UPAYA MENGATASI KESULITAN BELAJAR MEMBACA PADA PELAJARAN TEMATIK MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN

Zuraidah

SDN 010083 Kisaran, kab. Asahan

Abstract: Classroom action research in general aims to improve the quality of learning for third grade students of SD Negeri 010083 Kisaran. specifically aims to: 1. Efforts to Overcome Learning Difficulties in Reading on Thematic Lessons on Theme Material Experiences Through Learning Methods in Playing Class III Students SD Negeri 010083 Kisaran dictrict Kota Kisaran Barat academic year 2017/2018; 2. Describe the management of thematic learning by the teacher; This classroom action research is carried out in 2 cycles, each cycle consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. Classroom action research was conducted in class III SD Negeri 010083 Kisaran which numbered 25 students. The subjects of this study were class III teachers and third grade students SD Negeri 010083 Kisaran, data were collected through observation, interviews, tests, and documentation studies.

Keywords: Play Learning Method, Difficulty Learning

Abstrak: Penelitian tindakan kelas secara umum bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk peserta didik kelas III SDN 010083 Kisaran. secara khusus bertujuan untuk : 1. Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Pada Pelajaran Tematik Materi Tema Pengalaman Melalui Metode Pembelajaran Bermain Siswa Kelas III SDN 010083 Kisaran Kec. Kota Kisaran Barat TP. 2017/2018; 2. Mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran tematik oleh guru ; Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dikelas III SDN 010083 Kisaran yang berjumlah 25 orang siswa. Subjek penelitian ini adalah guru kelas III dan siswa kelas III SDN 010083 Kisaran, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, test, dan study dokumentasi.

Kata kunci: Metode Pembelajaran Bermain, Kesulitan Belajar

Tematik merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Tematik merupakan mata pelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik yang

berguna untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran Tematik menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar peserta

didik dapat lebih memahami alam sekitar secara ilmiah. Peserta didik diarahkan untuk berpikir kritis untuk dapat mengidentifikasi masalah, mengolah masalah, dan menyimpulkan masalah-masalah yang ada sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Tujuan pembelajaran Tematik yaitu menguasai konsep-konsep Pelajaran dan saling keterkaitannya serta mampu menggunakan metode ilmiah yang dilandasi sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari keagungan Tuhan Yang Maha Esa (Mundilarto, 2002: 5). Mengingat pentingnya mempelajari setiap mata pelajaran Tematik, maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Perkembangan teori-teori dalam Tematik terdapat dua arah yang dimulai dan diakhiri dengan pengamatan atau percobaan. Perkembangan ini sering kali menempuh jalan yang berliku-liku, memiliki dugaan-dugaan yang salah. Saat ini, pengajaran Tematik di sekolah masih menekankan konsep-konsep yang identik dengan ceramah. Banyaknya mata pelajaran yang dipadukan menjadi satu dalam Tematik menyebabkan banyak peserta didik yang menganggap bahwa Tematik adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Hal ini juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa untuk pelajaran fisika. Hingga saat ini, permasalahan ini merupakan masalah klasik yang sering dijumpai para guru di Sekolah Dasar. Guru mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk merencanakan dan melaksanakan

pengajaran dalam proses pembelajaran, sehingga guru sebagai tenaga profesional harus memiliki kemampuan untuk mengubah mindset peserta didik dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hasil belajarnya dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses diamanatkan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik dalam memahami dan mendalami suatu materi pembelajaran dengan menciptakan kondisi yang interaktif dan menyenangkan. Selama ini pembelajaran Tematik di SD lebih sering dilaksanakan didalam kelas dan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran Tematik lebih sering menggunakan pembelajaran teacher centered, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini lah yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang dapat berinteraksi antara satu dengan yang lain. Serta peserta didik juga kurang dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Padahal, pembelajaran Tematik erat kaitannya dengan alam dan fenomena-fenomenanya sehingga akan lebih efektif apabila dalam pembelajaran Tematik dilakukan interaksi secara langsung dengan alam sehingga manfaat pembelajaran Tematik dalam kehidupan sehari-hari dapat langsung dirasakan oleh peserta didik.

Dalam pengembangan pembelajaran ini, pemecahan masalah didefinisikan sebagai proses atau upaya untuk mendapatkan suatu

penyelesaian tugas atau situasi yang benar-benar sebagai masalah dengan menggunakan aturan-aturan yang sudah diketahui.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Pada Pelajaran Tematik Materi Tema Pengalaman Melalui Metode Pembelajaran Bermain Siswa Kelas III SDN 010083 Kisaran Kec. Kota Kisaran Barat TP. 2017/2018.

Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas III SDN 010083 Kisaran kec. Kota Kisaran Barat TP. 2016/2017. Adapun yang menjadi objek penelitian ini dibedakan menjadi 3 macam yaitu :

1. Input: Siswa Kelas III SDN 010083 Kisaran.
2. Output: Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca
3. Proses: Dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Bermain.
- 4.

1) Pra Penelitian

- a) Meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian tindakan kelas.
- b) Memberitahukan kepada siswa, minggu depan akan diadakan penelitian tindakan kelas.
- c) Melakukan *pre test* untuk kelas yang di adakan penelitian.

2) Siklus

a. Perencanaan

- a) Menyusun silabus untuk 2 kali tatap muka yang merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang wajib dilaksanakan oleh guru.

- b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk digunakan pada pembelajaran.
- c) Menyusun instrument tes dan lembar observasi aktifitas siswa.
- d) Mendesain bahan ajar yang sesuai dengan materi.
- e) Mendesain model kooperatif tipe jigsaw sebagai model pembelajaran
- f) Menyusun strategi pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan penulisan disesuaikan dengan standar proses yaitu :

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan yaitu :

- a) Guru memberikan salam
- b) Guru menyuruh siswa untuk membacakan doa belajar yaitu telah lazim dibacakan setiap hari sebelum melanjutkan pembelajaran.
- c) Guru mengabsen sehingga diketahui siswa yang hadir atau tidak.
- d) Guru melakukan apersepsi
- e) Guru memberikan motivasi
- f) Guru menulis KD dan Indikator pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- 1) Eksplorasi yaitu: Guru bertanya kepada siswa tentang indikator dan KD pembelajaran sehingga siswa menjawab.
- 2) Elaborasi yaitu :
 - (a) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok (disebut kelompok asal, setiap kelompok terdiri 5 orang siswa dengan kemampuan yang heterogen).
 - (b) Siswa diminta untuk menyelesaikan tugas (melakukan praktikum) secara berkelompok.
 - (c) Di kelompok asal, setelah masing-masing siswa menentukan pilihannya, mereka langsung membentuk

kelompok ahli berdasarkan materi yang dipilih.

- (d) Setelah setiap kelompok ahli mempelajari (berdiskusi) tentang materinya masing-masing, setiap anggota dalam kelompok ahli kembali lagi ke kelompok asal untuk menjelaskan apa-apa yang telah mereka pelajari/diskusikan di kelompok ahli.
- (e) Dalam tipe ini peran guru lebih banyak sebagai fasilitator, yaitu memfasilitasi agar pelaksanaan kegiatan diskusi dalam kelompok ahli maupun penulisan dalam kelompok asal berjalan secara efektif dan optimal.
- (f) Melalui Tanya jawab guru mengarahkan siswa ke pengertian yang benar tentang materi.
- (g) Guru memberikan soal/kuis pada seluruh siswa. Soal harus dikerjakan secara individu.

3) Kegiatan Penutup

- 1) Guru menyimpulkan hasil pembahasan.
- 2) Guru memberikan PR (Tugas Rumah).
- 3) Guru menyampaikan pesan-pesan moral.

c. Observasi

Yaitu memperhatikan keadaan siswa dalam proses pembelajaran yang diamati oleh teman sejawat. Pengamatan dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan member tanda cek (√) yang sesuai dengan kolom yang tersedia. Adapun unsure-unsur yang dinilai pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran dan aktifitas siswa.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi penulis memberikan umpan balik secara objektif yang di deskripsikan dari hasil pembelajaran berupa keberhasilan

dalam pembelajaran maupun kegagalan pembelajaran yang telah berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan:

- 1) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 2) Membuat skenario pembelajaran .
- 3) Membuat lembar kerja siswa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang diperlukan.
- 5) Mempersiapkan lembar pengamatan yang diperlukan.

