PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MENGGUNAKAN PERMAINAN KARTU HURUF PADA SISWA KELAS 1.B MIN MANISREJO KOTA MADIUN

Sutiyah, S.Pd.
MIN Manisrejo Kota Madiun

ABSTRAK

Keberhasilan pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Manisrejo Kota Madiun serta meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran sebagai interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Meskipun banyak faktor-faktor penyebab kurangnya penguasaan materi yang diberikan, metode pendidik yang digunakan dan faktor-faktor yang lainnya dalam pembuatan model pembelajaran. Penelitian tindakan dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Indikator keberhasilan dari setiap siklus adalah : 1) Kualitas proses pembelajaran hasil observasi menunjukkan predikat baik atau sangat baik, 2) Tes belajar siswa mencapai ketuntasan belajar klasikal (80%), dengan KKM = 75. Hasil penelitian bahwa diperoleh prosentase siswa yang tuntas belajar meningkat setiap siklusnya, yaitu pada siklus I sebesar 50,00%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 70,60% dan pada akhir siklus ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Rata-rata nilai siswa senantiasa mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu dari 50,00% pada siklus I, naik menjadi 70,60% pada siklus II dan pada siklus III menjadi 88,23%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I MIN Manisrejo Kota Madiun. Simpulan yang diperoleh adalah : 1) Penggunaan metode Teknik Permainan Kartu Huruf terbukti dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran membaca. 2) Penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan Teknik Permainan Kartu Huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca.

Kata kunci : Kemampuan, Permainan, Kartu Huruf.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Membaca sangat dibutuhkan bagi semua orang sekarang sebagai pintu masuk untuk mempelajari ilmu pengetahuan, namun kenyataanya tidak masih banyak siswa yang belum bisa membaca terutama pada anak Kelas I SD/MI. Tapi jika anak diberikan pendidikan prasekolah seperti PAUD/TK, setidaknya anak tersebut mempunyai dasar pengenalan huruf/membaca. Hal ini juga terjadi di MIN Manisrejo Kota Madiun. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di MIN Manisrejo Kota Madiun kelas I menyatakan bahwa mayoritas siswa belum bisa membaca. Yakni dari 34 siswa yang sudah bisa mengenal huruf-huruf hanya 40% siwa 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 berfikir holistik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan khususnya belajar membaca. Dengan kondisi tersebut yang berlangsung-langsung terus menerus akan berdampak pada menurunnya kemampuan siswa khususnya dalam membaca. Oleh sebab 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.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas I MIN Manisrejo Kota Madiun dengan permainan kartu huruf.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat bagi siswa: Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui kartu huruf. Manfaat bagi guru : Memberi masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf.. Manfaat bagi sekolah: Sebagai bahan referensi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar dan Pembelajaran

Menurut Skinner (Dimyati 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. Perubahan akibat proses belajar tersebut diarahkan kepada suatu tujuan yang diharapkan dapat membuat diri seseorang memiliki suatu pengalaman. Sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, aktivitas diri, dan lain-lain aspek yang ada pada individu..

Pembelajaran menurut Dimyati (2002 :62):"Kegiatan belajar mengajar peserta didik dan pengajarnya menggunakan bahan ajar desain instruksional". Komponen Pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, penilaian pembelajaran dan sumber belajar.

Tujuan pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2002:66) "Indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar secara efektif, efisien pada peserta didik sehingga memiliki penguasaan kognitif, afektif, psikomotor, internal dan eksternal".

Teori Belajar dan Pembelajaran

Teori Behaviorisme

Didasarkan pada pemikiran bahwa 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.

Kognitivisme

Teori ini mengacu pada wacana psikologi kognitif, yang didasarkan pada kegiatan kognitif dalam belajar. Para ahli belajar ini berupaya menganalisis secara ilmiah proses mental dan struktur ingatan atau *cognition* dalam aktivitas belajar. *Cognition* diartikan sebagai aktivitas mengetahui, memperoleh, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan. Tekanan utama psikologi kognitif adalah struktur kognitif, yaitu setruktur perbendaharaan pengetahuan pribadi individu yang mencakup ingatan jangka panjangnya (*long-term memory*).

Konstruktivisme

Konstruktivisme mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses dari pada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkontruksi ilmu pengetahuan. Misalnya, pada tahap sensor motor anak berfikir melalui gerakan atau perbuatan (Ruseffendi, 1988:132).

Membaca

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 dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat.

Dari keseluruhan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah keterampilan berbahasa yang mempunyai kegiatan melisankan, mempersepsi, memahami, serta memberi makna terhadap simbol-simbol visual.

Tujuan Membaca

Secara umum, tujuan membaca adalah 1) Mendapatkan informasi, 2) Memperoleh pemahaman, 3) Memperoleh kesenangan.

Secara khusus, tujuan membaca adalah : 1) Memperoleh informasi faktual, 2) Memperoleh
keterangan tentang sesuatu yang khusus dan problematis, 3) Memberikan penilaian kritis terhadap karya tulis seseorang, 4) Memperoleh kenikmatan emosi, dan 5) Mengisi waktu luang (Nurhadi,1987).Tujuan membaca akan mempengaruhi pemerolehan pemahaman bacaan. Artinya, semakin kuat tujuan seorang dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan orang itu dalam memahami bacaannya.

Strategi Pembelajaran Membaca

Beberapa prinsip berikut mendasari kegiatan pengajaran membaca adalah: 1) Ketahui Latar Pengetahuan Siswa. 2) Membangun Dasar Kosakata yang Kuat. 3) Ajari Pemahaman. 4) Usahakan Meningkatkan Kecepatan (Kelancaran) Membaca. 5) Ajarkan Strategi Membaca. 6) Dorong siswa menjelmakan strategi menjadi keterampilan. Dan 6) Buat Penilaian dan Evaluasi.

Bermain

Menurut tokoh-tokoh pendidikan anak-anak, seperti: Plato, Aristoteles, Frobel, Hurlock dan Spencer (dalam Satya, 2006:98) bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti : keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain. Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sedangkan menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Di samping itu bermain bagi anak adalah upaya yang menyalurkan energi yang berlebihan dan dapat menghindari hal-hal negatif yang diakibatkan dari tenaga yang berlebihan, salah-satu contoh akibat dari kelebihan tenaga ini adalah timbulnya perkelahian antar pelajar.

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).

Tujuan Bermain

Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (Sandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya.

Macam-Macam Bermain

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. 5) Permainan sukses. Yang diutamakan dalam

permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas I MIN Manisrejo Kota Madiun dengan jumlah siswa 34 anak yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

Penelitian dilaksanakan di MIN Manisrejo Kota Madiun. Sekolah ini merupakan tempat tugas peneliti.

Waktu pelaksanaan penelitian pada semester ganjil selama 4 bulan. Data penelitian diperoleh melalui tes dan non tes yaitu hasil evaluasi siswa, observasi.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan selama kegiatan pelaksanaan tindakan, yaitu dengan menggunakan teknik tes dan nontes.

Teknis Tes. Dalam 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 MIN Manisrejo Kota Madiun, khususnya tes kemampuan menyusun kata dan kalimat.

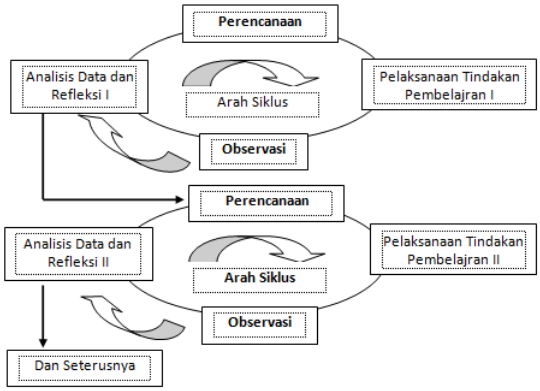
Teknik Nontes. Teknik nontes dapat dilakukan melalui observasi Observasi digunakan untuk mengetahui apakah dengan permainan Kartu Huruf pembelajaran di kelas akan lebih efisien, apa pengaruhnya serta bagaimana pembelajaran yang akan dilakukan. Observasi dilakukan oleh observer terhadap aktivitas siswa maupun guru selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang masalah-masalah yang dihadapi siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan adalah : 1) Mengumpulkan semua data dari hasil pengamatan selama siklus I, baik data kuantitatif maupun kualitatif. 2) Menganalisa data dengan membuat tabulasi dan prosentase, serta disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. 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.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat kegiatan pokok, yaitu: merencanakan, melakukan tindakan, mengamati (observasi) dan melakukan refleksi (Latif, 2010:40) yang diilustrasikan melalui alur penelitian tindakan kelas pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram kegiatan penelitian tindakan kelas oleh Arikunto (2007:16)

Langkah Tindakan Penelitian

Penelitian ini dilakukan sampai berhasil dengan berbagai kemungkinan perubahan yang dianggap perlu. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Siklus I

***Perencanaan Tindakan* :**

Pada tahap perencanaan akan ditetapkan hal-hal sebagai berikut : 1) Menyiapkan silabus, rencana perbaikan pembelajaran, dan bahan ajar. 2) Menyiapkan instrumen peneletian terdiri dari lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan alat evaluasi, 3) Menentukan materi

Pelaksanaan Tindakan

Penyampaian materi pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang suatu yang berhubungan dengan lingkungan sebagai apersepsi untuk membimbing pemikiran dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran tentang lingkungan, 2) Membentuk kelompok belajar, 3) Guru menginformasikan tema yang akan dipelahari bersama, 4) Guru mengajak siswa bernyanyi bersama-sama lagu yang berhubungan dengan lingkungan yang berjudul "*Lihat Kebunku*"**, 5)** Guru menunjukkan gambar lingkungan alam dan lingkungan buatan, serta macam-macam hewan yang ada di lingkungan. 6) Guru menjelaskan materi

tentang lingkungan alam dengan lingkungan buatan, 7) Guru menunjukkan Kartu Huruf dan memberi tahu huruf apa yang ada di dalam kartu, 8) Guru membagi sejumlah kartu huruf pada masing-masing kelompok belajar dengan berbagai huruf.

Tahap Pengamatan

Dalam kegiatan tahap ini, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk mengadakan pengamatan pada saat pelaksanan pembelajaran.

Tahap Refleksi

Hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan refleksi dalah membahas hal-hal yang terjadi dalam siklus I yang dilakukan oleh peneliti. Bila terdapat kelemahan atau kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan pada perencanaan tindakan untuk siklus I, dan siklus II.

Siklus II

Perencanaan Tindakan :

Pada tahap perencanaanakan ditetapkan hal-hal sebagai berikut : 1) Menyiapkan silabus, rencana perbaikan pembelajaran, dan bahan ajar. 2) Menyiapkan instrumen peneletian terdiri dari lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan alat evaluasi 3) Menentukan materi

Pelaksanaan Tindakan

Penyampaian materi pembelajaran dalam sikus II adalah sebagai berikut : 1) Mengadakan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pada siswa tentang sesuatu yang ada pada diri sendiri yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari. 2) Mengemukakan tujuan pembelajaran 3) Guru membimbing anak untuk dapat membedakan antara laki-laki dan perempuan. 4) Guru menunjukkan gambar mata, tangan, hidung. 5) Guru menempelkan gambar-gambar tersebut pada papan tulis, kemudian menyuruh anak untuk menempel kartu huruf pada gambar tersebut sesuai dengan nam pada gambar. 6) Guru membahas hasil siswa yaitu mengenai anggota tubuh sendiri. 7) Guru menunjukkan beberapa kartu huruf yang bertuliskan kata tentang diri sendiri kemudian memeragakan, menyusun kartu-kartu tersebut menjadi kata-kata sederhana.. 8) Guru menjelaskan sedikit tentang benda-benda di lingkungan sekitar. Dan menunjukkan "apa nama benda itu"? 9) Setiap siswa maju ke depan kelas menerima beberapa kartu huruf dan menyusunnya menjadi kata-kata yang benar sesuai apa yang diperintahkan oleh guru. 10) Siswa yang belum mendapat giliran untuk maju, sama-sama membaca. 11) Guru menyuruh 2 siswa untuk maju dan diberi pertanyaan. Tuliskan dengan kartu huruf. Siswa yang pertama menyusun kata, kemudian siswa yang kedua membacanya dengan lantang. 12) Guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan, untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. 13) Melakukan evaluasi hasil belajar dengan bentuk soal tulis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Tahap Pengamatan

Dalam kegiatan tahap ini, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk mengadakan pengamatan pada saat pelaksanan pembelajaran. Pada siklus II akan diketahui apakah sikap dan semangat belajar anak mengalami kemajuan atau tidak.

Tahap Refleksi

Dalam tahap refleksi ini juga masih sama seperti dalam teknis pelaksanaan pada siklus I. hasil dan refleksi siklus ini akan dijadikan pedoman dalam melaksanakan kegiatan siklus berikutnya yaitu siklus III.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Kegiatan siswa dalam pembelajaran diketahui dari catatan lapangan yang dilakukan oleh seorang observer atau peneliti. Dari catatan lapangan, diketahui bahwa pada siklus I guru masih kurang mampu dalam melakukan kegiatan dalam pembelajaran yang direncanakan. Beberapa penyebab mengapa guru kurang mampu melakukan kegiatan pemebelajaran 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 diamati	Prosentase
1	Keterlibatan saat mengikuti kegiatan	50,00%
2	Keinginan untuk mengikuti kegiatan	20,58%
3	Keberanian dalam membaca di depa kelas	14,70%
4	Kebersamaan dalam mengerjakan tugas	14,70%

Tabel 2. Produk Prosentase Kemampuan Membaca Siswa pada Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Prosentase
1	Ketepatan dalam menyebutkan tanda bacaan	17.64%
2	Ketepatan dalam menyebutkan bacaan pendek	17.64%
3	Siswa dapat menyebutkan dengan lafal pendek	17.64%
4	Siswa dapat menyalin kalimat dengan benar	23.52%
5	Siswa dapat menulis kalimat tegak bersambung	23,52%

Berdasarkan tabel 1 di atas, dari 34 siswa yang ada aktivitas yang paling menonjol adalah aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan dengan prosentase (50%) atau 17 siswa, kemudian antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan sebesar 20,58% atau 7 siswa, sedangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan kebersamaan dalam mengerjakan tugas masing-masing sebesar 14,70% atau 5 siswa.

Sedangkan prosentase kemampuan membaca siswa seperti yang terdapat pada Tabel 2 dapat diuraikan sebagai berikut: dari jumlah siswa 34 anak, siswa yang dapat menyebutkan tanda baca dengan tepat sebanyak 6 siswa atau 17,64%, siswa yang dapat menyebutkan lafal bacaan dengan tepat sebanyak 6 siswa atau 17,64%, siswa yang dapat menyebutkan dengan lafal pendek sebanyak 6 siswa atau 17,64%, kemudian siswa yang dapat menyalin kalimat dengan benar dan yang dapat menulis kalimat tegak bersambung masing-masing sebanyak 8 siswa atau 23,52%. Dari uraian ini berararti 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:

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 rebut dan tidak memperhatikan presentasi serta melakukan aktivitas di luar pembelajaran.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa pada siklus II lebih terkendali. Kegiatan diluar 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 Aktifitas Belajar Siswa pada Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Prosentase
1	Keterlibatan saat mengikuti kegiatan	79,41%
2	Keinginan untuk mengikuti kegiatan	58,82%
3	Keberanian dalam membaca di depa kelas	29,41%
4	Kebersamaan dalam mengerjakan tugas	58,82%

Tabel 4. Produk Penilaian Hasil pada Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Prosentase
1	Siswa dapat menyebutkan tanda baca	79,41%
2	Siswa dapat menyebutkan bacaan pendek	82,35%
3	Siswa dapat menyebutkan	85,29%

	dengan lafal pendek	
4	Siswa dapat menyalin kalimat dengan benar	85,29%
5	Siswa dapat menulis kalimat tegak bersambung	85,29%

Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Siswa

Pehamahan konsep bahasa Indonesia siswa yang ditunjukkan dari hasil belajar yakni nilai yang diperoleh dari tes akhir siklus. Berikut ini adalah nilai siswa kelas I setelah melaksanakan tes akhir siklus II yang diikuti oleh 34 siswa.

Dari 34 siswa yang mengikuti tes, diperoleh nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 30 dengan rata-rata 64,85. Secara garis besar terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Siswa yang telah lulus KKM berjumlah 24 siswa atau 70,60% dari seluruh siswa dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Refleksi Siklus II

Pelaksanaan siklus II sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus II, 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	52,94	79,41
2	Antusiasme saat mengikuti kegiatan	29,41	58,82
3	Keberanian dalam mengemukakan pendapat	14,70	29,41
4	Kebersamaan dalam mengerjakan tugas	32,29	58,82

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 sehingga antusiasme siswa dalam pembelajaran meningkat. Siswa nampak 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.

Hasil Penelitian Siklus III

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Kegiatan siswa pada siklus III sudah menunjukkan peningkatan yang dignifikan dalam pembelajaran. Hal itu tentunya 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 Diamati**	**Prosentase**	
		Jml Siswa	%
1	Keterlibatan saat mengikuti kegiatan	30	88,23
2	Antusiasme saat mengikuti kegiatan	30	88,23
3	Keberanian dalam mengemukakan pendapat	25	73,52
4	Kebersamaan dalam mengerjakan tugas	30	88,23

Tabel 7. Prosentase Kemampuan Membaca Siswa pada Siklus III

No	Aspek yang Dinilai	**Prosentase**	
		Jml Siswa	%
1	Ketepatan dalam menyebutkan tanda baca	27	79,41
2	Ketepatan dalam menyebutkan lafal bacaan	25	73.52
3	Siswa dapat menyebutkan dengan lafal pendek	25	73,52
4	Siswa dapat menyalin	23	67,64

	kalimat dengan benar		
5	Siswa dapat menulis kalimat tegak bersambung	28	82,53

Berdasarkan tabel 1 di atas, dari 34 siswa yang ada dapat diuraikan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan dengan prosentase (88,23%) atau 30 siswa, kemudian antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan sebesar 88,23% atau 30 siswa, sedangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat sebesar 73,52% atau 25 siswa, dan kebersamaan dalam mengerjakan tugas masing-masing sebesar 88,23% atau 30 siswa.

Sedangkan prosentase kemampuan membaca siswa seperti yang terdapat pada Tabel 8 dapat diuraikan sebagai berikut: dari jumlah siswa 34 anak, siswa yang dapat menyebutkan tanda baca dengan tepat sebanyak 27 siswa atau 79,41%, siswa yang dapat menyebutkan lafal bacaan dengan tepat sebanyak 25 siswa atau 73,52%, siswa yang dapat menyebutkan dengan lafal pendek sebanyak 25 siswa atau 73,52%, kemudian siswa yang dapat menyalin kalimat dengan benar sebanyak 23 siswa atau 67,64% dan yang dapat menulis kalimat tegak bersambung masing-masing sebanyak 28 siswa atau 82,53%. Dari uraian ini berararti 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.

Pembahasan

Siklus I

Berdasarkan tabel nilai hasil belajar siswa pada siklus I, dapat diketahui bahwa 50,00% siswa 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.

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 kelompokknya 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 menjawah 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.

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 24 siswa orang atau 70,6% dari seluruh siswa, meningkat 17,64% dari siklus I yang hanya 52,96%. Dari haril penelitian ini ternyata pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik 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..

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 7 dan 8.

Pada tabel 7 dan 8 menunjukkan bahwa siswa sebagian besar sudah mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Siswa terlihat lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa telah mempunyai keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan dari guru. Walaupun masih ada beberapa siswa yang terlihat masih kurang fokus dalam belajar tetapi hal itu sangat bisa dimaklumi karena siswa beradaptasi dengan konsep baru yang diberikan guru di kelas. Meningkatnya aktivitas siswa pada saat pembelajaran juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan pendekatan belajar menggunakan permainan kartu huruf pada siswa kelas I MIN Manisrejo Kota Madiun semester genap pada tahun pelajaran 2013/2014 dengan adanya perbaikan yang terus dilakukan pada setiap siklusnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hal ini terlihat dari:

1. Prosentase siswa yang tuntas belajar meningkat setiap siklusnya, yaitu pada siklus I sebesar 50,00%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 70,60% dan pada akhir siklus ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.
2. Rata-rata nilai siswa senantiasa mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu dari 50,00% pada siklus I, naik menjadi 70,60% pada siklus II dan pada siklus III menjadi 88,23%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I MIN Manisrejo Kota Madiun.

Saran

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

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

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, Neil. 2003. *"Reading" dalam Practical English Language Teaching Reading*. David Nunan (ed.). New York: McGraw Hall.

Dimyati, Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta

Hamalik, Oemar. 2002. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta

Nurhadi, 1987. *Membaca Cepat dan Efektif.* Bandung : Sinar Baru.

Poerwati, dkk.2008. *Evaluasi Belajar*. Bandung

Slameto. 2001. *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester*. Jakarta:Bumi Aksara.

Soejtiningsih.1995. *Belajar Dan Bermain.* Bandung

Udin S. Winataputra. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Widyamartaya, A. 1992. *Seni Membaca Untuk Studi*. Yogyakarta: Kanisius.

Wira Indra Satya. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*, Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan