

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA LANCAR MELALUI PERMAINAN
SCRABBLE PADA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**
(INCREASE READING CORECT THROUGH SCRABBLE GAMES THE STUDENTS
OF FIRST CLASS ELEMENTARY SCHOOL)

AMINAH

Teacher at Primary School Petompon 2, Semarang

Abstract

Problem formulation in the research of this class action is 1) why scrabble games can increase teacher skill in IC class SDN Petompon 02 Semarang? 2) Why scrabble games can increase student activities in IC class SDN Petompon 02 Semarang? 3) Why scrabble games can increase reading correct? 4) why scrabble games can be contain of the text has purposes increase vocabulary.

The Research subjects were class I students who amounted 40 children consisted of 22 boys and 18 girls. The research lasted during three cycles. Variables /factors were investigated in this research are the skills of teachers, student learning activies, reading corect, and contain of the text. Comparing the results between cycles I, cycle II with the cycle III and during the implementation of research result, then discussed with colleagues who acted as observers.

Results of this research indicate an increase in the quality of teacher skills, student learning activities, reading corect, and contain of the text through scrabble games. The average skill of teachers increased from 72,22% to the category of sufficient (cycle I) to 80,56% good category (cycle II) and 86,12% with a very good category (cycle III). The average student activities increased from 68,67% to the category sufficient (cycle I), became 75,25% with a good category (cycle II), and became 82,67% with a very good category (cycle III). Raaiding corect increas from skor 13,25 good category (cycle I) increased from 13,63% very good kategory. The contain the text creased from 72,5% (cycle I), became 77,5%(cycle II), and became 80% (cycle III).

Based on results of this reading through scrabble games increased of teacher skill, increased of student learning activities, increased of reading corect, and increased contain of text.

Key words: *reading is corect, scrabble games*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan menerapkan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia (KTSP, 2006: 38).

Ruang lingkup dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis (KTSP, 2006: 39).

Permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas IC SDN Petompon 02 Semarang dimana pada saat pembelajaran yang dilakukan guru kurang inovatif yaitu guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran kooperatif pada umumnya, menggunakan metode konvensional seperti lebih banyak ceramah yang kurang memberikan kesempatan untuk berpikir kreatif dibanding melibatkan langsung peran serta peserta didik secara aktif, belum mampu meningkatkan motivasi siswa, dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Berdasarkan observasi pada waktu PPL bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan membaca lancar masih belum optimal dimana permasalahan yang muncul pada siswa antara lain: malas mengeja, sulit memahami isi bacaan, tidak mau belajar membaca dengan sungguh-sungguh, dan merasa bosan bila harus membaca terus menerus setelah pulang sekolah.

Hal ini didukung data dari pencapaian hasil evaluasi keterampilan membaca lancar pada siswa kelas IC semester I tahun 2010 /2011 masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu ≤ 66 . Dari data hasil belajar ditunjukkan ketidaktuntasan dalam keterampilan membaca 67,5% dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata kelas 60,25. Dengan melihat data hasil belajar dan

pelaksanaan mata pelajaran tersebut perlu sekali proses pembelajaran untuk ditingkatkan kualitasnya, agar siswa SDN petompon 02 Semarang terampil dalam membaca, sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca lancar pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran membaca lancar siswa kelas IC SDN Petompon 02 Semarang.

Tujuan Khusus²: Mendeskripsikan keterampilan guru kelas IC SDN Petompon 02 Semarang dalam pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble*; Mendeskripsikan aktivitas siswa kelas IC SDN Petompon 02 Semarang dalam pembelajaran membaca lancar dengan menggunakan permainan *scrabble*; Mendeskripsikan keterampilan membaca lancar siswa kelas IC SDN Petompon 02 Semarang dalam pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble*; Mendeskripsikan pemahaman membaca siswa kelas IC SDN Petompon 02 Semarang dalam pembelajaran keterampilan membaca menggunakan permainan *scrabble*.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman membaca dalam pembelajaran membaca lancar. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2006: 91). Praktik pembelajaran tersebut terbagi menjadi tiga tahapan yakni siklus I dua pertemuan (pertemuan pertama dan kedua), siklus II dua pertemuan (pertemuan pertama dan kedua) dan siklus III satu pertemuan. Siklus ini terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kurt Lewis (dalam Arikunto 2006: 92) Pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas 3 siklus setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap dalam sebuah daur ulang yaitu perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan

(*observation and evaluation*) dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

A. Perencanaan Tahap Penelitian

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP sesuai dengan SK dan KD dengan yang telah ditentukan bersama guru.
- 2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku pegangan dan alat peraga berupa kartu huruf.
- 3) Menyiapkan lembar tes lisan keterampilan membaca lancar dan tes pemahaman membaca.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa, keterampilan guru, keterampilan membaca lancar siswa, dan catatan lapangan dalam pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancah, yaitu mengenakan tindakan kelas (Arikunto, 2006: 99). Dalam pelaksanaan tindakan PTK ini dirancang dalam tiga siklus untuk setiap siklus dua kali pertemuan. Pertemuan tiap siklus langkah-langkahnya sama menggunakan permainan *scrabble* yang membedakan tiap siklus adalah tema dan materi bacaannya.

