

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN KOMPUTER PADA SISWA KELAS I DI SDN KALIBATA 03 PAGI JAKARTA TIMUR

**Gusti Yarmi dan Resty Widyastuti**

Program Studi Pendidikan Guru Dekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta  
gustiyarmi@ymail.com

## ABSTRACT

*In general, this study aims to improve the reading skills of students in grade 1 SDN Kalibata 03 Pagi melalui learning to apply computer games. The results of the analysis of the data shows computer games can improve students' reading class I, especially reading the sentence correctly, read the sentence without eliminating one of the words in the sentence, read the sentence without adding a word, read the sentences with the right intonation, read by observing a pause (for stop, breathe), read with the firm, loud volume, the volume of the sound heard is stable in the first grade students of SDN 03 Pagi Kalibata. It is characterized by an increase in the value of reading skills of students in each cycle.*

**Keywords:** *Ability to read, read the beginning, in computer games*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang masalah

Bahasa sangat berperan dalam kehidupan manusia. Tanpa bahasa, manusia akan sulit menjalankan kehidupannya. Manusia membutuhkan bahasa untuk berkomunikasi dan menghubungkan apa yang ada dalam pikirannya. Demikian pula pada siswa-siswa, bahasa dibutuhkan untuk mengungkapkan imajinasinya.

Pentingnya bahasa membawa dampak pada eksistensi pembelajaran bahasa di sekolah. Pembelajaran bahasa memiliki posisi yang strategis. Ada dua posisi penting pembelajaran bahasa Indonesia. Pertama, sebagai wahana untuk mengembangkan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Kedua, sebagai penunjang keberhasilan belajar.

Melalui pembelajaran bahasa, perkembangan intelektual atau kemampuan berpikir siswa, perkembangan sosial, dan emosional siswa dapat dikembangkan. Kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan melalui kegiatan berbahasa seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Kemampuan sosial siswa dapat dikembangkan melalui kegiatan berbicara atau bersastra seperti melalui metode bermain peran atau dramatisasi. Demikian pula halnya dengan aspek emosi siswa. Pengembangan emosi siswa dapat dilatih atau distimulasi melalui kegiatan apresiasi sastra seperti membaca puisi, menulis puisi, membaca cerita, bermain drama, dan lain-lain.

Salah satu kemampuan berbahasa adalah membaca. Dengan membaca, siswa dapat memahami berbagai ilmu pengetahuan dan infor-

masi. Membaca merupakan suatu keterampilan khusus selama di sekolah dasar. Membaca menjadi komponen prioritas utama karena kemampuan membaca merupakan pintu gerbang untuk memahami berbagai konsep keilmuan di sekolah. Artinya, dengan kemampuan membaca, siswa akan dapat memahami konsep IPA, IPS, Matematika, dan lain-lain.. Hal lain yang terjadi ketika siswa tidak berkompoten membaca, siswa sangat rugi di dalam pergaulan dengan teman sebayanya. Dalam pergaulan siswa akan saling bertukar informasi yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas pandangan siswa.

Pembelajaran membaca merupakan proses yang alami, holistik, dan harus sesuai dengan perkembangan siswa. Proses membaca merupakan rangkaian awal yang harus dilalui menuju tingkat kesiapan membaca. Seseorang yang tidak mengikuti proses secara kronologis biasanya tidak terlalu bergairah untuk belajar membaca. Hal ini disebabkan karena kematangan fisik, mental, dan sosial akan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan kemampuan membaca awal.

Pengembangan kemampuan membaca sangat penting bagi siswa. Oleh sebab itu, perlu adanya kondisi yang diciptakan untuk mengembangkan kemampuan membaca. Salah satunya dengan menerapkan berbagai pendekatan, misalnya pendekatan belajar aktif. Pendekatan belajar aktif merupakan strategi belajar-mengajar yang menekankan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna terciptanya hasil belajar yang optimal dan mampu mengubah siswa didik, baik tingkah laku, cara berpikir maupun bersikap secara lebih efektif dan efisien.

Selain penciptaan kondisi lingkungan yang baik, kegiatan pembelajaran membaca ini dapat dilakukan sambil bermain. Bermain menimbulkan rasa senang pada siswa yang mengakibatkan pertumbuhan otaknya semakin sempurna, sehingga semakin mudah siswa mengadakan

proses pembelajaran. Salah satu permainan yang mengembangkan kemampuan membaca yang menggunakan teknologi modern dan sedang diminati saat ini adalah komputer. Komputer merupakan alat permainan edukatif yang dirancang secara khusus sebagai alat bantu belajar.

