

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA
MELALUI PERMAINAN PANCASILA LIMA DASAR
PADA SISWA KELAS 1 SDN 4 KOTAKARANG**

Yanuri
SDN 4 Kotakarang
yanuri_66@yahoo.com

Abstrak: Tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan terciptanya masyarakat yang gemar akan membaca, sementara kondisi yang terlihat mengkhawatirkan dengan kurangnya minat siswa dalam membaca. Sementara itu perpustakaan sebagai salah satu sarana bagi siswa tidak mendapat perhatian penuh oleh siswa, berdasarkan hasil pengamatan tahun pelajaran 2016 bahwa pengunjung pada perpustakaan SD Negeri 4 Kotakarang. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca siswa SD Negeri 4 Kotakarang yang diharapkan nantinya akan siswa akan dapat membaca dengan cepat. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu dengan 3 kali pertemuan, pertemuan pertama dijadikan tahap pembandingan pengambilan nilai, dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II, hasil analisis tindakan kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan kosa kata dapat meningkatkan kemampuan siswa membaca dengan cepat. Berdasarkan data yang telah diambil melalui beberapa siklus penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam membaca.

Kata kunci: kemampuan membaca, permainan Pancasila Lima Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar akan cinta buku, karena membaca bagi manusia merupakan kebutuhan yang sangat mendasar seperti akan kebutuhan makan dan pakaian karena dengan kegiatan membaca seseorang akan dapat memperluas wawasan dan pandangannya, serta dapat menambah dan membentuk sikap hidup yang baik juga dapat menjadi kegiatan hiburan.

Sebuah kondisi yang mengkhawatirkan dengan kurangnya minat dalam membaca di kalangan siswa Sekolah Dasar (SD) hal ini terlihat dari kemampuan membaca siswa dalam

kegiatan Membaca Antar Kelas yang dilaksanakan di SD 4 Kotakarang, ditemukan bahwa siswa kurang menyenangi membaca, kemampuan membaca tidaklah menonjol, dan kegiatan membaca hanya dilakukan pada jam pelajaran berlangsung saat guru membagikan buku pelajaran ataupun buku cerita. Sementara itu, perpustakaan sebagai salah satu sarana bagi siswa, walaupun di perpustakaan telah disediakan buku bacaan dengan gambar menarik namun membaca belum mendapat perhatian. Menurut hasil pengamatan tahun 2015 bahwa pengunjung pada perpustakaan SD Negeri 4 Kotakarang dalam setiap harinya hanya berkisar 4,85 persen siswa atau rata-rata

35 orang perhari dari 1235 siswa secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa minat membaca bagi SD Negeri 1 Sukarame sangat kurang.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, menurunnya gairah belajar disebabkan oleh ketidaktahuan siswa dalam membaca. Ketekunan dalam membaca hanya dimiliki oleh beberapa siswa, tentunya hanya yang pandai dalam membaca. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Burns, dkk dalam Farida (2005; 1) yang mengatakan bahwa kemampuan membaca merupakan suatu hal yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus menerus, dan anak yang melihat tingginya nilai membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan membaca.

Hasil pengamatan pada tes membaca dalam kegiatan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan membaca siswa di kelas satu pada SD Negeri 4 Kotakarang yang berjumlah 73 orang pada tahun pelajaran 2016 – 2017 menunjukkan bahwa; (1) pada beberapa materi yang diajarkan cenderung berlangsung klasikal, ternyata tidak menyentuh seluruh siswa, ini dikarenakan penanaman konsep terhadap materi yang diberikan kurang optimal, hal tersebut dapat dilihat dari dokumentasi hasil uji pembelajaran menunjukkan bahwa pada materi penguasaan membaca dan pembuatan kosakata sendiri menunjukkan angka remedial paling banyak; (2) kemampuan yang terlihat dari

nilai membaca siswa, mulai dari kemampuan sedang hingga rendah dari data siswa yang memiliki kemampuan membaca kategori tinggi sebesar 15 persen, kategori sedang 45 dan kategori rendah sebesar 35 persen.