Tahap Pelaksanaan:

• Orientasi

1. Menampilkan suatu fenomena yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, yang berkaitan dengan topik yang dipelajari.
2. Mengaitkan topik yang akan dipelajari dengan fenomena lingkungan.

• Mengorganisasikan

- Membagi siswa kedalam kelompok kecil
- Mengajak siswa untuk membentuk kelompok

• Membimbing

- 1) Memberikan masalah ke masing-masing kelompok
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang sedang dipelajari
- 3) Membimbing siswa dalam memecahkan masalah
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah

• Mengembangkan dan Menyajikan

- Mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan dengan mengembangkan hasil tugas.
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyajikan hasil tugas

1. Menganalisis dan Mengevaluasi

- 1) Memberi umpan balik untuk memperkuat dan memeriksa kembali hasil tugas yang telah diperoleh siswa
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan hasil tugas.

Tahap Pengamatan:

- (1) Kinerja guru dalam proses pembelajaran: Hasil penilaian pada kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan Metode *Mnemonic* adalah sebagai berikut: (a) jumlah skor kinerja guru 30; (b) persentase kinerja guru 60%; (c) kategori kinerja guru *baik*.
- (2) Aktivitas belajar siswa: Dari hasil penilaian pada aktivitas belajar siswa pada siklus I terdapat 13 siswa atau 65% siswa aktif mengikuti pembelajaran Tematik dengan Metode *Mnemonic*. Dengan demikian penelitian pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.
- (3) Aktivitas belajar siswa: Dari hasil penilaian pada aktivitas belajar siswa pada siklus II terdapat 17 siswa atau 85% siswa aktif mengikuti pembelajaran Tematik. Dengan demikian penelitian pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan, sehingga penelitian ini tidak perlu dilan-

jutkan pada siklus berikutnya.

Tahap Refleksi:

Pada akhir siklus menunjukkan hasil yang baik tetapi beberapa penyempurnaan masih perlu dilakukan antara lain:

1. Tata tertib belajar perlu ditingkatkan seperti perlu adanya pelaksanaan pembatasan waktu, ketelitian siswa, dan kelengkapan jawaban.
2. Pada saat pembahasan soal guru sebaiknya menuliskan soal yang akan diisi oleh siswa secara berurutan dipapan tulis kemudian menunjuk siswa untuk mengisi.
3. Pada saat pemberian tugas tempat duduk siswa sebaiknya berjauhan dengan siswa yang lain agar tidak saling meniru jawaban.

SIMPULAN

1. Hasil proses belajar sebelum penelitian Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Pada Pelajaran Tematik Materi Tema Pengalaman Melalui Metode Pembelajaran Bermain mencapai nilai rata-rata 58.54 %. setelah termotivasi dilakukan penelitian melalui siklus I dan siklus II refleksi dan rekomendasi nilai rata-rata mencapai 87.88 % berarti ada peningkatan sebesar 29.34 %.
2. Hasil belajar pada siklus I mencapai nilai rata-rata 77 % setelah siklus I dan siklus II, refleksi dan rekomendasi nilai rata-rata mencapai 87.88 % berarti ada peningkatan sebesar 10.88 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Bina Aksara
- Budimansyah, Dasim, 2002, *Model Pembelajaran dan Penelian Portofolio*, Bandung, PT. Genesindo
- Abdurrahman, M., (1999), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Rineka Cipta dan Depdikbud, Jakarta.
- Arikunto, S., (2002), *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta
- Kolb. D (1984) *Experientiel Learning : Ecperience as the source of learning and development*. Englewood Clifts :printice Hall
- Nurkancana, Wayan.,dan Sumartana, P.P.N.,(1986), *Evaluasi Pendidikan*. Penerbit: Usaha Nasional, Surabaya.
- Rahardjo, T.,et. Al., (2001). *Pendidikan Populer: Panduan Pendidikan Untuk Rakyat*. Penerbit: Read Book, Yogyakarta.
- Sukmadinata N.S., (2005), *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Penerbit : Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Tujuan Pendidikan Nasional.
- Usman, U., (2001), *Menjadi Guru Profesional*. Penerbit: Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nurdin, M., (2005), *Pendidikan yang Menyebalkan*. Penerbit: Ar-Ruzz, Jogjakarta.