Dalam komputer terdapat bermacam-macam permainan yang dapat dibedakan berdasarkan tema dan sifatnya. Permainan komputer yang diperuntukan bagi pendidikan atau pembelajaran sering disebut *Edu-Game*. Dengan permainan ini diharapkan siswa belajar menggunakan panca inderanya, memunculkan motivasi, membentuk konsep diri yang positif, adanya kerja sama, adanya unsur penemuan sendiri, perolehan kesempatan untuk mengeksplorasi, ada rasa keberhasilan dan interaksi dengan orang dewasa.

Kenyataan yang berkembang, kemampuan dan minat membaca kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa fenomena. Salah satunya, ketika di kelas I SD siswa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Lebih tepatnya lagi masih banyak yang belum tertarik membaca. Konsep membaca sering kali membingungkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara terdapat beberapa fenomena yang tampak di SDN Kalibata 03 Pagi yang menyebabkan kurang optimalnya siswa dalam memahami bacaan. SDN Kalibata 03 Pagi telah berupaya mengembangkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, namun berkaitan dengan kemampuan dan minat membaca siswa masih belum optimal. Guru masih belum puas dengan kemampuan membaca yang dimiliki siswa.

Fenomena lainnya, kecenderungan yang terjadi di lapangan adalah kegiatan membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar kurang memperhatikan aspek psikologis siswa. Kegiatan belajar yang lebih mengedepankan aspek kognitif dan mengesampingkan kebutuhan bermain

siswa. Kegiatan pembelajaran membaca permulaan hanya menggunakan modul yang telah disiapkan guru dan dilakukan secara individual atau klasikal dengan harapan siswa dapat menguasai membaca permulaan secara *instan*. Kegiatan yang demikian pada akhirnya akan membawa kejenuhan bagi siswa didik serta keengganan untuk belajar membaca dan pada akhirnya akan menghilangkan minat siswa untuk membaca.

Tidak hanya itu, orang tua juga memperkeruh keadaan dengan menganggap bermain dan belajar adalah sebuah hal yang saling bertentangan sehingga ada anggapan yang salah ketika sekolah berusaha menerapkan permainan dalam kegiatan membaca permulaan bagi siswa-siswa didiknya, orang tua menganggap bahwa hal tersebut akan memperlambat kemampuan siswa dalam belajar membaca permulaan. Bagi sebagian orang tua atau bahkan pendidik sendiri menganggap bahwa sekolah adalah tempat menuntut ilmu dan belajar sedangkan jika ingin bermain tempat yang tepat adalah rumah atau di luar jam sekolah.

Dilatarbelakangi dengan alasan tersebut, bahwa pentingnya menerapkan kegiatan yang sesuai dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar dengan tetap memperhatikan stimulasi dan pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa, maka penelitian mengenai kemampuan membaca di Sekolah Dasar (SD) kelas 1 penting dan perlu dilakukan guna menyikapi pemahaman tentang pengaruh permainan komputer bagi perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Hal lain yang terlupakan oleh guru sekolah ini adalah ketertarikan siswa pada suatu kegiatan melalui permainan. Guru jarang menggunakan permainan dan alat permainan edukatif dalam pembelajaran sehari-hari. Tidak hanya guru, orangtua dan masyarakat sering kali kurang

memperhatikan pentingnya pengembangan kemampuan membaca yang tepat bagi siswa. Padahal orangtua mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan membaca siswa.

Melalui penelitian tindakan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kemampuan membaca siswa kelas I melalui permainan komputer di SDN Kalibata 03.

### **Kajian Pustaka**

Kemampuan merupakan suatu kesanggupan atau kekuatan dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu yang disesuaikan dengan kondisi yang ada. Hal ini sejalan dengan pendapat Gafur bahwa kemampuan adalah keterampilan untuk menguasai sesuatu (Gafar, 2000: 57).

Membaca merupakan salahsatu keterampilan berbahasa. Membaca sangat diperlukan siswa pada masa sekolahnya karena membaca merupakan alat yang diperlukan siswa untuk dapat menyimak berbagai pengetahuan yang dituliskan.

