

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF PADA SISWA KELAS I SD AL- HILAL WAMLANA KABUPATEN BURU

Musyawir¹, Syamsia Buton²

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

FKIP Universitas Iqra Buru (UNIQBU)

Surel: musyawir.rs@gmail.com¹

syamsiabuton@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf kelas I SD Al-Hilal Wamlana Kabupaten Buru. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Al Hilal Wamlana kelas 1 menyatakan bahwa mayoritas siswa belum bisa membaca yakni dari 24 siswa yang sudah bisa mengenal huruf-huruf hanya 40% siswa sisanya yang 60% yang sudah bisa mengenal huruf namun belum bisa membaca. Meskipun sesuai usianya harus sudah bisa membaca. Kondisi tersebut disebabkan ketika dalam pembelajaran guru jarang menggunakan alat peraga yang bisa membantu siswa untuk mempermudah mengenal huruf, kata maupun kalimat. Selain itu, dalam pembelajaran masih dilakukan secara terpisah-pisah antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Padahal, siswa usia kelas I SD baru bisa berpikir holistik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan, khususnya belajar membaca. Kondisi tersebut yang berlangsung terus menerus akan berdampak pada menurunnya kemampuan siswa khususnya dalam membaca. Oleh karena itu, perlu ada suatu tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan kartu huruf untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan unjuk kerja. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dijabarkan secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca anak kelas I SD Al-Hilal Wamlana Kabupaten Buru. Wujud hasil tersebut dapat dijabarkan secara kuantitatif setiap siklus yakni; pada siklus I sebesar 37,5%, siklus II sebesar 75,00%, dan pada siklus III sebesar 83,33%, dari proses yang terjadi setiap siklus ternyata mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penggunaan kartu huruf pada pembelajaran di kelas I perlu ditingkatkan, terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca.

Kata kunci: Meningkatkan, kemampuan membaca, permainan kartu huruf

Abstract

This study aims to improve reading skills through the first grade card game of Al-Hilal Wamlana Elementary School, Buru Regency. Based on observations made at Al Hilal Wamlana Elementary School grade 1, it was stated that the majority of students could not read, from the 24 students who were able to recognize letters, only the remaining 40% were 60% who could recognize letters but could not read. Although according to their age, they should be able to read. The condition is caused when teachers rarely use teaching aids that can help students to make it easier to recognize letters, words and sentences. Besides that, learning is still done separately between subjects. In the case of elementary school age students I can only think holistically. As a result, students experience difficulties, especially learning to read. These conditions that take place continuously will have an impact on decreasing the ability of students especially in reading. Therefore, there needs to be an action that can improve reading skills, one of which is a learning activity that uses letter card games to be able to help improve reading skills. This research is a Classroom Action Research (CAR) with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted in 3 cycles. Data collection methods used in this study are observation and performance methods. The data collected is then analyzed in a quantitative descriptive manner and described qualitatively. The results showed that through letter card games were able to improve the reading skills of grade 1 children at Al-Hilal Wamlana Elementary School in Buru Regency. The results can be described quantitatively each cycle, namely; in cycle I was 37.5%, cycle II was 75.00%, and in cycle III it was 83.33%, the process that occurred each cycle had increased. Therefore, the use of letter cards in learning in class I needs to be improved, especially in an effort to improve reading skills.

Keywords: *Improve, reading ability, letter card games*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa Nasional dan Bahasa resmi di Indonesia, bahasa memiliki peran penting sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik, dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Pembelajaran Bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Bahasa juga dipergunakan sebagai ungkapan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dan lain sebagainya. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar adalah keterampilan berbahasa yang

baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Dalam pengajaran Bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan ini, antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Keempat aspek berbahasa ini sangat terkait antara satu dengan yang lainnya. Harapan pelajaran Bahasa Indonesia agar para siswa mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, serta menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Salah satu dari empat aspek keterampilan tersebut adalah membaca. Berkembangnya ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi menjadikan membaca sebagai kegiatan yang sentral dalam konteks kehidupan manusia modern. Dari sinilah muncul semacam keharusan penguasaan keterampilan membaca. Akan tetapi, yang terjadi justru sebaliknya. Lebih banyak orang yang cenderung acuh bahkan meninggalkan membaca dan memilih menonton televisi, memainkan bermacam-macam *game* atau sekedar bermalas-malasan. Maka dari situlah, proses pembelajaran di tingkat SD/MI sangat dibutuhkan suatu metode pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Berbagai macam aktivitas perlu diterapkan dalam pembelajaran apa pun yang merupakan aktivitas positif. Pada kemampuan membaca atau keterampilan membaca menurut Mulyono Abdurrahman mengutip pendapat Lerner bahwa kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu, anak harus belajar membaca untuk belajar. Mengingat dari tujuan membaca untuk memperluas pengetahuannya, memperkaya pengalamannya, dan memperkaya perbendaharaan katanya.

Membaca adalah kemampuan otak dan mata. Mata digunakan untuk menangkap tanda-tanda bacaan, sehingga apabila lisan mengucapkan tidak akan salah. Sedangkan otak digunakan untuk memahami pesan yang dibawa oleh mata, kemudian memerintahkan kepada organ tubuh lainnya untuk melakukan sesuatu.

Membaca sangat dibutuhkan bagi semua orang sekarang sebagai pintu masuk untuk mempelajari ilmu pengetahuan, namun kenyataannya tidak karena masih banyak siswa yang belum bisa membaca terutama pada anak kelas I SD. Akan tetapi, jika anak diberikan pendidikan prasekolah seperti PAUD/TK, setidaknya anak tersebut mempunyai dasar pengenalan huruf/membaca. Hal ini juga terjadi di SD Al-Hilal Wamlana.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Al-Hilal Wamlana kelas 1 menyatakan bahwa mayoritas siswa belum bisa membaca yakni dari 24 siswa yang sudah bisa mengenal huruf-huruf hanya 40% siswa sisanya yang 60% yang sudah bisa mengenal huruf, namun belum bisa membaca. Meskipun sesuai usianya harus sudah bisa membaca.

Kondisi tersebut disebabkan ketika dalam pembelajaran guru jarang menggunakan alat peraga yang bisa membantu siswa untuk mempermudah mengenal huruf, kata maupun kalimat. Selain itu dalam pembelajaran masih dilakukan secara terpisah-pisah antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Padahal siswa usia kelas I SD baru bisa berpikir holistik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan khususnya belajar membaca. Kondisi tersebut yang berlangsung terus menerus akan berdampak pada menurunnya kemampuan siswa khususnya dalam membaca. Oleh karena itu, perlu ada suatu tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan kartu huruf untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca. Mengingat dengan kartu huruf akan mempermudah anak untuk mengingat huruf maupun kata sehingga membantu siswa dalam membaca.

Selanjutnya, berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah

upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf pada siswa kelas 1 SD Al-Hilal Wamlana Kabupaten Buru? dan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Al-Hilal Wamlana Kabupaten Buru melalui permainan kartu huruf. Adapun manfaat penelitian ini adalah secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi secara terperinci dengan penggunaan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas 1 SD Al-Hilal Wamlana, Kabupaten Buru. Selanjutnya, secara praktis:

1. Manfaat bagi siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui kartu huruf

2. Manfaat bagi guru

Memberi masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf.

3. Manfaat bagi sekolah

Sebagai bahan referensi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf.

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Menurut Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:9) bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku. Sedangkan menurut Sudjana (2009)

belajar bukan hanya menghafal atau mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Pernyataan senada juga dikemukakan oleh Gagne (Dahar, 1996:11) bahwa belajar merupakan suatu proses, yakni suatu organisme yang berubah perilakunya akibat dari pengalaman.

Selanjutnya, teori belajar bahasa adalah gagasan-gagasan tentang pemerolehan bahasa. Selanjutnya, pembelajaran merupakan suatu cara atau proses atau perbuatan yang dapat menjadikan seseorang belajar dengan kata lain pembelajaran adalah cara yang sengaja. Secara teoretis, belajar merupakan salah satu jenis perilaku (*behavior*) individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Individu berperilaku apabila ada rangsangan (*stimuli*), sehingga dapat dikatakan peserta didik di SD/MI akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru. Semakin tepat dan insentif rangsangan yang diberikan dari guru akan semakin tepat dan insentif pula kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Menurut Pavlov dalam Udin S. Winataputra, dkk. (2007), penguatan berperan penting dalam mengkondisikan munculnya respon yang diharapkan. Jika penguatan tidak dimunculkan, dan stimulus hanya ditampilkan sendiri, maka respon terkondisi akan menurun atau menghilang. Namun, suatu saat respon tersebut dapat muncul kembali. Sementara itu, *connectionism* dari Thorndike menyatakan bahwa belajar merupakan proses

coba-coba sebagai reaksi terhadap stimulus dilakukan atau dirancang agar peserta didik belajar. Respons yang benar akan semakin diperkuat melalui serangkaian proses coba-coba, sementara respons yang tidak benar akan menghilang.

Selanjutnya, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis Hodgson (dalam Tarigan, 2008:7). Pendapat tersebut juga dijelaskan oleh Soedarsono (2001:4) bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi pengertian khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat.

Widyamartaya (1992:137) mengemukakan bahwa membaca adalah ikhtisar yang terus-menerus untuk mengembangkan diri. Daya pikir kita didorong untuk selalu berpikir secara lurus dan terang.

Selanjutnya, bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar, “bermain” (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah: setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ketika bermain, mereka belajar tentang orang lain selain dirinya dan mereka mencoba berbagai peran dan menyesuaikan diri saat bekerjasama dengan orang lain. Bermain membentuk perkembangan

anak pada semua bagian: intelektual, sosial, emosional, dan fisik (Isbell dalam Satya, 2006:120). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Dalam bermain anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat.

Selanjutnya, Menurut Suherman (2000:135) yang dikutip dari Hetzer macam-macam permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

- 1) permainan fungsi Permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh;
- 2) permainan konstruktif, membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta;
- 3) permainan reseptif, sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif;
- 4) permainan peranan, dalam permainan ini akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru; dan
- 5) permainan sukses, yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.

Samekto S. Sastrosudirjo (Sutaryono), 1999:26) menyatakan beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan permainan kartu huruf yaitu sebagai berikut.

(1) Merangsang Anak Belajar secara Aktif

Permainan kartu huruf merupakan pembelajaran yang menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Melalui permainan kartu huruf, anak-anak distimulasi untuk belajar secara aktif dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan.

(2) Melatih Siswa Memecahkan Persoalan

Melalui permainan kartu huruf, anak-anak mampu memecahkan persoalan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf, karena dengan permainan kartu huruf anak-anak dapat belajar dengan mudah tentang bentuk-bentuk huruf. Anak-anak juga dapat memaknai simbol huruf dengan cara melihat gambar yang disertai tulisan dari nama gambar yang tertera pada kartu huruf tersebut.

(3) Timbul Persaingan yang Sehat antaranak

Penerapan permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan rasa disiplin dan menumbuhkan jiwa sportif pada diri anak-anak, sehingga dapat membangun persaingan yang sehat antar anak-anak.

(4) Menumbuhkan Sikap Percaya Diri pada Anak.

Permainan kartu huruf juga memupuk sikap percaya diri pada anak-anak, karena anak-anak distimulasi untuk berani belajar sendiri saat mencoba bermain kartu huruf.

Maimunah Hasan (2009:66) menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu sebagai berikut.

- 1) Dapat membaca dengan mudah. Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya.
 - 2) Mengembangkan daya ingat otak kanan. Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.
 - 3) Memperbanyak perbendaharaan kata. Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak.
- Selanjutnya, kelemahan media kartu huruf, yaitu:
- a. hanya menekankan persepsi indera mata;
 - b. benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran; dan
 - c. ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa, manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

METODE

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes akhir setiap siklus dan data kualitatif diperoleh dari lembar observasi dan wawancara dalam setiap pelaksanaan tindakan.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain yang dikemukakan oleh Kemmis Mc Taggart (2009:74), yaitu berupa perangkat yang terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut yang berupa untaian dipandang sebagai satu siklus. Pengertian siklus adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

3. Data dan Sumber Data

3.1 Data

Data penelitian ini adalah kemampuan siswa membaca melalui permainan kartu huruf. Data diperoleh melalui tes dan nontes yaitu hasil evaluasi dan observasi.

3.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Al-Hilal Wamlana yang berjumlah 24 orang yang terdiri atas laki-laki sebanyak 11 orang dan perempuan 13 orang. Siswa kelas 1 dipilih sebagai subjek terteliti berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut aspek kemampuan

membaca masih sangat rendah (kurang).

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiono, 2009:148) Sehubungan dengan hal tersebut, untuk mengukur kemampuan siswa kelas 1 SD Al-Hilal Wamlana perlu dipersiapkan instrumen penelitian. Adapun instrumen penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a) Lembar observasi, yang digunakan oleh observer untuk mengamati aktivitas siswa maupun peneliti saat pembelajaran berlangsung.
- b) Lembar kerja siswa adalah berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang akan diajukan oleh peneliti kepada siswa untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan penggunaan alat peraga kartu huruf sebagai alat pendukung untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat Bahasa Indonesia.
- c) Tes yang digunakan adalah tes subjektif tertulis untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyusun kata, kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua, yaitu teknik tes dan nontes.

Teknik tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyusun kata. Sedangkan teknik nontes digunakan untuk mengetahui tanggapan atau respons siswa terhadap pembelajaran membaca melalui permainan huruf kata.

1. Teknis Tes

Pada penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data-data nilai siswa guna mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan kartu huruf pada kelas I SD Al-Hilal Wamlana, khususnya tes kemampuan menyusun kata dan kalimat.

2. Teknik Nontes

Teknik nontes dapat dilakukan melalui observasi baik secara langsung maupun tidak langsung (Poerwati, dkk., 2008). Secara sederhana, observasi dapat diartikan sebagai prosedur yang sistematis dan baku untuk memperoleh data. Observasi digunakan untuk mengetahui apakah dengan permainan kartu huruf pembelajaran di kelas akan lebih efisien, apa pengaruhnya serta bagaimana pembelajaran yang akan dilakukan.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu kegiatan untuk mencermati setiap langkah yang dibuat, mulai dari tahap persiapan, proses sampai hasil pekerjaan atau pembelajaran, dalam arti apakah kegiatan beserta langkah-langkahnya dengan analisis terhadap kegiatan pembelajaran, analisis dilakukan untuk memperkirakan apakah semua

aspek pembelajaran yang terlibat di dalamnya sudah sesuai dengan perkembangannya. Analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Mengumpulkan semua data dari hasil pengamatan selama siklus I, baik data kuantitatif maupun kualitatif.
2. Menganalisis data dengan membuat tabulasi dan persentase, serta disajikan dalam bentuk tabel.
3. Menguji keberhasilan penelitian dengan cara membandingkan hasil pengolahan data dengan indikator keberhasilan antara hasil tes siklus I, siklus II, dan hasil tes siklus III.

Teknik analisis dan pengolahan data yang ditempuh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan teknik kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Siklus I

Pada siklus I ini dilaksanakan 2 (dua) kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu pada hari Rabu, tanggal 20 Februari 2019 dihadiri oleh 24 siswa, terdiri atas 13 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 22 Februari 2019 dihadiri oleh 24 siswa. Tema pada siklus I adalah tempat umum.

Siklus I Pertemuan I

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan KD yang digunakan dan mengembangkan menjadi

indikator-indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran.

- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan KD yang akan dicapai, yakni menulis kalimat sederhana yang didiktekan guru. Setelah ditelaah, pelaksanaan penelitian tindakan kelas menggunakan tema tempat umum yang digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPS.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Kegiatan Awal

- a) Memberi salam, doa bersama
- b) Mengisi daftar hadir, menyiapkan alat pembelajaran
- c) Mengajukan pertanyaan tentang sesuatu yang berhubungan dengan Tempat Umum sebagai apersepsi untuk menggiring pemikiran dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a) Mendengarkan cerita tentang Pasar.
- b) Guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
- c) Siswa secara kelompok membahas inti cerita.
- d) Mengidentifikasi isi cerita dengan dibimbing guru.

- e) Bermain peran tentang pekerjaan yang menghasilkan uang.
 - f) Membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok.
 - g) Perwakilan dari masing-masing kelompok membacakan kerja kelompoknya dan kelompok lain diminta untuk menanggapi.
 - h) Mengumpulkan hasil kerja kelompok.
3. Kegiatan Akhir
- a) Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
 - b) Memberikan pesan moral pentingnya pasar bagi kehidupan masyarakat.
- c. Kelompok 3 sebagai perawat/asisten dokter.
 - d. Kelompok 4 sebagai pasien.
 - e. Kelompok 5 sebagai apoteker.
- 4) Membimbing dan memberikan pengarahan cara berjual beli di pasar.
 - 5) Memperhatikan kegiatan kerja kelompok dan membimbing kelompok yang kurang aktif.
 - 6) Siswa melaporkan hasil kerja kelompok, dan kelompok lain diminta untuk menanggapi.
 - 7) Memberikan penguatan bagi kelompok yang telah berhasil dan membimbing kelompok yang belum berhasil.
 - 8) Meredakan suasana yang tegang dengan menyanyikan lagu *Aku Anak Sehat*.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Memberi penguatan dan motivasi kepada siswa tentang tata cara berjual beli yang baik.
- 2) Memberikan tugas untuk menyalin tulisan tegak bersambung.

Siklus I Pertemuan 2

a. Kegiatan Awal

- 1) Memberi salam.
- 2) Mengisi daftar hadir, menyiapkan alat pembelajaran, apersepsi tentang pelajaran lalu untuk mengembalikan ingatan siswa.

b. Kegiatan Inti

- 1) Mendengarkan cerita tentang pentingnya Puskesmas.
- 2) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok.
- 3) Masing-masing kelompok diberi tugas untuk melakukan bermain peran tentang fungsi Puskesmas.
 - a. Kelompok 1 sebagai petugas resepsionis.
 - b. Kelompok 2 sebagai dokter.

Hasil Siklus I

Hasil Observasi Aktivitas Belajar

Siswa

Kegiatan siswa dalam pembelajaran diketahui dari catatan lapangan yang dilakukan oleh seorang observer atau peneliti. Ada beberapa hal yang diamati dalam catatan ini. Dari catatan lapangan, diketahui bahwa pada siklus I guru masih kurang mampu dalam melakukan kegiatan dalam pembelajaran yang direncanakan.

Hal itu tentunya akan berpengaruh pada pemahaman konsep matematika pada Siklus I. Beberapa penyebab mengapa guru kurang mampu melakukan kegiatan pembelajaran karena guru dengan segala upaya yang dimiliki masih mencoba untuk memunculkan suatu ide yang baru dan inovatif sehingga masih banyak kekurangan dan perlu adanya penyempurnaan pada tahapan-tahapan berikutnya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I tentang aktivitas siswa pada pembelajaran, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1
Penilaian Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Aspek yang Dinilai	Frekuensi Siswa	Persentase (%)
1.	Keterlibatan saat mengikuti kegiatan	7	29,17 %
2.	Keinginan untuk mengikuti kegiatan (antusiasan)	7	29,17 %
3.	Keberanian mengemukakan pendapat	6	25,00 %
4.	Kebersamaan dalam mengerjakan tugas	4	16,66 %

Tabel 2
Produk Persentase Kemampuan Membaca Siswa pada Siklus I

No.	Aspek yang Dinilai	Frekuensi Siswa	Persentase (%)
1.	Ketepatan dalam menyebutkan tanda baca	6	25,00 %
2.	Ketepatan dalam menyebutkan lafal bacaan	5	20,83 %
3.	Siswa dapat menyebutkan dengan lafal pendek	4	16,67 %
4.	Siswa dapat menyalin kalimat dengan benar	4	16,67 %
5.	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar	5	20,83 %

Berdasarkan tabel 1 tersebut, dari 24 siswa yang ada aktivitas yang paling menonjol adalah aktivitas (keterlibatan) siswa dalam mengikuti kegiatan dengan persentase 29,17 % atau 7 siswa, kemudian antusiasan siswa dalam mengikuti kegiatan sebesar 25,00% atau 6 siswa, sedangkan keberanian mengemukakan pendapat sebesar 25,00 % atau 6 siswa, dan kebersamaan mengerjakan tugas masing-masing sebesar 16,67% atau 4 siswa. Sedangkan persentase

kemampuan membaca siswa seperti yang terdapat pada tabel 2 dapat diuraikan sebagai berikut: dari jumlah siswa 24 siswa, yang dapat menyebutkan tanda baca dengan tepat sebanyak 6 siswa atau 25,00%, siswa yang dapat menyebutkan lafal bacaan dengan tepat sebanyak 5 siswa atau 20,83%, siswa yang dapat menyebutkan dengan lafal pendek sebanyak 4 siswa atau 16,67%, kemudian siswa yang dapat menyalin kalimat dengan benar sebanyak 4 siswa atau 16,67%, dan yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak 5 siswa atau 20,83%. Berdasarkan uraian tersebut berarti indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai.

