

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN KARTU  
KALIMAT DI KELAS 3 SDN NYANTONG KOTA TASIKMALAYA**

Oleh: Ade Rokhayati

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini, karena adanya penguasaan siswa dalam kemampuan dasar membaca pemahaman sangat rendah katagori belum bisa, juga kondisi didalam kelas siswa kurang lancar membaca, membacanya tidak sampai selesai dan siswa ada yang sama sekali tidak mau membaca. Tujuan penelitian ingin memperoleh gambaran tentang besarnya peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan kartu kalimat dan mengetahui efektifitas pembelajaran permainan kartu kalimat di kelas 3 SDN Nyantong Kota Tasikmalaya. Data kualitatif berupa hasil observasi dan dokumentasi foto serta data kuantitatif berupa hasil tes dengan cara mendeskripsikan, menganalisa, mengevaluasi dan merefleksikannya didapatlah hasil penelitian yakni, kemampuan membaca pemahaman setelah dilakukan tindakan melalui penerapan metode permainan kartu kalimat menunjukkan danya peningkatan, yang asalnya sebelum tindakan rata rata nilai 58 setelah melakukan tindakan perbaikan pembelajaran meningkat menjadi sebesar 83,5 dan 90 atau menghasilkan rata-rata peningkatan nilai sebesar 6,5. Data nilai, menunjukkan katagori siswa bisa siklus ke 1 ( satu ) nilai 100 dicapai oleh 3 orang setelah dilakukan tindakan kelas melalui kartu kalimat meningkat menjadi nilai 100 dicapai oleh 14 orang. Kesimpulan akhir dari penelitian ini bahwa, tindakan perbaikan pembelajaran mengakibatkan kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3 SDN Nyantong sangat tinggi dan proses perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan kartu kalimat dan kartu gambar ditinjau dari kegiatan siswa, kegiatan guru dan interaksinya menyebabkan efektifitas pembelajaran di kelas 3 SDN Nyantong sangat tinggi.

**Kata kunci:** *membaca, pemahaman, permainan, kartu, kalimat.*

**A. Pendahuluan**

Latar belakang penelitian ini ialah, karena penguasaan siswa dalam kemampuan dasar membaca pemahaman sangat rendah, katagori belum bisa, juga kondisi di dalam kelas siswa kurang lancar membaca, membacanya tidak sampai selesai dan siswa ada yang sama sekali tidak mau membaca. Sehingga masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana cara meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan

kartu kalimat di kelas 3 SDN Nyantong

Tujuan penelitian yang ingin dicapai yakni, memperoleh gambaran tentang peningkatan kemampuan membaca pemaham-an pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui permainan kartu kalimat, mengetahui kemampuan membaca pemahaman dan mengetahui efektifitas pembelajaran permainan kartu kalimat di kelas 3 SDN Nyantong Kota Tasikmalaya.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak diantaranya, bagi penulis selain dapat



menjadi bekal pengetahuan tentang proses pembelajaran yang baik demi tercapainya kualitas pembelajaran untuk meningkatkan kinerja pembelajaran utama pembelajaran Bahasa Indonesia, juga sebagai pengalaman berharga dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Bagi siswa, diharapkan proses belajar di dalam kelas menjadi lebih aktif dan hasil belajar setiap saat selalu ada peningkatan. Bagi Kepala Sekolah, dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pengelolaan sekolah dan motivasi dalam rangka meningkatkan kompetensi siswa.

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini meliputi langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi-refleksi tahap pertama, kemudian dilakukan kembali secara siklus sampai sejumlah 2 siklus.

Langkah perencanaan yakni, guru menyusun rencana pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas III semester 1 dengan alokasi waktu 2 X 25 menit. Rencana pengajaran meliputi komponen-komponen Kompetensi Dasar, hasil belajar dan indikator, langkah pembelajaran, sarana dan sumber serta evaluasi. Peneliti menentukan fokus observasi dan aspek-aspek yang diamati, baik yang berkaitan dengan kegiatan siswa, kegiatan guru maupun interaksinya dalam kegiatan belajar mengajar. Teman sejawat diminta untuk melaksanakan pengamatan di kelas terhadap tindakan yang akan dilakukan guru dengan mengacu pada lembar observasi yang telah disiapkan peneliti.

Pelaksanaan tindakan yaitu, guru mengkondisikan kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi membaca pemahaman dengan menggunakan alat permainan kartu kalimat. Siswa secara kelompok disuruh memilih gambar

kartu dan memasangkan kalimat yang tidak lengkap, melengkapi kalimat dengan memakai bantuan gambar kartu. Selanjutnya guru menjelaskan kembali materi pelajaran sambil mengadakan tanya jawab. Siswa maupun kelompok siswa diharapkan mampu menjawab dan menceritakan gambar kata tanpa bantuan kata, merangkaikan kata menjadi cerita satu paragraf, melukis cerita satu paragraf tanpa bantuan kata dan kalimat, serta mampu membaca cerita satu paragraf. Akhir kegiatan siswa diberi tugas mengerjakan soal evaluasi. Tindakan tersebut dilaksanakan baik pada siklus kesatu maupun kedua. Tindakan siklus kedua sebagai langkah perbaikan pembelajaran dari siklus pertama.

Observasi terhadap kegiatan guru, kegiatan siswa dan proses pembelajaran dilaksanakan teman sejawat dengan mengacu pada lembar observasi. Kemudian observasi proses belajar siswa juga dilaksanakan guru sambil mengajar.

Evaluasi dan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan dilakukan guru dan teman sejawat, didasarkan pada hasil observasi dan nilai tes dari siswa. Refleksi terhadap pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan hal-hal yang unik terjadi di kelas, dilaksanakan guru dan teman sejawat. Hasil refleksi siklus ke 1 menjadi dasar untuk rencana dan tindakan siklus ke 2.

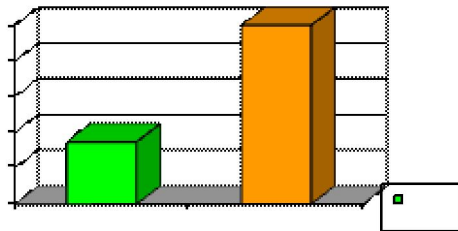
Hasil penelitian tindakan kelas siklus 1 dan 2 serta temuannya dirumuskan kemudian dilakukan pembahasan. Secara rinci hasil penelitian untuk setiap siklus dideskripsikan, dianalisis dan direfleksikan. Setelah hasil penelitian dirumuskan kemudian melaksanakan dan merumuskan diskusi hasil penelitian. Penelitian dilakukan selama 3 bulan, mulai bulan Maret 2008 sampai dengan Mei 2008. Tempat pelaksanaan penelitian di Sekolah

Dasar Negeri Nyantong, Kota Tasikmalaya. Ruangan yang digunakan adalah ruang kelas 3.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SDN Nyantong akibat tindakan pembelajaran melalui penggunaan metode permainan kartu kalimat. Rata-rata siswa mengalami peningkatan nilai dari 83,5 siklus ke 1 dan nilai 90 siklus ke 2, besar peningkatan 6,5. Besarnya nilai rata-rata untuk dua siklus dapat di lihat pada grafik di bawah ini .

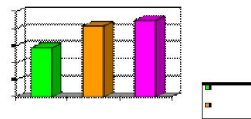
Grafik 1



Kemampuan Membaca Pemahaman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 SDN Nyantong Kota Tasikmalaya pada siklus 1 dan 2

Selain ditinjau dari nilai rata-rata, peningkatan tindakan perbaikan pembelajaran dapat pula dilihat dari prosentase peningkatan jumlah siswa yang gagal atau katagori tidak bisa (nilai < 75). Dari data awal sebelum tindakan perbaikan, sesuai yang tertulis dalam latar belakang masalah adalah sejumlah 31 siswa. Sementara itu, Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran siklus pertama dan siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 90 . Secara jelas besarnya prosentase peningkatan pembelajaran untuk jumlah siswa yang berkatagori bisa, terlihat dari grafik 2 di bawah ini.

Grafik 2



Prosentase Peningkatan Pembelajaran Untuk Jumlah Siswa Kategori Bisa Nilai rata-rata yang dicapai siswa

Grafik 2 menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kartu kalimat yang dilaksanakan guru dapat meningkatkan siswa yang berkatagori tidak bisa menjadi prestasi katagori bisa.

Ditinjau dari data kualitatif, hampir seluruh siswa pada pembelajaran permainan kartu kalimat dan kartu gambar menunjukkan bahwa adanya minat membaca tinggi, sangat atusias, bersemangat, aktif, kreatif, suasana belajar kondusif bergairah dan saling ingin paling cepat menyelesaikan tugasnya, menyenangkan dengan hasil belajar yang sangat memuaskan, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, berfungsi sebagai fasilitator dengan salah satunya menyediakan 4 set alat peraga permainan kartu kalimat dan kartu gambar; sebagai moderator dengan cara pembagian kelompok belajar siswa dan mengatur belajar siswa dalam kelompok maupun perorangan. Kegiatan interaksi pembelajaran dapat diciptakan guru secara multi interaksi, baik interaksi antara siswa dalam kelompok interaksi antar kelompok siswa, interaksi kelompok siswa dengan guru, individu siswa maupun interaksi siswa dengan alat peraga. Proses pembelajaran menunjukkan efektifitas pembelajaran permainan kartu kalimat dikelas 3 SDN Nyantong sangat efektif.



Sebagai pembahasan terhadap hasil penelitian, ternyata kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah dilakukan tindakan melalui penerapan metode permainan kartu kalimat di kelas 3 SDN Nyantong, menunjukkan adanya peningkatan yang tinggi, yang awalnya sebelum tindakan rata-rata nilai 58 setelah melakukan tindakan perbaikan pembelajaran meningkat menjadi sebesar 83,5 dan 90 atau menghasilkan rata-rata peningkatan nilai sebesar 25,5 dan 6,5. Data nilai juga menunjukkan siswa katagori bisa (nilai >75 %) yang awalnya 31 siswa dari 50 siswa. Hal ini berarti tindakan perbaikan pembelajaran, khususnya penerapan metode permainan kartu kalimat telah dilaksanakan guru secara tepat.

Ditinjau dari data kualitatif proses pembelajaran yang meliputi kegiatan siswa, kegiatan guru dan interaksi pembelajaran, hampir seluruh siswa pada pembelajaran permainan kartu kalimat dan kartu gambar menunjukkan minat membacanya tinggi, sangat antusias, bersemangat, aktif, kreatif, suasana belajar kondusif bergairah dan saling ingin paling cepat menyelesaikan tugasnya, menyenangkan dengan hasil proses belajar yang sangat memuaskan.

Rumusan hasil pembahasan tersebut diatas, logis kalau penelitian tindakan kelas ini menghasilkan peningkatan kemampuan sangat tinggi, karena konsep dan prinsip-prinsip pembelajaran telah diimplementasikan guru dan siswa. Hal tersebut, sesuai dengan teori pembelajaran yang telah terungkap dalam kajian teoritis, antara lain bahwa:

“Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses belajar mengajar, dimana proses belajar mengajar ini mempunyai arti sebagai interaksi antara siswa dan guru dalam

rangka pencapaian tujuan” (Abin Syamsudin, 2001: 69).

Hal unik yang dapat ditemukan dalam penelitian ini antara lain: 1) Dari segi siswa, dalam proses penggunaan alat peraga terjadi saling mendahului antara siswa untuk saling mencoba alat peraga permainan kartu kalimat sehingga tidak dapat dihindarkan keadaan di depan kelas saling berdesakkan dan sedikit gaduh. Suasana ini menunjukkan antusiasnya siswa dalam belajar dan sangat bergairah serta paling ingin paling cepat menyelesaikan tugasnya. 2) Dari segi guru, guru masih kesulitan mengatasi keadan berdesakan dan gaduhnya suasana belajar. Guru dituntut mengimplementasikan keterampilan mengatur belajar kelompok kecil dan keterampilan mengelola kelas sehingga dapat mengatasi keadaan berdesakan dan gaduh tersebut tanpa menghilangkan kondisi bergairah, antusias dan kondisi kompetitif antara siswa.

### C. Kesimpulan dan Saran

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, besar peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui permainan kartu kalimat di kelas SDN Nyantong, rata-rata meningkat menjadi sebesar 83,5 dan 90. Siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas yang dikategorikan bisa mencapai 90 % dan 100 % Tindakan perbaikan pembelajaran mengakibatkan kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa SDN Nyantong sangat tinggi. Proses perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan kartu kalimat dan kartu gambar ditinjau dari kegiatan siswa, kegiatan guru dan interaksinya menyebabkan

efektifitas pembelajaran di kelas SDN Nyantong sangat efektif.

Saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini, yakni metode permainan kartu kalimat dan kartu gambar sebagai salah satu metode yang telah teruji sangat efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia perlu disosialisasikan dan diimplementasikan kepada siswa lainnya, khususnya dalam materi membaca pemahaman. Pihak sekolah perlu mendukung dan membantu guru dalam menyiapkan alat peraga permainan kartu kalimat dan kartu gambar, sehingga jumlah dan variasi alat peraga dapat terpenuhi sesuai keperluan siswa. Kreatifitas dan inovasi guru dalam penggunaan metode dan alat peraga pembelajaran perlu secara terus menerus dibangkitkan, seiring dengan dinamika perkembangan siswanya.

#### **D. Daftar Rujukan**

- Abin Syamsudin ( 2001 ) Psikologi Kependidikan Kota Tasikmalaya UPI Kota Tasikmalaya.
- Dedi Supriawan ( 1994 ) Diktat Kuliah Program Pendidikan Tenaga Instruktur Pusdiklat PT. Garuda Indonesia Kota Tasikmalaya (tidak diterbitkan).
- Hendri Guntur Tarigan ( 1987 ) Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa Kota Tasikmalaya Angkasa.
- Kosadi Hidayat ( 1994 ) Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Kota Tasikmalaya Bina Cipta.
- Nana Sudjana dan Ibrahim.R ( 2003 ) Teknologi Pengajaran Kota Tasikmalaya Sinar Baru Algesindo.
- Syamsudin Yusup Dkk ( 2004 ) Bina Bahasa dan Sastra Indonesia Jakarta Erlangga.
- Suhardjono ( 2006 ) Penelitian Karya Tulis Ilmiah Laporan Hasil Penelitian Sebagai KTI dan Cara Penilaiannya, Jakarta Derdiknas Dirjen PMPTK.
- Penulis** adalah dosen tetap pada UPI Kampus Tasikmalaya sejak tahun 1982.