Membaca merupakan suatu aktivitas kompleks yang meliputi aktivitas fisik dan mental. Aktivitas fisik meliputi gerakan otot mata dalam melihat simbol-simbol grafis atau huruf yang tertulis dalam bacaan dan mengikuti perpindahan baris dari atas ke bawah, serta gerakan bibir pada saat membaca bersuara. Aktivitas mental dalam membaca adalah proses berfikir untuk menafsirkan arti atau memahami makna dari rangkaian simbol - simbol grafis atau huruf. Kerjasama aktivitas fisik dan mental ini, akan membantu siswa mempelajari berbagai bidang studi.

Membaca adalah suatu cara untuk membina daya nalar. Pada saat membaca tulisan, maka proses kognitif atau penalaran yang utama bekerja. Ini sesuai dengan pendapat (Bromley,

1992: 200) bahwa *“reading is an active process of interacting with print and monitoring comprehension to establish meaning”*. Membaca adalah proses kognitif yang melibatkan bacaan dan membutuhkan pemahaman untuk memperoleh maksud dari bacaan tersebut. Ketika siswa membaca, siswa akan memperoleh berbagai informasi yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan memotivasi siswa untuk berfikir secara kritis.

Kegiatan membaca untuk memahami maksud yang tertuang dalam tulisan dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi. Adanya komunikasi antara penulis dan pembaca merupakan hasil dari kegiatan membaca. Ini sesuai dengan pendapat Burns bahwa *“the product of reading is communication, the readers understanding of ideas that have been put in the print by writer”* (Burn, 1984: 3) Produk dari membaca adalah komunikasi dimana pembaca mencoba memahami ide yang tertulis dalam bacaan yang ditulis oleh penulis.

Membaca memiliki beberapa teknik, salah satunya membaca bersuara atau disebut juga membaca nyaring. Rubin menjelaskan bahwa kegiatan yang paling penting untuk membangun pengetahuan dan keterampilan berbahasa siswa memerlukan membaca nyaring. Program yang kaya dengan membaca nyaring dibutuhkan untuk siswa karena membantu siswa memperoleh fasilitas menyimak, memerhatikan sesuatu secara lebih baik, memahami cerita, mengingat secara terus-menerus pengungkapan kata-kata, serta mengenali kata-kata baru yang muncul dalam konteks lain. Maka dapat dikatakan bahwa membaca nyaring atau membaca bersuara dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan berbahasa siswa.

Menurut Farida Rahim (2005: 123), ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam membaca bersuara, yaitu pelafalan, intonasi, pemahaman tentang frase, dan kelompok kata, kelancaran, dan kejelasan. Artinya pada

kegiatan membaca bersuara ini belum mengutamakan pemahaman siswa terhadap bacaan, namun lebih menekankan pada bagaimana siswa menyuarakan tulisan secara lisan dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Pada usia ini, siswa masih masuk pada tahap Pra Operasional (2-7 tahun). Pada tahap ini siswa secara berangsur dapat memikirkan lebih dari satu benda pada saat yang bersamaan. Mereka mulai menguasai lambang-lambang yang memungkinkan manipulasi secara mental. Tetapi penalaran siswa masih sangat dipengaruhi oleh persepsi. Pemakaian bahasanya pun masih egosentris, kata-kata yang diucapkan mempunyai makna yang khas. Karena itu kemampuan mereka untuk memandang pendapat orang lain masih terbatas. Akan tetapi, perkembangannya semakin baik menuju tahap Operasional Konkret.

Menurut Hurlock, pada masa awal sekolah siswa menyukai penggunaan bahasa rahasia (bahasa kelompok) untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya. Ketika siswa memasuki sekolah, perbendaharaan kata siswa bertambah dengan cepat. (1999: 178). Siswa pada usia 6-7 tahun senang berbicara dan bermain dengan kata-kata. Pada usia ini mereka mulai tertarik untuk membaca.