1. Kegiatan awal (5 menit) diantaranya: Apersepsi (menanyakan bagaimana kegiatan anak di rumah), motivasi siswa (menyanyikan lagu kasih ibu), menyampaikan tujuan pembelajaran, mengemukakan tema
2. Kegiatan inti (80 menit)
 - A. Eksplorasi meliputi: siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tata tertib di rumah, guru memberikan gambar tentang tata tertib, Siswa mengamati tentang tata tertib yang ada di rumah, siswa menceritakan peristiwa penting mengenai tata tertib, siswa diberikan tes awal
 - B. Elaborasi meliputi: guru membacakan teks bacaan, siswa menirukan apa yang dibaca guru, siswa membaca kalimat yang di berikan guru,

siswa dibagi ke dalam kelompok kecil, guru membagikan kartu huruf kepada setiap kelompok dengan huruf yang sama, guru memberikan kuis kepada setiap kelompok, masing-masing kelompok menyusun kata yang berhubungan dengan tema yang telah ditentukan, masing-masing anggota kelompok menuliskan kata yang telah ditemukan, masing-masing kelompok dapat menyusun kata lain pada huruf yang sama dengan cara menyusun di papan *scrabble* sehingga terbentuk sebuah kata baru, kelompok berakhir jika kelompok sudah kehabisan kata lagi, pemenangnya adalah kelompok yang mendapatkan poin terbanyak menyusun kata dengan cepat, siswa membacakan kata yang didapat, siswa menjawab pertanyaan mengenai isi bacaan, siswa membaca beberapa kalimat sederhana yang disediakan guru, masing-masing siswa maju ke depan membaca teks bacaan (langkah-langkah di atas diadopsi dari teori Soeparno, 1988: 75-76).

C. Konfirmasi meliputi: guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan, siswa bersama dengan guru menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Kegiatan akhir (5 menit) antara lain: memberikan evaluasi, memberikan motivasi, dan memberikan penghargaan.

c. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2009: 220). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati jalannya pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble* pada pelajaran bahasa Indonesia. Observasi yang dimaksud dalam proses pembelajaran membaca lancar adalah observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan observasi keterampilan membaca lancar.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan (Arikunto, 2006: 99). Setelah mengkaji proses pembelajaran yaitu aktivitas siswa, keterampilan guru, keterampilan membaca lancar siswa, pemahaman membaca, dan catatan lapangan. Apakah sudah efektif dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian bersama guru membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya agar lebih baik.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IC SDN Petompon 02 Semarang, berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 22 siswa putra dan 18 siswa putri serta guru kelas IC SDN Petompon 02 Semarang. Untuk aktivitas siswa difokuskan 10 siswa berdasarkan nilai tes awal yaitu 3 siswa dengan nilai terbaik, 4 siswa dengan nilai sedang, dan 3 siswa dengan nilai terendah.

C. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas IC SDN Petompon 02 Semarang. SDN Petompon 02 beralamat di jalan Kelud Raya No 5 Kec. Gajah Mungkur Kota Semarang.

D. Data dan Teknik Pengumpulan Data

- a. Jenis Data : Data Kuantitatif (Data kuantitatif diperoleh dari pemahaman membaca siswa dalam pembelajaran membaca lancar yang berupa angka) ; Data Kualitatif (Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan lembar pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan catatan lapangan dalam pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble*).
- b. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dalam pembelajaran membaca lancar meliputi: siswa, guru, data dokumen, dan catatan lapangan.

1. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam pembelajaran membaca lancar melalui permainan *scrabble* disini dengan menggunakan observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan.

E. Teknik Analisis Data

a. Kuantitatif

Data ini berupa hasil pemahaman membaca untuk mengukur tingkat kognitif siswa. Menurut Poerwanti (2008: 6.3) menyebutkan cara penskoran terhadap Tes adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

keterangan:

B = Jumlah Benar

N = Banyak butir soal (skor maksimal)

Hasil penghitungan skor tersebut dikonfirmasi dengan tabel kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan dalam dua kriteria, tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.

Kriteria Ketuntasan Minimal SD Petompon 02

Kriteria ketuntasan minimal	Kriteria
≥ 66	Tuntas
< 66	Tidak tuntas

(Kurikulum SD Negeri Petompon: 2011)

b. Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam kegiatan pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabbl*.

Menurut Poerwanto (2005: 13) dalam mengolah data skor dapat dilakukan langkah sebagai beri

1. Menentukan skor terendah

2. Menentukan skor tertinggi
3. Mencari median
4. Membagi rentang nilai menjadi 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang)

Kemudian setelah langkah kita tentukan kita dapat menghitung data skor dengan cara sebagai berikut :

R = skor terendah

T = skor tertinggi

N = banyaknya skor = (R - T) + 1

Q2 = median

Letak Q2 = $\frac{2}{4}(n+1)$ untuk data ganjil atau genap

Untuk data ganjil Letak Q1 = $\frac{1}{4}(n+1)$ dan letak Q3 = $\frac{3}{4}(n+1)$

Untuk data genap letak Q1 = $\frac{1}{4}(n+2)$ dan Letak Q3 = $\frac{3}{4}(3n+2)$

Untuk data genap atau untuk data ganjil Q4 = kuartil keempat = T

Tabel 2.

Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Skala Penilaian	Kriteria
$Q3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Baik
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup
$R \leq \text{skor} < Q1$	Kurang

F. Indikator Keberhasilan

Pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble* dapat meningkatkan keterampilan membaca lancar dan pemahaman membaca siswa kelas IC SDN Petompon 02 Semarang dengan indikator sebagai berikut :

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble* meningkat dengan kriteria baik.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble* meningkat dengan kriteria baik.
- c. Keterampilan membaca lancar menggunakan permainan *scrabble* meningkat dengan kriteria baik.
- d. 80 % siswa kelas IC SDN Petompon 02 mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 66 dalam pemahaman membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Pembelajaran Membaca Lancar

1. Hasil Keterampilan Guru Selama Proses Pembelajaran

Berdasarkan pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble* diperoleh data keterampilan guru pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3.

Data Hasil Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Membaca Lancar

NO	Indikator	Skor				
		Siklus I		Siklus II		Siklus III
		1	2	1	2	1
1	Keterampilan pengkondisian pra pembelajaran	2	3	3	3	4
2	Keterampilan melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	3	4	3
3	Keterampilan menjelaskan materi dan tata cara permainan <i>scrabble</i>	2	3	3	3	3
4	Keterampilan bertanya	2	3	3	3	3
5	Keterampilan mengorganisasikan kelompok <i>scrabble</i>	3	4	2	3	4
6	Keterampilan mengelola kelas	2	3	3	3	3
7	Keterampilan membimbing kelompok kecil dalam permainan <i>scrabble</i> .	2	3	4	4	4
8	Keterampilan memberi penguatan	3	4	4	4	4
9	Keterampilan memberikan evaluasi	3	3	3	3	3
Jumlah		22	30	28	30	31
Persentase		61,11 %	83,33 %	77,78 %	83,33 %	86,11 %
Rata-rata persentase		72,22%		80,56%		86,11 %
Criteria		B		B		A

Berdasarkan tabel 3 di atas hasil rata-rata keterampilan guru dalam pembelajaran membaca lancar mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 72,22% dengan kriteria baik meningkat menjadi 80,56% dengan kriteria baik pada siklus II dan meningkat menjadi 86,12% dengan kriteria sangat baik pada siklus III, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan *scrabble* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran membaca lancar.

2. Hasil Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran

Berdasarkan pembelajaran membaca lancar melalui permainan *scrabble* diperoleh data aktivitas siswa pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4.

Data Hasil Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Membaca Lancar

NO	Indikator	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Aktif pra pembelajaran	23,5	24	30
2	Aktif menanggapi apersepsi dan tujuan pembelajaran	20,5	24,5	28
3	Aktif memperhatikan penjelasan guru mengenai materi tata cara permainan <i>scrabble</i>	25	29	32
4	Aktif menjawab pertanyaan	19	23	28
5	Aktif dalam permainan <i>scrabble</i>	28,5	29	31
6	Aktif siswa saat pembelajaran	18	25	28
7	Aktif dalam kerja kelompok	27,5	29	29
8	Aktif mempresentasikan hasil kelompok	28,5	29,5	29
9	Aktif mengerjakan tugas evaluasi	33	31,5	33
Jumlah		222,5	244,5	268
Rata-rata		24,72	27,16	29,78
Persentase		68,67%	75,46%	82,67%
Criteria		Baik	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 di atas hasil rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca lancar mengalami peningkatan pada siklus I 68,72% dengan kriteria baik meningkat menjadi 75,46% dengan kriteria baik pada siklus II dan meningkat menjadi 82,67% dengan kriteria sangat baik pada siklus III, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan *scrabble* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca lancar.