Kondisi di atas bisa jadi diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu; (1) cara guru menyajikan materi kurang menarik; (2) media yang digunakan sebagai pengantar dalam pembelajaran terlalu monoton; (3) lingkungan yang mendukung pembelajaran tidak memadai; (4) sementara hasil pelajaran membaca dari 45 persen siswa hanya mendapat nilai 65 sedangkan ketuntasan nilai membaca yang diharapkan di kelas adalah 75 persen.

Sementara itu, kemampuan membaca merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia, karena setiap harinya beribu informasi dapat ditemukan dari buku, majalah, surat kabar juga dari televisi yang kesemuanya itu didapatkan dengan membaca, dari hasil refleksi mengajar terhadap perkembangan anak dalam membaca, pada tahun pelajaran 2013, menunjukkan pentingnya penggunaan beberapa tehnik untuk dapat mempercepat siswa dapat membaca dengan cepat agar informasi yang datang setiap harinya dapat diketahui pula oleh siswa walaupun tidak semua informasi perlu dibaca, tetapi jenis-jenis bacaan tertentu dalam pembelajaran di kelas dan di luar kelas membutuhkan kegiatan membaca. Oleh karena itu, disadari bahwa perlu ada upaya untuk membuat sebuah kondisi belajar yang menyenangkan yang memungkinkan siswa dapat dengan mudah memahami konsep pembelajaran yang diberikan oleh

guru dalam kegiatan pembelajaran membaca.

Memahami keadaan yang ada, penulis mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan memanfaatkan teknik permainan kosa kata dalam mempermudah siswa untuk dapat membaca dengan cepat dan salah satu topik yang sesuai untuk mengoptimalkan penguasaan membaca siswa kelas satu. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan Pancasila Lima Dasar siswa kelas I SD Negeri 1 Sukarame.

KAJIAN TEORI

Hakikat Membaca

Menurut (Crawley dan Mountain dalam Farida, 2005:2) mengemukakan bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu hal yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menterjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata –kata dengan menggunakan kamus.

Sedangkan menurut Klien dkk. (dalam Farida, 2005:3), definisi membaca mencakup: (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses

dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Kegiatan membaca membutuhkan suatu strategi. Membaca yang efektif menggunakan berbagai strategi yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis dan tujuan membaca, sedangkan membaca adalah kegiatan interaktif, bahwa keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat, akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami sehingga terjadi interaksi pembaca dengan teks.

Sejalan dengan pendapat di atas bahwa pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap-sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya artinya bahwa dengan penguasaan kosa kata yang baik dari seorang siswa akan memudahkannya dalam membaca dengan cepat. Dale (dalam Azhar, 2002:8) mengemukakan bahwa tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol – simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol – simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*).

Sementara menurut Azhar (2002:10), pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba, ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan siswa dalam mencari sendiri huruf-huruf, menuliskannya sendiri dan membuatnya dalam sebuah kerangka kosakata dan kalimat yang diinginkan oleh siswa. Yang kesemuanya itu memberi dampak langsung dalam pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam mengenal huruf.

Peran Guru dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas 1 SD

Guru dapat berperan sebagai pengelola kelas (*learning manager*), guru hendaknya pula mampu mengelola kelas sebagai lingkungan belajar serta merupakan aspek dari lingkungan sekolah yang perlu diorganisasi. Lingkungan siswa diatur dan diawasi agar kegiatan-kegiatan belajar terarah kepada tujuan-tujuan pendidikan.

