

Foramadiahi: Jurnal Pendidikan dan Keislaman

Volume: 15 Nomor: 1

ISSN: 1858-1021, E-ISSN: 2614-2732

DOI: xxx xxxx xxxx

Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Sukajadi

Siva Nurfadila

Program Studi PGSD, Universitas Terbuka Indonesia

sivanurfadila1@gmail.com

Dina Rahmawati

Program Studi Tadris Biologi, IAIN Ternate, Indonesia

diinaaraahmaawaatii@iain-ternate.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan membaca permulaan kelas I SDN 3 Sukajadi menjadi latar belakang dari penelitian ini. Hal ini karena penerapan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat, sehingga minat peserta didik dalam membaca masih kurang dan belum optimal. Penelitian dilakukan karena siswa belum mampu memahami materi yang disampaikan dan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas I SDN 3 Sukajadi. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2022, dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 07 November 2022. Pada kegiatan pembelajaran awal (pra siklus), ternyata kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 3 Sukajadi masih rendah yaitu nilai yang diatas KKM hanya 33%. Setelah dilakukan PTK siklus I terdapat peningkatan pada nilai yang diperoleh siswa diatas KKM menjadi 47% dan setelah pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II, perolehan nilai siswa lebih meningkat yaitu 100% yang mendapat hasil di atas KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode permainan ternyata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa I SDN 3 Sukajadi.

Kata kunci: Metode permainan, membaca permulaan, pembelajaran Bahasa Indonesia

Abstract

This PTK is motivated by the low reading ability at the beginning of class I at SDN 3 Sukajadi. This is because the application of the learning method used by the teacher is not quite right, so that students' interest in reading is still lacking and not optimal. The research was conducted because students have not been able to understand the material presented and to improve the learning process that has not been optimal. This study aims to determine whether the application of the game method can improve the reading ability of the first graders of SDN 3 Sukajadi. The implementation of learning improvement was carried out in two cycles, namely cycle I which was carried out on October 27, 2022, and cycle II which was carried out on November 7, 2022. In the initial learning activities (pre-cycle), it turned out that the initial reading ability of class I students at SDN 3 Sukajadi was still low, namely the value above the KKM is only 33%. After carrying out PTK cycle I, there was an increase in the scores obtained by students above the KKM to 47% and after the implementation of the learning improvement cycle II, the acquisition of student scores increased, namely 100% who got results above the KKM. So it can be concluded that the application of the game method can actually improve the initial reading ability of students I at SDN 3 Sukajadi.

Keywords: Game method, reading beginning, learning Indonesian.

A. Pendahuluan

Dalam kegiatan belajar mengajar, pembelajaran Bahasa Indonesia diperuntukan guna mengembangkan kemampuan anak supaya dapat berdialog menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah, dalam ujaran lisan ataupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi urgensi dalam hal komunikasi supaya anak dapat berinteraksi dengan dunia luar. Anak diwajibkan belajar bahasa sebab merupakan tuntutan kebutuhan berbicara dengan orang-orang di sekitar mereka.

Berikut ini ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik diantaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Nurhadi dalam Muammar, 2020). Keempat keterampilan tersebut dipelajari secara bertahap sesuai dengan tumbuh kembang siswa. Kemampuan membaca seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, merupakan salah satu kunci dalam mendalami dunia pendidikan yang lebih besar cakupannya. Dalam jenjang Sekolah Dasar (SD), kemampuan dalam membaca permulaan menjadi bagian dari kemampuan berbahasa yang diajarkan. Kemampuan membaca peserta didik dapat menentukan atau menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Keterampilan membaca merupakan keterampilan dalam memahami suatu bacaan yang difokuskan pada kata dan kalimat yang dibaca. Membaca yaitu pengembangan keterampilan, mulai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-

kalimat, paragraf-paragraf dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif seluruh isi bacaan. Penguasaan kemampuan membaca sangat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Mereka yang mengalami kesulitan ketika mengimplementasikan program untuk semua tingkat pengajaran adalah siswa yang tidak mampu membaca dengan baik. Dalam memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku sumber, siswa akan mengalami kesulitan.

Kegiatan belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan efektif membutuhkan model pembelajaran yang bervariasi agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Fika, 2021). Model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai suatu proses pembelajaran tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan dirancang khusus untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Rancangan permainan ini melibatkan materi, konsep, pemahaman peristiwa, dan keterampilan yang harus dimiliki anak dengan kemampuan yang diharapkan. Pembelajaran berbasis permainan disini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

Dengan mencermati uraian yang telah dipaparkan, maka terdapat dua rumusan masalah dalam PTK yang dilaksanakan, diantaranya: 1) Apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 3 Sukajadi? ; 2) Bagaimana proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang menerapkan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 3 Sukajadi?

Adapun tujuan penelitian perbaikan pembelajaran yaitu diantaranya : 1) Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 3 Sukajadi ; 2) Meningkatkan keahlian guru dalam melakukan pendidikan dengan pelaksanaan metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 3 Sukajadi.

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan mampu memberikan manfaat. Berikut adalah manfaat yang diantisipasi dalam penelitian ini, yaitu manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Menurut teori, temuan penelitian ini akan berguna untuk meningkatkan kemampuan pembaca dalam memahami ide-ide kompleks dengan memanfaatkan teknik permainan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah. Manfaat bagi siswa, yaitu: sebagai salah metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, memecahkan suatu masalah, menambah pengalaman dalam belajar yang

menarik, mengasyikkan, serta bermakna kala belajar dengan menerapkan metode pembelajaran dengan permainan tersebut. Manfaat bagi guru, ialah: memotivasi guru supaya lebih kreatif serta inovatif dalam merancang serta melakukan pendidikan, menunjang guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, serta menambah alternatif metode untuk penyampaian materi pembelajaran. Manfaat bagi sekolah, yaitu: menambah variasi metode pembelajaran untuk digunakan pada mata peajaran lain di waktu yang akan datang, untuk bahan refleksi ataupun masukan agar menghasilkan pendidikan yang aktif, kreatif, inovatif, edukatif, dan mengasyikkan.

Berikut paparan mengenai penelitian terdahulu yang menjadi sumber rujukan, diantaranya yaitu Asnimar, Ardiani Rani. (2020). melakukan penelitian yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan membaca permulaan menggunakan permainan kartu bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 04 Palembang melalui penerapan permainan kartu bergambar. Menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan subjek penelitian berjumlah 36 siswa. Nilai yang diraih siswa pada siklus 1 dan siklus-siklus selanjutnya mengalami peningkatan serta mencapai KKM, oleh karena itu penelitian ini dianggap berhasil.

Gabriela. (2020). dalam jurnalnya membahas mengenai penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan melalui permainan kartuhuruf.

Hasma. (2014). pada penelitiannya memaparkan tentang peningkatan kemampuan belajar permutasi siswa melalui metode bermain. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pemahaman guru terhadap proses pembelajaran membaca adalah masalah yang dihadapi guru dan siswa pada penelitian ini.

Hayatinnupus dkk. (2019). juga menjelaskan materi peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan penerapan metode permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian tindakan (action research) model Kemmis dan MC Taggart.

Kalimah, Ahadiyatul. (2022) melakukan penelitian yang berkaitan dengan penerapan Contextual Teaching And Learning berbantuan kartu kata untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Merupakan jenis

penelitian tindakan kelas yang dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Penerapan

Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Adapun unsur-unsur penerapan meliputi :

- a. Adanya program yang dilaksanakan.
- b. Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut.
- c. Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.

2. Pengertian Kemampuan

Menurut Robbin dan Stephen kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan menurut Ramayulis, dalam bukunya Metodologi Pendidikan Agama Islam, kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.

Kemampuan atau ability merujuk ke suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Itulah penilaian dewasa ini akan apa yang dapat dilakukan seseorang. Seluruh kemampuan seorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua faktor, kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan (abilities) seseorang akan turut serta menentukan perilaku dan hasilnya. Maksud dari kemampuan atau abilities ialah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan secara phisik atau mental yang ia peroleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman.