Refleksi Silklus I

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tematik pada siklus I belum dapat mencapai indikator keberhasilan penelitian. Dalam proses ini pembelajaran pada siklus I banyak ditemukan kekurangan. Oleh karena itu, perlu diadakan perbaikan agar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi di atas, diketahui kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, yaitu sebagai berikut.

- a. Selama proses pembelajaran masih banyak siswa yang melakukan kegiatan di luar kegiatan pembelajaran.
- b. Peneliti kurang mengendalikan jalannya presentasi di kelas,

sehingga siswa banyak yang ribut dan tidak memperhatikan presentasi serta melakukan aktivitas di luar pembelajaran.

2. Implementasi Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan 2 (dua) kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu pada hari Senin, tanggal 25 Februari 2019, dihadiri 24 siswa. 13 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 26 Februari 2019 dan dihadiri oleh 24 siswa.

Tema pada siklus II adalah keluarga.

a) Siklus II Pertemuan 1

1. Perencanaan Tindakan
Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.
 - a) Menyiapkan silabus, rencana perbaikan pembelajaran dan bahan ajar sesuai dengan perbaikan yang dilaksanakan pada refleksi siklus II.
 - b) Menyiapkan instrument penelitian terdiri dari lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa, lembar kerja siswa dan alat evaluasi.
2. Pelaksanaan Tindakan
 - a) Kegiatan Awal
 - 1) Memberi salam dan doa bersama.
 - 2) Mengiri daftar hadir, menyiapkan alat pembelajaran.
 - 3) Mengajukan pertanyaan tentang sesuatu yang berhubungan dengan "Keluarga" sebagai

- persepsi untuk menggiring pemikiran dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Kegiatan Inti
- 1) Mendengarkan cerita tentang keluarga.
 - 2) Membentuk 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
 - 3) Tiap kelompok menuliskan nama anggota keluarganya.
 - 4) Membimbing siswa dalam melakukan tugas dalam keluarganya.
 - 5) Menyebutkan anggota keluarga.
- c) Kegiatan Akhir
1. Mengumpulkan tugas kelompok untuk dinilai.
 2. Menugaskan kelompok untuk mengerjakan soal yang dituliskan guru.

b. Siklus II Pertemuan 2

Siklus II terdiri dari 2 (dua) pertemuan dengan tema keluarga pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin.

1. Kegiatan Awal
 - a) Memberi salam.
 - b) Mengisi daftar hadir, menyiapkan alat pembelajaran, persepsi tentang pelajaran yang lalu untuk mengembalikan ingatan siswa.
 - c) Memberikan pertanyaan yang ada hubungannya dengan materi pelajaran.
2. Kegiatan Inti

- a) Mendengarkan cerita tentang keluarga.
- b) Mendengarkan penjelasan tentang tugas dalam keluarga.
- c) Mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- d) Tiap kelompok diminta untuk menuliskan nama-nama anggota keluarganya.
- e) Wakil dari tiap kelompok mengumpulkan tugas yang dikerjakan kelompoknya.

3. Kegiatan Akhir

Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan bentuk soal tertulis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Hasil Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa pada siklus II lebih terkendali. Kegiatan di luar pembelajaran sangat jarang terjadi. Siswa nampak antusias terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Proses diskusi juga berjalan dengan baik. Secara garis besar data aktivitas siswa selama pembelajaran disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3
Penilaian Aktivitas Belajar Siswa
pada Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Frekuensi Siswa	Persentase (%)
1.	Keterlibatan saat mengikuti kegiatan	8	33,33 %
2.	Keinginan untuk mengikuti kegiatan (antusiasan)	8	33,33 %
3.	Keberanian mengemukakan pendapat	7	29,17 %
4.	Kebersamaan dalam mengerjakan tugas	8	33,33 %

Tabel 4
Produk Persentase Kemampuan
Membaca Siswa pada Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Frekuensi Siswa	Persentase (%)
1.	Ketepatan dalam menyebutkan tanda bacaan	10	41,66 %
2.	Ketepatan dalam	9	37,5 %

	menyebutkan lafal bacaan		
3.	Siswa dapat menyebutkan dengan lafal pendek	8	33,33 %
4.	Siswa dapat menyalin kalimat dengan benar	7	29,17 %
5.	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar	8	33,33 %

Berdasarkan tabel 3 tersebut, dari 24 siswa yang ada aktivitas yang paling menonjol adalah aktivitas (keterlibatan) siswa dalam mengikuti kegiatan dengan persentase 33,33% atau 8 siswa, kemudian antusiasan siswa dalam mengikuti kegiatan sebesar 33,33% atau 8 siswa, sedangkan keberanian mengemukakan pendapat sebesar 29,17% atau 7 siswa, dan kebersamaan mengerjakan tugas masing-masing sebesar 33,33% atau 8 siswa.

Sedangkan persentase kemampuan membaca siswa seperti yang terdapat pada tabel 4 dapat diuraikan sebagai berikut: dari jumlah siswa 24 siswa, yang dapat menyebutkan tanda bacaan dengan tepat sebanyak 10 siswa atau 41,66%, siswa yang dapat menyebutkan lafal bacaan dengan tepat sebanyak 9 siswa atau 37,5%, siswa yang dapat menyebutkan dengan lafal pendek sebanyak 8 siswa atau 33,33%, kemudian siswa yang dapat menyalin kalimat dengan benar sebanyak 7 siswa atau 29,17%, dan

yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak 8 siswa atau 33,33%. Berdasarkan uraian tersebut berarti indikator keberhasilan yang ditetapkan sudah ada peningkatan beberapa persen.

Refleksi Siklus II

Pelaksanaan siklus II sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, hal ini dapat dilihat dari data berikut.

Tabel 5.
Penilaian Proses Pembelajaran Siswa Pada Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Kategori Penilaian (%)	
		Siklus I	Siklus II
1.	Keterlibatan saat mengikuti kegiatan	29,17 %	33,33 %
2.	Keinginan untuk mengikuti kegiatan (antusiasan)	29,17 %	33,33 %
3.	Keberanian mengemukakan pendapat	25,00 %	29,17 %
4.	Kebersamaan dalam mengerjakan tugas	16,66 %	33,33 %

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa aktivitas siswa dalam keberanian mengemukakan pendapat masih jauh dari yang diharapkan. Hal

ini dapat diatasi dengan pemberian hadiah bagi siswa yang mampu mengemukakan pendapat dengan benar. Proses pembelajaran siklus II berjalan lebih tertib sesuai dengan pembelajaran yang direncanakan peneliti. Diskusi berjalan lancar dan siswa lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Pencapaian ini terjadi karena perbaikan-perbaikan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya penyempurnaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tematik sehingga antusiasan siswa dalam pembelajaran meningkat.

Siswa tampak lebih aktif dan sangat jarang melakukan kegiatan di luar kegiatan pembelajaran. Suasana kelas lebih terkendali dibandingkan siklus-siklus sebelumnya. Namun masih ada kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung yakni belum maksimalnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat serta keterbatasan sumber belajar lain sehingga siswa tidak memiliki banyak variasi soal latihan. Oleh karena itu, perbaikan proses pembelajaran harus terus dilakukan. Misalnya memberikan perhatian yang lebih pada siswa yang belum serius dalam pembelajaran dan memberikan hadiah kepada siswa yang aktif belajar. Selain itu, pemberian contoh soal dan latihan yang bervariasi juga penting dilakukan. Siswa akan mempunyai banyak kesempatan untuk meningkatkan pemahaman mereka sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan semakin baik.

3. Implementasi Siklus III

Pada siklus III ini dilaksanakan 2 (dua) kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu pada hari Kamis, tanggal 28 Februari 2019 dihadiri oleh 24 siswa, terdiri atas 13 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 1 Maret 2019 dihadiri oleh 24 siswa, terdiri atas 13 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Tema pada siklus III adalah Peristiwa.

a. Siklus III Pertemuan I

1. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- a) Menentukan KD yang digunakan dan mengembangkan menjadi indikator- indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan KD yang akan dicapai, yakni menceritakan isi gambar seri sederhana dengan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti.

2. Pelaksanaan Tindakan

1. Kegiatan Awal

- a) Memberi salam, doa bersama.
- b) Mengisi daftar hadir, menyiapkan alat pembelajaran.
- c) Anak-anak diajak berdiri melingkar.
- d) Anak-anak diajak tepuk kata (A-Aku; M-Mau; B-Belajar; M-Membaca = Aku Mau Belajar Membaca).

2. Kegiatan Inti

- a) Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok.
- b) Masing-masing kelompok dibagi tumpukkan kartu huruf.
- c) Anak memilih salah seorang untuk mengocok kartu dengan "SUIT" yang kalah akan mengocok, anak dibagi kartu masing-masing sebanyak 5 buah.
- d) Guru meletakkan kata tertentu di tengah kelompok.
- e) Anak mencari kartu huruf yang dimiliki sesuai dengan kata yang diletakkan guru
- f) Anak menyusun kartu huruf sesuai dengan kata yang diletakkan guru.
- g) Jika anggota kelompok tidak menemukan huruf yang terdapat pada kartu yang dimiliki atau yang kartunya sisa paling banyak, maka dia kalah dan harus mengocok kartu tersebut, begitu seterusnya.
- h) Jika selesai, anak dibagi kertas yang ada huruf-hurufnya kemudian dikocok kemudian dilepas dan ditempelkan pada kartu kertas yang disediakan.
- i) Kelompok mengumpulkan kata-kata yang dibuat kemudian

disusun menjadi kalimat sesuai dengan urutan angka yang terdapat dibalik kartu, kemudian diucapkan dan dinyanyikan.

3. Kegiatan Akhir

- a) Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- b) Memberikan pesan moral pentingnya suatu kejadian/peristiwa yang pernah dialami oleh seseorang.

b. Siklus III Pertemuan 2

1. Kegiatan Awal

- a) Memberi salam, doa bersama.
- b) Mengisi daftar hadir, menyiapkan alat pembelajaran.
- c) Anak-anak diajak berdiri melingkar.
- d) (4) Anak-anak diajak tepuk kata (A-Apel; B-Belimbing; C-Cermai; D-Durian = A; B; C; D = Apel, belimbing, cermai, dan durian).