Dalam tugasnya sebagai seorang pengajar seorang guru selayaknya dapat membimbing kegiatan belajar siswa sehingga mau belajar. Demikian menurut (Burton dalam User, 2004). Agar dapat melaksanakan peran dalam proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk mampu mengoperasikan berbagai jenis media serta dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar. Perkembangan teknologi informasi menuntut setiap guru untuk dapat mengikuti perkembangan informasi mutakhir. Berbagai perkembangan

teknologi informasi memungkinkan setiap guru dapat menggunakan berbagai pilihan media yang dianggap cocok dalam pembelajaran apalagi jika media itu ada di lingkungan siswa sendiri

Guru yang baik dan mengerti akan kebutuhan siswanya dalam usaha membaca dengan cepat akan memberikan konsep yang benar dalam memperkenalkan kosa kata sebab ketidaktahuan dan ketidakmampuan anak dalam membaca akan menyiksa anak dalam kesehariannya. Apabila diamati beberapa anak yang sudah pandai membaca dapat melaju cepat mengikuti pelajaran gurunya, apalagi guru yang bersangkutan harus mengejar target kurikulum 100 persen, sementara anak yang kurang mengenal kosa kata dengan baik hanya dapat diam mengikuti pelajaran yang berlangsung, bermain atau membuat keributan mengganggu temannya.

Belajar itu sendiri bukanlah hanya sekedar menumpuk pengetahuan akan tetapi merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman belajar. Melalui pengalaman itulah diharapkan terjadinya pengembangan berbagai aspek yang terdapat dalam individu, seperti aspek minat, bakat, kemampuan, potensi, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2005). Implikasi di atas sangat penting artinya bagi seorang guru karena akan dapat mempengaruhi berbagai tindakan guru dalam pengelolaan pembelajaran, baik dalam hal mengembangkan strategi pembelajaran, penentuan metode pembelajaran, penggunaan berbagai sumber belajar maupun dalam penentuan model pembelajaran bagi siswa.

Pembelajaran yang Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (Pakem)

adalah sebuah proses pembelajaran yang diharapkan karena proses pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah akan membuat anak menjadi jemu dalam menerima pelajaran apalagi jika dilakukan di kelas awal, dimana anak kelas awal masih cenderung dengan kegiatan bermain. Dalam kegiatan pembelajaran seperti ini siswa dituntut untuk berbuat sendiri, melakukan sendiri dan menemukan sendiri, posisi guru dalam kegiatan ini hanya sebagai fasilitator, pengarah dalam kegiatan sehingga apa yang diinginkan dalam rancangan pembelajaran dapat dicapai dengan hasil memuaskan baik dalam nilai kuantitatif maupun dalam nilai kualitatif.

Sehubungan dengan proses pembelajaran yang aktif kreatif efektif dan menyenangkan maka Penulis mengembangkan sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan bermain dengan pengintegrasian dengan pelajaran lain dan dengan masalah kebersihan. Model pembelajaran yang dimaksud ialah dengan mencoba memanfaatkan teknik permainan pancasila lima dasar dan dipakai sebagai alat peraga dalam memperkenalkan kosa kata bagi anak kelas 1 SD. Langkah ini terlihat merepotkan namun dengan perencanaan yang benar akan menghasilkan pengalaman belajar yang mengasyikkan sekaligus bermanfaat bagi siswa. Anak dapat dengan mudah mengenal kosa kata disamping juga dapat bermain.

Guru yang unggul sadar apa yang dikerjakan dengan baik dan yang dibutuhkan siswa untuk berhasil. Guru yang unggul mengetahui pentingnya setiap siswa pengalaman kemahiraksaraan (Farida, 2005:6). Sementara itu, menurut

Raphael (dalam Farida, 2005:6), peranan guru dalam proses membaca, antara lain menciptakan pengalaman yang memperkenalkan, memelihara atau memperluas kemampuan siswa untuk memahami teks. Hal ini mempersyaratkan guru melaksanakan pembelajaran dengan langsung, memodelkan, membantu meningkatkan, memfasilitasi, dan mengikutsertakan dalam pembelajaran. Guru yang profesional yakin bahwa semua anak bisa belajar. Mereka melaksanakan pembelajaran berdasarkan pada kebutuhan siswa secara pribadi, guru juga tahu bahwa motivasi yang baik dari guru merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran apalagi ditunjang dengan tehnik pembelajaran yang menarik dan menantang. Peranan guru sebagai pengelola kelas (*learning manager*) hendaknya mampu mengelola kelas sebagai lingkungan belajar serta merupakan aspek dari lingkungan sekolah yang perlu diorganiosasi. Lingkungan ini diatur dan diawasi agar kegiatan belajar terarah kepada tujuan pendidikan (Uzer, 2006:10).

Membaca dan Hubungannnya dengan Perkembangan Anak

1. Perkembangan anak pada masa kanak-kanak

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling mengasyikkan bagi anak, karena pada masa ini siswa selalu berusaha untuk mengetahui segala sesuatu yang dilihat dan didengarnya. Ada yang memberi nama masa kanak-kanan sebagai usia bermain. Hal ini karena pada awal masa kanak-kanak, sebagian waktunya digunakan untuk bermain. Menurut (Rumini, 2004:..38) mengatakan bahwa awal masa kanak-kanak, selain mendapatkan sebutan masa yang

menyulitkan, masa bermain, disebut pula masa *aesthethis*, yaitu masa berkembangnya masa keindahan. Hal ini karena pada masa itu, panca indera anak sedang dalam keadaan peka, sehingga perlu dilatih dengan berbagai permainan yang menarik, yang indah, karena anak senang dengan permainan yang indah.

2. Perkembangan Keterampilan anak pada Masa Kanak – kanak.

Perkembangan keterampilan anak tidak dapat terlepas dari perkembangan koordinasi senso motorik, yaitu perkembangan kerja sama antara kemampuan indera dengan perkembangan motorik. Awal masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal bagi anak untuk mempelajari berbagai kemampuan sensomotorik, sehingga anak mempunyai berbagai keterampilan, karena anak senang melakukan suatu kegiatan sehingga di atidak akan berhenti melakukan kegiatan sampai terampil. Anak juga bersifat berani dan tubuhnya masih lentur sehingga dia mudah melakukannya.

3. Perkembangan bicara anak pada masa Kanak-kanak.

Anak pada awal masa kanak-kanak mempunyai keinginan yang sangat kuat untuk berbicara karena:

- a. Sebagai sarana bersosialisai, kalau mereka tidak dapat berbicara tidak dapat diterima sebagai anggota kelompok.
- b. Mereka belajar berbicara sebagai sarana untuk memperoleh kemandirian kalau mereka tidak dapat berbicara, orang tua tidak mengerti keinginan anak, sehingga anak selalu dibantu seperti bayi, akhirnya tidak mandiri.

Rumini (2004) mengatakan terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bicara anak yaitu: (1) kecerdasan, (2) jenis disiplin orang tua, (3) posisi atau urutan anak (4) anak kembar bicara terhambat, (5) besarnya keluarga, (6) status sosial ekonomi yang rendah, (7) berbahasa dua, (8) suara yang sangat gaduh, (9) alat-alat bantu, (10) gaya bicara, dan (11) bantuan dari guru. (Rumini, 2004) Senangnya anak berbicara yang nampak pada masa awal kanak-kanak, masih nampak pada saat waktu memasuki kelas satu SD, namun lama-kelamaan mengetahui bahwa teman-temannya tidak menyukai anak yang selalu mendominasi pembicaraan, maka pembicaraan menjadi berkurang.

Kondisi di atas akan kita jumpai pada kelas satu SD, mereka cenderung berbicara sendiri tanpa ditanya, mereka akan dengan senang hati menceritakan apa yang terjadi dalam keluarganya, apa yang menjadi masalahnya serta ketidaksenangannya terhadap sesuatu tetapi hal ini juga terbatas pada anak yang mempunyai keterampilan berbicara. Menurut Hurlock (dalam Rumini, 2004) bahwa anak-anak dalam masa pertumbuhan mempunyai keterampilan menguasai kosa kata yang berbeda-beda.

- a. Anak yang berumur 1 tahun jumlah kosa kata yang dimiliki mendekati 0,
- b. pada umur 2 tahun menguasai sekitar 300 kosa kata,
- c. pada umur 3 tahun menguasai kosa kata sekitar 900,
- d. pada umur 4 tahun menguasai kosa kata 1600,
- e. pada usia 5 tahun menguasai sekitar 2100 kosa kata.

