BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek pembangunan yang sangat penting yang didukung dengan adanya media pendidikan di lingkungan sekolah. Karena pendidikan merupakan salah satu faktor utama keberhasilan pembangunan nasional. Semakin tinggi kwalitas pendidikan suatu bangsa, semakin tinggi pula kwalitas bangsanya.

Islam sudah mengatur tata cara memperoleh pendidikan atau menuntut ilmu, bahkan orang yang berilmu pengetahuan mendapat kedudukan yang tinggi dan mulia seperti Firman Allah dalam surah Al-Mujadillah ayat 11 yang berbunyi:

يَاَيُّهاَالَّذِيْنَ امَنُوْا اِذَاقِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ الله لَكُمْ
وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَاانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللهُ الَّذِيْنَ امَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجتٍ
وَالله بِمَاتَعْمَلُوْانَ خَبِيْرٌ.

Salah satu bidang pendidikan yang tidak kalah pentingnya adalah pembelajaran bahasa. Dalam pembelajaran bahasa, membaca dan menulis merupakan salah satu aspek yang sangat penting, kalau anak tidak bisa

membaca dan menulis, maka tidak akan bisa mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

Pelajaran membaca merupakan pelajaran yang utama dan pembuka bagi pelajaran-pelajaran yang lainnya. Dijelaskan dalam surah Al-alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِىْ خَلَقَ ١ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ٣
الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ٤ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 disebutkan tujuan Pendidikan Nasional berbunyi:

> Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi pendidik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

Berdasarkan fungsi dan tujuan tersebut di atas, kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan menjadi tanggung jawab satuan pendidikan atau sekolah yang bersangkutan dimana anak didik belajar. Di sekolah inilah anak didik menerima ilmu pengetahuan melalui proses belajar.

Proses belajar yang terjadi di sekolah merupakan wahana bagi kegiatan memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui interaksi edukatif antara guru dengan murid. Namun demikian, pendidikan bukan

---

[1] Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Citra Umbara, Bandung, 2003, h. 7

hanya sekedar dilakukan di sekolah akan tetapi pendidikan juga perlu dilakukan di rumah sebagai pendidikan yang dapat menunjang pendidikan di sekolah, apalagi bagi anak-anak yang masih dini dan baru masuk sekolah (kelas I).

Dalam UU No 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya, sesuai dengan minat dan bakatnya (Pasal 9) UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).[2]

Dunia anak adalah bermain, yang merupakan fenomena yang menarik perhatian bagi para pendidik, psikolog dan ahli filsafat sejak zaman dahulu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku anak. Walaupun konsep bermain telah digunakan sejak bertahun-tahun tetapi sulit untuk mendefinisikannya dibandingkan kebanyakan gagasan psikologis.

Untuk mencapai prestasi yang baik di samping kecerdasan juga minat, sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efesien. Dalam percakapan sehari-hari pengertian perhatian dikacaukan

---

[2] Departemen Pendidikan Nasional, *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*,

dengan minat dalam pelaksanaan. Perhatian seolah-olah menonjolkan fungsi rasa, tetapi kenyataannya apa yang menarik minat penyebabnya pula. Kita-kita berperhatian, dan apa yang menyebabkan kita tertarik minatpun menyertai kita.

Menurut Tidjan, minat adalah segala psikologis yang menunjukkan pemusatan perhatian terhadap suatu objek sebab ada perasaan senang. Dari pengertian tersebut jelaslah bahwa minat itu sebagai pemusatan perhatian atau reaksi terhadap suatu objek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap objek tersebut.

Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendifinisikan permainan yaitu:

1. Permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan.
2. Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis.
3. Permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela dipilih secara bebas oleh pemain.
4. Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.[3]

Menumbuhkan minat baca haruslah dimulai sejak dini yaitu sejak masih anak-anak. Menumbuhkan minat baca untuk anggota keluarga terutama anak harus dimulai di rumah.

---

[3] Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2007, h. 149.

Sebagian ahli percaya bahwa anak-anak dapat dirangsang kemampuan membacanya melalui pemberian pengalaman pra membaca. Oleh karena itu, memaksa anak untuk belajar membaca tanpa didahului dengan pemberian pengalaman pra membaca ternyata tidak cukup baik. Memaksa anak untuk belajar membaca pada usia di bawah empat tahun akan merugikan perkembangan anak pada masa-masa berikutnya. Dengan memperhatikan tumbuh kembang anak, para orang tua perlu memperhatikan cara memberi pengalaman pra membaca agar terasa menyenangkan, membangkitnya minat baca dan tulis, serta menumbuhkan semangat belajar mandiri yang kuat.[4]

Orang tua dapat memberikan perlakuan khusus untuk memberikan pengalaman pra membaca anaknya. Dengan langkah ini diharapkan ketika anak-anak mulai mengikuti program membaca secara formal, maka telah memiliki kecakapan membaca pada usia-usia sebelumnya atau paling tidak mengenal huruf-huruf abjad.

Pendidikan juga sebagai proses komunikasi antara pendidik dan anak didik yang diikat dengan minat atau perhatian antara keluarga. Dengan adanya pendidikan diharapkan mampu mencetak kader-kader bangsa yang berkwalitas, dan dengan pendidikan juga sebagai bantuan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, sehingga terbentuk manusia yang bertanggung jawab.

---

[4] Y. Budi Artasi, *Gemar Membaca dan Menulis),*CV. KTSP, 2007, h. 3.

Membaca dan menulis adalah hal yang utama dalam proses belajar mengajar dimana kalau anak tidak bisa membaca atau menulis, maka tidak akan bisa mengikuti proses belajar ke jenjang yang lebih tinggi lagi.

Membaca dan menulis bukanlah hal yang mudah harus melalui proses belajar, yang tentunya tidak terlepas dari keinginan dan kemauan dari diri siswa itu sendiri.

Anak pada usia antara 4-6 tahun merupakan usia bermain, di mana anak pada masa-masa itu minat membaca dan menulis pada umumnya masih belum terlihat, bahkan bermainnya masih dominan. Demikian pula pada siswa yang masih di awal-awal kelas I, minat bacanya terlihat kurang dan perlu ditingkatkan.

Berdasarkan pengamatan sementara dari penulis ada sebagian siswa kelas I MIN Pengambau Hulu Kecamatan Haruyan Kabupaten Hulu Sungai Tengah, kurang minat untuk belajar membaca dan menulis.

Melihat permasalahan di atas itulah mengapa penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN MINAT SISWA KELAS I PADA MATERI MEMBACA DAN MENULIS MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN PERMAINAN HURUF DAN KATA DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI PENGAMBAU HULU KECAMATAN HARUYAN KABUPATEN HULU SUNGAI TENGAH".

Karena permasalahan minat merupakan modal utama bagi anak untuk belajar dan mengetahui sesuatu yang belum ia ketahui lebih banyak lagi.

Mengapa harus Bahasa Indonesia yang menjadi mata pelajarannya? Karena Bahasa Indonesia dengan materi membaca dan menulis merupakan pembelajaran yang sangat penting, dengan membaca orang bisa belajar ilmu-ilmu yang lainnya.

Mengapa permainan huruf dan kata yang dipilih? Karena melihat kondisi dan keadaan anak yang rata-rata masih di bawah 6 tahun, dimana pada masa-masa itu merupakan masa-masa bermain dan pada usia bermain anak tidak dipaksakan untuk belajar terlalu serius. Sedangkan jenjang pendidikannya kalau sudah jenjang MI/SD diharapkan anak pada kelas I bisa baca tulis hitung. Dengan alasan di atas penulis berharap dengan metode ini bisa berhasil dengan tidak mengurangi kesenangan anak dan apa yang diharapkan dalam kurikulum bisa tercapai.

B. Rumusan Masalah dan Rencana Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Karena yang dihadapi peneliti saat ini adalah kurangnya minat siswa kelas I MIN Pengambau Hulu Kecamatan Haruyan Kabupaten Hulu Sungai Tengah, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka untuk mengatasi masalah tersebut penulis mencoba menggunakan metode pembelajaran dengan teknik permainan huruf dan kata.

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

a. Apakah dengan menggunakan teknik permainan huruf dan kata dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar membaca dan menulis?
b. Bagaimana menerapkan metode pembelajaran dengan teknik permainan huruf dan kata dapat meningkatkan minat siswa belajar membaca dan menulis?

2. Rencana Pemecahan Masalah

Untuk dapat menjawab permasalahan dalam penelitian ini, maka tindakan kelas yang dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal
   1) Guru memberi salam.
   2) Do'a bersama.
   3) Absensi siswa.
   4) Apersepsi "menyanyikan lagu "A B C".
   5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan.
b. Kegiatan Inti
   1) Membagi siswa ke dalam kelompok belajar (1 kelompok 2 orang) yang heterogen (kelompok asal).
   2) Guru menuliskan materi yang akan diajarkkan di kertas peraga.
   3) Guru melakukan permainan yang melibatkan siswa.

4) Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan.

c. Kegiatan Akhir

1) Melakukan tes pada siswa.

2) Memberi penghargaan pada kelompok yang mendapat skor tertinggi.

3) Pelajaran ditutup dengan do'a.

C. Hipotesis Tindakan

Dengan diterapkannya permainan huruf dan kata dapat meningkatkan minat baca dan tulis siswa di kelas I MIN Pengambau Hulu.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan teknik permainan huruf dan kata dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar membaca dan menulis.
2. Untuk mengetahui bagaimana menerapkan metode pembelajaran dengan teknik permainan huruf dan kata dapat meningkatkan minat siswa belajar membaca dan menulis.

E. Manfaat Penelitian

Dengan pembelajaran membaca dan menulis melalui teknik permainan huruf dan kata ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Guru

a. Memperoleh data hasil pembelajaran siswa.

b. Mendapatkan umpan balik tentang pembelajaran membaca dan menulis melalui teknik permainan huruf dan kata.

c. Meningkatkan kecakapan akademik.

d. Meningkatkan cara belajar siswa aktif.

e. Meningkatkan hubungan (interaksi) dengan siswa.

f. Sebagai indikasi untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar sebagai bahan penelitian bagi peneliti selanjutnya.

2. Siswa

a. Meningkatkan prestasi belajar seperti pemahaman, penguasaan, mutu proses dan transfer belajar dari guru ke siswa maupun dari siswa ke siswa.

b. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap sikap dan pengembangan motivasi belajar.

c. Meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Meningkatkan minat dan keinginan belajar siswa semakin besar.

3. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan hubungan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran dan mutu sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Minat, Membaca dan Menulis

1. Minat

Minat menurut bahasa adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Menurut John Holland, minat adalah aktivitas atau tugas-tugas yang membangkitkan rasa ingin tahu, perhatian, dan memberi kesenangan atau kenikmatan. Minat dapat menjadi indikator dari kekuatan seseorang di area tertentu di mana dia akan termotivasi untuk mempelajarinya dan menunjukkan kinerja yang tinggi. Bakat akan sulit berkembang dengan adanya minat pada bidang yang akan ditekuni.

2. Membaca

Membaca adalah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pesan-pesan tersebut dapat berupa media kata-kata. Dari segi linguistik membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi sebuah aspek pembacaan sandi adalah menghubungkan kata-kata tulis dengan makna bahasa lisan yang mencakup pengubahan tulisan/cetakan menjadi bunyi yang bermakna.

Banyak definisi para ahli tentang membaca diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Tarigan, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Jadi dalam membaca terdapat suatu upaya untuk memperoleh pesan yang ada dalam tulisan.

b. Krida Laksana, membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengajaran keras- keras.

c. Dectian dan Zuchdi, membaca adalah proses pemberian makna terhadap tulisan, sesuai dengan maksud penulis.[5]

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseftif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks yang melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Menurut Anderson, dkk, membaca adalah sutu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenal huruf, kata, ungkapan, prosa, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya.

---

[5] Fajar Rachmawati, *Dunia dibalik kata*, Citra Aji Parama, 2008, h. 3.

Menurut Hari, membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis/tercetak. Membaca adalah tindakan penyesuaian arti kata dengan simbol-simbol verbal yang tertulis/tercetak.[6]

3. Menulis

Menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang atau membuat surat, selain itu menulis dapat diartikan sebagai proses keterampilan menuangkan pikiran dengan bahasa tulis yang tertata.[7]

Menulsi merupakan salah satu media untuk berkomunikasi, di mana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaannya melalui untaian kata-kata yang bermakna.

Menurut Poerwadarminta, menulis memiliki batasan sebagai berikut:

a. Membuat huruf, angka dan lainnya dengan pena, kapur dan sebagainya.
b. Mengekspresikan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat dan lainnya dengan tulisannya.

Sedangkan menurut Badudu, menulis adalah menggunakan pena, potlot, ball point di atas kertas, kain ataupun papan tulis yang menghasilkan huruf, kata maupun kalimat. Dengan demikian menulis bukanlah sekedar membuat huruf-huruf ataupun angka pada selembar

[6] Nurbiana Ahleni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, Universitas Terbuka, 2005, h. 5.3.

[7] *Ibid*, h.

kertas dengan menggunakan berbagai alternatif media, melainkan merupakan upaya untuk mengekspresikan perasaaan dan pikiran yang ada pada diri individu.

Ada dua kemampuan yang diperlukan anak untuk menulis yaitu kemampuan meniru bentuk dan menggerakkan alat tulis. Dalam hal ini ada pendapat beberapa ahli yaitu:

a. Brewer, ada empat tahapan dalam menulis, yaitu:
   1) *Scribble stage*, yaitu tahapan mencoret atau membuat goresan. Pada tahap ini anak mulai membuat tanda-tanda dengan menggunakan alat tulis. Pada tahap ini mereka mulai belajar tentang bahasa tulis dan cara mengerjakan tulisan tersebut.
   2) *Linear repetitue stage*, yaitu tahap pengulangan linear, pada tahap ini anak menelusuri bentuk tulisan yang horizontal.
   3) *Random letter stage*, yaitu tahap menulis random. Pada tahap ini anak belajar tentang berbagai bentuk yang merupakan suatu tulisan dan mengulang berbagai kata ataupun kalimat.
   4) *Litter name writing or phonetic writing*, yaitu tahap menulis nama. Pada tahap ini anak mulai menyusun dan menghubungkan antara tulisan dan bunyinya. Anak mulai menulis nama dan bunyi secara bersamaan.
b. Morrow, membagi kemampuan menulis anak menjadi enam tahapan yaitu:

1) *Writing via drawing*, yaitu menulis dengan cara menggambar.
2) *Writing via scibbling*, yaitu menulis dengan cara menggores.
3) *Writing via making letter-leke forms*, yaitu menulis dengan cara membuat bentuk seperti huruf.
4) *Writing via reroducing well-learnned unit or letter stings*, yaitu menulis dengan cara menghasilkan huruf-huruf atau unit yang sudah baik.
5) *Writing via invented spelling*, yaitu menulis dengan cara mengeja satu persatu.
6) *Writing via coventional spelling*, yaitu menulis dengan cara mengeja langsung.

c. Feldman, memberikan batasan tentang tahap kemampuan menulis pada anak yaitu:

1) *Scribble on the leage*, yaitu membuat goresan pada kertas. Dalam tahapan ini anak membuat gambar ataupun huruf-huruf yang terpisah.
2) *Lopy word*, yaitu mencontoh huruf, anak mulai tertarik untuk mencontoh huruf-huruf, seperti dalam kata mama, papa dan lain-lain.
3) *Invented spelling*, yaitu belajar mengeja.[8]

---

[88] *Ibid*, h.

B. Hakekat dan Tujuan Membaca

1. Hakekat Membaca

Pada hakekatnya, aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca. Proses membaca terdiri dari beberapa aspek yaitu:

a. Aspek sensori, yaitu kemampuan untuk memahami simbol-simbol tertulis.
b. Aspek perseptual, yaitu kemampuan untuk menginterprestasikan apa yang dilihat sebagai simbol.
c. Aspek scemata, yaitu kemampuan menghubungkan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang telah ada.
d. Aspek berpikir, yaitu kemampuan membuat inferisi dengan evaluasi dari materi yang dipelajari.
e. Aspek afektif, yaitu aspek yang berkenaan dengan minat pembaca yang berpengaruh terhadap kegiatan membaca.[9]

2. Tujuan Membaca

Pembelajaran membaca harus mempunyai tujuan yang jelas. Tujuan dimaksud meliputi:

[9] Puji Santosa, dkk, *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD,* Universitas Terbuka, 2009, h. 6.3.

a. Menikmati keindahan yang terkandung dalam bacaan.

b. Membaca bersuara untuk memberikan kesempatan kepada siswa menikmati bacaan.

c. Menggunakan strategi tertentu untuk memahami bacaan.

d. Menggali simpanan pengetahuan atau scemata siswa tentang suatu topik.

e. Menghubungkan pengetahuan baru dengan scemata siswa.

f. Mencari informasi untuk pembuatan laporan yang akan disampaikan dengan lisan ataupun tertulis.

g. Melakukan penolakan terhadap ramalan-ramalan yang dibuat oleh siswa sebelum melakukan perbuatan membaca.

h. Mempelajari struktur bacaan.

i. Memberikan kesempatan kepada siswa melakukan eksperementasi untuk sesuatu yang dipaparkan dalam sebuah bacaan.[10]

C. Manfaat Membaca dan Jenis-Jenisnya

Membaca banyak sekali manfaatnya, diantaranya dengan membaca dapat:

1. Meningkatkan kadar intelektualitas.
2. Meningkatkan keimanan.
3. Memperoleh berbagai pengetahuan umum dan informasi.
4. Mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia.

---

[10] *Ibid*, h.

6. Mendapatkan banyak pengalaman hidup.
7. Mendapatkan hiburan.
8. Memiliki cara pandang dan pola pikir yang luas.
9. Memperkaya perbendaharaan kata.[11]

Jenis-jenis membaca yang diberikan ditingkat SD/MI adalah:

1. Membaca teknik.
2. Membaca dalam hati.
3. Membaca pemahaman.
4. Membaca indah.
5. Membaca cepat.
6. Membaca pustaka.
7. Membaca bahasa.[12]

D. Aspek-Aspek Membaca

Membaca merupakan keterampilan yang mencakup tiga komponen yaitu:

1. Pengenalan terhadap huruf serta tanda baca.
2. Hubungan huruf serta tanda baca.
3. Hubungan lebih lanjut dari 1 dan 2 dengan makna.

Secara garis besar terdapat dua aspek penting dalam membaca yaitu:

1. Keterampilan yang bersifat mekanis

Keterampilan ini dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek ini mencakup:

---

[11] Fajar Rachmawati, *Op.Cit*, h. 8.
[12] Puji Santosa, dkk, *Op.Cit*.h. 3.20.

a. Pengenalan bentuk huruf.

b. Pengenalan unsur-unsur kebahasaan (fonem, kata, frosa, pola, klausa kalimat).

c. Pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), dan

d. Kecepatan membaca.

2. Keterampilan yang bersifat pemahaman

Keterampilan ini dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini mencakup:

a. Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikat).

b. Memahami tujuan pengarang.

c. Penilaian (isi, bentuk), dan

d. Kecepatan membaca yang fleksibel, mudah disesuaikan keadaan.[13]

E. Tahap-Tahap Perkembangan Membaca

Kemampuan membaca pada anak berkembang pada beberapa tahap. Menurut Cochrane. Perkembangan dasar kemampuan membaca pada usia (4-6 tahun) berlangsung dalam 5 tahap yakni:

1. Tahap Fantasi (*Magical Strage)*
2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Conpect Strage)*
3. Tahap Membaca Gemar *(Bringging Reading Strage)*
4. Tahap Pengenalan Bacaan *(Sake-Off Reader Strage)*
5. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Strage)*

[13] Y. Budi Artati, *Terampil Membaca,* Intan Pariwara, 2008, h. 5.

F. Permainan Bahasa untuk Melatih Kemampuan Membaca

Terdapat hubungan yang erat antara perkembangan berbahasa dan belajar membaca.

Cara terbaik untuk membantu anak belajar membaca adalah membacakan buku baginya dan bersamanya serta mempunyai banyak buku yang menarik di dalam kelas.

Permainan huruf dan kata dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan infomal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, anak-anak dapat mellihat sejumlah terbatas kata-kata berkali-kali, namun tidak dalam cara yang membosankan dan berulang-ulang.

Bermain dengan kata-kata harus menyenangkan dan bahwa belajar membaca itu suatu hal yang menyenangkan.

Pertama-tama sebagai sasaran utama guru harus mencari cara-cara yang mennyenangkan diantaranya:

1. Memasang suatu kata dengan suatu gambar.
2. Memasang suatu kata tertulis dengan kata yang diucapkan.
3. Memasang suatu kata tertulis dengan kata tertulis.
4. Memasang suatu huruf awal dengan suatu gambar.
5. Memasang bentuk-bentuk huruf dengan bunyi huruf.[14]

[14] Nurbiana Ahleni, dkk, *Op.Cit,* h. 9.17.

G. Pengertian Belajar dan Bermain

Banyak definisi para ahli tentang belajar, diantaranya:

1. Skinner, mengartikan belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.
2. Hilgard dan Brower, mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat dan sebagainya).
3. M. Sobry Sutikno, mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kaki seseorang patah karena terkena benda yang berat yang terjatuh dari atas loteng, ini tidak bisa disebut perubahab dari hasil belajar. Jadi, perubahan yang dimaksud di sini adalah perubahan yang terjadi secara sendiri (disengaja) dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
4. C. T. Morgan, merumuskan belajar sebagai suatu perubahan yang relatif dalam meningkatkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu.
5. Thursan Hakim, mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam

bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuannya.[15]

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah "perubahan" yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya perubahan fisik, mabuk, gila dan sebagainya. Dalam belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperolehnya. Artinya, belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain itu hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.

Termasuk dalam kegiatan ini adalah bermain. Bermain adalah kegiatan melakukan sesuatu dengan sesuka hati, dan lebih banyak dilakukan oleh anak-anak.

Dari berbagai penelitian yang dilakukan oleh para ilmuan, diperoleh temuan bahwa bermain dan permainan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Kegiatan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak misalnya saja untuk memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan.

Adapun bermain di sekolah dapat dibedakan menjadi bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain yang diarahkan. Dalam bermain

---

[15] Pupuh Fathurraohman, *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*, Bandung, PT. Refika Aditama, 2007, h. 5-6.

bebas dapat diartikan suatu kegiatan bermain di mana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat atau mereka dapat memiliki bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara bermain. Lari dan bermain dalam lingkaran adalah contoh dari bermain yang diarahkan.[16]

H. Cara Melakukan Permainan dan Contoh-Contohnya

Cara bermain:

1. Tumpuklah kartu-kartu, kata menghadap ke atas tebarkan kartu dengan sisi kata menghadap ke atas.
2. Dua pemain bergiliran mengambil sebuah kartu dan membaca kata pada kartu itu, kemudian melihat sebaliknya untuk mengecek apakah membaca kata itu dengan benar.
3. Tiap pemain menggunakan keping dengan warna yang berlainan dan sasaran permainan adalah membuat suatu barisan tiga keping dengan yang sama panjang garis-garis “bujur dan silang”.
4. Jika tidak berhasil , kocok kartu-kartu itu dan mulai lagi.

Contoh kegiatan permainan huruf:

1. Buku tempel alfabet.
2. Mengail huruf.
3. Membangun huruf.

---

[16] *Ibid*, h.

Contoh kegiatan permainan kata:

1. Kartu kata.
2. Mencari pasangan kata.
3. Bingo kata.
4. kartu-kartu aksi.[17]

I. Ringkasan Materi

Ringkasan materi yang akan dijadikan bahan PTK ini adalah sebagai berikut:

1. Bacalah abjad di bawah ini!

   a b c d e f g h i j k l m

   n o p q r s t u v w x y z

2. Bacalah suku kata ini!

   ba be bi bu bo

   ca ce ci cu co

   da de di du do

   ga ge gi gu go

   ha he hi hu ho

   ja je ji ju jo

   ka ke ki ku ko

   la le li lu lo

   ma me mi mu mo

   na ne ni nu no

[17] Nurbiana Ahleni, *Op.Cit*, h.

pa	pe	pi	pu	po
ra	re	ri	ru	ro
qa	qe	qi	qu	qo
sa	se	si	su	so
ta	te	ti	tu	to
va	ve	vi	vu	vo
wa	we	wi	wu	wo
ya	ye	yi	yu	yo
xa	xe	xi	xu	xo
za	ze	zi	zu	zo

3. Bacalah kata-kata ini!

ba	ca	bi	sa	bo	la
ca	ra	da	ku	ku	da
gi	gi	ha	ri	ri	ta
ja	ri	ma	ri	na	ri
pa	pa	sa	ma	ni	ta

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus Penelitian Tindakan kelas (PTK) sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

   Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di MIN Pengambau Hulu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai subjek dalam penelitian ini adalah kelas I tahun pelajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang yang terdiri dari laki-laki 5 orang dan perempuan 5 orang.

2. Waktu Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2011/2012 yaitu bulan September sampai dengan Oktober 2011. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

3. Siklus PTK

   PTK ini dilaksanakan dua siklus untuk melihat peningkatan minat dan aktivitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan teknik permainan huruf dan kata.

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Sebelum PTK dilaksanakan, dibuat berbagai input instrumental yang akan digunakan untuk memberi perlakuaan dalam PTK yaitu rencana pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu Kompetensi dasar (KD).

Selain itu juga akan dibuat perangkat pembelajaran yang berupa:

1. Lembar Kerja Siswa (LKS).
2. Lembar Pengamatan.
3. Lembar Evaluasi.

C. Subjek Penelitian

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas I yang terdiri dari 10 siswa dengan komposisi laki-laki 5 orang dan perempuan 5 orang.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian terdiri dari beberapa sumber yaitu siswa, guru dan teman sejawat serta kolaborator.

1. Siswa

   Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Guru

   Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran bahasa dengan teknik permainan huruf dan kata dan hasil belajar serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

3. Teman sejawat dan kolaborator

Teman sejawat dan kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik dari sisi siswa maupun guru.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara dan diskusi.

a. Tes Lisan : digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa, dengan menggunakan butir-butir soal.
b. Observasi : dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi siswa dalam PBM, dengan lembar observasi.
c. Wawancara : untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran membaca dan menulis dengan teknik permainan huruf dan kata, dengan pedoman wawancara.
d. Diskusi antara guru, teman sejawat, dan kolaborator untuk refleksi hasil siklus PTK, dengan lembar pengamatan.
e. Angket, untuk mendapatkan data minat siswa, dengan kuisioner.

F. Indikator Kinerja

Penelitian ini dikatakan berhasil optimal dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Meningkatnya minat siswa dalam membaca dan menulis dengan indikator meningkatnya nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tes hasil belajar.

2. Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia dalam membaca dan menulis.
3. Respon siswa setuju terhadap dilaksanakannya pembelajarann dengan teknik permainan huruf dan kata.

G. Analisis Data

Data yang dikumpulkan setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentasi untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Hasil belajar, dengan menganalisis nilai rata-rata ulangan harian, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang, rendah.
2. Aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, dengan manganalisis tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang, rendah.
3. Implementasi pembelajaran membaca dan menulis dengan teknik permainan huruf dan kata kemudian dikategorikan dalam klasifikasi berhasil, kurang berhasil, tidak berhasil.

H. Prosedur Penelitian

Siklus 1

Siklus pertama dalam PTK ini terjadi dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning)

a. Tim peneliti melakukan analisa untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan teknik permainan huruf dan kata.
b. Membuat rencana pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan teknik permainan huruf dan kata.
c. Membuat lembar kerja siswa.
d. Membuat instrument yang digunakan dalam siklus PTK.
e. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan (acting)
   a. Guru menuliskan materi di kertas peraga.
   b. Guru melakukan suatu permainan yang melibatkan siswa dalam menulis materi.
   c. Melakukan pengamatan atau observasi.
3. Pengamatan (observation)
   a. Situasi kegiatan belajar mengajar.
   b. Keaktifan siswa.
   c. Kemampuan siswa dalam membaca.
4. Refleksi (reflection)

   Penelitian Tindakan Kelas ini berhasil apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

   a. Sebagian besar (70% dari siswa) mampu membaca materi yang diajarkan.
   b. Lebih dari 80% siswa aktif dalam membaca dan menulis.
   c. Penyelesaian tugas menulis sesuai dengan waktu yang disediakan.

Siklus 2

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning)

   Tim peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

2. Pelaksanaan (acting)

   Guru melaksanakan pembelajaran dengan metode demonstrasi (permainan) berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

3. Pengamatan (observation)

   Tim peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dengan metode demonstrasi (permainan).

4. Refleksi (reflection)

   Tim peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran membaca dan menulis dengan teknik permainan huruf dan kata dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di MIN Pengambau Hulu Kecamatan Haruyan Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 10 orang. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya minat siswa dalam membaca dan menulis. Untuk itu, direncanakan tindakan kelas dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam membaca dan menulis melalui teknik permainan huruf dan kata. Tindakan kelas yang akan dilaksanakan dalam menerapkan pembelajaran melalui teknik permainan huruf dan kata pada pembelajaran membaca dan menulis pada siswa kelas I MIN Pengambau Hulu dilakukan dengan dua cara pengamatan yaitu sebagai berikut:

1. Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran melalui teknik permainan huruf dan kata dengan materi pokok membaca nyaring dan menulis.
2. Pengamatan partisipasi yang dilakukan oleh guru sejawat untuk mengamati kegiatan pembelajaran 2X(2X35 menit) sesuai siklus pertama dan siklus kedua sesuai dengan tahapan-tahapan proses belajar mengajar di kelas.

B. Hasil Penelitian

1. Tindakan Kelas Siklus I

Pertemuan pertama 2X35 menit

a. Persiapan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar:

   a) Membaca nayring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.

   b) Menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran dan bentuk huruf.

   Tujuan pembelajaran:

   a) Siswa dapat membaca huruf, kata dan kalimat dengan suara nyaring dan lafal yang benar.

   b) Siswa dapat menjiplak, menebalkan, menyalin huruf, kata dan kalimat dengan bentuk huruf/tulisan yang baik.

2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).

3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam KBM.

b. Kegiatan Belajar Mengajar

1) Kegiatan awal (10 menit)

a) Guru memberi salam.

b) Presensi murid.

c) Membaca do'a.

d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan.

e) Guru menuliskan materi yang akan dikembangkan di papan tulis.

f) Guru melakukan apersepsi.

2) Kegiatan inti (50 menit)

a) Membagikan lembar kerja siswa (LKS) kepada masing-masing siswa.

b) Membagi siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen.

c) Guru menulis materi yang akan diajarkan di kertas peraga.

d) Guru melakukan suatu permainan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran.

e) Menyusun kartu huruf agar membentuk suku kata, kata dan kalimat yang disusun dari huruf yang sudah dipelajari.

f) Membaca tiap kata dan kalimat dengan suara nyaring dengan cara individual dan klasikal.

g) Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan.

3) Kegiatan akhir (10 menit)

a) Melakukan tes kepada siswa.

b) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

c) Memberikan PR sebagai bagian remedi/pengayaan.

d) Guru menutup pelajaran.

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi kegiatan pembelajaran

Observasi atau pengamatan dan teman sejawat dalam KBM 2X35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.1 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
I	**Pra Pembelajaran**		
1	Membuat RPP	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menulis judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5	Apersepsi	√	
6	Motivasi	√	
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**		
7	Membagi LKS	√	
8	Membagi siswa ke dalam kelompok belajar	√	
9	Membaca materi sebagai contoh bagi siswa	√	
10	Menulis materi	√	

11	Melakukan permainan dalam melatih membaca	√	
12	Membimbing siswa dalam membaca dan menulis	√	
13	Menyuruh siswa membaca materi	√	
14	Menguasai kelas	√	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai	√	
16	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
17	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	√	
18	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		√
19	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		√
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√
21	Menggunakan media	√	
22	Menggunakan metode	√	
23	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
24	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
25	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa		√
26	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
27	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa		√
III	**Kegiatan Akhir**		
28	Melakukan penilaian (tes) akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	√	
29	Menyampaikan hasil penilaian (tes) kepada siswa	√	
30	Memberikan penghargaan	√	
31	Memberikan PR sebagai bagian remedi/pengayaan	√	
32	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	27	

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Persentase \quad \frac{\text{Jumlah jawaban}}{32} \; x\; 100 = \frac{27}{32} \; x\; 100\% = 84{,}37\%$$

Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan mengajar yang dilakukan guru baik, sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang belum dapat dilaksanakan, seperti mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, mengaitkan materi dengan realitas kehidupan, melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu, dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca dan menulis dengan teknik permainan huruf dan kata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dalam KBM pertemuan pertama (Siklus I)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				
1.	Kehadiran siswa	1	2	√	4	5
2.	Menanggapi lembar kerja siswa	1	2	3	√	5
3.	Mendengarkan bacaan guru	1	2	3	4	√
4.	Menuliskan materi	1	2	√	4	5
5.	Mendengarkan penjelasan guru	1	2	√	4	5
6.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran	1	2	√	4	5
7.	Disiplin dalam pembelajaran	1	2	√	4	5
8.	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	1	2	√	4	5
9.	Keceriaan dan antusias siswa dalam pembelajaran	1	2	√	4	5
10.	Kelengkapan catatan	1	√	3	4	5
11.	Menjawab pertanyaan	1	2	√	4	5
12.	Menyimpulkan hasil	1	2	√	4	5
	Jumlah	38				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, dapat dipersentasekan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$Nilai \quad \frac{\text{Total skor}}{60}\ x\ 100 = \frac{38}{60}\ x\ 100\% = 63{,}3\%$$

Dari persentase tersebut dapat dipahami bahwa aktivitas siswa dalam belajar mengajar cukup aktif walaupun ada aspek-aspek tertentu masih belum optimal, misalnya mendengarkan bacaan guru, menuliskan materi, mendengarkan penjelasan guru, aktivitas dalam pembelajaran, disiplin dalam belajar, partisipasi siswa dalam pembelajaran, kelengkapan catatan, menjawab pertanyaan, dan menyimpulkan hasil pelajaran.

Hal ini karena pembelajaran membaca dan menulis dengan teknik permainan huruf dan kata belum terbiasa bagi anak.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Tes Hasil Belajar Siswa pada Pertemuan pertama (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai X frekuensi	persentase
1.	100	-	-	-
2.	90	-	-	-
3.	80	-	-	-
4.	70	4	280	40%
5.	60	3	180	30%
6.	50	3	150	30%
7.	40	-	-	-
8.	30	-	-	-
9.	20	-	-	-
10.	10	-	-	-
11.	0	-	-	-
	Jumlah	10 orang	610	100%
	Rata-rata		61	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 61, hal ini berarti di bawah persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu rata-rata 70. Oleh karena itu, tindakan kelas perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua.

Pertemuan kedua 2X35 menit

a. Persiapan

Pada pertemuan kedua tindakan kelas siklus I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar:

   a) Membaca nayring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.

   b) Menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran dan bentuk huruf.

   Tujuan pembelajaran:

   a) Siswa dapat membaca huruf, kata dan kalimat dengan suara nyaring dan lafal yang benar.

   b) Siswa dapat menjiplak, menebalkan, menyalin huruf, kata dan kalimat dengan bentuk huruf/tulisan yang baik.

2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).

3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam KBM.

b. Kegiatan Belajar Mengajar

1) Kegiatan awal (10 menit)

   a) Guru memberi salam.

b) Presensi murid.

c) Membaca do’a.

d) Pengumpulan PR.

e) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan.

f) Menuliskan judul materi di papan tulis.

g) Apersepsi.

2) Kegiatan inti (50 menit)

a) Membagikan lembar kerja siswa (LKS) kepada masing-masing siswa.

b) Membagi siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen.

c) Guru mengingatkan kembalihuruf yang telah dipelajari melalui kartu huruf, suku kata, kata dan kalimat.

d) Guru melakukan suatu permainan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran.

e) Menyusun kartu huruf agar membentuk suku kata, kata dan kalimat yang disusun dari huruf yang sudah dipelajari.

f) Membaca tiap kata dan kalimat dengan suara nyaring dengan cara individual dan klasikal.

g) Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan.

3) Kegiatan akhir (10 menit)

a) Melakukan tes.

b) Memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapat skor tinggi.

c) Memberikan PR sebagai bagian remedi/pengayaan.

d) Guru menutup pelajaran.

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi kegiatan pembelajaran

Observasi atau pengamatan dan teman sejawat dalam KBM 2X35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.4 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
I	**Pra Pembelajaran**		
1	Membuat RPP	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menulis judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5	Apersepsi	√	
6	Motivasi	√	
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**		
7	Membagi LKS	√	
8	Membagi siswa ke dalam kelompok belajar	√	
9	Membaca materi sebagai contoh bagi siswa	√	
10	Menulis materi	√	
11	Melakukan permainan dalam melatih membaca	√	

12	Membimbing siswa dalam membaca dan menulis	√	
13	Menyuruh siswa membaca materi	√	
14	Menguasai kelas	√	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai	√	
16	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
17	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	√	
18	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		√
19	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		√
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√
21	Menggunakan media	√	
22	Menggunakan metode	√	
23	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
24	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
25	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa	√	
26	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
27	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
III	**Kegiatan Akhir**		
28	Melakukan penilaian (tes) akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	√	
29	Menyampaikan hasil penilaian (tes) kepada siswa	√	
30	Memberikan penghargaan	√	
31	Memberikan PR sebagai bagian remedi/pengayaan	√	
32	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	29	

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Persentase \quad \frac{\text{Jumlah jawaban}}{32} \; x\; 100 = \frac{29}{32} \; x\; 100\% = 90{,}62\%$$

Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan mengajar yang dilakukan guru baik, sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang belum dapat dilaksanakan, seperti mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, mengaitkan materi dengan realitas kehidupan, dan melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu.

Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran metode driil dan demonstrasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dalam KBM pertemua kedua (Siklus I)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				
1.	Kehadiran siswa	1	2	3	√	5
2.	Menanggapi lembar kerja siswa	1	2	3	4	√
3.	Mendengarkan bacaan guru	1	2	√	4	5
4.	Menuliskan materi	1	2	√	4	5
5.	Mendengarkan penjelasan guru	1	2	√	4	5
6.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran	1	2	3	√	5
7.	Disiplin dalam pembelajaran	1	2	√	4	5
8.	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	1	2	√	4	5
9.	Keceriaan dan antusias siswa dalam pembelajaran	1	2	√	4	5
10.	Kelengkapan catatan	1	2	√	4	5
11.	Menjawab pertanyaan	1	2	√	4	5
12.	Menyimpulkan hasil	1	2	√	4	5
	Jumlah	40				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, dapat dipersentasekan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$Nilai \quad \frac{\text{Total skor}}{60}\ x\ 100 = \frac{40}{60}\ x\ 100\% = 66{,}6\%$$

Dari persentase tersebut dapat dipahami bahwa aktivitas siswa dalam belajar mengajar cukup aktif walaupun ada aspek-aspek tertentu masih belum optimal, misalnya mendengarkan penjelasan guru, aktivitas dalam pembelajaran, disiplin dalam belajar, partisipasi siswa dalam pembelajaran, kelengkapan catatan, menjawab pertanyaan, dan menyimpulkan hasil pelajaran. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan pada siklus II.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Tes Hasil Belajar Siswa pada Pertemuan kedua (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai X frekuensi	persentase
1.	100	-	-	-
2.	90	-	-	-
3.	80	2	160	20%
4.	70	4	280	40%
5.	60	2	120	20%
6.	50	2	100	20%
7.	40	-	-	-
8.	30	-	-	-
9.	20	-	-	-
10.	10	-	-	-
11.	0	-	-	-
	Jumlah	10 orang	660	100%
	Rata-rata		66	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 66, hal ini berarti masih belum memenuhi persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu rata-rata 70. Oleh karena itu, tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus kedua.

4) Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan kedua, maka dapat direfleksikan sebagai berikut:

a) Kegiatan pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dinyatakan cukup efektif dan cukup baik, namun belum mencapai pada hasil pembelajaran yang maksimal.

b) Aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata cukup mendukung dan aktif, hal ini dapat dilihat pada:

(1) Hasil tes siswa pada pertemuan pertama siklus pertama nilai 61 dan pertemuan kedua siklus pertama 66.

(2) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata masih belum berhasil, sehingga akan dilanjutkan pada siklus II.

2. Tindakan Kelas Siklus II

Pertemuan pertama 2X35 menit

a. Persiapan

1) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar:

a) Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.

b) Menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf.

Tujuan pembelajaran:

a) Siswa dapat Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.
b) Siswa dapat Menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf yang baik.

2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.
4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam KBM.

b. Kegiatan Belajar Mengajar

1) Kegiatan awal (10 menit)
   a) Guru memberi salam.
   b) Membaca do’a.
   c) Presensi murid.
   d) Pengumpulan PR
   e) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan.
   f) Menuliskan judul materi di papan tulis.
   g) Apersepsi.

2) Kegiatan inti (50 menit)

a) Membagikan lembar kerja siswa (LKS) kepada masing-masing siswa.

b) Membagi siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen.

c) Guru menulis materi yang akan diajarkan di kertas peraga.

d) Guru melakukan suatu permainan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran.

e) Menyusun kartu huruf agar membentuk suku kata, kata dan kalimat yang disusun dari huruf yang sudah dipelajari.

f) Membaca tiap kata dan kalimat dengan suara nyaring dengan cara individual dan klasikal.

g) Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan.

3) Kegiatan akhir (10 menit)

a) Melakukan tes.

b) Memberikan penghargaan kepada siswa.

c) Memberikan PR sebagai remedi/pengayaan.

d) Guru menutup pelajaran.

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi kegiatan pembelajaran

Observasi atau pengamatan dan teman sejawat dalam KBM 2X35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.7 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
I	**Pra Pembelajaran**		
1	Membuat RPP	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menulis judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5	Apersepsi	√	
6	Motivasi	√	
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**		
7	Membagi LKS	√	
8	Membagi siswa ke dalam kelompok belajar	√	
9	Membaca materi sebagai contoh bagi siswa	√	
10	Menulis materi	√	
11	Melakukan permainan dalam melatih membaca	√	
12	Membimbing siswa dalam membaca dan menulis	√	
13	Menyuruh siswa membaca materi	√	
14	Menguasai kelas	√	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai	√	
16	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
17	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	√	
18	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		√
19	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		√
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√
21	Menggunakan media	√	
22	Menggunakan metode	√	
23	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
24	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
25	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa	√	

26	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
27	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
III	**Kegiatan Akhir**		
28	Melakukan penilaian (tes) akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	√	
29	Menyampaikan hasil penilaian (tes) kepada siswa	√	
30	Memberikan penghargaan	√	
31	Memberikan PR sebagai bagian remedi/pengayaan	√	
32	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	29	

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Persentase \quad \frac{\text{Jumlah jawaban}}{32} \; x\; 100 = \frac{29}{32} \; x\; 100\% = 90{,}62\%$$

Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan mengajar yang dilakukan guru baik, sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang belum dapat dilaksanakan, seperti mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, mengaitkan materi dengan realitas kehidupan, melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu.

Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dalam KBM pertemuan pertama (Siklus II)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				
1.	Kehadiran siswa	1	2	3	4	√
2.	Menanggapi lembar kerja siswa	1	2	3	4	√
3.	Mendengarkan bacaan guru	1	2	3	√	5
4.	Menuliskan materi	1	2	√	4	5
5.	Mendengarkan penjelasan guru	1	2	3	√	5
6.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran	1	2	3	√	5
7.	Disiplin dalam pembelajaran	1	2	3	√	5
8.	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	1	2	3	√	5
9.	Keceriaan dan antusias siswa dalam pembelajaran	1	2	3	√	5
10.	Kelengkapan catatan	1	2	√	4	5
11.	Menjawab pertanyaan	1	2	3	√	5
12.	Menyimpulkan hasil	1	2	3	√	5
	Jumlah	48				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, dapat dipersentasekan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$Nilai \quad \frac{\text{Total skor}}{60} \; x \; 100 = \frac{48}{60} \; x \; 100\% = 80\%$$

Dari persentase tersebut dapat dipahami bahwa aktivitas siswa dalam belajar mengajar lebih aktif dari siklus I. Hal ini karena pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata sudah mulai dipahami dan disenangi oleh anak, sehingga mudah

melaksanakan pembelajaran. Walaupun ada aspek-aspek tertentu masih belum optimal, misalnya menuliskan materi, kelengkapan catatan. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan lagi pada pertemuan berikutnya.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Tes Hasil Belajar Siswa pada Pertemuan pertama (Siklus II)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai X frekuensi	persentase
1.	100	-	-	-
2.	90	3	270	30%
3.	80	3	240	30%
4.	70	3	210	30%
5.	60	1	60	10%
6.	50	-	-	-
7.	40	-	-	-
8.	30	-	-	-
9.	20	-	-	-
10.	10	-	-	-
11.	0	-	-	-
	Jumlah	10 orang	680	100%
	Rata-rata		68	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 68, hal ini masih dibawah persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu rata-rata 70. Oleh karena itu, nilai rata-rata hasil formatif tersebut perlu ditingkatkan lagi. Untuk itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua.

Pertemuan kedua 2X35 menit

a. Persiapan

1) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar:

a) Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.

b) Menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf.

Tujuan pembelajaran:

a) Siswa dapat Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat.

b) Siswa dapat Menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf yang baik.

2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).

3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam KBM.

b. Kegiatan Belajar Mengajar

1) Kegiatan awal (10 menit)

a) Guru memberi salam.

b) Presensi murid.

c) Membaca do’a.

d) Pengumpulan PR.

e) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan.

f) Menuliskan judul materi di papan tulis.

g) Apersepsi.

2) Kegiatan inti (50 menit)

a) Membagikan lembar kerja siswa (LKS) kepada masing-masing siswa.

b) Membagi siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen.

c) Guru menulis materi yang akan diajarkan di kertas peraga.

d) Guru melakukan suatu permainan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran.

e) Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan.

3) Kegiatan akhir (10 menit)

a) Melakukan tes.

b) Memberikan penghargaan kepada siswa.

c) Guru menutup pelajaran.

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi kegiatan pembelajaran

Observasi atau pengamatan dan teman sejawat dalam KBM 2X35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan kedua ini, dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.10 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
I	**Pra Pembelajaran**		
1	Membuat RPP	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menulis judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5	Apersepsi	√	
6	Motivasi	√	
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**		
7	Membagi LKS	√	
8	Membagi siswa ke dalam kelompok belajar	√	
9	Membaca materi sebagai contoh bagi siswa	√	
10	Menulis materi	√	
11	Melakukan permainan dalam melatih membaca	√	
12	Membimbing siswa dalam membaca dan menulis	√	
13	Menyuruh siswa membaca materi	√	
14	Menguasai kelas	√	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai	√	
16	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
17	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	√	
18	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	√	
19	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	√	
21	Menggunakan media	√	
22	Menggunakan metode	√	
23	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
24	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
25	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa	√	

26	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
27	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
III	**Kegiatan Akhir**		
28	Melakukan penilaian (tes) akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	√	
29	Menyampaikan hasil penilaian (tes) kepada siswa	√	
30	Memberikan penghargaan	√	
31	Memberikan PR sebagai bagian remedi/pengayaan	√	
32	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	32	

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Persentase \quad \frac{\text{Jumlah jawaban}}{32} \; x\; 100 = \frac{32}{32} \; x\; 100\% = 100\%$$

Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan mengajar yang dilakukan guru baik, sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya, hal ini menunjukkkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dalam KBM pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				
1.	Kehadiran siswa	1	2	3	4	√
2.	Menanggapi lembar kerja siswa	1	2	3	4	√
3.	Mendengarkan bacaan guru	1	2	3	√	5
4.	Menuliskan materi	1	2	3	√	5
5.	Mendengarkan penjelasan guru	1	2	3	√	5
6.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran	1	2	3	√	5
7.	Disiplin dalam pembelajaran	1	2	3	√	5
8.	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	1	2	3	√	5
9.	Keceriaan dan antusias siswa dalam pembelajaran	1	2	3	√	5
10.	Kelengkapan catatan	1	2	3	√	5
11.	Menjawab pertanyaan	1	2	3	√	5
12.	Menyimpulkan hasil	1	2	3	√	5
	Jumlah	50				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, dapat dipersentasekan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$Nilai \quad \frac{\text{Total skor}}{60}\ x\ 100 = \frac{50}{60}\ x\ 100\% = 83{,}3\%$$

Dari persentase tersebut dapat dipahami bahwa aktivitas siswa dalam belajar mengajar lebih aktif dari pertemuan pertama siklus II. Hal ini dikarenakan pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata sudah dipahami anak sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Aspek yang masih belum optimal misalnya menuliskan materi dan kelengkapan catatan pada pertemuan pertama siklus II sudah bisa teratasi. Siswa sudah mampu menuliskan materi dan catatannya sudah lengkap.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Tes Hasil Belajar Siswa pada Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai X frekuensi	persentase
1.	100	2	200	20%
2.	90	1	90	10%
3.	80	4	320	40%
4.	70	3	210	30%
5.	60	-	-	-
6.	50	-	-	-
7.	40	-	-	-
8.	30	-	-	-
9.	20	-	-	-
10.	10	-	-	-
11.	0	-	-	-
	Jumlah	10 orang	820	100%
	Rata-rata		82	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi 100 diperoleh siswa sebanyak 2 orang atau (20%), nilai 90 diperoleh siswa sebanyak 1 orang (10%), nilai 80 diperoleh siswa sebanyak 4 orang (40%), dan nilai 70 diperoleh siswa sebanyak 3 orang (30%). Rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 82, hal ini berarti di atas persyaratan ketuntasan belajar yaitu rata-rata 70.

4) Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan kedua, maka dapat direfleksikan sebagai berikut:

a) Kegiatan pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dinyatakan cukup efektif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

b) Aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran dan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada:

(1) Hasil tes siswa pada pertemuan pertama siklus II nilai 68 dan pertemuan kedua pada siklus II dengan nilai 82.

(2) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dinyatakan berhasil, karena berada di atas indikator ketuntasan belajar yaitu rata-rata nilai 70.

3. Kuisioner Terhadap Pembelajaran

Berdasarkan angket yang diberikan kepada orang tua/wali siswa untuk dijawab di rumah, maka diperoleh data tentang sikap siswa terhadap membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Sikap Siswa terhadap Pembelajaran Membaca dan Menulis dengan permainan huruf dan kata.

No	Persepsi siswa	SS		S		KS		TS	
		Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dapat menumbuhkan motivasi saya dalam mengikuti pembelajaran.	6	60	4	40				
2.	Melalui membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dapat memudahkan saya dalam menguasai materi membaca dan menulis.	8	80	2	20				
3.	Melalui pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata membuat saya semangat belajar.	8	80	2	20				
4.	Pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata lebih menarik dan menyenangkan bagi saya.	7	70	3	30				
5.	Pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata membantu saya melanjutkan ke jenjang pelajaran berikutnya.	5	50	5	50				

Berdasarkan data tersebut di atas yang diperoleh dari jawaban siswa kelas I MIN Pengambau Hulu menyatakan bahwa mereka pada umumnya setuju dilaksanakan pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata. Hal ini dapat dilihat pada jawaban siswa sebagai berikut:

1. Pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dapat menumbuhkan motivasi dalam pembelajaran, yang sangat setuju 6 orang (60%) dan setuju 4 orang (40%).
2. Melalui pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dapat memudahkan menguasai materi membaca dan menulis, yang sangat setuju 8 orang (80%) dan setuju 2 orang (20%).
3. Melalui pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata membuat bersemangat dalam belajar, yang sangat setuju 8 orang (80%), dan setuju 2 orang (20%).
4. Pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata lebih menarik dan menyenangkan, yang sangat setuju 7 orang (70%), dan yang setuju 3 orang (30%).
5. Pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata membantu melanjutkan ke jenjang pelajaran berikutnya, yang sangat setuju 5 orang (50%), yang setuju 5 orang (50%).

C. Pembahasan

Dari pertemuan yang dapat diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan 2 siklus dengan 2X (2X35 menit) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, penilaian formatif dan kuisioner tentang sikap siswa, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan permainan efektif meningkatkan siswa dalam membaca dan menulis, hal ini terlihat dari:

1. Kegiatan belajar mengajar membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata di kelas I MIN Pengambau Hulu sebagaimana yang telah direncanakan oleh guru sebelumnya berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan belajar yang dilakukan oleh peneliti yaitu pertemuan pertama pada siklus pertama 84,37% dan pertemuan kedua pada siklus pertama 90,62% (rata-rata 87,56%). Sedangkan kegiatan belajar yang dilakukan oleh peneliti pada pertemuan pertama pada siklus kedua yaitu 90,62% dan pertemuan kedua pada siklus kedua yaitu 100% (rata-rata 95,31%). Rata-rata keseluruhan 91,4%.
2. Dalam kegiatan pembelajaran mulai siklus I dan II terlihat aktivitas siswa sangat baik, hal ini sesuai dengan persentase hasil observasi dengan teman sejawat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pertemuan pertama siklus pertama 66,3% dan pertemuan kedua siklus pertama 66,6% (rata-rata 64,5%). Sedangkan pertemuan pertama siklus kedua 80%, dan pertemuan kedua siklus kedua 83,3% (rata-rata 81,6%).

Dari hasil kuesioner tentang sikap siswa terhadap pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata umumnya siswa sangat setuju 68%, siswa setuju 32%, kurang setuju 0%, dan tidak setuju 0%.

Dari beberapa temuan di atas berarti pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dapat dijadikan salah satu metode

pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca dan menulsi Bahasa Indonesia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan refleksi hasil tindakan kelas siklus I dan II dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini dapat dilihat dari:.
   a. Faktor guru, yaitu kegiatan guru dalam pembelajaran baik dengan persentase rata nilai siklus I dan II 91,4%.
   b. Faktor siswa, yaitu aktivitas siswa, siswa aktif dan bergairah dalam pembelajaran dengan persentase rata-rata silus I dan II yaitu 81,6%.
   c. Faktor hasil belajar, yaitu hasil nilai tes formatif terjadi peningkatan pada siklus I rata-rata yaitu 62,5 dibawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum dan rata-rata siklus II yaitu 75, di atas syarat ketuntasan belajar yaitu 70.
2. Sikap siswa setuju terhadap pembelajaran membaca dan menulis dengan permainan huruf dan kata. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner siswa yang menjawab sangat setuju 68%, setuju 32%, kurang setuju 0%, dan tidak setuju 0%.

B. Saran-saran

Untuk memotivasi dan meningkatkan minat dalam membaca dan menulis pada pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa perlu digunakan moddel pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan kompetensi yang akan diberikan, berikut saran-saran yang penulis kemukakan:

1. Kesiapan guru, materi, alat dan metode itu perlu sebelum pembelajaran dilaksanakan.
2. Model pembelajaran dengan permainan dapat dijadikan metode dalam belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi kelas dasat (1) satu.
3. Sekolah hendaknya mendukung kelengkapan pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada guru dalam mengelola pembelajaran.
4. Kerjasama rekan sesama guru sangat diperlukan guna peningkatan mutu dan kwalitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahleni, Nurbiana, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, Universitas Terbuka, 2005

Artasi, Y. Budi, *Gemar Membaca dan Menulis),*CV. KTSP, 2007

Artati, Y. Budi, *Terampil Membaca,* Intan Pariwara, 2008

Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,* Citra Umbara, Bandung, 2003

Departemen Pendidikan Nasional, *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*

Fathurraohman, Pupuh, *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam,* Bandung, PT. Refika Aditama, 2007

M. Samsuri, *Juz Amma Tarjamah,* Apollo, Surabaya, 2005

Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam,* Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2007

Rachmawati, Fajar, *Dunia dibalik kata,* Citra Aji Parama, 2008

Said, Muhammad, *Terjemah Al Qur'an Al Karim,* PT. Al Ma'arif, Bandung, 1987

Santosa, Puji, dkk, *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD,* Universitas Terbuka, 2009

Setyaningsih, Titik, *Buku Pembimbing Taman Kanak-Kanak,* Solo, 2008

Sumantri, Mulyani, Nana Syaodih, *Perkembangan Peserta Didik,* Universitas Terbuka, Jakarta, 2008

Yulie, S. *Praktis Membaca 1A,* PT. Mandiri, Semarang, 2005

DAFTAR TERJEMAH

No	Hal.	Terjemahan
1.	1	Hai orang-orang yang beriman, jika kamu diminta supaya bergeser dalam suatu majelis, bergeserlah. Tuhan akan memberi kelapangan kepadamu. Kalau kamu diminta meninggalkan tempat, tinggalkanlah, nanti Allah akan mengangkat kamu beserta orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu beberapa tingkatan dan Allah mengetahui apa-apa yang kamu kerjakan. (Al-Mujadillah: 11).
2.	2	Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menjadikan. Menjadikan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu yang maha pemurah. Yang mengajar dengan qalam. Dia mengajar manusia sesuatu yang tidak diketahui. (Al-Alaq:1-5)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1.	Nama Lengkap	: RISDIATI
2.	Tempat Tanggal Lahir	: Hulu Sungai Tengah, 08 April 1971
3.	Agama	: Islam
4.	Kebangsaan	: Indonesia
5.	Status Perkawinan	: Kawin
6.	Alamat	: Jln. Devisi IV Alri Haruyan RT 01 RW 01 Kecamatan Haruyan
7.	Pendidikan	: a. MIS tahun 1985 b. MTs NU tahun 1988 c. MAN 1 tahun 1991 d. D II Pengadaan Fakultas Tarbiyah tahun 1996 e. Program Dual Mode System S1 Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin tahun 2012
8.	Orang Tua	:
	Ayah	: A. Kurnia
	Ibu	: Hj. Siti Asiah
	Pekerjaan	: Tani
	Alamat	: Simpang 4 Pengambau Hilir Dalam Kecamatan Haruyan
9.	Suami	:
	Nama	: Yudi Junaidi
	Pekerjaan	: Wiraswasta
	Alamat	: Jln. Devisi IV Alri RT 01 RW 01 Haruyan Kecamatan Haruyan
10.	Anak	: 1. A. Razesh Yudha. S. 2. M. Nuur Alghani

3. M. Ghani Alghifari

4. Nabila Azzahra