senang ketika apa yang diajarkan tidak monoton dan tidak terlalu serius. Diharapkan dengan penggunaan permainan ini siswa dapat memunculkan sebuah ide-ide yang ada dipikirkannya dan mencoba mengungkapkannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Keterampilan Membaca dengan Penerapan Metode Permainan Kata Kreatif pada Siswa Kelas I SDN Bangka Tahun Pelajaran 2016/2017".

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang memiliki langkah-langkah antara lain: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan dan evaluasi, (4) refleksi. Jenis data yang terkumpul untuk dianalisis dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang dimaksud dalam penelitian ini berupa data aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan permainan kata kreatif berlangsung yang diperoleh melalui lembar observasi yang telah disiapkan. Sedangkan data kuantitatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan dalam keterampilan membaca siswa setelah permainan kata kreatif diterapkan yang diperoleh melalui evaluasi menggunakan rubrik yang telah disiapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SDN Bangka yang berlokasi di Bangka Desa Durian Kecamatan Janapria Kabupaten Lombok Tengah Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali

pertemuan. Pertemuan pertama siklus I yaitu pada hari Senin, 10 April 2017 dan pertemuan kedua yaitu pada hari Selasa, 11 April 2017. Kemudian pertemuan pertama siklus II yaitu pada hari Senin, 17 April 2017 dan pertemuan kedua yaitu pada hari Selasa, 18 April 2017 semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subyek penelitian ini difokuskan pada siswa kelas I SDN Bangka tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 19 dengan latar belakang kemampuan akademik yang berbeda – beda, ada yang mempunyai kemampuan akademik sangat baik, baik, cukup bahkan ada sangat kurang. Sebagian besar mata pencaharian orang tua siswa adalah bertani, ada juga yang menjadi PNS, petani, buruh tani, pengerajin. Rata-rata jarak rumah ke sekolah adalah 0,5 km. Penelitian ini, dibantu oleh 2 orang pengamat (observer) yakni, Sri Setiawati, A.Ma.Pd sebagai Observer I yang mengamati aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan media kartu kata bergambar, sedangkan sebagai Obeserver II yakni Mashuri, S.Pd. SD yang membantu mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Rubrik Penilaian

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan digunakan tes membaca lisan kepada siswa dengan bantuan rubrik sebagai acuan memberikan nilai. Rubrik menyediakan kriteria spesifik untuk menggambarkan unjuk kerja tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran yang berbeda. Siswa menerima nilai berupa angka yang memperlihatkan kualitas kerja minimal sampai pada kualitas kerja yang tinggi bergantung pada responnya.

Menurut Batzle (Rahim, 2008) apabila siswa menerima nilai atau gradenya, mereka lebih memahaminya, karena mereka bisa merujuk pada kriteria daripada hanya mendapatkan huruf (A,B,C, atau D) tanpa penjelasan.

Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana keterampilan membaca siswa setelah diterapkannya permainan kata kreatif dalam pembelajaran.

#### 2. Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan digunakan untuk mengamati aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa, adapun lembar pengamatannya terdiri dari:

##### a. Lembar Aktivitas Guru

Lembar aktivitas guru adalah lembar yang digunakan untuk mengamati langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan permainan kata kreatif mulai dari kegiatan awal pembelajaran sampai kegiatan penutup yang dilakukan guru selama pelaksanaan tindakan.

##### b. Lembar Aktivitas Siswa

Lembar observasi penilaian aktivitas siswa adalah instrument yang digunakan untuk mengamati langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan permainan kata kreatif mulai dari kegiatan pembelajaran sampai kegiatan penutup yang dilakukan siswa selama pelaksanaan tindakan.

Indikator dalam kedua lembar observasi ini diambil dari kegiatan dalam pembelajaran membaca dengan penerapan permainan kata kreatif seperti yang telah dirancang dalam RPP. Sehingga indikator dalam lembar aktivitas guru dan siswa disamakan, namun dengan deskriptor yang berbeda sesuai dengan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam beberapa kegiatan yang telah disusun.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

#### 1. Siklus I

- a. Skor aktivitas guru adalah 17 (74%) dengan kategori baik
- b. Skor aktivitas siswa adalah 49 (64%) dengan kategori aktif
- c. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil evaluasi yaitu sebesar 79% dari 19 siswa. Siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dan 4 siswa yang tidak tuntas. Hasil tersebut kurang dari target ketuntasan klasikal yaitu sebanyak 85% dengan KKM  $\geq 65$
- d. Penelitian dilanjutkan ke siklus II