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau disingkat PTK, menurut Hanifah (2014:1) penelitian tindakan kelas dilaksanakan

sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan terutama proses dan hasil belajar siswa pada level kelas. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SDN 3 Sukajadi yang terletak di Kp Langkob, Desa Sukajadi, Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya. Subjek penelitian yang dilaksanakan ini adalah peserta didik kelas 1 SDN 3 Sukajadi, sebanyak 34 siswa (10 perempuan serta 34 laki-laki). Pelaksanaan penelitian dilaksanakan melalui dua siklus dan siswa diberikan post test pada setiap akhir pertemuan.

C. Metode

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau disingkat PTK, menurut Hanifah (2014:1) penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan terutama proses dan hasil belajar siswa pada level kelas. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SDN 3 Sukajadi yang terletak di Kp Langkob, Desa Sukajadi, Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya. Subjek penelitian yang dilaksanakan ini adalah peserta didik kelas 1 SDN 3 Sukajadi, sebanyak 34 siswa (10 perempuan serta 34 laki-laki). Pelaksanaan penelitian dilaksanakan melalui dua siklus dan siswa diberikan post test pada setiap akhir pertemuan.

Tabel. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Jenis Kegiatan
1.	Senin, 24 Oktober 2022	07.30 – 09.00	Pra Siklus
2.	Kamis, 27 Oktober 2022	07.30 – 09.00	Siklus 1
3.	Senin, 07 November 2022	07.30 – 09.00	Siklus 2

Miles serta Huberman (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 337) menjelaskan aktivitas dalam analisis informasi kualitatif, diantaranya:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Sugiyono (2017, hlm. 338) menerangkan bahwa mereduksi data artinya meresume, memilah pokok-pokok utama, fokus pada pokok-pokok krusial, mencari pola dan temanya, serta menghapus sesuatu yang kurang berguna". Reduksi data hendak membagikan cerminan lebih simpel dan juga jelas serta memudahkan peneliti guna mendapatkan informasi berikutnya.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Adalah rangkaian penyampaian informasi sesudah diresume. Penyajian informasi yang sangat banyak dipergunakan dalam menyiapkan informasi dalam studi kualitatif dalam pemahaman yang sifatnya naratif. Bagi Sugiyono (2012, hlm. 341), “Dalam studi kualitatif, penyajian informasi sanggup dicoba pada wujud penjelasan sedikit, bagan, ikatan antar jenis, *flowchart* serta lain sebagainya”.

c. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Kesimpulan boleh jadi dapat menanggapi rumusan permasalahan yang telah diformulasikan semenjak awal, akan tetapi barangkali pula tidak sebab rumusan permasalahan dalam riset kualitatif sifatnya masih sementara dan juga bisa berkembang sesudah peneliti terletak di tempat penelitian.

Metode analisis informasi dilaksanakan lewat cara metode analisis informasi kuantitatif. Informasi yang diperoleh lewat uji lisan, merupakan berbentuk hasil belajar peserta didik serta informasi performa guru dapat dianalisis memakai metode analisis informasi kuantitatif. Hasil belajar dari peserta didik diperoleh dari pengecekan pada siswa tiap akhir pada masing-masing siklus dengan menghitung nilai rata-rata peserta didik. Sementara itu informasi performa guru dapat diperoleh pada lembar observasi berbentuk APKG I serta APKG II. Dari data yang diperoleh dalam analisis informasi kuantitatif hendak jadi bahan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Ada pula teknik dalam menentukan rerata nilai yang didapat peserta didik sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma}{N}$$

Ket:

M = Nilai rata-rata peserta didik

Σ = Jumlah nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Sementara itu dalam menentukan persentase ketuntasan belajar :

$$P = \frac{M}{N} \times 100\%$$

D. Hasil

1. Pelaksanaan Pra Siklus

Pelaksanaan kegiatan pra siklus dilakukan pada hari Senin, tanggal 24 Oktober 2022. Pembelajaran dimulai jam kesatu dan kedua yaitu pukul 07.30 – 09.40 WIB. Materi yang diajarkan yakni mengenai kata-kata yang berhubungan dengan permainan dan olahraga.

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Kemudian guru mengetes semangat belajar dengan mengajak siswa bermain tepuk semangat. Guru melaksanakan absensi siswa dan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya. Pada kegiatan apersepsi guru bertanya tentang kegiatan atau tugas kemarin-kemarin, untuk mengetes ingatan siswa. Lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran pembelajaran pada kegiatan pembelajaran pra siklus.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi tentang jenis permainan dan olahraga. Guru melakukan tanya jawab bersama peserta didik, selanjutnya memberikan penjelasan untuk membaca teks yang terdapat pada buku mengenai kata yang berhubungan dengan jenis-jenis permainan dan olahraga. Selanjutnya siswa diberikan tugas untuk membaca kembali teks yang terdapat pada buku mengenai kata yang berhubungan dengan jenis-jenis permainan dan olahraga secara bergantian. Banyak siswa yang belum lancar dan cenderung terbata-bata serta kesulitan dalam membaca, namun mereka tetap berusaha membaca dengan bimbingan guru.

Kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan evaluasi hasil belajar. Peserta didik melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peserta didik diberikan penguatan terhadap penilaian yang dilakukan. Pada kegiatan tindak lanjut, guru memberikan pekerjaan rumah dan dikumpulkan keesokan harinya, ditutup dengan salam dan berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.

2. Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan kegiatan siklus 1 dilakukan pada hari Kamis, tanggal 27 Oktober 2022. Pembelajaran dimulai jam kesatu dan kedua yaitu pukul 07.30 – 09.30 WIB. Materi yang diajarkan yakni mengenai kata-kata yang berhubungan dengan permainan dan olahraga. Pada tindakan ini, metode yang digunakan adalah metode permainan.

Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan siswa, dan mengkondisikan siswa ke dalam situasi belajar yang kondusif, dengan tepuk semangat terlebih dulu. Setelah itu guru meminta siswa berdoa dipimpin oleh siswa, kemudian

dilanjutkan dengan guru memeriksa kehadiran siswa. Apersepsi dilakukan dengan cara gurubertanya mengenai kegiatan yang sudah dilakukan hari kemarin. Setelah apersepsi, guru menuliskan materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak juga Langkah- langkah kegiatan.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi tentang jenis permainan dan olahraga. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa, selanjutnya mengajak siswa untuk membaca kata-kata yang terdapat pada buku dengan menggunakan metode permainan. Siswa diajak untuk bermain dengan cara memperagakan gerakan yang sesuai dengan kata-kata yang terdapat dalam buku. Selanjutnya siswa diberikan tugas untuk membaca kembali kata-kata yang terdapat pada buku mengenai kata yang berhubungan dengan jenis-jenis permainan dan olahraga secara bergantian. Banyak siswa yang belum lancar dan cenderung terbata-bata serta kesulitan dalam membaca, namun mereka tetap berusaha membaca dengan bimbinganguru.

Di akhir kegiatan, guru bersama siswa merumuskan kesimpulan dari materi dan kegiatan yang sudah dilakukan. Guru kemudian memberikan tindak lanjut berupa tugas memahami teks mengenai jenis-jenis permainan dan olahraga untuk pertemuan berikutnya. Setelah itu, guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi. Guru menutup kegiatan dengan sebelumnya meminta siswa berdoa selesai belajar. Guru mengucapkan salam dan meninggalkan ruangan kelas.

Hasil dari pembelajaran siklus 1 ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan yang ditandai dengan perolehan nilai peserta didik yang meningkat meskipun terdapat sebagian peserta didik masih memperoleh nilai dibawah KKM.

3. Pelaksanaan Siklus 3

Pelaksanaan kegiatan siklus 2 dilakukan pada hari Senin, tanggal 07 November 2022. Pembelajaran dimulai jam kesatu dan kedua yaitu pukul 07.30 – 09.30 WIB. Materi yang diajarkan yakni mengenai kata-kata yang berhubungan dengan permainan dan olahraga. Pada tindakan ini, menggunakan metode permainan yang telah mengalami beberapa perbaikan.

Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan siswa, dan mengkondisikan siswa ke dalam situasi belajar yang kondusif, dengan tepuk semangat terlebih dulu. Setelah itu guru meminta siswa berdoa dipimpin oleh siswa, kemudian dilanjutkan dengan guru memeriksa kehadiran siswa. Apersepsi dilakukan dengan cara gurubertanya mengenai kegiatan yang sudah dilakukan hari kemarin. Setelah apersepsi,

guru menuliskan materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi tentang jenis permainan dan olahraga. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa, selanjutnya mengajak siswa untuk membaca kata-kata yang terdapat pada buku dengan menggunakan metode permainan. Siswa diajak untuk bermain dengan cara memperagakan gerakan yang sesuai dengan kata-kata yang terdapat dalam buku. Selanjutnya siswa diberikan tugas untuk membaca kembali kata-kata yang terdapat pada buku mengenai kata yang berhubungan dengan jenis-jenis permainan dan olahraga secara bergantian. Banyak siswa yang belum lancar dan cenderung terbata-bata serta kesulitan dalam membaca, namun mereka tetap berusaha membaca dengan bimbingan guru.

Pada kegiatan akhir, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan materi dan kegiatan yang sudah dilakukan. Guru kemudian memberikan tindak lanjut berupa tugas memahami teks mengenai jenis-jenis permainan dan olahraga untuk pertemuan berikutnya. Setelah itu, guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi. Guru menutup kegiatan dengan sebelumnya meminta siswa berdoa selesai belajar. Guru mengucapkan salam dan meninggalkan ruangan kelas.

Hasil dari pembelajaran siklus 2 ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa yang ditandai dengan perolehan nilai siswa yang meningkat meskipun ada beberapa siswa yang nilainya pas KKM.

E. Pembahasan

Pembahasan dalam artikel penelitian menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian. Penulis menyusun, menganalisis, mengevaluasi dan menginterpretasi serta membandingkan hasil temuan terbaru dengan temuan dari penelitian yang telah ada. Hindari pengulangan kalimat baik dari pendahuluan, metode maupun hasil. Jumlah paragraf pembahasan sebaiknya lebih panjang dari pendahuluan. Konsistensi artikel mulai dari judul hingga pembahasan harus diperhatikan. Kelemahan penelitian dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya dijabarkan pada bagian ini.

1. Pembahasan Proses Pembelajaran

a. Pembahasan Proses Pembelajaran Pra Siklus

Pembahasan dalam artikel penelitian menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian. Penulis menyusun, menganalisis, mengevaluasi dan menginterpretasi serta

membandingkan hasil temuan terbaru dengan temuan dari penelitian yang telah ada. Hindari pengulangan kalimat baik dari pendahuluan, metode maupun hasil. Jumlah paragraf pembahasan sebaiknya lebih panjang dari pendahuluan. Konsistensi artikel mulai dari judul hingga pembahasan harus diperhatikan. Kelemahan penelitian dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya dijabarkan pada bagian ini.

Kekuatan dari kegiatan pra siklus setelah dilaksanakan refleksi yaitu diantaranya : guru menjadi pusat perhatian dan lebih menguasai pembelajaran, siswa tertib dalam pembelajaran, karena selama pembelajaran hanya mendengarkan dan melihat apa yang guru lakukan, waktu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi lebih lama, karena kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, serta pembelajaran lebih praktis dan simpel karena hanya menggunakan metode ceramah saja. Sementara kelemahan dari kegiatan pra siklus setelah dilaksanakan refleksi yaitu diantaranya: siswa lebih pasif, siswa kelihatan bingung dengan pertanyaan yang diajukan, guru tidak menggunakan metode yang menarik minat siswa, serta kemampuan guru kurang dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Pembahasan Proses Pembelajaran Siklus I

Kekuatan dari kegiatan siklus 2 setelah dilaksanakan refleksi yaitu diantaranya : adanya perubahan pada metode pembelajaran, siswa semuanya aktif dalam pembelajaran, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkat. Dalam siklus 2 ini hampir tidak dijumpai kelemahan baik dalam pelaksanaan pembelajaran maupun hasil pembelajaran, hanya memberi saran kepada guru supaya lebih mematangkan lagi persiapan dalam mengkaji RPP.

c. Pembahasan Proses Pembelajaran Siklus 2

Seperti sudah diketahui pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi untuk mengukur dan melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa. Adapun untuk nilai peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Pembelajaran Per Siklus

No	Nama	Hasil Evaluasi		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	AAR	60	72,5	77,5
2	CGR	60	67,5	75
3	CCD	60	65	72,5
4	DSA	60	67,5	75
5	DPH	60	70	75

6	DPY	60	67,5	77,5
7	FMN	60	65	72,5
8	FMB	60	67,5	75
9	KIF	60	72,5	77,5
10	MAK	60	65	75
11	MDA	60	65	72,5
12	MHA	60	65	72,5
13	MRM	60	60	72,5
14	MSA	60	65	72,5
15	MAR	60	65	72,5
16	MRN	60	67,5	75

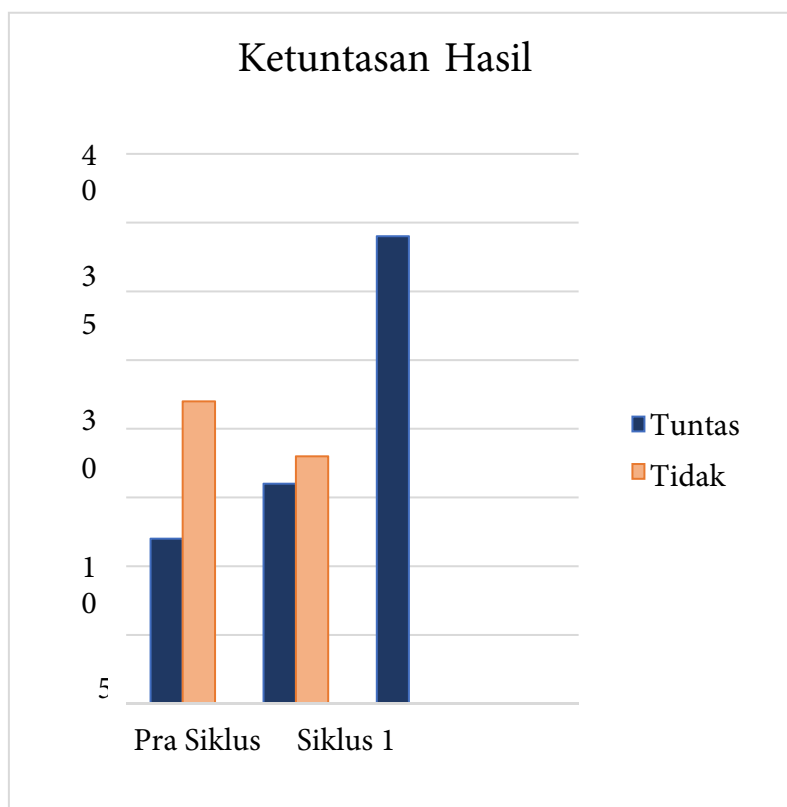
17	MZN	60	72,5	77,5
18	MZA	70	72,5	77,5
19	NSF	60	60	70
20	NNA	60	67,5	75
21	QG	70	75	80
22	RR	60	65	72,5
23	RZ	70	72,5	80
24	RAP	50	50	70
25	RE	70	72,5	77,5
26	RA	70	72,5	77,5
27	RN	70	80	85
28	SWH	70	80	85
29	SQZ	70	75	80
30	SNS	70	75	80
31	SN	70	72,5	77,5
32	VFP	70	80	85
33	YA	50	50	70
34	ZAA	70	72,5	77,5
Jumlah		2140	2260	2587,5
Rata-rata		62	66	76,1
Presentase		33 %	47 %	100%

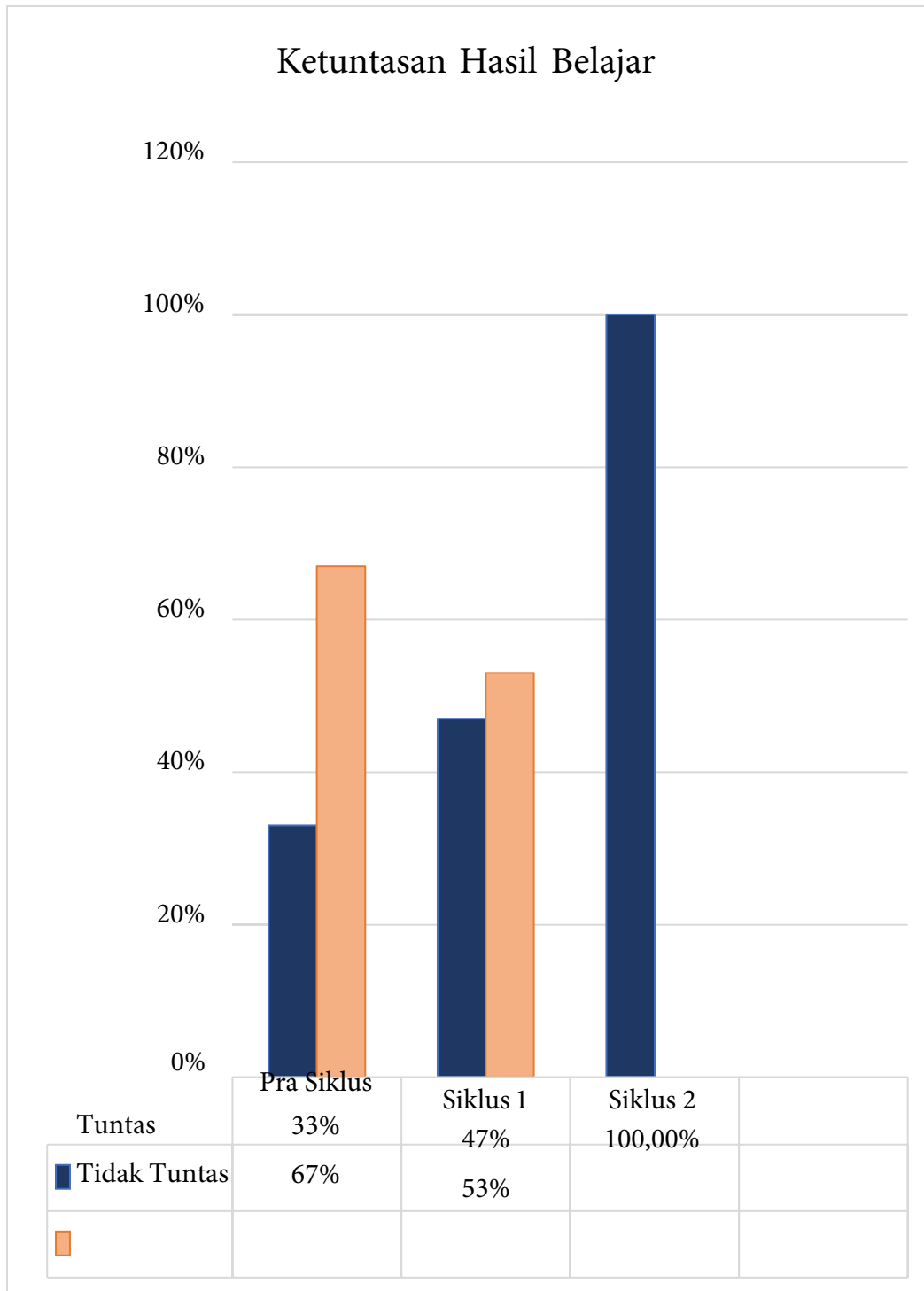
Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil evaluasi pembelajaran per siklus, bahwa nilai rata-rata nilai peserta didik dari setiap siklus terjadi peningkatan. Nilai rata-rata dari pra siklus ke siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 14 %, sementara itu presentase nilai rata-rata dari kegiatan siklus 1 ke kegiatan siklus 2 menunjukkan peningkatan sebanyak 53%.