Siswa pada usia 6-7 tahun memasuki periode persiapan membaca. Periode sering disebut juga tahap membaca permulaan. Pada tahap ini siswa mulai siap dalam program pembelajaran membaca. Namun perlu diperhatikan kematangan mental, penyesuaian emosi dan latarbelakang pengalaman siswa. Membaca permulaan diberikan pada siswa usia 6-7 tahun karena pada usia ini siswa sudah mampu mempersiapkan diri untuk dapat mendengarkan bunyi suara dalam bentuk huruf, membaca huruf dari kiri ke kanan serta siswa sudah mulai mengenal konsep dan mampu memahami suatu benda dapat digambarkan bentuk tanda-tanda atau simbol tertentu.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi siswa. Ini sesuai dengan pendapat Badudu & Zain dalam Mark bahwa permainan adalah sesuatu yang dilakukan untuk kegiatan atau untuk bersenang-senang atau suatu pertunjukan.(2001: 344)

Buhler & Danziger menambahkan dalam Mark menyatakan, “bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan”.(2001: 14). Kenikmatan yang ditimbulkan dapat menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Disini terlihat bahwa bermain dapat memberikan suatu kenikmatan tersendiri bagi siswa, mengingat sebagian besar waktu siswa diperuntukan untuk bermain.

Komputer berasal dari bahasa latin “*Com-putare*” atau dalam bahasa Inggris “*to compute*” yang artinya menghitung. Komputer merupakan benda elektronik yang mempunyai manfaat untuk menghitung atau mengolah data secara cermat dan memberikan hasil yang sesuai dengan keinginan kita.

Komputer bermanfaat untuk menghitung atau mengolah data secara cermat dan memberikan hasil yang sesuai dengan keinginan kita. Selain itu komputer memberikan dampak yang baik dalam pemberian informasi yang tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Percival dan Elington bahwa komputer adalah alat yang dapat menerima informasi, diterapkan untuk prosedur pemrosesan informasi dan memberikan hasil informasi baru dalam bentuk yang mudah digunakan pemakai.(Fred Percival & Hendry Elington, 2001: 137)

Pada komputer terdapat kode-kode yang dapat digunakan sesuai dengan informasi atau penggunaan yang kita inginkan. Ini diterangkan lebih lanjut oleh Arsyad bahwa komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.(Azhar, 2004: 3)

Komputer menjadi sangat penting penggunaannya dalam pembelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional, yaitu: 1) merencniswaan, mengatur dan mengkoordinasikan, dan menjadwalkan pengajaran; 2) mengevaluasi siswa (tes); 3) mengumpulkan data mengenai siswa 4) melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran; 5) membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan).(Azhar, 2004: 158). Dengan adanya fungsi-fungsi tersebut akan memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran.

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan sering dinamakan pengajaran dengan bantuan komputer (CAI). CAI dikembangkan dalam beberapa format, diantaranya: (1) model *tutorial*, (2) model praktek dan latihan, (3) model penemuan, (4) model simulasi, (5) model permainan.(Sudjana, 2001:139). Dalam model *tutorial*, komputer akan menyajikan informasi berupa materi pelajaran yang disajikan di layar komputer dengan teks atau gambar seperi halnya guru atau instruktur. Terdapat pertanyaan yang diajukan setelah siswa membaca dan menyerap materi pelajaran. Model praktek dan latihan digunakan untuk mempermahir keterampilan atau memperkuat penguasaan materi yang dapat dilakukan dengan modus *drill andpractice*. Latihan ini dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa. Model Penemuan digunakan agar siswa dapat menemukan atau mengkaji suatu masalah. Model Simulasi mencoba menyerupai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, sehingga memungkinkan siswa untuk mengambil suatu keputusan tanpa mengalami kerugian seperti dalam ilmu alam dan ilmu komputer. Adapun mainan akan menggabungkan aksi-aksi permainan dalam bentuk animasi dan keterampilan menggunakan perangkat komputer yang dapat menimbulkan rangsangan akan suatu konsep yang sedang dipelajari.

Sebuah permainan mengandung kemampuan yang akan dikembangkan masing-masing. Dalam membaca kemampuan yang dikembangkan seperti, membaca kata; membaca kalimat sederhana; mengenal kosa kata kesehatan, makanan, mainan dan hal sehari-hari lainnya; membaca teks pendek; menyusun kalimat yang terdiri dari 3-5 kata, dan lain sebagainya.

Dari uraian yang telah dipaparkan dapat dideskripsikan bahwa permainan komputer adalah kegiatan menyenangkan dengan menggunakan media komputer yang mempunyai aturan-aturan, cermat dan logis.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Kalibata 03 melalui pembelajaran yang menerapkan permainan komputer.

Penelitian tindakan dilakukan di SD SDN Kalibata 03 Pagi Jakarta Timur. Penelitian dilaksanakan pada pada bulan April - Juni 2012. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). Mengingat penelitian ini merupakan penelitian tindakan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pada metode ini, penelitian dilakukan oleh partisipan melalui penerapan di dalam kelas dengan mengembangkan pendekatan baru melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kemampuan membaca siswa agar meningkat.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa usia 6-7 tahun yang merupakan siswa kelas I SDN Kalibata 03 Pagi yang berjumlah 21 siswa. Sementara partisipan dalam penelitian ini adalah peneliti, guru kelas I selaku kolaborator.

Adapun teknik yang digunakan dalam menjaring data tentang pemantauan tindakan

adalah nontes, yakni dengan menggunakan pengamatan (*observasi*). Sebagaimana telah dikemukakan bahwa pengamatan dilakukan oleh kolaborator. Pengamatan dilakukan secara langsung dengan dibantu menggunakan camera dan handycam.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menjaring data penelitian (*research*) adalah tes keterampilan membaca permulaan. Tes digunakan untuk menjaring data tentang kemampuan membaca permulaan. Untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan sumber, yaitu membandingkan apa yang dilakukan informan dengan pendapat orang lain

Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis sebagaimana dikemukakan Miles dan Huberman, yakni melalui tahapan: (1) reduksi data, (2) display data, serta (3) kesimpulan, verifikasi, dan refleksi. Pada tahap reduksi data, data-data yang telah terkumpul dideskripsikan, dipilah-pilah berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, menyeleksi data yang relevan dan data yang tidak relevan. Pada tahap display data, data-data yang relevan disajikan dalam bentuk tabel atau diagram.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Sebelum dilakukan tindakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan kegiatan prapenelitian dengan melakukan tes kemampuan membaca permulaan siswa kelas I B. Adapun hasil kemampuan awal dari siswa kelas 1B terlihat dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Deskripsi Data Pra Penelitian**

Keterangan	Pretest
Rata-rata kelas	22, 048
Median	21
Modus	18
Varians	11, 748
Simpangan baku	3,428
Skor maksimum	27
Skor minimum	17
Jumlah responden	21
Jumlah skor data mentah	463

Setelah dilakukan tes kemampuan membaca pada pertemuan pertama dilanjutkan pertemuan kedua dengan melakukan tindakan menerapkan permainan komputer pada pembelajaran membaca permulaan. Siswa diminta masuk ke ruang komputer dan diminta untuk duduk didepan komputer dengan kelompoknya masing-masing. Siswa diinstruksikan untuk membuka program permainan komputer Akal Siswa Juara "Petualangan ke Pulau Hodob". Kemudian siswa mencoba untuk memilih permainan yang ada. Permainan ini berisi tentang kata-kata yang harus dituliskan sesuai dengan gambar yang harus dijawab dengan menggunakan *keyboard*.

Pada pertemuan selanjutnya permainan yang akan dilakukan adalah "mangga *merana*", dimana siswa diminta untuk mencari kata-kata yang sesuai dengan gambarnya. Permainan ini membutuhkan

konsentrasi dan ketelitian dalam mengingat letak gambar dan kata-kata yang sesuai dan menghindari mangga pemangsa. Kerjasama dalam kelompok sangat diperlukan. Permainan ini menggunakan *keyboard* tanda naik, turun, kiri dan kanan.

Permainan pada pertemuan selanjutnya bernama Tebing Batu, permainan tersebut berisi tentang kalimat yang belum lengkap. Siswa harus membaca kalimat untuk dilengkapi dengan gambar yang ada disampingnya. Permainan ini menggunakan *mouse*. Permainan ini terdiri dari 5 bentuk cerita yang harus diselesaikan oleh siswa. Setelah selesai melakukan tindakan melalui beberapa pertemuan dilakukan analisis dan refleksi.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang dilakukan pada data siklus satu diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2. Deskripsi Data Siklus I**

Keterangan	Posttest
Rata-rata kelas	24,571
Median	25
Modus	25
Varians	6,757
Simpangan baku	2,599
Skor maksimum	29
Skor minimum	21
Jumlah responden	21
Jumlah skor data mentah	516

Berdasarkan dari data yang diperoleh, kemampuan membaca siswa setelah diberikan tindakan pada siklus I rata-rata kelas posttest adalah 24,571 mengalami peningkatan yang cukup berarti jika dibandingkan dengan rata-rata kelas saat pretest yaitu 22, 048. berdasarkan perbandingan rata-rata kelas pretest dengan posttest, maka didapatkan prosentasi kenaikan sebesar 11, 443 %.

Tindakan pada siklus ke-2 dilakukan sebanyak lima pertemuan. Pada pertemuan pertama guru menjelaskan materi permainan yang akan dilaksanakan siswa. Permainan pada pertemuan ini bernama Tangkap Ulat, permainan tersebut berisi tentang kalimat yang belum tersusun. Para siswa harus menyusun kalimat dari 3-4 kata yang ada. Permainan ini menggunakan *mouse*. Permainan ini terdiri dari 2 Level, dalam setiap levelnya ada 10 kalimat yang harus disusun oleh siswa.

Permainan pada pertemuan selanjutnya ini bernama Pohon *Ngomong*, permainan tersebut berisi tentang kalimat yang harus dituliskan sesuai dengan apa yang didengar. Para siswa harus mengetik kalimat sesuai dengan suara yang keluar ketika mereka meng-*klik* sebuah pohon. Permainan ini menggunakan *mouse* untuk meng-*klik* pohon dan *keyboard* untuk menuliskan kata-kata.

Permainan pada pertemuan ini bernama Tukar Telur, permainan tersebut berisi tentang huruf-huruf yang yang harus ditukar ataupun dituliskan untuk menjawab pertanyaan. Permainan ini terdiri dari 4 level. Siswa harus menukar huruf ataupun mengetik kata untuk menjawab pertanyaan. Ini disesuaikan dengan *level* nya.

Permainan ini menggunakan *mouse* untuk meng-*klik* untuk menukar dan *keyboard* untuk menuliskan kata-kata.

Guru komputer tetap mengingatkan siswa untuk pergantian waktu bermain dengan sesama teman dalam satu kelompoknya. Setelah semua siswa selesai melakukan permainan tersebut, guru komputer meminta siswa untuk mematikan program permainan komputernya. Kemudian guru komputer bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan dan bertanya kata-atau kalimat yang ada dalam permainan tersebut. Setelah itu, guru komputer menjelaskan sedikit tentang materi kegiatan yang akan dilakukan esok harinya. Setelah semua siswa paham akan penjelasan dari guru komputer, lalu ketua kelas memimpin teman-temannya yang lain untuk berdoa bersama-sama sebagai tanda bahwa kegiatan telah berakhir.

Guru komputer menjelaskan materi permainan yang akan dilaksanakan oleh siswa. Nama permainan dalam kegiatan ini yaitu Jembatan Batu, permainan ini berisi tentang melengkapi kalimat, jawabannya dalam bentuk batu yang harus diambil dan dapat dijadikan jembatan agar Ajo dapat melewatinya. Didalam permainan ini siswa menggerakkan tokoh Ajo dengan menggunakan *keyboard* untuk mengambil batu dan menempatkan jawaban yang sesuai. Pertemuan kelima pada siklus ini dilakukan tes kemampuan membaca siswa.

Hasil dari pengamatan tersebut memperlihatkan adanya perubahan kemampuan membaca yang lebih baik dibandingkan dengan data siklus I.



**Tabel 3. Deskripsi Data Siklus II**

Keterangan	Posttest
Rata-rata kelas	27
Median	28
Modus	24
Varians	6,5
Simpangan baku	2,549
Skor maksimum	30
Skor minimum	23
Jumlah responden	21
Jumlah skor data mentah	567

Jika dilihat dari data yang diperoleh, kemampuan membaca siswa setelah diberikan tindakan pada siklus II rata-rata kelas posttest adalah 27 mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan rata-rata kelas saat posttest siklus II yaitu 24,571. berdasarkan perbandingan rata-rata kelas pretest dengan posttest, maka didapatkan prosentasi kenaikan sebesar 10,524 %.

Serangkaian pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II memperlihatkan tercapainya hasil intervensi tindakan yang diharapkan dari penelitian tindakan ini, yaitu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I.

### Pembahasan

Setelah dilakukan berbagai kegiatan mulai dari kegiatan pra penelitian sampai diberikan tindakan berupa program latihan pada siklus I diperoleh data – data dari hasil observasi. Selama kegiatan permainan komputer berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat tindakan-tindakan yang diberikan sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamatan peneliti dan kolaborator menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana. Walaupun sempat terjadi beberapa hambatan yang disebabkan oleh perilaku siswa yang menyebabkan kegiatan agak

tersendat, namun hal tersebut dapat ditangani oleh peneliti, kolaborator dan laboran. Kemampuan membaca siswa khususnya dengan membaca kalimat dengan benar, membaca kalimat tanpa menghilangkan salah satu kata dalam kalimat, membaca kalimat tanpa menambahkan kata, membaca kalimat dengan intonasi yang tepat, membaca dengan memperhatikan tempat jeda (untuk berhenti, menarik napas), membaca dengan tegas, volume suara terdengar keras, volume suara terdengar stabil cenderung meningkat, walaupun peningkatan tersebut belum maksimal.

Berdasarkan hasil analisis data siklus I dengan melihat prosentase kenaikan yaitu 11,443% dan menggunakan rumus *uji-t* pada siklus I diperoleh bahwa  $t_{hitung}$  adalah 2,701 dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $n = 21$  yaitu 1,73. kemudian hasil analisis data siklus II dengan melihat prosentase kenaikan yaitu 10,524 % dan menggunakan rumus *uji-t* pada siklus II diperoleh bahwa  $t_{hitung}$  adalah 3,254 dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $n = 21$  yaitu 1,73.

Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa hipotesis tindakan diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka berdasarkan hasil analisis data pada siklus I dengan menggunakan rumus rumus *uji -t* diperoleh bahwa  $t_{hitung} =$

2,701 dan  $t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi 0,05 dengan  $n = 21$  yaitu 1,73. Dari data tersebut dapat disimpulkan  $t_{\text{hitung}} (2,701) > t_{\text{tabel}} (1,73)$ , dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa permainan komputer dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa usia 6-7 tahun, khususnya membaca kalimat dengan benar, membaca kalimat tanpa menghilangkan salah satu kata dalam kalimat, membaca kalimat tanpa menambahkan kata, membaca kalimat dengan intonasi yang tepat, membaca dengan memperhatikan tempat jeda (untuk berhenti, menarik napas), membaca dengan tegas, volume suara terdengar keras, volume suara terdengar stabil diterima.

Hasil analisis data ini dinilai cukup baik, namun peneliti dan kolaborator masih melihat belum optimalnya kemampuan membaca beberapa siswa sehingga tindakan ini dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II dengan menggunakan rumus rumus *uji-t* diperoleh bahwa  $t_{\text{hitung}} = 3,254$  dan  $t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi 0,05 dengan  $n = 21$  yaitu 1,73. Dari data tersebut dapat disimpulkan  $t_{\text{hitung}} (3,254) > t_{\text{tabel}} (1,73)$ , dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa permainan komputer dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa usia 6-7 tahun khususnya membaca kalimat dengan benar, membaca kalimat tanpa menghilangkan salah satu kata dalam kalimat, membaca kalimat tanpa menambahkan kata, membaca kalimat tanpa melakukan penggantian kata dengan makna berbeda, membaca kalimat dengan intonasi yang tepat, membaca dengan memperhatikan tempat jeda (untuk berhenti, menarik napas), membaca dengan tegas, volume suara terdengar keras, volume suara terdengar stabil diterima.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus *uji-t* diketahui bahwa analisis data pada siklus I diperoleh  $t_{\text{hitung}} (2,701) > t_{\text{tabel}} (1,73)$ . Hasil tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka hipotesis diterima. Dengan

demikian dapat dinyatakan bahwa permainan komputer dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa usia 6-7 tahun, membaca kalimat dengan benar, membaca kalimat tanpa menghilangkan salah satu kata dalam kalimat, membaca kalimat tanpa menambahkan kata, membaca kalimat dengan intonasi yang tepat, membaca dengan memperhatikan tempat jeda (untuk berhenti, menarik napas), membaca dengan tegas, volume suara terdengar keras, volume suara terdengar stabil.

Untuk melengkapi penyempurnaan hasil penelitian berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus *uji-t* diketahui bahwa analisis data pada siklus II diperoleh  $t_{\text{hitung}} (3,254) > t_{\text{tabel}} (1,73)$ . Hasil tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan komputer dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa usia 6-7 tahun, membaca kalimat dengan benar, membaca kalimat tanpa menghilangkan salah satu kata dalam kalimat, membaca kalimat tanpa menambahkan kata, membaca kalimat tanpa melakukan penggantian kata dengan makna berbeda, membaca kalimat dengan intonasi yang tepat, membaca dengan memperhatikan tempat jeda (untuk berhenti, menarik napas), membaca dengan tegas, volume suara terdengar keras, volume suara terdengar stabil.

Hasil analisis data membuktikan pemberian tindakan melalui permainan komputer dapat meningkatkan kemampuan membaca, khususnya membaca kalimat dengan benar, membaca kalimat tanpa menghilangkan salah satu kata dalam kalimat, membaca kalimat tanpa menambahkan kata, membaca tanpa melakukan penggantian kata dengan makna berbeda, membaca kalimat dengan intonasi yang tepat, membaca dengan memperhatikan tempat jeda (untuk berhenti, menarik napas), membaca dengan tegas, volume suara terdengar keras, volume suara terdengar stabil.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis data dengan menggunakan rumus *uji-t* diketahui bahwa analisis data pada siklus I diperoleh  $t_{hitung} (2,701) > t_{tabel} (1,73)$ . Hasil tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan komputer dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa usia 6-7 tahun, khususnya membaca kalimat dengan benar, membaca kalimat tanpa menghilangkan salah satu kata dalam kalimat, membaca kalimat tanpa menambahkan kata, membaca kalimat dengan intonasi yang tepat, membaca dengan memperhatikan tempat jeda (untuk berhenti, menarik nafas), membaca dengan tegas, volume suara terdengar keras, volume suara terdengar stabil pada siswa kelas I SDN Kalibata No 03 Pagi.

Untuk melengkapi penyempurnaan hasil penelitian, peneliti melaksanakan siklus II dan berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus *uji-t* diketahui bahwa analisis data pada siklus II diperoleh  $t_{hitung} (3,254) > t_{tabel} (1,73)$ . Hasil tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan komputer dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa usia 6-7 tahun, khususnya membaca kalimat dengan benar, membaca kalimat tanpa menghilangkan salah satu kata dalam

kalimat, membaca kalimat tanpa menambahkan kata, membaca kalimat tanpa melakukan penggantian kata dengan makna berbeda, membaca kalimat dengan intonasi yang tepat, membaca dengan memperhatikan tempat jeda (untuk berhenti, menarik nafas), membaca dengan tegas, volume suara terdengar keras, volume suara terdengar stabil pada siswa kelas SD N No 03 Kalibata Pagi.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengalami berbagai hambatan-hambatan sehingga peneliti mencoba memberikan beberapa saran yang diharapkan berguna untuk penelitian selanjutnya.

1. Pihak sekolah, agar dalam laboratorium komputer disediakan sarana dan prasarana laboratorium yang lebih bagus, misalnya komputer dengan perangkat *hardware* dan penyediaan *software* CD interaktif siswayang dapat menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
2. Pendidik, agar dapat mengembangkan dan menerapkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan dikemas dalam konsep bermain supaya siswa tidak merasa bosan dan dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.
3. Peneliti selanjutnya, agar mengembangkan aspek-aspek yang diteliti sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih optimal dari peningkatan kemampuan membaca siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta,
- Azhar, Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo,.
- Bromley, Karen D'Angelo. 1992. *Language Arts Second Edition: Exploring Connections*. NewYork: Allyn and Bacon.

- Brewer, Jo Ann. 1992. *Introduction to Early Childhood Education Preschool Throught Primary Grades Introduction*. Boston: Allyn and Bacon of Simon and Schuster, Inc.
- Depdikbud. 2001. *Membaca Menulis Permulaan*. Jakarta.
- Rahim, Farida. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara,
- Rose. Burns.Roe. 1984. *Teaching Reading in Today's Elementary Schools*,. USA: Houghton Mifflin Company,
- Sudjana, Nana. Rivai, Ahmad. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo,
- Tim Pelatih Penelitian Tindakan Kelas Universitas Negeri Yogyakarta, 1999. *Kumpulan Materi Penelitian Tindakan (Action Research)* (Yogyakarta: Direktorat Menengah Umum dan Lembaga Penelitian Universitas Negeri Jakarta.
- Wardani, dkk. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wilkinson, Gene L. 2000. *Media dalam Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.