Celebes Education Review

<http://journal.lldikti9.id/CER/index>

Vol2, No, 2, October 2020,

p-ISSN:2656-7385 dan e-ISSN: 2684-7124

DOI: [//doi.org/10.37541/](https://doi.org/10.37541/)

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI TEKNIK PERMAINAN MELENGKAPI CERITA PADA TEMA KEBERSAMAAN TERHADAP SISWA KELAS II SD INPRES BANGKALA II KOTA MAKASSAR

Bellona Mardhatillah Sabillah¹, Satriawati², Silvayani Lebang Panggalo³

¹PGSD, Universitas Megarezky

bellona.sabillah@gmail.com

²PGSD, Universitas Megarezky

Satriawati.01@gmail.com

³PGSD, Universitas Megarezky

Silvalebang@gmail.com

Artikel info

Artikel history:

Received; xx-xx

Revised;xx-xx

Accepted;xx-xx

Abstract. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penerapan teknik permainan melengkapi cerita dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Inpres Bangkala II Kota Makassar. Hasil observasi yang dilakukan di SD Inpres Bangkala II kota Makassar ditemukan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan teknik permainan melengkapi cerita dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Inpres Bangkala II kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sampel dalam penelitian ini adalah siswa SD Inpres Bangkala II kota Makassar sebanyak 20 orang. Proses penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan proses tindakan (a) Perencanaan, (b) Pelaksanaan, (c) Observasi, (d) Refleksi dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita. Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan melengkapi cerita untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Inpres Bangkala II kota Makassar dilihat dari hasil tes yang dilaksanakan dalam dua siklus dimana menunjukkan hasil yang sangat baik dengan ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 62,25% dan siklus II mencapai 82,75%.

Keywords:

Kemampuan
Membaca, Teknik
Permainan
Melengkapi Cerita

Corresponden author:

Email: jialamadi1234@gmail.com

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

Pendahuluan

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Pendidikan sekolah dasar merupakan satuan pendidikan dasar yang diperlukan dan harus dilalui setiap anak untuk dapat memerikandan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi (Rulam Ahmadi, 2017: 10).

Pendidikan sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu bersifat abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi. Pendidikan Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan dasar yang diperlukan dan harus dilalui setiap anak untuk dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Pendidikan sekolah dasar merupakan satuan pendidikan dasar yang diperlukan dan harus dilalui setiap anak untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi (Rulam Ahmadi, 2017: 10).

Pendidikan sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu bersifat abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi. Pendidikan Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan dasar yang diperlukan dan harus dilalui setiap anak untuk dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan ini adalah dengan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) berdasarkan kurikulum 2013 (K13) 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, 2013: 22).

Sejalan dengan hal di atas maka keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang juga mutlak dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar. Munirah (2012: 52) menjelaskan bahwa kemampuan dan keterampilan baca-tulis, khususnya keterampilan membaca harus dikuasai oleh para siswa Sekolah Dasar, karena kemampuan dan keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses kegiatan belajar siswa. Pembelajaran membaca di SD dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas-kelas awal dan kelas-kelas tinggi. Pelajaran membaca dan menulis di kelas-kelas awal disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi disebut pelajaran membaca dan menulis lanjut. Pelaksanaan membaca di kelas rendah Sekolah Dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran (Suyatno, 2004: 11).

Tujuan membaca di kelas rendah adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Depdikbud, 1995: 4). Kelancaran dan ketepatan anak

membaca pada tahap belajar membaca permulaan dipengaruhi oleh keaktifan dan kreativitas guru yang mengajar di kelas rendah. Dengan kata lain, guru memegang peranan yang strategis dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Peranan strategis tersebut menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Guru yang berkompetensi tinggi akan sanggup menyelenggarakan tugas untuk mencerdaskan bangsa, mengembangkan pribadi manusia Indonesia seutuhnya dan membentuk tenaga ahli. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah Dasar ialah guru terlalu banyak menyuapi, tetapi kurang menyuruh siswa aktif membaca, menyimak, menulis dan berbicara (Warsono dan Haryanto, 2005: 28). Kenyataannya di lapangan, khususnya di kelas II SD Inpres Bangkala II Kota Makassar masih terdapat siswa yang kemampuan membacanya kurang. Hal ini terbukti dari hasil observasi yang dilakukan di SD Inpres Bangkala II Kota Makassar di kelas II ditemukan bahwa hanya siswa aktif yang memiliki nilai di atas standar KKM yaitu 70. Bahwa dari 20 jumlah siswa hanya 8 siswa yang tuntas, sedangkan sisanya 12 siswa tidak tuntas pada kemampuan membacanya. Faktor penyebab dari kemampuan membaca siswa masih kurang, diantaranya kefasihan dalam membaca kurang lancar, pelafalan, dan intonasi dalam membaca belum tepat. Selain itu faktor penyebab lain diantaranya minat baca siswa kurang, bimbingan dari keluarga masih kurang, motivasi yang diberikan kepada siswa baik dari guru maupun keluarga masih kurang, serta teknik pembelajaran yang digunakan secara konvensional.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca di Sekolah Dasar salah satu alternatif yang dapat dilakukan ialah melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Menurut Hamdani (2011: 281), permainan bahasa dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami sesuatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami, atau memecahkan masalah. Lebih lanjut Hamdani mengatakan tentang manfaat permainan bahasa dalam pembelajaran “Dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, dan mengembangkan emosi apabila siswa menang atau kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami bahan pelajaran yang disajikan”. Permainan bahasa memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan bahasa yang mereka miliki dengan cara yang mereka miliki yang menyenangkan dan melalui permainan tersebut siswa dengan lebih mudah akan memahami pelajaran. Permainan bahasa adalah suatu bentuk permainan yang sengaja dilakukan dengan melibatkan unsur bahasa. Unsur bahasa yang digunakan adalah unsur membaca. Menurut Ari Kusmiatun (2012: 14).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999: 623), “kemampuan” berarti kesanggupan atau kecakapan. “Membaca” berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, atau mengeja dan melafalkan apa yang tertulis. Menurut St. Y. Slamet (2008: 57) bahwa Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) merupakan dua aspek kemampuan berbahasa yang saling berkaitan dan tidak terpisahkan. Menurut Lerner dalam (Mulyono, 2003: 200) mengungkapkan bahwa kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Apabila anak usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka anak akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas berikutnya.

Glenn Doman (Anna Yulia, 2005: 19) mengemukakan bahwa membaca merupakan salah satu fungsi paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. membaca dapat diartikan sebagai suatu metode yang digunakan untuk berkomunikasi dengan diri sendiri dan kadang-kadang dengan orang lain yaitu mengkomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambang-lambang tertulis.

Faktor ini mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbatasan neurologis (misalnya berbagai cacat otak) dan kekurangmatangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka. Secara umum ada hubungan positif (tetapi rendah) antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca. Banyak hasil penelitian memperlihatkan tidak semua siswa yang mempunyai kemampuan intelegensi tinggi untuk menjadi pembaca yang baik. Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil tidaknya anak dalam membaca permulaan. Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Hamzah B Uno (2009: 2) bahwa teknik adalah jalan, alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Menurut Semiawan, (2002:21), bahwa : Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

Teknik permainan melengkapi cerita merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Ari Kusmiatun (2012: 212) permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain.