Tabel Ketuntasan Hasil Evaluasi Per Siklus

No	Hasil Evaluasi	Ketuntasan			
		Tuntas	Presentase	Tidak Tuntas	Presentase
1.	Pra Siklus	12 Orang	33%	22 Orang	67%
2.	Siklus I	16 Orang	47%	18 Orang	53%
3.	Siklus II	34 Orang	100%	-	-

Pada tabel ketuntasan ini terlihat bahwa data siswa yang mencapai KKM dari setiap siklusnya bertambah dan meningkat. Pada kegiatan pra siklus, total peserta didik yang mencapai nilai KKM berjumlah 12 orang anak, perbandingannya yaitu sebesar 33%, dan peserta didik yang belum mencapai nilai KKM berjumlah 22 orang anak, perbandingannya yaitu sebesar 67%. Pada siklus data siswa yang telah tuntas melampaui KKM meningkat menjadi 16 orang anak, perbandingannya yaitu sebesar 47%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai nilai KKM berjumlah 18 orang, perbandingannya yaitu sebesar 53%. Selanjutnya pada kegiatan siklus 2 ini terjadi peningkatan drastis, dengan jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM berjumlah 34 orang anak perbandingannya yaitu sebesar 100%.





d. Simpulan.

Hasil pelaksanaan penelitian serta pembahasan menyatakan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 3 Sukajadi. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan penerapan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, hal ini ditunjukkan oleh rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklusnya
2. Proses kegiatan pembelajaran pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 mengalami peningkatan. Itu dipengaruhi oleh kegiatan guru dan kegiatan peserta didik dalam proses pendidikan yang terus menjadi baik pula terjalinkan kenaikan pada tiap siklus, mulai dari siklus 1 hingga dengan siklus 2.

Saran

Dengan melihat rangkaian kegiatan pembelajaran serta hasil yang telah diperoleh, oleh sebab itu saran yang dapat disampaikan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penerapan metode pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan metode pengajaran yang beragam dan mengasyikkan bagi peserta didik, agar kegiatan belajar mengajar yang diterapkan menjadi lebih menggembirakan. Salah satunya penerapan metode permainan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dalam hasil belajar.

2. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya mempersiapkan terlebih dahulu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Guru diharapkan dapat metode permainan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi rendahnya perolehan nilai siswa pada membaca permulaan.

3. Bagi Siswa

Dengan penerapan metode permainan pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran serta memotivasi peserta didik ketika pembelajaran, sehingga dapat

menghasilkan perubahan yang baik dalam meningkatkan perolehan nilai siswa.

Referensi

- Asnimar, Ardiani Rani. (2020). *Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 04 Palembang Melalui Permainan Kartu Bergambar*. Palembang : Universitas Sriwijaya.
- Damai, Apri. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*. Jakarta : Media Maxima.
- Gabriela. (2020). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jurnal Papeda: Vol 2, No 2, Juli 2020 ISSN 2715 – 5110.
- Hanifah, Nurdinah. 2014. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas : Teori*. (Jakarta: UPI Press,) Hasma. (2014). *Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermainpada Siswa Kelas I SDN Nambo Kec. Bungku Timur*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 1 ISSN 2354-614X.
- Hayatinnupus dkk. (2019). *Penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar*. Bangung : Universitas Pendidikan Indonesia. ISSN 0854-8285 (cetak); ISSN 2581-1983 (online).
- Hidayatul, Fika dkk. (2021). *Model dan Media Pembelajaran Bahasa di SD*. Surabaya : Scopindo Media Pustaka.
- Kalimah, Ahadiyahatul. (2022). *Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Menggunakan Contextual Teaching And Learning Berbantuan Kartu Kata*. Jurnal Profesi Pendidikan (JPP) Volume 1, Number 1, Juni 2022.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram : Sanabil.
- Robbin, Stephen dkk, 2008. *Prilaku Organisasi*, Jakarta: Salemba Empat.
- Ramayulis, 2010, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Salim, Peter dan Salim, Yeni. 2002, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Perss.
- Soehardi, Sigit. 2003, *Perilaku Organisasi*, Yogyakarta: BPFE UST.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.