#### 2. Siklus II

- a. Skor aktivitas guru adalah 20 (87%) dengan kategori sangat baik
- b. Skor aktivitas siswa adalah 65 (86%) dengan kategori sangat aktif
- c. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil evaluasi yaitu sebesar 95% dari 19 siswa. Siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dan 1 siswa tidak tuntas.
- d. Hasil di atas menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II serta telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu penelitian dihentikan pada siklus II

Adapun ringkasan dari hasil penelitian dari siklus I dan siklus II, persentase ketuntasan klasikal, aktivitas siswa, dan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Rincian Hasil Observasi dan Evaluasi dari Siklus I sampai Siklus II

Siklus	Persentase Ketuntasan Klasikal	Aktivitas Guru		Aktivitas Sswa	
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria
I	79%	17 (74%)	Baik	49 (64%)	Aktif
II	95%	20 (87%)	Sangat Baik	65 (86%)	Sangat Aktif

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Kata Kreatif yang optimal dapat maningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa SDN Bangka tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan keterampilan membaca siswa, pada siklus I dan II yaitu dari rata-rata nilai siklus I yaitu 72 meningkat menjadi 80 pada siklus II. Begitu juga dengan ketuntasan klasikal pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 68% meningkat menjadi 79%. Pada Siklus I total skor aktivitas belajar siswa adalah 49 dengan persentase mencapai 64% yang berkategori aktif, sedangkan skor total aktivitas siswa pada siklus II adalah 69 dengan persentase mencapai 86% yang berkategori sangat aktif. Pada siklus I total skor 17 dengan persentase mencapai 74% yang berkategori baik, sedangkan pada siklus II skor total aktivitas guru pada siklus II adalah 20 dengan persentase mencapai 87% yang berkatagori sangat baik.

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa kelas I SDN Bangka diharapkan dalam pelaksanaan permainan kata kreatif sebaiknya siswa memperhatikan penjelasan atau arahan guru selama proses pembelajaran serta ikut berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang akan dilaksanakan sehingga permainan kata kreatif dapat terlaksana dengan baik dan hasil yang dicapai dapat bermanfaat bagi siswa khususnya pada kegiatan membaca.
2. Bagi guru, sebaiknya menggunakan berbagai metode, teknik, media pembelajaran khususnya dalam hal ini yang mendukung terlaksananya kegiatan membaca di kelas sehingga proses belajar mengajar yang berlangsung lebih menarik dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga harus memberikan pengayan kepada siswa yang nilainya masih di bawah KKM, agar siswa tersebut mencapai kompetensi yang belum dicapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Yrama Widya
- Aries, Ena Febru. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas : Teori & Aplikasinya*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Aryanti, Rini. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Metode Global Bermedia Gambar Berwarna pada Siswa Kelas I SDN Kenawa Tahun Pelajaran 2012/2013*. (Skripsi Tidak Diterbitkan) Mataram: Program PGSD FKIP Universitas Mataram.
- Astuti, Desak Kadek. 2011. *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Strategi Peta Konsep pada*

- Siswa Kelas III SDN 43 Mataram Tahun Pelajaran 2009/2010. (Skripsi Tidak Diterbitan) Mataram: Program PGSD FKIP Universitas Mataram.
- Dawiyah, Ainul. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar alam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Media Cerita Bergambar di Kelas II SDN 2 Sandik Tahun Pelajaran 2011/2012.* (Skripsi Tidak Diterbitan) Mataram: Program PGSD FKIP Universitas Mataram.
- Hayati, Nurpelita. 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menerapkan Metode Eja Pada Siswa Kelas I SD Negeri 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2011-2012.* (Skripsi Tidak Diterbitan) Mataram: Program PGSD FKIP Universitas Mataram.
- Kurniawan, Heru. 2015. *30 Permainan Kreatif Anak untuk Meningkatkan Kecerdasan Bahasa.* Yogyakarta : Kata Hati
- Musaddat, Syaiful. 2012. *Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia Kelas Tinggi.* Mataram: FKIP Press
- Nurkencana,Wayan dan Sunartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar.* Surabaya: Usaha Nasional
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar.* Jakarta : Bumi Aksara
- Santosa,Puji, dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD.* Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa Bandung
- Wahidmuri. 2010. *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta : Nuha Litera
- Wahyuni, Sri. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa.* Malang: Refika Aditama
- Widia, Rina. 2013. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Penggunaan Media Gambar Siswa Kelas I SDN Teratak Tahun Ajaran 2012/2013”* (Skripsi Tidak Diterbitan) Mataram: Program PGSD FKIP Universitas Mataram.
- Zulkarnaen, Muhammad. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring dengan Media Komik Siswa Kelas V SDN Dasan Bengkel Kecamatan Jonggat Lombok Tengah Tahun Ajaran 2012/2013.* (Skripsi Tidak Diterbitkan) Mataram : Program PGSD FKIP Universitas Mataram.