2. Kegiatan Inti

- a) Mendengarkan cerita isi gambar sederhana tentang peristiwa dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa.
- b) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok.
- c) Masing-masing kelompok diberi tugas untuk menuliskan contoh gambar tentang peristiwa yang

dibawa guru atau anak membawa sendiri.

- d) Membimbing dan memberikan pengarahan cara mengerjakan tugas berkelompok yang baik.
- e) Memperhatikan kegiatan kerja kelompok dan membimbing kelompok yang kurang aktif.
- f) Siswa melaporkan hasil kerja kelompok, dan kelompok lain diminta untuk menanggapi.
- g) Memberikan penguatan bagi kelompok yang telah berhasil dan membimbing kelompok yang belum berhasil.
- h) Meredakan suasana yang tegang dengan menyanyikan lagu sambil diiringi senandung lagunya.

3. Kegiatan Akhir

Memberikan tugas berupa soal untuk dijawab.

Hasil Siklus III

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Kegiatan siswa pada siklus III sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran. Hal itu tentu saja akan berpengaruh pada pemahaman konsep siswa pada pada Siklus III ini. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus III tentang aktivitas siswa pada pembelajaran, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 6
Penilaian Aktivitas Belajar Siswa
pada Siklus III

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase	
		Frekuensi Siswa	(%)
1.	Keterlibatan saat mengikuti kegiatan	20	83,33 %
2.	Keinginan untuk mengikuti kegiatan (antusiasan)	20	83,33 %
3.	Keberanian mengemukakan pendapat	15	62,5 %
4.	Kebersamaan dalam mengerjakan tugas	20	83,33 %

Tabel 7
Prosentase Kemampuan Membaca
Siswa
pada Siklus III

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase	
		Frekuensi Siswa	(%)
1.	Ketepatan dalam menyebutkan tanda baca	21	87,5 %
2.	Ketepatan dalam	19	79,16 %

	menyebutkan lafal bacaan		
3.	Siswa dapat menyebutkan dengan lafal pendek	19	79,16 %
4.	Siswa dapat menyalin kalimat dengan benar	20	83,33 %
5.	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar	22	91,66 %

Berdasarkan tabel 6 tersebut, dari 24 siswa yang ada dapat diuraikan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan dengan persentase (83,33%) atau 20 siswa, kemudian antusiasan siswa dalam mengikuti kegiatan sebesar 83,33% atau 20 siswa, sedangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat sebesar 62,5% atau 15 siswa, dan kebersamaan dalam mengerjakan tugas masing-masing sebesar 83,33% atau 20 siswa. Sedangkan persentase kemampuan membaca siswa seperti yang terdapat pada tabel 7 dapat diuraikan sebagai berikut: dari jumlah siswa 24 anak, siswa yang dapat menyebutkan tanda baca dengan tepat sebanyak 21 siswa atau 87,5%, siswa yang dapat menyebutkan lafal bacaan dengan tepat sebanyak 19 siswa atau 79,16%, siswa yang dapat menyebutkan dengan lafal pendek sebanyak 19 siswa atau 79,16%, kemudian siswa yang dapat menyalin kalimat dengan benar sebanyak 20 siswa atau 83,33% dan yang dapat

menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak 22 siswa atau 91,66%. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan sudah terlampaui atau tercapai dengan baik.

Refleksi Silklus III

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tematik pada siklus III sudah dapat mencapai indikator keberhasilan penelitian. Dalam proses ini pembelajaran pada siklus III hanya sedikit ditemukan kekurangan. Oleh karena itu, perlu dipertahankan dan ditingkatkan kembali agar kualitas proses pembelajaran dan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

1. Siklus I

Berdasarkan tabel nilai hasil belajar siswa pada siklus I, dapat diketahui bahwa hanya 9 siswa atau 37,5% telah lulus KKM, sedangkan sisanya masih berada di bawah KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belajar siswa belum terpenuhi. Hasil tersebut juga ditunjukkan melalui proses belajar secara keseluruhan selama pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, sehingga besar siswa cenderung pasif. Pada saat diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu tentang pelajaran, sebagian besar siswa tidak berdiskusi atau mendiskusikan hal lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Apabila guru memberikan tugas, hanya sebagian kecil siswa saja yang benar-benar mengerjakan sendiri, selebihnya hanya mengandalkan

teman-temannya untuk mencontek. Kegiatan guru memberikan umpan balik (memberikan pertanyaan) atau meminta mengulas kembali materi yang diajarkan, siswa kurang merespons dan hanya diam. Pada pertemuan pertama siklus I, kelas terlihat gaduh pada saat pembagian kelompok sampai proses diskusi dalam kelompok.

Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti karena sebelumnya pembelajaran yang dilakukan didominasi pembelajaran secara langsung. Jadi siswa hanya mendengar penjelasan guru, mencatat, dan mengerjakan soal. Pada saat diskusi berlangsung, banyak siswa yang melakukan hal lain diluar pembelajaran biasanya hanya mengobrol, mainan sendiri. Ketika guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan hasil diskusi, siswa hanya diam, akhirnya guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Pada awal pertemuan kedua siklus I, peneliti melakukan pendekatan dengan arahan mengenai manfaat pembelajaran yang telah direncanakan. Tujuannya agar pembelajaran sudah semakin baik. Namun masih terlihat beberapa siswa yang tidak berdiskusi dengan kelompoknya atau melakukan hal-hal yang kurang sesuai dengan pembelajaran.

Hal ini terjadi karena ada beberapa siswa hanya mau berkelompok dengan siswa yang mereka anggap pandai. Di

akhir pertemuan, guru memberikan stimulus kepada siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar. Ternyata dengan stimulus tersebut siswa nampak sangat antusias. Belum tercapai indikator keberhasilan tersebut dikarenakan siswa belum bisa sepenuhnya melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan dengan menggunakan pendekatan tematik. Ini dapat dilihat dari banyaknya aktivitas di luar aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, seperti mengobrol dan bermain sendiri.

Penyebab lain belum tercapainya indikator keberhasilan adalah siswa belum terbiasa belajar bersama di dalam kelompok sehingga hanya mendengar penjelasan dari guru.

2. Siklus II

Semua kelemahan yang muncul pada siklus I menjadi dasar bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Pelaksanaan siklus II menunjukkan proses kerja kelompok mulai berjalan dengan baik. Sebagian besar menunjukkan proses kerja kelompok mulai berjalan dengan baik. Sebagian besar siswa tidak lagi gaduh dalam mengerjakan tugas kelompok dan siswa yang pasif pada saat kerja kelompok sudah mengalami perubahan dan perkembangan ke arah yang lebih baik.

Peran aktif siswa dalam kerja kelompok terlihat saat diskusi. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 18 siswa atau 75,00% dari seluruh siswa, meningkat 37,5% dari siklus I yang hanya 37,5%. Dari hasil

penelitian ini ternyata pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik dan media kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain dari data hasil belajar, hal ini terlihat juga dari catatan lapangan. Aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Siswa terlihat lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa telah mempunyai keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan dari guru. Meningkatnya aktivitas siswa pada saat pembelajaran juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

3. Siklus III

Semua kelemahan yang muncul pada siklus sebelumnya (siklus I dan siklus II) merupakan acuan yang serius untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan harapan dengan adanya perubahan proses dapat menghasilkan perubahan yang optimal pada pemahaman siswa terhadap proses belajar mengajar yang sedang dan akan berlangsung. Pelaksanaan siklus III sesuai dengan uraian yang terdapat pada tabel 6 dan 7.

Pada tabel 6 dan 7 menunjukkan bahwa siswa sebagian besar sudah mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan tampak kuantitas kemampuan siswa mengalami peningkatan kemampuan membaca di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni 62 ke atas dan sekitar 75% yang sudah memperoleh nilai tuntas dari jumlah keseluruhan siswa. Siswa terlihat lebih aktif dan lebih

antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa telah mempunyai keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan dari guru atau secara keseluruhan hasil peningkatan kemampuan membaca mengalami peningkatan secara signifikan dengan persentase dari siklus II sebesar 75,00% ke siklus III sebesar 83,33% atau mengalami peningkatan sekitar 8,33%. Walaupun masih ada beberapa siswa yang terlihat masih kurang fokus dalam belajar tetapi hal itu dapat dimaklumi karena siswa beradaptasi dengan konsep baru yang diberikan oleh guru di kelas. Meningkatnya aktivitas siswa pada saat pembelajaran juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan pendekatan belajar menggunakan permainan kartu huruf pada siswa kelas I SD Al-Hilal Wamlana semester genap pada tahun pelajaran 2018-2019 dengan adanya perbaikan yang terus dilakukan pada setiap siklusnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat sebagai berikut.

1. Persentase siswa yang tuntas belajar meningkat setiap siklusnya, yaitu pada siklus I sebesar 37,5%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 75,00% dan pada akhir siklus ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.
2. Rata-rata nilai siswa senantiasa mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu dari 37,5% pada

siklus I, naik menjadi 75,00% pada siklus II dan pada siklus III menjadi 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar dalam hal ini kemampuan membaca siswa kelas I SD Al-Hilal Wamlana Kabupaten Buru.

Beberapa masalah yang ditemui dalam pelaksanaan antara lain pengelolaan kelas selama pembelajaran. Namun, masalah itu dapat diatasi dengan adanya perbaikan pada setiap siklus yaitu memberikan motivasi kepada siswa pemberian penghargaan, dan penyajian masalah sehari-hari yang menarik pada lembar kerja siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis memberi saran sebagai berikut.

1. Pada pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan kartu huruf hendaknya siswa diberikan motivasi sehingga muncul keinginan belajar yang bermakna.
2. Pada pembelajaran dengan pendekatan permainan kartu huruf sebaiknya guru memperhatikan kesiapan siswa untuk belajar dengan penguasaan kelas dan ketepatan waktu yang baik.
3. Pada pembelajaran dengan pendekatan permainan kartu huruf, sebaiknya diberikan tugas yang menarik pada Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga siswa merasa tertarik dan antusias terhadap pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Mujiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, dan Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Kemmis Mc Taggart. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satya, Wira Indra. 2006. Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain, Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan.
- Soedarsono. 2004. Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2009. *Membaca Cepat di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. 198. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suherman. 2000. Prinsip-Prinsip Pengembangan dalam Permainan. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III. Coletta, V. P. et. Al.
- Tarigan. 2008. *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Widyamartaya. 1992. Seni Membaca Untuk Studi. Yogyakarta: Kanisius.
- Winataputra, Udin S. 2007. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.