Setelah anak masuk sekolah, perkembangan jumlah kosa kata sangat mencolok. Anak kelas satu SD kira-kira

berumur 7 tahun, dapat menguasai kosa kata 14000 kata, bahkan ada yang dapat sampai 24000 kosa kata, dan setelah anak duduk di kelas 6 SD, dapat mencapai 50000 kosa kata.

4. Emosi Anak

Orang yang mempunyai kecerdasan emosi yang tinggi akan lebih berhasil menyelesaikan masalah dari pada orang yang hanya mempunyai kecerdasan kurang tinggi. Pola emosi umum yang terjadi pada awal masa kanak-kanak antara lain: 1) marah, 2) takut, 3) cemburu, 4) ingin tahu, 5) iri hati, 6) gembira, 7) Sedih, dan 8) kasih sayang. Mengetahui kondisi anak dalam kelas, mulai dari jenis keterampilan yang disukai, pelajaran yang disenangi, hal-hal yang tidak disukainya, akan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran walaupun nantinya tidak semua keinginan siswa dapat dipenuhi oleh guru; setidaknya seorang guru dapat menekan emosi anak.

Pemmainan Pancasila Lima Dasar

Permainan Pancasila Lima Dasar adalah suatu permainan yang sudah sering dilakukan oleh anak-anak di Indonesia yang merupakan aplikasi dari permainan Hom pim pah, kemudian dirubah menjadi permainan pancasila lima dasar namun sayang permainan ini tidak mendapat perhatian guru, untuk itu penulis mencoba berinovasi membuat permainan ini menjadi sebuah teknik dalam pembelajaran. Uji coba teknik permainan ini penulis telah mencobanya dan mendapatkan hasil yang baik.

Teknik permainan yang baru ini menggunakan permainan yang sudah biasa dilakukan oleh anak-anak, tetapi hal tersebut bukan menjadi kendala, tetapi dapat merupakan aplikasi dari sebuah

permainan yang tepat yang menjadi suatu sistem pengajaran yang baik serta dapat kita terapkan oleh rekan pendidik. Alat permainan yang digandengkan dengan permainan ini adalah kotak kosa kata, gelas kata, gambar binatang, gambar buah-buahan dan yang terkait dengan pemerolehan kata, kesemua alat tersebut dipasangkan pada tempat yang terpisah dan sistem permainan yang digunakan adalah permainan tebak kata, dimana permainan ini sangat menyenangkan bagi siswa, sekilas terlihat bahwa siswa hanya bermain tetapi secara tidak sadar siswa telah melakukan suatu proses pembelajaran bahasa. Dan hal ini yang sangat penting untuk ditelaah. dan dikembangkan lebih jauh oleh guru kelas awal. Permainan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata, utamanya bagi siswa yang berasal dari keluarga yang masih ketat dengan bahasa ibu, yang tentunya pengetahuan mereka tentang kata-kata yang berasal dari nama benda, nama buah, nama negara, nama artis, nama teman-temannya dan nama hewan belum cukup memadai, dengan adanya permainan kosa kata ini yang diaplikasi dalam proses pembelajaran maka membantu siswa untuk mengetahui berbagai macam huruf dan kata, menambah perbendaharaan kosa kata siswa yang dapat bermanfaat dalam berkomunikasi di kelas yang lebih tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan semester genap tahun pembelajaran 2016 – 2017 sebanyak 2 siklus pada pertemuan ke -4 dan pertemuan ke-5 Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan nilai awal pada ulangan ujian dan dua