3. Hasil Keterampilan Membaca Lancar Siswa

Diperoleh data hasil keterampilan membaca lancar siswa kelas IC melalui permainan *scrabble* pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5.

Data Hasil Keterampilan Membaca Lancar

NO	Indikator	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Keberanian membaca di depan kelas	3,75	3,85
2	Ketepatan intonasi membaca	3,3	3,45
3	Ketepatan pelafalan dalam membaca	3,4	3,45
4	Ketepatan suara	2,8	2,87
Jumlah		13,25	13,63
Kriteria		Baik	Sangat baik

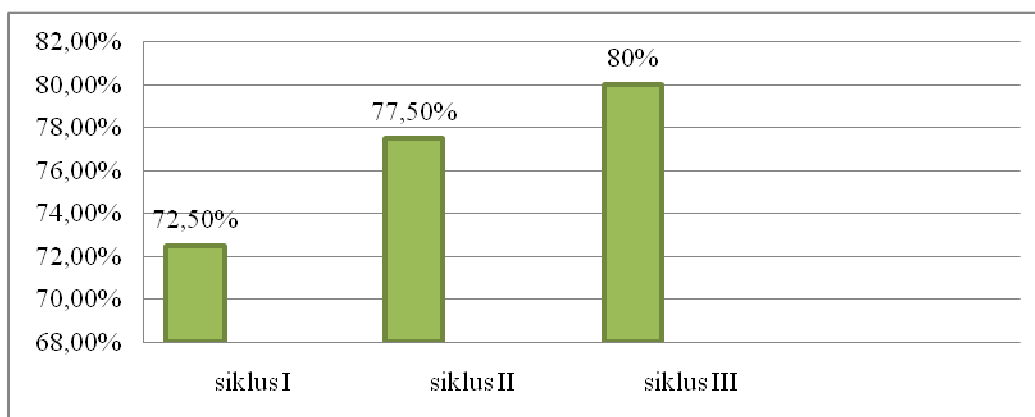
Dari pemaparan data di atas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil keterampilan membaca lancar siswa pada siklus I dan siklus II. Untuk siklus I mendapatkan rata-rata skor sebesar 13,25 dengan kriteria baik meningkat pada siklus II menjadi 13,63 dengan kriteria Sangat baik. Hal ini menunjukkan permainan *scrabble* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan lancar.

4. Hasil Pemahaman Membaca

5.

Gambar 1.

Diagram Ketuntasan Klasikal siswa



PEMAHAMAN MEMBACA

Berdasarkan data di atas menunjukkan persentase ketuntasan klasikal hasil pemahaman membaca siswa terjadi peningkatan dari tes awal sebesar 50%, pada siklus I meningkat menjadi 72,50%, siklus II menjadi 77,50%, dan siklus meningkat menjadi 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *scrabble* dapat meningkatkan hasil pemahaman membaca siswa.

B. PEMBAHASAN

Hasil rata-rata skor pada aspek keterampilan guru dalam pembelajaran pada siklus I mendapatkan skor 26 dan persentase 72,22% dengan kriteria baik, siklus II mendapatkan rata-rata skor 29 dan persentase 80,56% dengan kriteria baik, dan siklus III mendapatkan rata-rata skor 31 dan persentase 86,12%. Dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan keterampilan guru dalam pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble*.

Hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *scrabble* untuk siklus I rata-rata skor aktivitas siswa yang difokuskan 10 siswa memperoleh skor 24,72 dan persentase 68,67% dengan kriteria baik, siklus II diperoleh rata-rata skor 27,16 dan persentase 75,46% dengan kriteria baik dan untuk siklus III mendapatkan rata-rata skor 29,78 dan persentase 82,67% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan keterampilan membaca lancar dan hasil pemahaman membaca dengan tema dan bacaan yang berbeda pada setiap siklus. Hasil keterampilan membaca lancar pada siklus I dengan rata-rata 13,25 dengan kriteria baik, meningkat menjadi 13,63 pada siklus II dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan data di atas terdapat kenaikan hasil belajar mengenai pemahaman membaca serta ketuntasan belajar klasikal dari siklus I, siklus II, dan siklus III dari 72,5% meningkat menjadi 77,5% dan menjadi 80%. Hal ini membuktikan bahwa permainan *scrabble* dapat meningkatkan hasil pemahaman membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- BSNP. 2006. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarata: BP Cipta Jaya.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Assesmen Pembelajaran*. Jakarta: DIKTI.
- Porwanto, joko. 2005. *LPS Citra Matematika*.Yogjakrta: Sekawan Klaten.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.
- Sukmadinata, N S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya