

Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas I SDN Nambo Kec. Bungku Timur

Hasma, Saharuddin Barasandji, dan Muhsin

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Terdiri dari beberapa aspek perlakuan dan pengamatan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui metode bermain pada siswa kelas 1 SDN Nambo Kecamatan Bungku Timur. Penelitian dilaksanakan di SDN Nambo, melibatkan 17 orang siswa terdiri atas 12 orang laki-laki dan 5 orang perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri atas dua siklus. Di mana pada setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan di kelas dan setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I diperoleh daya serap individual 57,72 % dan ketuntasan belajar klasikal 23,52%. Dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan perolehan daya serap klasikal 78,31 % sedangkan ketuntasan belajar klasikal 88,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan siswa membaca permulaan di kelas I SDN Nambo Kecamatan Bungku Timur Kabupaten Morowali.

Kata Kunci: Membaca Permulaan dan Metode Bermain

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) lebih menekankan keterlibatan anak dalam belajar, hal ini terlihat dalam Standar Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yaitu kompetensi mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Depdiknas, 2006:), khususnya keterampilan membaca harus dikuasai oleh siswa SD karena kemampuan membaca sangat berkaitan dengan seluruh proses belajar mengajar.

Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bacaan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Siswa tersebut akan lamban sekali dalam menyerap pelajaran. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Pembelajaran membaca mutlak dilakukan karena memiliki manfaat yang dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan diri. Hal ini diperlukan pembelajaran membaca sejak usia dini. Melalui pembelajaran membaca guru dapat berbuat dalam proses pengindonesiaan anak-anak Indonesia. Syafi'ie, (1999 : 77) menyatakan bahwa “pembelajaran membaca di kelas satu dan di kelas dua (kelas rendah) merupakan pembelajaran membaca tahap awal, yang diperoleh siswa di kelas rendah akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya”.

Keterampilan membaca adalah ketarmapilan dalam memahami suatu bacaan yang difokuskan pada kata dan kalimat yang yang dibaca. Membaca pada hakekatnya adalah pengembangan keterampilan, mulai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif seluruh isi bacaan.

Masalah yang dihadapi guru dan siswa tersebut di atas disebabkan oleh faktor pemahaman guru terhadap proses pembelajaran membaca. Strategi atau metode yang diterapkan oleh guru yang hanya berputar pada metode menjelaskan, metode tanya jawab dan metode penugasan, sehingga seringkali siswa merasa jenuh dan bosan setiap kali belajar Bahasa Indonesia, siswa hanya terpaku pada latihan yang disediakan oleh guru, akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam membaca.

Memantau perkembangan dan hambatan selama proses dan hasil belajar membaca para siswa maka dapat digunakan metode permainan. Frebel (Dadan, 2006) seorang pendidik dari Jerman ia percaya bahwa “salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui metode permainan”. Menurut

pendapatnya anak-anak lebih siap dan berpotensi untuk bermain dari pada cara lain.

Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Metode pembelajaran yang dipilih tentunya menghindari upaya penuangan ide kepada siswa. Guru seharusnya memikirkan bagaimana cara (metode) yang membuat siswa dapat belajar secara optimal. Dalam arti sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Belajar optimal dapat dicapai jika siswa aktif dibawah bimbingan guru yang aktif pula.

Menurut (Dadan, 2006) mengatakan bahwa “bermain mempunyai nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga”. Hal ini sejalan dengan pendapat Bennet (Dadan, 2006) yang pernah mengadakan penelitian pada guru waktu siswa bermain para guru mengatakan “bahwa para siswa mengungkapkan perilaku yang mencerminkan kebutuhan batin mereka serta proses intelektual yang mendalam”.

Berdasarkan temuan-temuan masalah pembelajaran membaca di atas maka penulis melakukan tindakan perbaikan pembelajaran membaca permulaan melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui metode bermain pada siswa kelas 1 SDN Nambo Kec.Bungku Timur.

Pengertian Membaca

Membaca pada hakekatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktifitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus, Crawley dan Mountain dalam Farida, (2007 88).

Tiga istilah sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merujuk pada

kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan sedangkan proses *decoding* (penyandian) merupakan proses penerjemahan rangkaian grafis kedalam kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal yaitu kelas 1-3 yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini ialah proses perseptual yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa sementara itu proses memahami makna (*meaning*) lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi, Safi'ie (Farida, 2007:89).

Membaca adalah membaca sesuai dengan hakekatnya sebagai proses, pengajaran membaca baik pengajaran membaca permulaan maupun pengajaran membaca lanjut dilaksanakan agar anak menguasai proses membaca.

Proses Membaca Permulaan Kelas Rendah Sekolah Dasar

Kemampuan membaca yang diperoleh dalam membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca selanjutnya, sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru. Sebab jika itu tidak kuat, maka pada tahap membaca selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

Kemampuan membaca sangat diperlukan untuk setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman, mempertinggi daya pikir, mempertajam penalaran untuk mencapai kemajuan dan peningkatan diri, (Syafi'ie, 1999 : 222).

Guna membekali kemampuan dasar siswa, maka guru haruslah berusaha sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada anak didik. Hal itu akan terwujud melalui pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara baik, perlu ada perencanaan, baik mengenai materi, metode maupun pengembangannya, (Supriadi, 1991: 78).

Dalam kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) di sekolah dasar (SD) tampak dengan jelas materi

pembelajaran membaca. Farida (2007 : 92) mengatakan bahwa pelaksanaan membaca dibagi atas tahap prabaca, saat baca dan pasca baca.

Permainan Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia

Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak, terdapat insting bermain pada setiap anak serta kebutuhan melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkan dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dari berbagai penelitian Seto dalam Dadang, (2006 : 66) terungkap bahwa bermain dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengactualisasikan potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual dan aspek emosi dan sosialnya. Dengan demikian, bermain berkembang bukan hanya menjadi sarana yang dapat dinikmati dan menyenangkan saja tetapi juga bersifat mendidik.

W.R Smith dalam Dadang, (2006: 67) seorang psikolog menyatakan bahwa bermain merupakan dorongan langsung dari dalam diri setiap individu yang bagi anak- anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa merasakan sebagai kegemaran. Anak usia SD merupakan usia bermain. Bagi mereka dunia ini hanya bermain, mereka belum dapat membedakan dunia nyata dan bermain, baru setelah semakin dewasa, mereka paham bahwa ada dua dunia yaitu dunia bermain dan dunia nyata atau dunia kerja.

Kesenangan anak- anak bermain dapat dipakai sebagai kesempatan untuk belajar hal-hal yang kongkret, sehingga daya cipta imajinasi dan kreativitas anak berkembang. Bermain merupakan aktivitas kongkret dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dengan usianya dan kebutuhan spesifik anak. Bermain adalah cara yang paling efektif pada usia sekolah dasar baik di bidang akademik maupun aspek fisik sosial dan emosional.

Melalui situasi bermain anak diharapkan mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap objek-objek dan memiliki keterampilan khusus dalam mengamati dan memperoleh materi serta agar anak mendapat makna spritual yang disimbolkan materi dan kegiatan- kegiatan tersebut. Bermain ini akhirnya dapat digunakan guru sebagai wahana atau teknik pembelajaran untuk membentuk

pemahaman melalui kegiatan bermain peran atau dengan menggunakan berbagai media yang tersedia.

Langkah-langkah Membaca Permulaan Dengan Metode Bermain.

Secara umum langkah-langkah pembelajaran membaca permulaan melalui metode bermain dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Persiapan.

1. Mengidentifikasi atau menetapkan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam metode bermain. Dalam permainan ada beberapa aspek yang akan dinilai misalnya partisipasi siswa dalam mengikuti permainan.
2. Menjelaskan kepada siswa tentang pelaksanaan permainan atau keseluruhantujuan pembelajaran. Dalam tahap persiapan guru harus menjelaskan proses yang harus ditempuh siswa yaitu guru menginformasikan berapa lamakegiatan permainan yang akan dilakukan.

b. Pembukaan.

Pada bagian ini siswa diperkenalkan dengan metode permainan yang akan dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun permainannya adalah permainan suku kata.

c. Tahap pelaksanaan.

1. Guru mempersiapkan permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada siswa dihubungkan dengan kegiatan membaca.
2. Guru membagi siswa menjadi lima kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima orang siswa, setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata, kalimat dengan kartu kata untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.
3. Dengan bimbingan guru, setiap kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan menjadi kalimat yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.

d. Penutup.

Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu. Pada akhir pembelajaran siswa mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk esai tes.

Dari hasil pengamatan peneliti di kelas I, siswa di SDN Nambo tersebut kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, siswa cenderung pasif terhadap materi yang disampaikan oleh guru tanpa bertanya ketika ada materi yang belum mereka pahami menjadikan pembelajaran yang di terapkan hanya berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut penulis menilai perlu adanya upaya yang dilakukan yaitu menggunakan metode permainan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih melakukan proses secara mandiri, sehingga siswa sepenuhnya terlibat untuk menentukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variable, merencanakan tindakan dan memecahkan masalah yang dihadapi secara nyata melalui tindakan siswa tidak menerima begitu saja sejumlah informasi yang diperolehnya tetapi akan berusaha untuk mengelolah perolehannya dengan membandingkan tahap fakta yang diperolehnya dengan tindakan yang dilakukan. Sehingga berdasarkan tindakan tersebut hasil belajar siswa menjadi meningkat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas I SDN Nambo Kec. Bungku Timur. Lokasi penelitian ini dipilih sebagai alasan: (1) Masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, (2) Adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru terhadap pelaksanaan penelitian ini, (3) Lokasinya mudah dijangkau oleh peneliti. Penelitian ini direncanakan pada tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan sampai tahap laporan dengan lebih dari satu siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 SDN Nambo Kec. Bungku Timur. Memilih siswa kelas 1 yang berjumlah 17 orang siswa, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 5 perempuan sebagai responden dengan alasan, (1) tingkat perkembangan kognitif di kelas tersebut belum lancar membaca, (2) adanya variasi

siswa, dilihat dari status sosial, pendidikan dan pekerjaan orang tua mereka, (3) adanya masalah yang dialami siswa kelas 1 dalam belajar membaca.

Data penelitian ini berupa hasil pekerjaan siswa terhadap soal yang diberikan meliputi:

1. Tes awal sebelum tindakan
2. Hasil wawancara dengan subjek penelitian dan guru kelas
3. Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tes, wawancara, pengamatan. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah penelitian. Pada saat refleksi dari setiap tindakan pembelajaran dan sesudah pengumpulan data dan analisis data. Adapun teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif yang dikembangkan oleh Milles dalam Latri, (2004: 88). Yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yang dilakukan secara berurutan yaitu: (1) Mereduksi data, (2) Menyajikan data, dan (3) Menarik kesimpulan atau verifikasi data.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi indikator proses dan hasil dalam penerapan metode bermain. Dari segi hasil dalam penerapan metode bermain dapat diukur melalui KKM SDN Nambo yaitu sebesar 65. Dari segi proses ditandai oleh keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sesuai rencana dan memenuhi tahapan-tahapan: (1) menyampaikan tujuan yang harus dicapai, (2) menyajikan materi, (3) siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, (4) membimbing siswa melakukan kegiatan bermain.

Kriteria keberhasilan tindakan dilihat dari (1) hasil belajar membaca siswa yang cenderung meningkat, (2) secara individu keberhasilan KKM yang menjadi subjek penelitian akan menentukan tingkat pencapaian hasil membaca $\geq 75\%$, (3) secara klasikal rata-rata nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di kelas ini diawali dengan melakukan observasi dan tes awal di kelas dan tahap persiapan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui

situasi dan kondisi kelas subyek penelitian, yaitu materi yang dibahas adalah konsep membaca dan jumlah siswa yang akan dijadikan subyek penelitian adalah 17 siswa. Dari hasil tes awal yang diperoleh peneliti yaitu dari 17 siswa yang mengikuti tes awal diperoleh hasil nilai rata-rata 47,06 dan ketuntasan klasikal hanya mencapai 11,76%. Hasil observasi ini digunakan untuk mengkaji masalah dalam pembelajaran bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan dijadikan acuan untuk menentukan rencana tindakan refleksi pada siklus I.

Tindakan siklus I ini dilaksanakan tiga kali pertemuan di kelas, dua kali pertemuan Kegiatan Belajar Mengajar dan satu kali pertemuan untuk tes akhir tindakan. Tes akhir yang dimaksud adalah penilaian kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas I dengan menggunakan metode bermain. Berdasarkan tabel di atas persentase rata-rata penilaian pertemuan pertama 75% dengan kriteria baik. Sedangkan pertemuan kedua persentase rata-ratanya mencapai 83% dengan kriteria baik. Mengenai aspek yang dinilai pada siklus I pada setiap aktivitas belajar terlihat bahwa hampir disemua aspek peneliti sudah cukup baik dalam memberikan pembelajaran. Seperti halnya peneliti dalam memberikan motivasi pada siswa, menyampaikan tujuan, membimbing siswa secara sistematis, menyimpulkan materi, memberi evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran pada pertemuan pertama sudah baik begitupun pada pertemuan kedua, selain itu peneliti dalam meminta salah satu siswa menyelesaikan latihan di papan tulis, menjelaskan materi pembelajaran dan memberi contoh cara membaca menggunakan metode bermain pada pertemuan pertama sudah baik dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan jumlah skor untuk pertemuan pertama adalah 15 dari skor maksimal 24 diperoleh persentase rata-rata 62% dengan rata-rata kriteria cukup. Sedangkan untuk pertemuan kedua jumlah skor 16 dari skor maksimal 24 diperoleh persentase rata-rata 67% dengan kriteria cukup, dan belum mencapai indikator yang ditetapkan.

Hasil Tes Akhir Siklus I

Setelah selesai pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus satu dengan penerapan metode bermain dalam melatih Siswa membaca, kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes atau penilaian terhadap kemampuan membaca pada objek peneliti. Hasil tes akhir penilaian kemampuan membaca permulaan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan pada Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Skor				Skor Perolehan	Nilai Perolehan	Ketuntasan	
		1	2	3	4			Ya	Tidak
		(4)	(4)	(4)	(4)				
1	Fikra	2	2	2	2	8	50		✓
2	Ahmad	1	2	2	3	8	50		✓
3	Fauzi	3	2	3	1	9	56.25		✓
4	Fauzan	1	1	2	2	6	37.5		✓
5	Sidik	2	2	2	2	8	50		✓
6	Noufal	2	3	1	2	8	50		✓
7	Dirga	4	3	2	3	12	75	✓	
8	Andi	1	2	2	3	8	50		✓
9	Safar	3	3	4	3	13	81.25	✓	
10	Suluma	2	2	2	2	8	50		✓
11	Makmur	3	2	2	2	9	56.25		✓
12	Islamuddin	2	3	3	4	12	75	✓	
13	Fitria	3	3	1	2	9	56.25		✓
14	Hasna	3	3	2	1	9	56.25		✓
15	Hasni	3	3	3	3	12	75	✓	
16	Marna	2	3	2	3	10	62.5		✓
17	Amina	2	2	2	2	8	50		✓
Jumlah skor						157			
Rata-Rata Nilai							57.72		
Jumlah Siswa						17		4	13
Ketuntasan Klasikal (%)								23,53	

Data menunjukkan presentase rata-rata kemampuan membaca secara klasikal adalah 23,53% dengan kriteria Sangat Kurang. Hasil ini belum memenuhi indikator kinerja yang dipersyaratkan. Hasil ini disebabkan masih terdapat beberapa siswa yang belum lancar menganalisis kata menjadi kalimat sehingga kesulitan membaca sebuah kata atau kalimat yang dituliskan oleh guru. Dngan

demikian, peneliti perlu melanjutkan penelitian sampai siklus II untuk memperbaiki proses pada siklus I atau konsep yang belum terlalu dipahami siswa akan diperjelas kembali.

Pelaksanaan tindakan siklus I memperoleh hasil observasi aktivitas siswa dan hasil observasi guru/peneliti pada saat proses belajar mengajar menunjukkan hasil rata-rata dalam kriteria cukup dan baik. Setelah diberikan tes akhir tindakan siklus I, hasil analisa data tes hasil belajar menunjukkan daya serap individual mencapai 57,72 %, belum memenuhi indikator kinerja yang dipersyaratkan yaitu 65%. Sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 23,53 %, juga belum mencapai indikator kinerja yaitu minimal 80%. Walaupun, terdapat 13 orang siswa yang belum tuntas. Sebagian besar siswa yang belum tuntas masih kurang mampu membaca dengan baik. Berdasarkan observasi selama kegiatan pembelajaran, dapat dikemukakan kekurangan pelaksanaan pembelajaran siklus I yang dinilai cukup beserta analisis penyebab dan rekomendasinya.

Sama halnya dengan siklus I, tindakan siklus II ini dilaksanakan tiga kali pertemuan di kelas, dua kali pertemuan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan satu kali pertemuan untuk tes akhir tindakan. Tes akhir yang dimaksud adalah penilaian kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas I dengan menggunakan metode bermain.

Berdasarkan data observasi, persentase rata-rata penilaian pertemuan pertama 92% dengan kriteria rata-rata sangat baik. Sedangkan pertemuan kedua persentase rata-ratanya mencapai 100% dengan kriteria sangat baik. Dalam hal ini, sangat baik sebagai guru, fasilitator, motivator dan evaluator, serta bertindak sebagai pengamat. Peneliti sebagai guru melakukan kegiatan: (a) melaksanakan RPP; (b) menyampaikan tujuan pembelajaran dan lain sebagainya. Guru sebagai fasilitator dan motivator, melakukan kegiatan: (a) memotivasi siswa selama pembelajaran dan cara memberikan sosial latihan membaca dengan menggunakan metode bermain: (b) membimbing siswa yang masih kesulitan membaca dan menulis: dan (c) mengarahkan siswa membuat kesimpulan materi.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan jumlah skor untuk pertemuan pertama adalah 20 dari skor maksimal 24 diperoleh persentase rata-rata

83% dengan rata-rata kriteria baik. Sedangkan untuk pertemuan kedua jumlah skor 22 dari skor maksimal 24 diperoleh persentase rata-rata 92% dengan kriteria baik dan suda memenuhi indikator kinerja.

Hasil Tes Akhir Siklus II

Setelah selesai pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus II dengan penerapan metode bermain dalam melatih Siswa membaca, kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes atau penilaian terhadap kemampuan membaca pada objek penelitian.

Tabel 2. Hasil Tes Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan pada Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Skor				Skor Perolehan	Nilai Perolehan	Ketuntasan	
		1 (4)	2 (4)	3 (4)	4 (4)			Ya	Tidak
1	Fikra	2	4	3	3	12	75	✓	
2	Ahmad	4	2	4	4	14	87.5	✓	
3	Fauzi	3	2	3	4	12	75	✓	
4	Fauzan	3	4	2	2	11	68.75		✓
5	Sidik	2	2	4	4	12	75	✓	
6	Noufal	4	3	4	2	13	81.25	✓	
7	Dirga	4	3	3	3	13	81.25	✓	
8	Andi	4	2	3	3	12	75	✓	
9	Safar	3	3	4	3	13	81.25	✓	
10	Suluma	4	3	4	3	14	87.5	✓	
11	Makmur	3	3	2	3	11	68.75		✓
12	Islamuddin	2	3	3	4	12	75	✓	
13	Fitria	3	3	3	4	13	81.25	✓	
14	Hasna	3	3	4	3	13	81.25	✓	
15	Hasni	3	3	3	3	12	75	✓	
16	Marna	2	3	4	3	12	75	✓	
17	Amina	4	3	4	3	14	87.5	✓	
Jumlah skor						213			
Rata-Rata Nilai (%)							78.31		
Jumlah Siswa							17	15	2
Ketuntasan Klasikal (%)								88,2	

Berdasarkan hasil analisis penilaian menunjukkan persentase rata-rata daya serap klasikal kemampuan membaca siswa adalah 78,31 % dengan kriteria baik

dan ketuntasan belajar klasikal 88,2%. Hasil penelitian ini dikatakan berhasil atau hipotesis dapat dibuktikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini semua kriteria aktivitas guru dan siswa serta analisis tes kemampuan membaca dan tes kemampuan tes tertulis, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan pada indikator kinerja. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas I dapat terjadi karena penerapan metode bermain yang memudahkan siswa memahami cara membaca berstruktur. Selain itu, siswa mendapat peluang besar untuk mengasah pengetahuannya yang dimilikinya dan membantu siswa dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya.

Sehubungan dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa peluang keberhasilan belajar membaca tidak hanya dimiliki oleh siswa yang berkemampuan tinggi saja, tetapi siswa yang memiliki kemampuan sedang, dan bahkan untuk siswa yang memiliki tingkat kemampuan rendah juga dapat meraih keberhasilan walaupun tidak bisa menyamai secara tuntas siswa yang kemampuannya tinggi. Sehingga untuk memperoleh hasil pembelajaran yang optimal, dalam pembelajaran yang semestinya menggunakan metode yang memungkinkan keterlibatan siswa secara maksimal, didukung dengan penggunaan media yang tepat. Kegiatan pembelajaran yang disertai dengan penggunaan media yang tepat sekaligus dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian daya serap individu pada siklus I mencapai 57,72% dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 23,53 % pencapaian ini belum memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan. Pada tindakan siklus II daya serap individual mencapai 78,31% dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 88,2%. Peningkatan skor perolehan pada siklus II telah membuktikan hipotesis tindakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas I SDN Nambo.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Nursiah, 2004. Teknik membaca dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SD, *Karya Tulis Ilmiah, Watampone*
- Budiasi dan Zuchdi , 1996/1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dikelas Rendah*, . Jakart: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Conny R Semiawan, dkk. 2002 *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Dadan Djuanda, 2006 *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta
- Farida Rahim. 2007, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanif Nurcholis dan Maffukhi. 2005, *Saya Senang Berbahasa Indonesia*, Jakarta Erlangga.
- Moleong. 2000 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rusda Karya.
- Muh. Faisal, dkk. 2007 Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Melalui Pendekatan Proses Dan Asesmen Portofolio Siswa Kelas V SD Negeri 1 Watampone. Malang: *Tesis* Tidak diterbitkan.
- Safi`ie. 1999, *Pengajaran Membaca Di Kelas-Kelas Awal Disekolah dasar*. Malang: Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarti dan Subana, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, metode, tehnik dan media pengajaran*. . Bandung: Pustaka Setia
- Wardani, IGK 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Yudha Kurniawan. 2007 *Smart Games*, Jakarta PT Wahyu Media.