Teknik permainan bahasa melengkapi cerita sebagai salah satu alat pembelajaran yang berupa kartu yang berisi kata yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran membaca. Penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah dengan mengurutkan kartu yang berisi kata utama sebuah cerita sehingga sesuai dengan urutannya dan membentuk sebuah bacaan yang baik. Dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, siswa diajak bermain sambil belajar. Artinya, guru membuat suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa secara tidak disadari melakukan kegiatan belajar dalam permainannya. Melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita ini siswa diajak berkompetisi dengan siswa lainnya baik secara individu maupun kelompok agar dapat memenangkan permainan. Dalam kegiatan belajar menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita ini, guru hanya bertindak sebagai “juri” atau “wasit” yang

menentukan waktu dan pemenang permainan. Dengan demikian, siswa akan merasa tertantang dan berusaha supaya mereka dapat memenangkan permainan ini. Guru bertugas sebagai motivator dan pengarah agar persaingan antar siswa dapat berjalan secara sehat. Artinya, siswa tidak curang, misalnya dengan melihat pada buku pelajaran, mencontoh siswa atau kelompok lain, dan sebagainya (Neni, 2008: 18)

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Maryuni (2010) tentang peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan teknik permainan melengkapi cerita. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan melengkapi cerita.

Dari hasil penelitian terrealisasi bahwa dengan adanya penerapan teknik permainan melengkapi cerita dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut antara lain mengerjakan dengan baik tugas yang diberikan oleh guru, mengajukan pertanyaan kepada guru jika ada yang kurang dipahami, memiliki rasa percaya diri yang tinggi untuk tampil di depan teman-temannya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis adalah mengkaji tentang penggunaan teknik permainan melengkapi cerita dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan masalah yang diuraikan dalam latar belakang masalah dan rencana pemecahan masalah, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas ini sebagai berikut : Jika teknik permainan melengkapi cerita diterapkan pada tema kebersamaan maka kemampuan membaca siswa kelas II SD Inpres Bangkala II Kota Makassar dapat meningkat.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Menurut Emzir (2017: 28) “Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat reduksi kepada variabel, hipotesis, pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, pengujian teori)”.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Paizaluddin dan Ermalinda (2016: 8) mengemukakan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merencanakan, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas khususnya pada kelas II SD Inpres Bangkala II Kecamatan Manggala Kota Makassar. Tindakan dalam penelitian ini berupa penerapan teknik permainan melengkapi cerita dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II dalam kegiatan ini semua dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Lokasi penelitian yaitu SD Inpres Bangkala II Kota Makassar tahun ajaran. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas II SD Inpres Bangkala II Kota Makassar yang berjumlah 20 orang siswa yang terdiri laki-laki 7 orang dan perempuan 13 orang. Data

tersebut diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2019. Penelitian ini berusaha mengkaji serta merefleksikan secara kritis dan kolaboratif suatu implementasi pembelajaran khususnya terhadap kinerja (performance) guru dalam interaksinya dengan siswa dalam konteks kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus II sama dengan siklus I dengan memperbaiki kelemahan dan kesulitan yang dihadapi sehingga dapat berkurang atau pelaksanaannya menjadi lebih baik dan kemampuan membaca siswa dapat meningkat. Jika siklus II belum memenuhi KKM maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), dengan mengembangkan model Suharsimi Arikunto (Paizaluddin & Ermalinda, 2016:34) yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Adapun rancangan Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari empat komponen utama, yaitu a. perencanaan tindakan, b. pelaksanaan tindakan, c. observasi, d. refleksi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada bagan dibawah ini.

Adapun bagan prosedur penelitian tindakan kelas ini yaitu:

Gambar: Bagan Pelaksanaan Tindakan Penelitian Sumber: Diadaptasi dari Suharsimi Arikunto (Paizaluddin & Ermalinda, 2016:34).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif yang akan menganalisis hasil observasi terkait dengan penerapan teknik yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Hasil observasi yang diperoleh dianalisis dalam bentuk angka kemudian dideskripsikan dengan penjelasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD Inpres Bangkala II Kota Makassar. SD Inpres Bangkala II mempunyai 6 ruang kelas untuk kegiatan belajar. Jumlah guru yang aktif 16 orang yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan tata usaha. Siswa kelas II/B SD Inpres Bangkala II Kecamatan Manggala merupakan kelas yang terpilih dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini, yaitu 20 orang siswa terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada setiap siklus, tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Setelah menerapkan teknik permainan melengkapi cerita dengan melihat 6 aspek penilaian yaitu (1) kecepatan menyuarkan tulisan, (2) kewajaran lafal, (3) kewajaran intonasi, (4) kenalaran, (5) kejelasan suara, (6) pemahaman isi bacaan. diuraikan sebagai berikut:

Pada tindakan siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun lembar observasi, yang terdiri dari lembar observasi kegiatan belajar siswa dan kegiatan mengajar guru/peneliti, dapat dilihat pada lampiran.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).
- 3) Menyusun tes evaluasi berupa tes bacaan, hasil tes bacaan ini digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata peningkatan kemampuan membaca siswa. Tes bacaan dapat dilihat dalam lampiran.

Selama melakukan tindakan peneliti melaksanakan proses belajar mengajar, dengan menggunakan lembar observasi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada pertemuan kedua dilaksanakan putaran siklus I dengan sub tema yang sama pembelajaran yang berlanjut, kemudian pada saat pertemuan ketiga dilakukan tes dalam upaya untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa yang telah diajarkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan mengajar guru pada siklus I secara keseluruhan diperoleh 34 dari 55 (61,81%) termasuk dalam kualifikasi cukup, mengacu pada kriteria keberhasilan pembelajaran. Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa pada indikator sangat baik pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 6 aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 5 dikatakan sangat baik jika guru melakukan pembelajaran dengan sangat baik. Pada indikator baik pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 7 aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 4 dikatakan baik jika guru melakukan pembelajaran dengan baik. Pada indikator cukup pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 4 aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 3, dikatakan cukup jika guru melakukan pembelajaran dengan cukup baik.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar siswa tabel 4.2 di atas pada siklus I secara keseluruhan diperoleh 32 dari 55 (58,82%) termasuk dalam kualifikasi cukup mengacu pada kriteria keberhasilan pembelajaran. Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa pada indikator sangat baik pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 4 aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 5 dikatakan sangat baik jika siswa melakukan pembelajaran dengan sangat baik. Pada indikator baik pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 5 aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 4 dikatakan baik jika siswa melakukan pembelajaran dengan baik. Pada indikator cukup pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3. Pada indikator kurang pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 16 aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 2, dikatakan kurang jika guru melakukan pembelajaran dengan kurang baik. Pada indikator sangat kurang pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 tidak ada aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 1, dikatakan sangat kurang jika guru melakukan pembelajaran dengan sangat kurang baik. Total perolehan skor pertemuan 1 sampai 3 setelah dijumlahkan yaitu 32, 33 dan 37, persentasenya yaitu 58,18%, 60%, dan 67,27%. Hasil dari observasi kegiatan mengajar guru dapat dilihat pada lampiran 3,6 dan 8.

Ada 8 aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 3, dikatakan cukup jika siswa melakukan pembelajaran dengan cukup baik. Pada indikator kurang pada pertemuan 1 sampai

pertemuan 3 ada 16 aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 2, dikatakan kurang jika siswa melakukan pembelajaran dengan kurang baik. Pada indikator sangat kurang pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 tidak ada aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 1, dikatakan sangat kurang jika siswa melakukan pembelajaran dengan sangat kurang baik. Total perolehan skor pertemuan 1 sampai 3 setelah dijumlahkan yaitu 30, 31 dan 35, persentasenya yaitu 54,54%, 56,36%, dan 63,63%. Hasil kegiatan belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 4,7, dan 9.

Pelaksanaan refleksi yaitu dengan melihat kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan baik kegiatan mengajar guru maupun kegiatan belajar siswa berdasarkan proses teknik permainan melengkapi cerita. Proses pembelajaran pada siklus I belum terlaksana dengan optimal dikarenakan beberapa hal diantaranya yaitu pertama, sebelum memulai proses pembelajaran peneliti harus mengkondisikan siswa dan tidak memulai pembelajaran jika masih ada siswa yang ribut.

Kedua, siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Sebagai perbaikan pada siklus selanjutnya, peneliti hendaknya memberikan penguatan atau motivasi kepada siswa di awal pembelajaran sehingga siswa semangat untuk belajar. Selain itu, peneliti harus memberikan umpan balik yang memancing siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Berdasarkan analisis dan refleksi di atas, dan mengacu pada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar membaca dengan menerapkan teknik permainan melengkapi cerita pada siswa kelas II pada tindakan siklus I belum berhasil, maka perlu dilaksanakan siklus II.

Pada pertemuan kedua hari selasa dilaksanakan putaran siklus II dengan sub tema yang sama dan indikator yang sama, kemudian pada pertemuan ketiga tanggal 22 Mei 2019 dilakukan tes dalam upaya untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa yang telah diajarkan dengan ketentuan sekolah bahwa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai 70. Pelaksanaan tes evaluasi siklus II, Tes siklus II dilaksanakan dengan baik dan murid kelihatan sangat serius dalam proses membaca. Peneliti dan guru benar-benar mengontrol siswa dengan teliti dan ini merupakan siklus terakhir karena peneliti hanya menggunakan dua siklus. Observasi yang dilakukan pada kemampuan membaca di kelas II SD Inpres Bangkala II berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tahap-tahap teknik permainan melengkapi cerita yang telah disusun. Pada pembelajaran siklus II tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan yang telah disusun ternyata terlaksana dengan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan mengajar guru siklus II secara keseluruhan diperoleh 42 dari 55 (76,26%) termasuk dalam kualifikasi baik, mengacu pada kriteria keberhasilan pembelajaran. Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa pada indikator sangat baik pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 9 aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 5 dikatakan sangat baik jika guru melakukan pembelajaran dengan sangat baik. Pada indikator baik pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 11 aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 4 dikatakan baik jika guru melakukan pembelajaran dengan baik. Pada indikator cukup pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 10 aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 3, dikatakan cukup.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar siswa pada siklus II secara keseluruhan diperoleh 42 dari 55 (76,36%) termasuk dalam kualifikasi baik mengacu pada kriteria keberhasilan pembelajaran. Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa pada indikator sangat baik pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 10 aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 5 dikatakan sangat baik jika siswa melakukan pembelajaran dengan sangat

baik. Pada indikator baik pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 10 aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 4 dikatakan baik jika siswa melakukan pembelajaran dengan baik. Pada indikator jika guru melakukan pembelajaran dengan cukup baik. Pada indikator kurang pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 3 aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 2, dikatakan kurang jika guru melakukan pembelajaran dengan kurang baik. Pada indikator sangat kurang pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 tidak ada aspek dari kegiatan mengajar guru yang memperoleh skor 1, dikatakan sangat kurang jika guru melakukan pembelajaran dengan sangat kurang baik. Total perolehan skor pertemuan 1 sampai 3 setelah dijumlahkan yaitu 38, 43 dan 45, persentasenya yaitu 69,09%, 78,18%, dan 81,85%.

Hasil observasi kegiatan belajar berada pada kategori cukup pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 10 aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 3, dikatakan cukup jika siswa melakukan pembelajaran dengan cukup baik. Pada indikator kurang pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 ada 3 aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 2, dikatakan kurang jika siswa melakukan pembelajaran dengan kurang baik. Pada indikator sangat kurang pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 tidak ada aspek dari kegiatan belajar siswa yang memperoleh skor 1, dikatakan sangat kurang jika siswa melakukan pembelajaran dengan sangat kurang baik. Total perolehan skor pertemuan 1 sampai 3 setelah dijumlahkan yaitu 38, 43 dan 45, persentasenya yaitu 69,09%, 80%, dan 81,81%.

Pada siklus II terlihat kreativitas siswa dalam melengkapi cerita, membaca bacaan serta menjawab pertanyaan meningkat, jika sebelumnya masih banyak siswa yang belum mampu melengkapi cerita dan menjawab pertanyaan dengan baik, namun pada siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti pada hasil observasi kemampuan membaca siswa setelah diberikan tes pada siklus II. Berdasarkan analisis dan refleksi siklus II di atas dapat disimpulkan bahwa telah dikategorikan berhasil. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang diterapkan telah tercapai dan teknik permainan melengkapi cerita terbukti telah meningkatkan kemampuan membaca siswa dan mengembangkan kreativitas siswa.

Hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan terhadap kemampuan membaca siswa, maka pada siklus II ini peneliti akan menghentikan penelitian karena sudah terlaksana dengan maksimum. Hal ini berarti bahwa dengan menerapkan teknik permainan melengkapi cerita pada kemampuan membaca siswa telah berhasil. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II diketahui perbandingan keberhasilan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada 61,81% dengan kualifikasi cukup karena belum mencapai standar yang telah ditentukan, sedangkan pada siklus II dapat dilihat adanya peningkatan yaitu 76,36% dengan kualifikasi baik karena sudah mencapai standar. Aktivitas belajar siswa siklus I berada pada 58,82% dengan kualifikasi cukup karena belum mencapai standar yang telah ditentukan, sedangkan pada siklus II terlihat adanya peningkatan yaitu 76,36% dengan kualifikasi baik karena sudah mencapai standar. Peningkatan kemampuan membaca siswa pada siklus I yaitu sebesar 62,25% berada pada kualifikasi cukup karena belum mencapai standar yang telah ditentukan, sedangkan pada siklus II peningkatan kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan dan berada pada 82,75% pada kualifikasi baik karena sudah mencapai standar. Jadi, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan mengalami peningkatan.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, pada tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan yaitu dua kali pertemuan untuk proses pembelajaran atau pemberian materi dan penerapan teknik permainan melengkapi cerita dan satu kali pertemuan untuk tes kemampuan membaca pada akhir siklus. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita, penelitian ini berupa lembar observasi

aktivitas mengajar guru, lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar observasi tes kemampuan membaca, dan dokumentasi. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti mempersiapkan semua perencanaan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, peneliti melaksanakan tahap-tahap dalam model teknik permainan melengkapi cerita yaitu tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Pembelajaran dengan teknik permainan melengkapi cerita merupakan hal yang baru bagi siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran peneliti menemukan berbagai masalah seperti siswa malu dalam bertanya tentang materi pembelajaran, kurang percaya diri dalam menentukan jawaban sendiri, dalam mengerjakan tugas mengandalkan teman yang pandai saja dan masalah utama yang peneliti temui yaitu dalam pengelolaan kelas. Untuk mengatasi hal ini peneliti melakukan tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan melengkapi cerita. Salah satu cara dalam mengatasi hal tersebut yaitu dengan meningkatkan sikap percaya diri siswa, yaitu memberikan motivasi dan membimbing siswa agar lebih semangat dalam belajar. Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita ini membuat siswa lebih termotivasi.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca siswa dari siklus I sampai dengan siklus II terlihat ada peningkatan. Terbukti dalam pelaksanaan pembelajaran dan hasil tes formatif siswa yang dilakukan di setiap akhir siklus pembelajaran. Peningkatan kemampuan membaca terlaksana karena adanya kerjasama antara peneliti dengan guru yang secara kolaboratif menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilakukan secara berulang-ulang agar kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dapat meningkat di siklus II demi peningkatan kemampuan membaca siswa yang diinginkan.

Kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran pada siklus I ini berdampak pada kemampuan membaca siswa. Berikut ini hasil evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I, dari hasil tes bacaan yang diberikan menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian terlihat bahwa siswa yang mendapat nilai 0-59 dengan kategori sangat kurang sebanyak 8 orang atau 40%, dan siswa yang mendapat nilai 60-69 dengan kategori kurang sebanyak 1 siswa atau 5%, dan siswa yang mendapat nilai 70-79 dengan kategori cukup sebanyak 11 siswa atau 55% dan tidak ada siswa yang mendapat nilai 80-89 dengan kategori baik dan 90-100 dengan kategori sangat baik. Jika kita melihat dari hasil evaluasi di atas, maka perlu dilakukan perbaikan-perbaikan dari kesalahan yang terjadi di dalam pembelajaran tersebut. Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan oleh peneliti pada siklus selanjutnya, yakni pada siklus II.

Keberhasilan siklus II mencapai kualifikasi Baik (B) karena pada kegiatan pembelajaran yang terakhir siswa mampu melaksanakan semua indikator-indikator yang direncanakan oleh peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah memahami betul-betul langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita. Hasil tes bacaan siswa yang diperoleh pada siklus II ini adalah sebagai berikut: dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran, yang memperoleh nilai lebih dari 70 sebanyak 17 orang atau 85% dan siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 sebanyak 3 siswa atau 15%. Dari hasil evaluasi tersebut, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II ini mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan yang dilaksanakan pada siklus I. Pada pembelajaran siklus II telah menunjukkan ada peningkatan pembelajaran yang dimaksimalkan guru sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik. Pada tindakan siklus II keberhasilan sudah mencapai target yang diinginkan persentase peningkatan kemampuan membaca siswa dapat dibandingkan dari siklus I hanya mencapai 62,25% dengan kualifikasi kurang (D) dan meningkat menjadi 82,75% dengan kalifikasi baik (B) pada siklus II.

Perolehan peningkatan kemampuan membaca siswa dari kedua siklus penelitian yang meningkat hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Hasil penelitian ini didukung oleh Semiawan, (2002: 21), bahwa : Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya. Penelitian ini juga didukung oleh Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Hamzah B Uno (2009: 2) bahwa teknik adalah jalan, alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai. Penerapan teknik permainan melengkapi cerita dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa karena langkah-langkah pembelajarannya yang mudah dipahami dan dipelajari sehingga siswa tidak sulit untuk membaca.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan teknik permainan melengkapi cerita cocok diterapkan dalam kemampuan membaca siswa kelas II SD Inpres Bangkala II Kota Makassar. Hal ini tampak pada nilai yang diperoleh siswa dalam penerapan teknik permainan melengkapi cerita pada siklus I yang mencapai standar keberhasilan belajar, yaitu hanya mencapai 55% atau sebanyak 11 siswa yang mendapat nilai 70 ke atas. Kemudian penerapan teknik permainan melengkapi cerita pada siklus II dapat diketahui kemampuan membaca siswa dikategorikan memadai dan hampir semua siswa memperoleh nilai di atas 70 (85%). Sehingga kemampuan membaca siswa kelas II SD Inpres Bangkala II Kota Makassar mulai dari tindakan siklus I sampai tindakan siklus II meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2017. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Depdikbud. 1995. *Kurikulum Pembelajaran*
- Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamdani. 2011. *Teknik Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasimi. 2009. Inovasi Pembelajaran Dengan Metode Permainan (<http://www.bahasaarabsdit.com/2009/07/inovasi-pembelajaran-dengan-metode.html/> diakses tanggal 05 April 2019).
- Hamzah B Uno. 2009. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1999.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik) Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusmiatun, Ari. (online). Internalisasi Permainan Bahasa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Revitalisasi Bahasa Indonesia di Era Globalisasi, (<http://WWW.infodiknas.com/212-internalisasi-permainan-bahasa-dalam-pelajaran-bahasa-indonesia-sebagai-upaya-revitalisasi-bahasa-indonesia-di-era-globalisasi/> diakses tanggal 3 April 2019).
- Muchlisoh, dkk. 2011. *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyono. 2003. *Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan*. Jakarta: Rineka Putra.
- Munirah. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Awal SD*. Makassar.
- St Y. Slamet. 2008. *Dasar-Dasar Keterampilan Bahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press.

- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Tarigan, dkk. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sisdiknas.
- Warsono, dkk. 2017. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yulia, Anna. 2005. *Menumbuhkan Minat Baca Anak*. Jakarta: PT Gramedia.