siklus yang terdiri atas tahap: Penetapan Fokus Permasalahan Perencanaan, Pelaksanaan, observasi dan refleksi dan revisi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Kotakarang. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 tahun pelajaran 2016 – 2017, memiliki kemampuan akademik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia relatif tidak sama, terdiri dari 25 orang siswa dengan terdiri atas siswa laki-laki 13 orang dan siswa perempuan 12 orang. Alat dan media yang digunakan adalah kotak kosa gelas kata dan poster-poster yang dibuat oleh siswa sendiri. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan adalah tes prestasi belajar (*achievement test*). Pemberian skor dalam penelitian ini kosa kata. Peneliti mendata nilai ulangan blok dari dua siklus dan satu sesi pembandingan pada semester I tahun ajaran 2016/2017.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan analisis data rata-rata prosentase hasil belajar siswa. Konsep pemberian nilai merupakan konsep yang digunakan oleh guru berdasarkan kurikulum.

HASIL PEMBELAJARAN

Guna mendukung analisis pemanfaatan permainan pancasila lima dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD maka diadakan penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus (Rincian nilai dan observasi terlampir), guna mengukur dan melakukan pendalaman terhadap tujuan penulisan Karya tulis Ilmiah ini.

Setelah melakukan berbagai rangkaian uji coba dan penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus, maka didapatkan simpulan secara umum penggunaan teknik permainan kosa kata

dapat menjadi salah satu teknik yang menarik dalam mengajarkan membaca dengan cepat pada siswa kelas awal, teknik ini terlihat seperti sebuah permainan biasa tetapi sangat sarat dengan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran CTL.

Sehubungan dengan pembelajaran di atas terdapat ciri atau prinsip dalam belajar yang dikemukakan oleh Paul Suparno dalam Sardiman (2004) yang mengatakan bahwa belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami

Sejalan dengan hal di atas maka teknik permainan Pancasila Lima Dasar ini sangat tepat digunakan di kelas awal untuk memberikan bahan pada siswa mendapatkan sendiri apa yang mereka inginkan dalam pembelajaran, karena kosa kata yang mereka dapatkan adalah hasil dari siswa sendiri dengan mencari pada kotak kata, gelas kata poster poster ataupun dengan bertanya pada teman, kelompok lain dan juga pada gurunya. Usaha yang membuahkan hasil memuaskan akan memberikan semangat pada siswa untuk mencari kosa kata yang lebih banyak untuk kemudian kosa kata itu dijadikan beberapa buah kalimat yang berbeda.

ANALISIS PEMBELAJARAN

Dengan membandingkan hasil dari ulangan harian per unit yang dilaksanakan pada tiap akhir unit pembelajaran, maka didapatkan data yang dikumpulkan pada sesi 3 sebagai tahap pembandingan dan sesi 4 sebagai siklus I dan sesi 5 sebagai siklus II, dari data dasar didapatkan bahwa dengan tidak menggunakan permainan Pancasila Lima Dasar tidak ada siswa

yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, terdapat 25 persen siswa mendapat nilai dengan kategori baik, 12,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori cukup, 50 persen siswa mendapat nilai dengan kategori kurang dan 12,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori sangat kurang.

Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan Pancasila Lima Dasar pada siklus I terdapat 25 persen siswa mendapat nilai dengan kategori baik, 32,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori cukup, 42,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori kurang. Sementara pada pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan pancasila Lima Dasar terdapat 17,5 siswa dengan kategori sangat baik, 67,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori baik, dan 15 persen siswa mendapat nilai dengan kategori cukup. Perbandingan hasil kemampuan siswa bermain kosa kata pada sesi pembandingan dan pada siklus I dan II sebagai proses penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1.
Persentase nilai kognitif

	PERSENTASE		
	AWAL	S I	S2
SB			5
B	6	6	17
C	2	8	3
K	15	11	
SK	2		
	25	25	25

Data pada tabel dijelaskan bahwa akan terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam membaca menggunakan teknik permainan Pancasila Lima dasar, terlihat bahwa dengan perlakuan terdapat 25 persen siswa mendapat nilai baik tetapi

dengan menggunakan teknik permainan kosa kata pada siklus II naik menjadi 17,5 persen siswa yang mendapat nilai sangat baik. Dari refleksi didapatkan bahwa penguasaan membaca siswa dengan menggunakan satu teknik saja kurang memberikan rangsangan yang optimal pada seluruh siswa karena perbedaan kemampuan siswa. Simpulan data dapat dilihat pada grafik berikut

Dengan adanya teknik permainan Pancasila Lima Dasar terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam membaca, dimana siswa yang mendapat nilai baik pada sesi pembandingan 25 persen, siklus I 25 persen dan pada siklus II naik menjadi 67,5 persen nilai ini selanjutnya diikuti oleh peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca kategori kurang pada sesi pembandingan 50 persen menjadi 42,5 persen pada siklus I dan siswa yang mendapat nilai kurang menjadi 0 persen pada siklus II.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa tahap kognitif siswa, permainan kosa kata ini sangat baik digunakan karena siswa mempunyai banyak perbendaharaan kosa kata dalam membaca.

Sekalipun dalam pengenalan membaca pada siswa kelas awal banyak dan beragam, namun teknik ini sangat baik digunakan karena siswa yang dalam pembelajaran seakan melakukan permainan. Tetapi, sebenarnya proses tersebut adalah belajar. Kondisi belajar yang demikian sangat sesuai dengan pembelajaran CTL, dimana siswa yang menemukan sendiri kata-kata yang kemudian dibaca dan akhirnya dapat dibuat beberapa buah kalimat.

Hasil Psikomotorik Proses Belajar Mengajar.

Berdasarkan hasil observasi psikomotori pada tahap awal terdapat 12,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori sangat terampil, 10 persen siswa mendapat nilai dengan kategori terampil, 35 persen siswa mendapat nilai dengan kategori cukup terampil, 27,5 siswa mendapat nilai dengan kategori tidak terampil, 5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori sangat tidak terampil. Pada pembelajaran siklus terdapat 22,5 persen mendapat nilai dengan kategori sangat terampil, 17,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori terampil, 35 persen siswa mendapat nilai dengan kategori cukup terampil, 25 persen siswa mendapat nilai dengan kategori tidak terampil dan nol persen siswa mendapat nilai dengan kategori sangat terampil. Perbandingan hasil psikomotorik di atas dapat dilihat pada tabel (terlampir).

Tabel 2.

Prosentase nilai psikomotori

	PERSENTASE		
	AWAL	S I	S2
SB	3	8	10
B	2	6	7
C	10	8	6
K	8	3	2
SK	2		
	25	25	25

Dari tabel data terlihat bahwa dengan menggunakan teknik permainan Pancasila Lima Dasar untuk memacu siswa cepat membaca dengan tingkat keterampilan psikomotorik siswa dapat meningkat, kemampuan siswa untuk membaca dengan cepat dan membuat kalimat dari kosa kata yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan, simpulan tersebut dapat kita lihat pada

grafik berikut. Dari hasil refleksi terdapat adanya perubahan tingkat keterampilan siswa, dimana siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat terampil dari 12,5 persen menjadi 27,5 persen, yang mendapat nilai dengan kategori terampil dari 10 persen pada tahap awal menjadi 22,5 persen pada siklus II, sementara yang mendapat nilai dengan kategori cukup terampil dari 35 persen pada tahap awal dan siklus I menjadi 42,5 persen pada siklus II, yang mendapat nilai dengan kategori tidak terampil pada tahap pembandingan dari 27,5 persen turun menjadi 7,5 persen pada siklus akhir, dan siswa yang mendapat nilai kategori sangat tidak terampil bergerak turun dari 15 persen pada tahap pembandingan menjadi 0 persen pada siklus II.

Hasil Afektif Proses Belajar Mengajar

Berdasarkan hasil observasi tahap afektif siswa pada tahap awal terdapat 15 persen siswa mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 25 persen siswa mendapat nilai dengan kategori baik, 22,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori cukup baik, 27,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori kurang dan 10 persen siswa mendapat nilai dengan kategori sangat kurang.

Pada siklus masih terdapat siswa mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 21,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori baik, 47,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori cukup baik dan 12,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori kurang sementara terdapat 0 persen siswa mendapat nilai dengan kategori sangat kurang, seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.
Prosentase nilai afektif

	PERSENTASE		
	AWAL	S I	S2
SB	3	4	10
B	7	3	9
C	4	16	5
K	7	2	1
SK	4		

Pada pembelajaran siklus II dengan menggunakan teknik permainan kosa kata terdapat 30 persen siswa mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 42,5persen siswa mendapat nilai dengan kategori baik, 22,5 persen siswa mendapat nilai dengan kategori cukup baik, sementara dari 27,5 persen bergerak turun menjadi 5 persen untuk kategori kurang dan 4 persen bergerak menjadi 0 persen dengan kategori sangat kurang.

Setelah melakukan berbagai rangkaiann uji coba dan penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus, maka didapatkan simpulan secara umum penggunaan teknik permainan kosa kata dapat menjadi salah satu teknik yang menarik dalam mengajarkan membaca dengan cepat pada siswa kelas awal, teknik ini terlihat seperti sebuah permainan biasa tetapi sangat sarat dengan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran CTL.

Sehubungan dengan pembelajaran di atas terdapat ciri atau prinsip dalam belajar yang dikemukakan oleh paul Suparno dalam Sardiman (2004) yang mengatakan bahwa belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Sejalan dengan hal di atas maka teknik permainan kosa kata sangat tepat digunakan di kelas awal untuk

memberikan bahan pada siswa mendapatkan sendiri apa yang mereka inginkan dalam pembelajaran, karena kosa kata yang mereka dapatkan adalah hasil dari siswa sendiri dengan mencari pada kotak kata, poster poster ataupun dengan bertanya pada teman, kelompok lain dan juga pada gurunya. Usaha yang membuahkan hasil memuaskan akan memberikan semangat pada siswa untuk mencari kosa kata yang lebih banyak untulk kemudian kosa kata itu dijadikan beberapa buah kalimat yang berbeda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas menurut rumusan masalah yang diteliti, disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan kosa kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 4 Kotakarang dengan cepat. Dengan kata lain, model pembelajaran dengan memanfaatkan teknik permainan kosa kata dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas I SD Negeri 4 Kotakarang dalam membaca dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Chaedar. (2007). *Contextual Theaching & Learning, Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar mengasyikkan dan Bermakna*, Penerbit MLC: Bandung.
- Aqib, Zaenal. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Yrama Widya
- Azhar, Arsyad. (2004). *Media pembelajaran*. Penerbit PT Raja Grafindo Persada, Jakarta

-
- | | |
|---|--|
| <p>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2005). <i>Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan</i>. Penerbit CV Pustaka Setia: Bandung.</p> <p>Departemen Pendidikan Nasional. (2003). <i>Kurikulum 2004. Kerangka Dasar</i>. Depdiknas: Jakarta.</p> <p>Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Dasar. (2002) <i>Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) (CTL)</i>: Depdiknas: Jakarta.</p> <p>Farida, Rahim. (2005). <i>Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar</i>. Penerbit Bumi Aksara: Jakarta.</p> <p>Mulyasa. (2002). <i>Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep,</i></p> | <p><i>Karakteristik, dan Implementasi</i>. Penerbit Rosda: Bandung</p> <p>Rumini dan Sundari. 2004. <i>Perkembangan Anak dan Remaja</i>. Penerbit Rineka Cipta Jakarta.</p> <p>Sagala, Syaiful. (2005). <i>Konsep dan Makna Pembelajaran, Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar</i>. Penerbit CV Alfabeta, Bandung</p> <p>Sanjaya, Wina. (2005). <i>Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi</i>. Prenada Media: Jakarta.</p> <p>Sardiman. (2004). <i>Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar</i>. Penerbit PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.</p> <p>Uzer, Usman. (2004). <i>Menjadi Guru Profesional</i>. Penerbit PT Remaja Rosdakarya: Jakarta.</p> |
|---|--|