

**UPAYA MENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELALUI
TEKNIK PERMAINAN BAHASA MELENGKAPI CERITA
DI KELAS IV SDN 064964 MEDAN TIMUR**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).*

Pada program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

WIDIA NINGSIH
NPM. 1902090299



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata - I
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Skripsi Strata – I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dalam Sidangnya Yang Diselenggarakan Pada Hari Senin, Tanggal 20 Mei 2024 Pada Pukul 08.30 WIB Sampai Dengan Selesai. Setelah Mendengar, Memperhatikan, Dan Memutuskan :

Nama Mahasiswa : Widia Ningsih
NPM : 1902090299
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Di Kelas IV SDN 064964 Medan Timur

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
2. Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Widia Ningsih
NPM : 1902090299
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Di Kelas IV SDN 064964 Medan Timur

Sudah layak disidangkan.

Medan, 06 Mei 2024

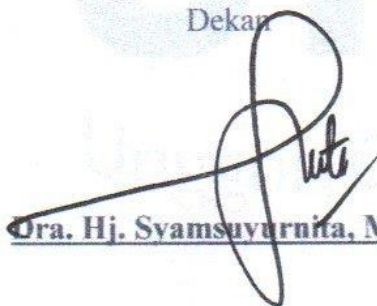
Disetujui oleh:
Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

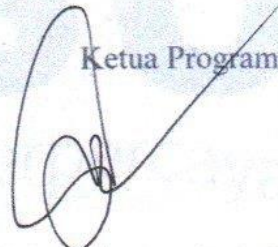
Diketahui oleh:

Dekan



Ora. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Widia Ningsih
NPM : 1902090299
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa melalui teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita di Kelas IV SDN 064964 Medan Timur

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa melalui teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita di Kelas IV SDN 064964 Medan Timur” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Widia Ningsih
NPM: 1902090299

ABSTRAK

Widia Ningsih. NPM. 1902090299. Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Di Kelas IV SDN 064964 Medan Timur T.A 2023/2024. Skripsi. Medan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, April 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV SDN 064964 Medan Timur T.A 2023/2024. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Sampel penelitian sebanyak 18 siswa dari kelas IV. Kelas IV sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah berupa tes dan lembar observasi. Nilai rata-rata tes kemampuan membaca pada siklus I adalah 69 dengan presentase ketuntasan sebesar 50% (9 Siswa tuntas dan 9 siswa tidak tuntas, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata tes kemampuan membaca adalah 82,67 dengan presentase ketuntasan sebesar 89% (16 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan keberhasilan kemampuan membaca dari siklus I ke siklus II diatas rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 75%. Dengan demikian penggunaan metode teknik permainan bahasa melengkapi cerita berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV SDN 064964 Medan Timur T.A 2023/2024.

Kata Kunci: Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita, Kemampuan Membaca, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Widia Ningsih. NPM. 1902090299. Efforts to Improve Students' Reading Ability Through Language Game Techniques to Complement Stories in Class IV SDN 064964 Medan Timur T.A 2023/2024. Thesis. Medan. Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of North Sumatra, April 2024.

This research aims to determine the improvement in students' reading skills through language game techniques to complete stories in class IV at SDN 064964 Medan Timur T.A 2023/2024. This type of research is classroom action research. The research sample was 18 students from class IV. Class IV is an experimental class using language game techniques to complete the story. The data collection technique for this research is in the form of tests and observation sheets. The average score on the reading ability test in cycle I was 69 with a completion percentage of 50% (9 students completed and 9 students did not complete, while in cycle II the average score on the reading ability test was 82.67 with a completion percentage of 89% (16 students completed and 2 students did not complete. This shows an increase in the success of reading ability from cycle I to cycle II above the average of classical completion of 75%. Thus, the use of language game techniques to complement stories has an effect on the reading ability of Indonesian language learning students in class IV SDN 064964 Medan Timur T.A 2023/2024.

Keywords: Language Game Techniques to Complement Stories, Reading Ability, Bahasa Indonesia

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum wr wb

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan risalahnya kepada kepada seluruh umat didunia ini.

Skripsi ini sebagai salah satu syarat bagi setiap mahasiswa/I yang akan menyelesaikan studinya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara. Persyaratan ini merupakan karya ilmiah untuk meraih gelar Sarja Pendidikan (S.Pd)

Dalam menulis skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relavan, namun berkat bantuan dan motivasi baik dosen, keluarga teman-teman sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik mungkin.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya teristimewa untuk kedua orang tua tercinta **Ayahanda M Yani Pramana**. Dan **Ibunda Sumiati**. Yang telah mendidik, membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta bantuan meteri sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu kepada:

1. Bapak Prof. Dr Agussani, M.AP., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum., selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan baik dalam pelaksanaan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Ibu Elfrida Isfani, S.Pd., M.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN 064964 Medan Timur khususnya serta para guru dan pegawai yang telah memberikan kesempatan pada penulis mengadakan penelitian dalam hal penyelesaian skripsi ini.
9. Abang Prayoga yang senantiasa memberikan perhatian serta doa dan penyelesaian skripsi ini.
10. Sahabat terbaikku Sri Lestari, Felecia Carlina, Meilanie Tasya, Nurul Octavia Sari, Siti Nurhaliza, Dwi herlita yang senantiasa memberi semangat dalam penulisan skripsi ini.

Akhirnya Penulis berharap semoga skripsi ini sangat bermanfaat bagi pembaca serta menambah pengetahuan bagi penulis. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya pada semua pihak yang memberikan dorongan terhadap penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Apabila penulisan skripsi ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan. Penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai kita semua. Amin ya rabbal 'alamin.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb

Medan, 27 April 2024

Penulis

Widia Ningsih

1902090299

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Hakikat Kemampuan Membaca	11
B. Hakikat Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita.....	20

C.	Penelitian Yang Relevan	34
D.	Kerangka Konseptual	35
E.	Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN		38
A.	Setting Penelitian	38
B.	Subjek dan Objek Penelitian.....	39
C.	Prosedur Penelitian	40
D.	Kriteria Keberhasilan Tindakan	45
E.	Instrumen Pengumpulan Data	45
	1. Tes	45
	2. Observasi	48
F.	Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		53
A.	Analisi Temuan Penelitian	53
B.	Diskusi Hasil Penelitian	77
C.	Pembahasan Hasil Analisis Data.....	81
BAB V PENUTUP		84
A.	Kesimpulan	84
B.	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN.....		89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Subjek Penelitian	39
Tabel 3.3 Tabel Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	45
Tabel 3.4 Tabel Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Membaca.....	46
Tabel 3.5 Tabel Kriteria Penilaian Kategori Rata-rata.....	50
Tabel 3.6 Tabel Tolak Ukur Kategori Presentase	50
Tabel 4.1 Distribusi Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 064964 Medan Timur	51
Tabel 4.2 Persentase Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 064964 Medan Timur	53
Tabel 4.3 Aktvitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I.....	59
Tabel 4.4 Aktvitas Siswa dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I	61
Tabel 4.5 Aktvitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II.....	63
Tabel 4.6 Aktvitas Siswa dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II	68
Tabel 4.7 Tabel Hasil Tes Kemampuan Membaca Siklus I.....	71
Tabel 4.8 Tabel Hasil Tes Kemampuan Membaca Siklus II	76
Tabel 4.9 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita	79

Tabel 4.10 Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan	
Bahasa Melengkapi Cerita	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema kerangka konseptual	37
Gambar 3.1 Model Kemmis dan Taggart	41
Gambar 4.1 Diagram Kemampuan Membaca Awal Siswa	54
Gambar 4.2 Grafik Hasil Kemampuan Membaca Peserta Didik	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Modul Pembelajaran Siklus I	87
Lampiran 2	Modul Pembelajaran Siklus II	94
Lampiran 3	Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I.....	99
Lampiran 4	Lembar Observasi Peserta Didik Siklus II	100
Lampiran 5	Lembar Observasi Guru Siklus I	101
Lampiran 6	Lembar Observasi Guru Siklus II.....	103
Lampiran 7	Hasil Tes Kemampuan Membaca Siklus I	105
Lampiran 8	Hasil Tes Kemampuan Membaca Siklus II	106
Lampiran 9	Teks Cerita Siklus I dan II.....	107
Lampiran 10	Dokumentasi.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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, suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang akan terlihat dalam suatu pandangan dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Jika hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca tidak terlaksana dengan baik dalam pembelajaran membaca itu sendiri (Tarigan H. G., 2019, p. 7).

Membaca pada hakikatnya suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai suatu proses berfikir membaca sebagai aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Menurut Crawley dan Mounain menyatakan bahwa pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus, hal ini berarti membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi yang terdapat dalam teks bacaan (Rahim, 2020, p. 2). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (Abdul Aziz, 2020, p. 1).

Menurut *Dictionary of Education* menyebutkan bahwa pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk bentuk tingkah laku di masyarakat (Ihsan, 2019, p. 4). Dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan harus mampu menjamin peningkatan mutu dan efisiensi manajemen pendidikan, untuk menghadapi tantangan sesuai dengan perubahan kehidupan lokal, nasional, global, sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan (Undang-Undang Sisdiknas sistem pendidikan nasional, 2013, pp. 1-2).⁵

Peserta didik salah satu komponen manusia yang menempati posisi sentral dalam proses pendidikan. Dipandang dalam segi kedudukannya peserta didik adalah makhluk yang sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan menurut fitrahnya masing-masing dalam perspektif peserta didik makhluk yang pertumbuhannya dan perkembangannya diragukan perwujudannya tanpa adanya pendidik yang professional (Sukring, 2020). Dari beberapa pengertian pendidikan dapat disimpulkan pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai suatu pembelajaran yang baik, baik disekolah maupun dilingkungan sekitar. Dan dapat menciptakan suatu keadaan dan situasi tertentu yang dikehendaki oleh masyarakat, mampu membentuk suatu kepribadian untuk menuju dewasa.

Pada dasarnya pentingnya kemampuan membaca seperti yang telah diuraikan, seharusnya pembelajaran membaca mendapat perhatian besar oleh pendidik bahasa Indonesia. Berdasarkan pengamatan pendidik dalam mengajarkan membaca di sekolah dasar, pembelajaran cenderung terfokus pada pengenalan lambang-lambang tulisan, tetapi kurang memperhatikan kecepatan dan kemampuan membaca (Somadayo, 2019, p. 2). Keberhasilan membaca hanya berdasarkan kemampuan peserta didik mengenal lambang-lambang tulisan tanpa memperhatikan kecepatan membaca yang diperlukan peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan membacanya. Bahkan masih ada peserta didik yang membaca lambat, sehingga peserta didik memerlukan waktu untuk membaca suatu bacaan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar adalah sesuai dengan konteks waktu, tujuan dan suasana saat komunikasi berlangsung. Standar kompetensi bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Standar kompetensi yang dimaksud yaitu, peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan (S, 2020).

Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa SD/MI agar mampu berkomunikasi

secara tertulis. Oleh karena itu, peranan pengajaran bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD/MI menjadi sangat penting. Pengajaran bahasa Indonesia di SD/MI yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya kemahirwacanaan. Keterampilan membaca dan menulis, khususnya keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh para siswa di SD/MI karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di SD/MI. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka.

Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Kenyataan di lapangan, khususnya di Kelas IV SD Negeri 064964 Medan Timur masih terdapat siswa yang kemampuan membacanya kurang. Faktor penyebab dari kemampuan membaca siswa masih kurang, diantaranya kefasihan dalam membaca kurang lancar, pelafalan, dan intonasi dalam membaca belum tepat. Selain itu, faktor penyebab lain diantaranya minimnya minat baca siswa, dan kurangnya motivasi serta bimbingan yang diberikan

kepada siswa baik dari guru maupun keluarga. Untuk mengoptimalkan pembelajaran kemampuan membaca di Kelas IV di SDN 064964 Medan Timur salah satu alternatif yang peneliti coba lakukan ialah melalui permainan bahasa.

Bermain dalam konteks pembelajaran tidak sekedar bermain-main. Namun, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial, dan nalar siswa". Melalui interkasinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari (Dikti, 2019, p. 134).

Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik. dalam bermain, anak juga belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya.³ Supaya dapat belajar membaca dengan baik maka harus ada

suatu teknik yang tepat. Secara umum teknik memiliki makna yaitu tindakan nyata yang berbentuk bantuan yang dilakukan demi mendapatkan suatu keinginan. Banyak macam-macam teknik yang dapat kita gunakan untuk belajar membaca di kelas rendah, contohnya yaitu teknik permainan menyusun kata dimana teknik memiliki pengertian yaitu, teknik merupakan upaya nyata yang dapat digunakan waktu prosedur pembelajaran berlangsung. Teknik yaitu suatu media yang digunakan bagi pendidik hendak memberikan pengajaran, teknik untuk dipilih harus sesuai dengan kemampuan dan proses pembelajaran itu sendiri.

Teknik permainan bahasa melengkapi cerita sebagai salah satu alat pembelajaran yang berupa kartu yang berisi kata yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran membaca. Penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah dengan mengurutkan kartu yang berisi kata utama sebuah cerita sehingga sesuai dengan urutannya dan membentuk sebuah bacaan yang baik. Dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, siswa diajak bermain sambil belajar. Artinya, guru membuat suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa secara tidak disadari melakukan kegiatan belajar dalam permainannya. Melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita ini siswa diajak berkompetisi dengan siswa lainnya baik secara individu maupun kelompok agar dapat memenangkan permainan. Dalam kegiatan belajar menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita ini, guru hanya bertindak sebagai “juri” atau “wasit” yang menentukan waktu dan pemenang

permainan. Dengan demikian, siswa akan merasa tertantang dan berusaha supaya mereka dapat memenangkan permainan ini. Guru bertugas sebagai motivator dan pengarah agar persaingan antar siswa dapat berjalan secara sehat. Artinya, siswa tidak curang, misalnya dengan melihat pada buku pelajaran, mencontoh siswa atau kelompok lain, dan sebagainya (Sabillah, 2020, p. 84).

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Sabillah, 2020) tentang peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan teknik permainan melengkapi cerita. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan melengkapi cerita.

Dari hasil penelitian terealisasi bahwa dengan adanya penerapan teknik permainan melengkapi cerita dapat meningkatkan keaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut antara lain mengerjakan dengan baik tugas yang diberikan oleh guru, mengajukan pertanyaan kepada guru jika ada yang kurang dipahami, memiliki rasa percaya diri yang tinggi untuk tampil di depan teman-temannya.

Dengan kata lain, guru memegang peranan yang strategis dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, peranan strategis tersebut meyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Guru yang berkompentensi tinggi

akan sanggup menyelenggarakan tugas untuk mencerdaskan bangsa. Untuk itu teknik permainan ini memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak agar para siswa di Sekolah Dasar Negeri 064964 mudah untuk berkembang serta mampu membaca lebih cepat.

Keberhasilan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh guru dalam perkembangan kemampuan membaca mereka. Melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan anak-anak dalam melakukan pembelajaran lebih cepat mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan judul penelitian yakni **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Di Kelas IV SDN 064964 Medan Timur”**

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Teknik pembelajaran yang dipakai selama ini masih berpusat pada pendidik sebagai sumber informasi pada peserta didik.
2. Pendidik dalam menggunakan metode pembelajaran, masih menggunakan teknik yang biasa sehingga peserta didik jenuh dan sulit dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Ketuntasan belajar peserta didik masih tergolong rendah dalam menyelesaikan pembelajaran membaca pemahaman.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada permasalahan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV SDN 064964 Medan Timur. Sehingga peneliti memaparkan bagaimana penyelegara itu di proses.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dibatasi sebagaimana di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah “Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV SDN 064964 Medan Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV SDN 064964 Medan Timur.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi setiap komponen terkait berikut ini:

a. Manfaat teoretis

Penelitian ini secara umum bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang terkait digunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita untuk meningkat kemampuan membaca siswa SD.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Untuk memperoleh gambaran dan menjadikan suatu alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
 2. Menjadikan dorongan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan melaksanakan pembelajaran bermakna.
- b. Bagi Peserta didik
1. Memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam hal pengembangan potensi minat dan bakat melalui pembelajaran yang menyenangkan.
 2. Sebagai wahana dan fasilitas untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
 3. Memberikan motivasi untuk gemar belajar bahasa Indonesia, sehingga proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari.
- c. Bagi Sekolah
- Dapat memberikan masukan bagi lembaga pendidikan, agar dapat menerapkan dalam upaya peningkatan kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 064964 Medan Timur.
- d. Bagi Peneliti
- Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan wawasan peneliti dan penunjang keterampilan diri dalam proses pembelajaran di masa mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Kemampuan Membaca

a. Kemampuan

Menurut Akhmat Sudrajat, kemampuan adalah menghubungkan usaha anda dengan kalimat kecakapan (Mariyanti, 2023, pp. 123–132). Menurutnya, setiap orang memiliki keterampilan unik yang mereka gunakan saat melakukan tugas tertentu (Anwar, 2023, pp. 187–197). Potensi yang ada di dalam diri orang tersebut diperkuat oleh keadaan ini. Prosedur pembelajaran yang mendorong siswa untuk membuat penggunaan terbaik dari setiap sumber daya yang tersedia (L. Meria, 2023, p. 2).

Kemampuan juga bisa disebut dengan kompetensi. Kata kompetensi berasal dari bahasa Inggris "*competence*" yang berarti *ability, power, authority, skill, knowledge*, dan kecakapan, kemampuan serta wewenang. Jadi kata kompetensi dari kata *competent* yang berarti memiliki kemampuan dan keterampilan dalam bidangnya, sehingga ia mempunyai kewenangan atau otoritas untuk melakukan sesuatu dalam batas ilmunya tersebut. Kompetensi merupakan perpaduan dari tiga domain pendidikan yang meliputi ranah pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang terbentuk dalam pola berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar ini, kompetensi dapat berarti

pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Menurut Chaplin (2019) *ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Sedangkan menurut Robbins (2020) kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek. Adapun menurut Sudrajat (2019), *ability* adalah menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Proses pembelajaran yang mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki.

Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

b. Membaca

Hakikat membaca menurut Syafiie dalam (Amanata, 2020, pp. 301-313) adalah proses pengolahan informasi yang dilakukan oleh pembaca dengan menggunakan informasi dari bacaan dan pengetahuan

yang berkaitan dengan informasi. Membaca merupakan salah satu bentuk kemampuan bahasa reseptif. Disebut reseptif karena membaca akan memungkinkan seseorang untuk mempelajari hal-hal baru dan mengalami hal-hal baru, oleh karena itu disebut reseptif. Kemampuan seseorang untuk berpikir lebih jernih, melihat sesuatu dengan lebih jernih, dan memiliki wawasan yang lebih luas semuanya akan ditingkatkan dengan membaca.

Sementara membaca menurut (Susanti, 2023, pp. 98-108) adalah proses interaksi antara menafsirkan simbol-simbol bahasa melalui beberapa cara untuk memahami makna kata-kata tertulis, menunjukkan bahwa proses ini melibatkan aktivitas visual, mental, psikolinguistik, dan metakognitif. Berbeda dengan berbicara dan menulis, membaca melibatkan penyandian ulang dan penguraian sandi.

Menurut Bond dalam (Mulyono, 2021, p. 158) mengemukakan bahwa “membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki”.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental, karena melalui membaca anak dapat belajar banyak tentang berbagai bidang studi.

Membaca merupakan suatu proses kognitif dalam setiap individu. Perkembangan kognitif pada anak dapat dilihat dari seseorang anak melakukan sesuatu. Perkembangan bahasa merupakan suatu yang bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Perkembangan bahasa anak terjadi dalam setiap kegiatan anak, objek dan pengalaman yang mereka alami dengan pengindraan yaitu menyentuh, mendengar, mencium, melihat dan merasa.

Selanjutnya Jean Piaget dalam (Isna, 2019, p 65) mengelompokkan perkembangan kognitif kedalam beberapa tahapan yaitu :

1. Tahapan Sensorimotor, usia 0-2 tahun

Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak reflek, bahasa awal, waktu sekarang, dan ruang yang dekat saja.

2. Tahap Pra-Operasional, usia 2-7 tahun

Pada masa ini ditandai dengan kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Kemampuan berbahasa anak mulai berkembang, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir secara abstrak, pendapat tentang waktu dan tempat juga masih terbatas. Anak mempunyai gambaran mental dan mampu berpura-pura, anak juga mulai menggunakan simbol

3. Tahap Operasional Konkret, usia 7-11 tahun

Pada tahap ini anak sudah dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya dalam menggabungkan, memisahkan,

menyusun, mengurutkan, melipat dan membagi. Pada tahap ini juga, anak tidak hanya menggambarkan simbol, tetapi anak juga dapat memanipulasi simbol secara logika dan anak sudah dapat mengenal simbol-simbol menjadi bunyi.

4. Tahap Operasional Formal, usia 11-15 tahun

Pada tahap ini gaya berpikir anak sudah melibatkan penggunaan operasional logika dan menggunakannya secara mutlak.

c. **Pengertian Kemampuan Membaca**

Kemampuan membaca berasal dari kata “mampu” yang artinya “bisa, sanggup”. Menurut (al-Amir, 2022, p. 5) kemampuan adalah” objek yang sungguh-sungguh tercapai dilakukan dengan seseorang. Lenner mengemukakan pendapatnya. Kemampuan membaca yaitu patokan bagi mengontrol bermacam-macam kelompok belajar. Apabila peserta didik dengan umur sekolah permulaan tidak cepat mempunyai kemampuan membaca, kemudian dia hendak menghadapi jumlah masalah saat menyimak beragam bidang studi dengan kelas-kelas berikutnya. Sebab akibat itu, peserta didik perlu belajar membaca supaya dia tercapai membaca sebagai belajar.

Menurut (Burns, 2020, p. 30) kemampuan membaca sesuatu yang harus ada dalam masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus-menerus, dan

anak-anak yang melihat tingginya nilai membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat lagi belajar, dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan belajar membaca. Terdapat aspek berbeda bagi peserta didik saat membaca tidak memperhatikan tanda baca dan intonasi, sehingga memangkas hikmah pada bacaan tersebut. Maka dibutuhkan upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran mengingat motivasi dan prestasi peserta didik merupakan suatu hal yang penting dilakukan oleh seorang pendidik. Salah satu cara yang bisa dilakukan pendidik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang variatif seperti model *cooperative Learning* dengan teknik permainan Bahasa melengkapi cerita.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Pada pelaksanaan pembelajaran membaca, langkah awal yang harus diambil oleh pendidik adalah memilih bahan bacaan, model pembelajaran, media, serta metode penilaian yang sesuai dengan tujuan utama, yakni mengembangkan kompetensi dasar membaca. Dengan pemilihan yang cermat, pendidik memiliki kesempatan untuk merancang proses pembelajaran membaca yang efektif. Pada akhirnya, pendidik bisa menghadirkan pengalaman belajar membaca yang lancar, menarik, serta bermakna (Pattisiana, dkk, 2023, p. 578). Selain adanya faktor keberhasilan kemampuan membaca juga di kategorikan berdasarkan indikator kemampuan membaca menurut Scorch, et al

dalam Syaefudin (2021, p. 54) merupakan kemampuan yang kompleks, di dalamnya terdiri dari beberapa kemampuan yang tersusun membentuk kemampuan membaca yaitu kemampuan menghubungkan simbol-simbol grafis dan bunyi dan kata.

Kemampuan membaca tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal (Agustina dan Rachmania, 2023, pp 1-7.) Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, baik membaca permulaan maupun membaca lanjut. Faktor –faktor yang mempengaruhi membaca permulaan maupun lanjut menurut Lamb dan Arnold (Rahim, 2018, p.16) ialah faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis.

a) Faktor Fisiologi

Faktor ini mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar. Khususnya belajar membaca. Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbatasan dan kekurangan matangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka (Rahim, 2019, p. 11).

b) Faktor Intelektual

Sebuah aktivitas bekerja yang terjadi sejak kesadaran yang melekat perihal keadaan yang diberikan dan meresponsnya sebagai benar. Melekat bersama pernyataan Heins diatas,

Wechster mengutarakan maka intelegensi yaitu kemampuan garis besar individu bagi bekerja sebanding atas harapan, berpikir rasional, dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan. Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor mengajar metode pendidik juga turut mempengaruhi kemampuan membaca anak

c) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga berpengaruh kemajuan kemampuan membaca peserta didik. faktor lingkungan itu mencakup 1) latar belakang dan pengalaman peserta didik dirumah 2) sosial ekonomi keluarga peserta didik:

1. Latar belakang dan pengalaman peserta didik dirumah bisa membangun individu, perbuatan, angka, serta keterampilan bahasa peserta didik. Keadaan kediaman mempengaruhi individu penyesuaian awak peserta didik pada masyarakat. Keadaan itu gilirannya bisa membentuk peserta didik, serta bisa serta melarangkan belajar membaca. Peserta didik yang tinggal didalam kediaman jenjang yang seimbang, rumah yang penuh kasih sayang, yang orang tuanya mengerti anak-anaknya hendak memberikan dengan memikirkan rasa harga diri yang tinggi.

2. Aspek kemasyarakatan ekonomi, ada kecenderungan orang tua bagian sedang ke atas menganggap maka anak-anak memprediksi siap lebih awal saat membaca permulaan. Tetapi jalan orang tua seharusnya tidak berenti sekedar cukup saat membaca permulaan saja. Orang tua mesti meneruskan aktivitas membaca peserta didik dengan terus-menerus.
- d) Bagian intelektual Bagian ini yang dapat mempengaruhi kecepatan belajar peserta didik yaitu bagian intelektual. Bagian ini meliputi 1) dorongan, 2) keinginan, 3) kedewasaan baik, perasaan, dengan penyesuain sendiri.
1. Dorongan yaitu bagian daya saat berlatih membaca. Maka rahasia dorongan itu biasa, melainkan bukan sederhana bagi tujuan. Dorongan yaitu peserta didik perlu mencontohkan bagi peserta didik penerapan pendidikan yang penting menggunakan keinginan dengan pengetahuan peserta didik sehingga peserta didik mengerti melatih diri itu menjadi kepentingan.
 2. Keinginan melafalkan yaitu kehendak yang mampu disertai usaha-usaha seseorang bagi membaca. Individu yang memiliki dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri.

3. Kematangan sosio dan emosi serta penyesuain diri ada tiga aspek kematangan sosial dan emosi, yaitu stabilitas emosi, kepercayaan diri, dan kemampuan berpartisipasi dalam kelompok. Seorang peserta didik harus mempunyai pengontrolan emosi pada tingkat tertentu.

e. Penilaian Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar

Pengukuran perkembangan belajar siswa dapat dilakukan seorang guru dengan membuat penilaian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan keterampilan membaca permulaan siswa. Indikator penilaian membaca permulaan yang digunakan yaitu mencakup: (1) suara jelas terdengar dan membaca dengan utuh (ketepatan); (2) pelafalan yang tepat; (3) intonasi yang tepat; (4) kelancaran. (Depdiknas, 2009, h. 129)

B. Hakikat Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

a. Teknik Permainan

Teknik permainan dalam pembelajaran sesuai dengan salah satu karakteristik anak usia Sekolah Dasar. Menurut Dayan menyatakan bahwa paling tidak ada empat karakter atau sifat menonjol dari usia Sekolah Dasar yang setidaknya dipahami. Karakter peserta didik yang pertama adalah senang bermain, karakter ini mengharuskan pendidik demi menerapkan aktivitas pendidikan yang berisi permainan terutama pada tingkat ringan, disamping terlukis luar biasa, tidak

merasa melalui aktivitas itu jelas terdapat setitik bidang yang diserapnya (Maryunil, 2020, p. 246).

Menurut Piaget permainan merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Freeman mengemukakan bermain sebagai aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Madyawati, 2019, p. 144). Menurut Insenberg dan Jalongo dengan bermain sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak mampu mengembangkan pemikiran yang fleksibel (Madyawati, 2019, p. 146).

Karakter yang kedua bahwa peserta didik senang merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari segi kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Artinya, dari segala sesuatu yang dipelajari di sekolah, mereka belajar menghubungkan konsep baru dengan konsep lama yang sudah mengatur terima. Bersumber pengalaman ini, peserta didik mengarahkan konsep berkenaan angka-angka, fungsi badan, dan sebagainya.

Karakter yang ketiga, peserta didik SD menjurus bertambah mudah beranjak. Bahwa tidak mesti bertanya-tanya apabila memandang peserta didik SD yang setiap istirahat selalu kejar-kejaran, saat terik yang panas meskipun. Karakter yang keempat peserta didik SD peserta didik gembira bergerak saat berkelompok. Berawal bermain bersama grup seumur, peserta didik berlatih aspek-aspek bermanfaat ketika tahap sosialisasi. Peserta didik sejak berlatih bekerja setara

dengan menanamkan rasa tanggung jawabnya kepada orang lain. Dalam sinilah pentingnya pendidik membangun grup berlatih, grup kelompok kegiatan harian, grup berlatih, dan sebagainya.

Untuk mendorong peserta didik berperan dengan berlatih ternyata membantu kebaikan pada kedua belah pihak, baik pendidik atau peserta didik. Ditemukan tiga kegunaan pertunjukan bagi peserta didik yang pertama, mempermudah pendidik saat menyampaikan informasi menyinggung suatu pelajaran yang akan diterapkan melalui menerapkan berisi macam permainan. Yang kedua, mendukung pendidik membentuk keadaan ruangan bertambah menyala. Yang ketiga, mempersembahkan penampilan sendiri.

Selain bermanfaat untuk pendidik permainan dengan berlatih pula berfungsi untuk peserta didik. Ditemukan lima fungsi untuk peserta didik. yang pertama, peserta didik bakal bertambah lancar mengerti bahan ilmu yang sedang dipelajari. Yang kedua, membuang melalui jenuh pada ruangan. Yang ketiga, mendukung peserta didik menghapal bahan bertambah lancar. Yang keempat, peserta didik memerankan lebih antusias. Yang kelima, memupuk kekompakan dengan kejujuran pada kelompok beberapa peserta didik.

b. Bahasa

Pada dasarnya setiap pengajaran bahasa bertujuan agar para pembelajaran atau para siswa mempunyai keterampilan berbahasa

(Tarigan H. G., 2019, p. 41). Oleh sebab hakikat bahasa dijelaskan dalam uraian berikut:

1. Bahasa itu sistematis

Sistematis artinya beraturan atau berpola. Bahasa memiliki sistem bunyi dan sistem makna yang beraturan. Dalam hal bunyi, tidak sembarangan bunyi bisa dipakai sebagai simbol dari suatu rujukan (*referent*) dalam berbahasa (Tarigan H. G., 2019, p. 177). Bunyi mesti diatur sedemikian rupa sehingga terucap. Kata panggilan tidak mungkin muncul secara alamiah, karena tidak ada vokal di dalamnya. Kalimat pagi ini Faris pergi ke kampus, bisa dimengerti karena polanya sistematis, tetapi kalau diubah menjadi pagi pergi ini ke kampus ke faris tidak bisa dimengerti karena melanggar sistem.

2. Bahasa itu manasuka (*arbiter*)

Manasukan atau arbiter adalah acak, bisa muncul tanpa alasan. Kata-kata (sebagai simbol) dalam bahasa bisa muncul tanpa hubungan logis dengan yang disimbolkannya.

3. Bahasa itu vokal

Vokal dalam hal ini berarti bunyi. Bahasa mewujudkan dalam bentuk bunyi. Kemajuan teknologi dan perkembangan kecerdasan manusia memang telah melahirkan bahasa dalam wujud tulis, tetapi dalam sistem tulis tidak bisa menggantikan ciri bunyi dalam bahasa. Sistem penulisan hanyalah alat untuk

menggambarkan arti di atas kertas, media keras lain. Lebih jauh lagi, tulisan berfungsi sebagai pelestari ujaran (Suyatno, 2020, p. 23). Lebih jauh lagi dari itu, tulisan menjadi pelestari kebudayaan manusia. Kebudayaan manusia purba dan manusia terdahulu lainnya bisa kita prediksi karena mereka meninggalkan sesuatu untuk dipelajari. Sesuatu itu antara lain berbentuk tulisan Realitas yang menunjukkan bahwa bahasa itu vokal yang mengakibatkan telaah tentang bahasa (linguistic) memiliki cabang kajian telaah bunyi yang disebut fonetik dan fonologi. Bahasa menjadi alat ekspresi jiwa, untuk menyalurkan perasaan, sikap, emosi jiwa, dan tekanan-tekanan perasaan lisan maupun tertulis (Mulyati, 2015, p.3). Pada awalnya seorang anak menggunakan bahasa untuk mengekspresikan kehendaknya atau perasaannya pada sasaran yang tepat kepada orang tua. Bahasa digunakan sebagai alat mengekspresikan diri oleh pemakai bahasa.

4. Bahasa itu simbol

Simbol adalah lambang suatu bahasa juga adalah lambang sesuatu. Titik-titik yang jauh dari langit diberi simbol dengan bahasa dengan bunyi tertentu. Bunyi tersebut jika ditulis adalah hujan. Hujan adalah simbol titik-titik air yang jatuh dari langit itu. Simbol bisa berupa bunyi, tetapi bisa berupa goresan tinta berupa gambar di atas kertas. Gambar adalah bentuk dari simbol. Potensi yang begitu tinggi yang dimiliki bahasa untuk menyimbolkan

sesuatu menjadikannya alat sangat berharga bagi kehidupan manusia. Tidak terbayangkan bagaimana jadinya jika manusia tidak memiliki bahasa, betapa sulit mengingat dan menkomunikasikan sesuatu kepada orang lain. Komunikasi tidak akan sempurna bila ekspresi diri tidak diterima atau dipahami oleh orang lain (Mulyati, 2015, p.4).

5. Bahasa itu mengaju pada dirinya

Sesuatu disebut bahasa jika ia mampu dipakai untuk menganalisis bahasa itu sendiri. Binatang mempunyai bunyi-bunyi sendiri ketika bersama dengan sesamanya, tetapi bunyi-bunyi yang mereka gunakan tidak bisa digunakan untuk mempelajari bunyi mereka sendiri. Berbeda dengan halnya bunyi-bunyi yang digunakan manusia ketika berkomunikasi. Bunyi-bunyi yang digunakan manusia bisa digunakan untuk menganalisis bunyi itu sendiri. Dalam istilah linguistik, kondisi seperti itu disebut dengan metalanguage, yaitu bahasa bisa dipakai untuk membicarakan bahasa itu sendiri. Linguistik menggunakan bahasa untuk menelaah bahasa secara alamiah.

6. Bahasa itu komunikasi

Fungsi terpenting dan paling terasa dari bahasa adalah bahasa sebagai alat komunikasi dan interaksi. Bahasa berfungsi sebagai alat pemererat antar manusia dalam komunitasnya. Dari komunitas kecil seperti keluarga, sampai komunitas besar seperti

negara. Tanpa bahasa tidak mungkin terjadi interaksi harmonis antar manusia, tidak terbayangkan bagaimana bentuk kegiatan social antar manusia tanpa bahasa. Komunikasi mencakup makna mengungkapkan dan menerima pesan, caranya bisa berbicara, mendengar, menulis atau membaca.

Komunikasi tidak hanya berlangsung antar manusia yang hidup pada suatu jaman yang berbeda, tentu saja meskipun satu arah. Nabi Muhammad SAW telah meninggal pada masa silam, tetapi ajaranajarannya telah berhasil dikomunikasikan kepada umat manusia pada masa sekarang. Melalui buku, para pemikir sekarang bisa mengkomunikasikan pikirannya kepada para penerusnya yang akan lahir dimasa datang. Itu lah bukti bahwa bahasa menjadi jembatan komunikasi antar manusia.

c. Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Teknik permainan bahasa termasuk kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak. Sesuai dengan klasifikasi tersebut, permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa. Teknik ini merupakan media yang hampir-hampir tidak memerlukan hardware, akan tetapi memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa.

Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempu melalui berbagai permainan.

Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari permainan semacam itu sudah sering dilakukan. Akan tetapi pada umumnya hanya merupakan kegiatan mengisi waktu luang saja (Aziz, 2019, p. 13).

Tujuan permainan bahasa menurut Soeparno yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.

Permainan bahasa adalah suatu bentuk permainan yang sengaja dilakukan dengan melibatkan unsur bahasa. Unsur bahasa dapat mencakup ranah yang mana saja. Permainan bahasa juga meliputi keterampilan bahasa yang dapat difokuskan ke bidang tertentu. Teknik yang dapat membuat kelas menjadi aktif adalah teknik impact yang menggunakan benda, partisipasi aktif siswa, kursi, dan gerakan.

a) Jenis-jenis permainan Bahasa

1) Permainan kata

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali,

namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka guru perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar.

2) Memilih kata

Pada kartu yang panjang ditempel sebuah gambar sederhana. Di samping gambar ditulis suatu pilihan tiga kata, satu yang sesuai dengan gambar dan dua yang mirip dengan gambar. Pada punggung kartu warnai suatu ruang untuk menyatakan kata yang benar. Kemudian di sediakan jepit kertas.

3) Melengkapi kalimat

Pada kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata hilang. Pada kartu tersebut diberi celah untuk kata-kata yang hilang. Kemudian membuat kartu gambar yang cocok dengan celah itu.

a) Cara Membuat

Sebuah kalimat ditulis di atas kartu panjang dengan satu kata dihilangkan. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat.

b) Cara Bermain

Satu atau dua orang membaca kalimat dan mencocokkan kartu-kartu gambar dalam spasi yang kosong. Kemudian siswa menyelipkan kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat. Kegiatan bermain mempengaruhi lima aspek yaitu: aspek kognisi, sosial, emosional, kesadaran diri, dan keterampilan motoric

Alat permainan yang dapat membantu mendeskripsikan fungsi, bentuk, dan warna sebagai berikut

- 1) Menampilkan Gambar sambil bercerita dalam hal ini, guru memperlihatkan gambar kepada anak sambil bercerita sesuai dengan gambar tersebut. Kalimat-kalimat yang digunakan guru dalam bercerita digunakan sebagai bahan bacaan.
- 2) Membaca Gambar

Guru memperlihatkan gambar kepada anak sambil mengucapkan kalimat yang sesuai dengan gambar tersebut, misal gambar seorang ibu yang sedang memegang sebuah sapu. Dengan ini, guru mengucapkan, “ini ibu”.

kemudian anak melanjutkan membaca gambar tersebut dengan bimbingan guru.

3) Membaca Gambar dengan kartu kalimat

Setelah siswa dapat membaca gambar dengan lancar, guru menempatkan kartu kalimat dibawah gambar, sehingga siswa dapat membaca gambar dengan lancar.

d. Langkah-langkah Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata-kata berkali-kali namun tidak dengan cara yang membosankan.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, siswa diarahkan untuk dapat mengorganisir daya nalarnya tentang suatu cerita atau alur yang tepat. Hal tersebut diharapkan dapat menambah pemahaman siswa tentang membaca.

Menurut Fadila, Nur, (2018, h. 52) pelaksanaan Pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan Bahasa melengkapi cerita gambaran pembelajaran berikut:

1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.

- 2) Siswa menyimak cerita pendek yang dibacakan oleh guru.
- 3) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab cerita pendek yang telah dibaca.
- 4) Guru menyiapkan alat pembelajaran yaitu teks cerita pendek yang belum lengkap yang ditulis dalam karton dengan jumlah sesuai dengan kelompok belajar dan menempelkannya di depan kelas.
- 5) Guru menjelaskan cara permainan cerita.
- 6) Secara berkelompok siswa melakukan permainan bahasa yaitu cerita dengan kata-kata yang tepat dengan kartu kata yang telah disediakan guru.
- 7) Pengumuman hasil permainan, kelompok yang berhasil dengan waktu cepat mendapatkan reward dan kelompok yang menyelesaikan dengan waktu yang lama mendapatkan sanksi.
- 8) Setelah melakukan permainan bahasa, murid membaca teks cerita pendek tersebut dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa adalah berupa peningkatan kemampuan murid dalam membaca. Setelah siswa melaksanakan pembelajaran membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa ini diharapkan siswa dapat membaca dengan fasih serta menggunakan lafal dan intonasi yang tepat. Hasil dari pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa adalah berupa peningkatan kemampuan murid dalam membaca. Setelah

siswa melaksanakan pembelajaran membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa diharapkan murid dapat membaca dengan fasih serta menggunakan lafal dan intonasi yang tepat (Suyatno, 2020, p. 30).

Standar diketahuinya peningkatan kemampuan pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Cara untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan anak dalam membaca dapat diketahui dengan menilai:

- a. Kefasihan dalam membaca lancar, kurang lancar, atau tidak lancar.
- b. Pelafalan dalam membaca tepat, kurang tepat atau tidak tepat.
- c. Intonasi dalam membaca tepat, kurang tepat atau tidak tepat.

Pemilihan aspek-aspek tersebut berdasarkan pada tuntutan kurikulum yang tercantum dalam kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh murid setelah pembelajaran berlangsung. Pada kompetensi dasar tercantum bahwa murid harus dapat membaca nyaring dengan lafal dan intonasi yang tepat.

e. Kelebihan dan Kekurangan pada Penggunaan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

1) Kelebihan Penggunaan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Adapun kelebihan dari teknik permainan bahasa diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan bahasa merupakan salah satu pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
- 2) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Dengan adanya kompetensi antasiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- 4) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
- 5) Materi yang disampaikan akan mengesankan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar untuk dilupakan (Mahsun, 2019, pp. 29-30).

2) Kekurangan Penggunaan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Ada juga kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Jumlah siswa yang terlalu besar menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.
- 2) Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti gelak tawa dan sorak sorai siswa, sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas lain.
- 3) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.

- 4) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan sebagai selingan saja.

Dengan berbagai kebiasaan dan pelatihan mendengarkan bervariasi seperti membaca buku, main tebak-tebakan dan sebagainya, anak akan memiliki keterampilan dan etika yang mendengarkan secara terpadu anak akan memiliki keterampilan dan etika mendengarkan secara terpadu dan utuh. Bahkan “bermain baca” diberikan secara bermakna, dengan pendekatan bahasa utuh.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melakukan penelitian. Berikut ini penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan saya lakukan antara lain:

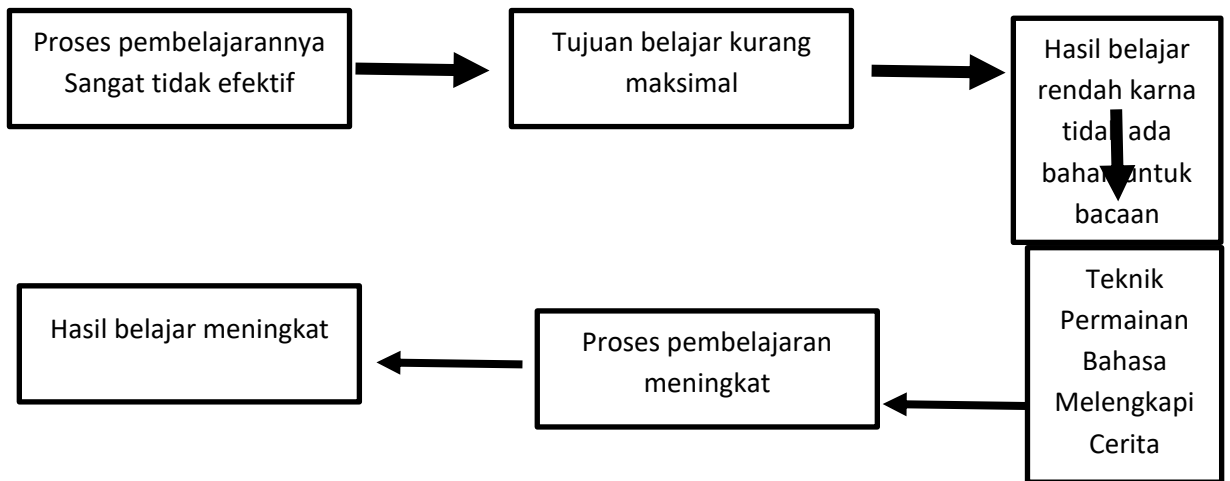
1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fadilah (2018) disimpulkan bahwa ketika guru menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita pada siswa, akhirnya guru mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Uranggantung dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Bahkan adanya menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, siswa mampu menjuarai lomba membaca puisi tingkat kecamatan.

2. Penelitian yang dilakukan Nenden Susilawati, Ryan Dwi Puspita, dan Anggi Citra Apriliana (2023) disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan bahasa pelengkap cerita dapat meningkatkan aktivitas belajar dan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri Kananga Kecamatan Jatinagor Kabupaten Sumedang. Setiap siklus dilaksanakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa kemampuan membaca siswa hampir separuh 32,3% memenuhi syarat KKM awal, siklus 1 sebagian besar 54,8% memenuhi KKM. Dan siklus 2 sebagian besar 74,2% memenuhi KKM. Artinya terjadi peningkatan dari kondisi awal ke siklus 1 sebesar 22,5% dan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 19,4%.
3. Penelitian yang dilakukan Septari Eka Putri (2020), disimpulkan bahwa pertama, pelaksanaan metode permainan bahasa melengkapi cerita di kelas III MI Ikhlasiyah Palembang adalah dalam kategori cukup, yaitu 21 orang responden 70,00% yang menyatakan demikian. Kedua, kemampuan membaca siswa melalui metode permainan bahasa melengkapi cerita di kelas III MI Ikhlasiyah Palembang adalah dalam kategori cukup, yaitu 22 orang responden 73,33% yang menyatakan demikian. Ketiga, ada pengaruh positif yang signifikan antara pelaksanaan metode permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca siswa di kelas III MI Ikhlasiyah Palembang.

Dari hasil jurnal penelitian tersebut peneliti berasumsi bahwa membaca merupakan hal penting yang dapat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga dapat digunakan sebagai pendukung penelitian ini. Adapun persamaan dari beberapa penelitian tersebut yaitu menggunakan teknik pengumpulan data dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu soal tes membaca, dan lembar observasi.

D. Kerangka Konseptual

Keberhasilan pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan. Agar pembelajaran berhasil guru harus membimbing murid. Sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur pengetahuannya bidang studi yang dipelajarinya. Untuk mencapai suatu keberhasilan itu guru harus dapat memilih teknik dan media pembelajaran yang tepat untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran. Prestasi belajar atau disebut juga hasil belajar murid dapat dilihat dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri murid yang merupakan hasil proses belajar mengajar yang mereka alami. Rendahnya hasil belajar murid antara lain minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Padahal dengan adanya media dapat membantu murid memahami materi seperti halnya materi membaca. Dengan adanya penggunaan media gambar melengkapi cerita maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid berupa peningkatan kemampuan membaca.



Gambar 2 1 Skema kerangka konseptual

E. Hipotesis

Berdasarkan masalah yang diuraikan dalam latar belakang masalah dan rencana pemecahan masalah, maka hipotesis tindakan secara umum dirumuskan sebagai berikut “Ada peningkatan kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV SDN 064964 Medan Timur T.A 2023/2024.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 064964 Medan Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2024
sampai dengan 17 Januari 2024 tahun ajaran 2023-2024.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan											
		Des	Jan	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Nov	Des	
1	Pengajuan Judul												
2	Penyusunan Proposal												
3	Bimbingan												
4	Seminar Proposal												
5	Riset												
6	Bimbingan Skripsi												
7	ACC Skripsi												
8	Sidang Skripsi												

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 064964 kelas VI yang berjumlah 18 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Subjek Penelitian

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-Laki	11
2.	Perempuan	7
Jumlah		18

2. Objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah kemampuan membaca siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 064964.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik IV SDN 064964 dengan jumlah 18 siswa, 7 Perempuan dan 11 Laki-Laki.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah desain yang menggunakan model Kemmis dan Taggart. Model penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah perencanaan. Pada tahap ini peneliti membuat rencana tindakan apa yang akan dilakukan sebagai sebuah solusi untuk meningkatkan

kemampuan membaca siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan tindakan adalah penyusunan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan mengacu pada model *cooperative learning*. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, media pembelajaran, lembar evaluasi, lembar evaluasi dan tes akhir siklus.

2. Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi yang dilakukan peneliti dari apa yang sudah direncanakan dalam upaya melakukan perbaikan atau perubahan yang diharapkan. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode teknik permainan bahasa melengkapi cerita sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

3. Pengamatan (*Observation*)

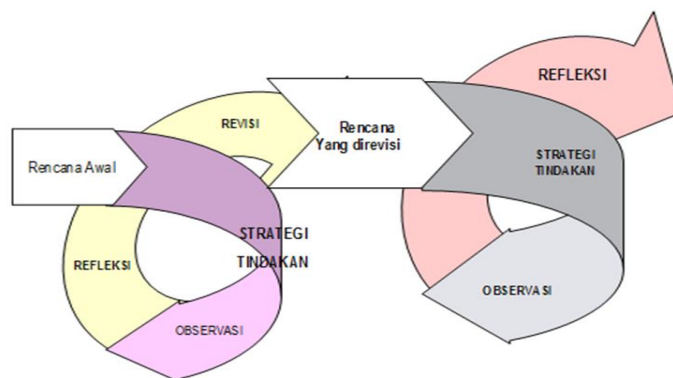
Untuk mengetahui terlaksananya suatu perencanaan, maka diperlukan proses pengamatan (*observing*), dimana peneliti akan dibantu oleh pengamat (*observer*) lainnya untuk mengamati proses pembelajaran di kelas, bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran, dan terlaksana atau tidaknya apa yang sudah direncanakan sebelumnya oleh peneliti berdasarkan pedoman observasi yang telah disiapkan.

4. Refleksi (*reflection*) / Evaluasi.

Pada tahap ini, peneliti mengkaji ulang hasil dari implementasi atau tindakan yang telah dilakukan dengan melakukan diskusi dengan

observer mengenai hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, kekurangan maupun kelebihan dari pembelajaran yang telah dilakukan untuk menyimpulkan data atau informasi sebagai pertimbangan perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus selanjutnya

Untuk lebih jelasnya berikut ini akan dikemukakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mag. Targarat yang dikemukakan secara skematis seperti terlihat pada skema di bawah ini.



Gambar 3.1 Model Kemmis dan Taggart

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Siklus pertama dalam PTK ini dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Maka dapat dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum yaitu materi tentang pantun.
- 2) Merencanakan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi

pembelajaran dengan Teknik permainan Bahasa melengkapi cerita.

- 3) Menyiapkan bahan dan alat-alat ataupun media yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
- 5) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Teknik permainan Bahasa melengkapi cerita pada materi pantun yang sesuai dengan rencana pembelajaran (RPP).

c. Pengamatan (observasi)

Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan secara langsung dan proses pembelajaran secara umum dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan dibantu dengan mitra kolaborasi (guru kelas/bidang studi) Penelitian dibantu mitra kolaborasi (guru kelas) memberikan tes hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi pantun kepada masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan tindakan.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti untuk mencari perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya. Refleksi ini dilakukan untuk menganalisis dan memberikan makna terhadap data yang diperoleh, memperjelas data yang diperoleh dan mengambil kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk perencanaan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Dari hasil evaluasi dan analisis yang telah dilakukan pada tindakan pertama jika tidak berhasil selanjutnya diperbaiki dengan adanya siklus II dengan kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan yang sama yaitu :

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum, yaitu materi tentang “Sudah Besar”.
- 2) Merencanakan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pembelajaran dengan Teknik permainan Bahasa melengkapi cerita.
- 3) Menyiapkan bahan dan alat-alat ataupun model yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi guna mengamati

keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

- 5) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan dalam tahap ini melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Teknik permainan Bahasa melengkapi cerita pada materi pantun yang sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.

c. Tahap Pengamatan

Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan secara langsung dan proses pembelajaran secara umum dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan dibantu dengan mitra kolaborasi (guru kelas/bidang studi).

Penelitian dibantu mitra kolaborasi (guru kelas) memberikan tes hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi Satu Titik, kepada masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan tindakan.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilakukan pada setiap akhir pertemuan selama siklus II tahap ini mengamati secara rinci segala sesuatu yang terjadi dalam pembelajaran siklus II, sehingga penelitian menemukan hasil pembelajaran yang diinginkan.

D. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Berdasarkan pemaparan di atas, taraf tentang keberhasilan peserta didik yang di ambil dari Tampubolon Saur, 2014, p.38, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Tindakan

Skor	Makna	Kategori	Jumlah Nilai
1	Sangat Kurang	E	0 – 20
2	Kurang	D	21 – 41
3	Cukup	C	42 – 62
4	Baik	B	63 – 83
5	Sangat Baik	A	83 – 100

Indikator keberhasilan peneliti ini ditandai dengan peningkatan kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Penelitian ini dikatageorikan berhasil jika 75% pada siklus terakhir.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari:

1. Tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan atau, atau lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian.

Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tentang kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV SDN 064964 Medan Timur. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan yang berupa tes akhir

tindakan pembelajaran dengan tes akhir tindakan pembelajaran dengan tes membaca pada peserta didik. Berikut kisi-kisi penilaian kemampuan membaca disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Membaca

No	Indikator potensi	Penskoran			
		1 (Kurang)	2 (Cukup)	3 (Baik)	4 (Baik Sekali)
1	Kelancaran (A)	Siswa belum dapat membaca sama sekali	Siswa membaca sebagian bacaan dengan bantuan guru	Siswa lancar membaca bacaan dengan sedikit bantuan guru	Siswa membaca dengan lancar semua bacaan
2	Ketepatan (B)	Siswa mengucapkan bacaan tidak jelas dan tidak lancar	Siswa mengucapkan bacaan kurang jelas dan kurang lancar	Siswa mengucapkan bacaan dengan jelas namun kurang lancar	Siswa mengucapkan bacaan dengan jelas dan lancar
3	Pelafalan (C)	Siswa melafalkan bacaan tidak tepat	Siswa melafalkan bacaan kurang tepat dan kurang lancar	Siswa melafalkan bacaan dengan tepat namun kurang lancar	Siswa melafalkan bacaan dengan tepat dan lancar
4	Intonasi (D)	Siswa tidak dapat mengucapkan kata dan kalimat dengan intonasi yang tepat	Siswa dapat mengucapkan sebagian kecil kata dan kalimat dengan intonasi yang tepat	Siswa dapat mengucapkan sebagian besar kata dan kalimat dengan intonasi yang tepat	Siswa mengucapkan kata dan kalimat dengan intonasi yang tepat

2. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pengajaran yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki. Teknik pengamatan ini didasarkan atas pengamatan secara langsung (Sukardi, 2013, p. 120). Pengamatan terhadap kemampuan guru dan aktivitas siswa dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata.

Dalam proses pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi berperan dan observasi tanpa berperan serta atau tanpa partisipasi dan dari segi perencanaannya, dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Pada metode observasi ini peneliti menggunakan observasi partisipasi suatu teknik interaktif dalam mencatat untuk menggambarkan partisipasi dari si peneliti terhadap apa saja yang terjadi dalam objek penelitiannya (Jakni, 2017, p. 72).

Penelitian ini menggunakan observasi yang terstruktur yang artinya observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati dan di mana tempat pengamatannya. Dengan demikian, observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti. Berikut kisi-kisi lembar observasi teknik

permainan bahasa melengkapi cerita pada aktivitas siswa dan guru disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Siswa

Indikator	Aspek yang dinilai	Nomor Butir Pernyataan
Aktivitas teknik permainan bahasa melengkapi cerita	Peserta didik bersungguh-sungguh dalam pembelajaran bahasa	1
	Peserta didik bersemangat dalam mengungkapkan teks cerita	2
	Peserta didik sangat berantusias dalam pembelajaran melengkapi cerita	3
	Peserta didik aktif melakukan diskusi dengan media melengkapi cerita	4

Tabel 3.5 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Guru

No	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan
1	Penguasaan materi	1a, 1b, 1c
2	Sistematika penyajian	2a, 2b, 2c
3	Penerapan metode	3a, 3b, 3c
4	Penggunaan media	4a, 4b, 4c
5	<i>Performance</i>	5a, 5b
6	Pemberian motivasi	6a, 6b, 6c

F. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data dalam tahap ini akan dilakukan dalam beberapa tahap yaitu:

1. Reduksi Data: melakukan seleksi terhadap data-data yang relevan.
2. Deskripsi Data: menyajikan data baik data kualitatif maupun data kuantitatif menjadi informasi yang memungkinkan peneliti menarik kesimpulan atau verifikasi. Deskripsi data disajikan secara deskriptif dan dalam bentuk tabel, diagram, dll.
3. Verifikasi Data: interpretasi data berdasarkan hasil deskripsi data.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik analisis data kuantitatif cara melakukannya dari hasil penelitian seperti data hasil peserta didik belajar peserta didik.

4. Penilaian Rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh peserta didik kemudian dibagi dengan jumlah peserta didik kelas IV tersebut sehingga diperoleh rata-rata. Nilai rata-rata ini dapat menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

x = Nilai Rata – rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik (Jakni, 2017, p.82)

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kategori Rata-rata

Interval Nilai	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
20-59	Kurang
<50	Sangat Kurang

5. Rumus Presentase

Untuk melakukan analisis data penerapan pembelajaran remedial antar siklus dan membandingkan hasilnya, peneliti menggunakan rumus presentase seperti tabel dibawah ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka presentasi

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

Tabel 3.6 Tolak Ukur Kategori Presentase

Presentase	Kategori
100%	Sangat Baik
80%	Baik
70%	Cukup
40%	Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisi Temuan Penelitian

1. Kondisi Awal Kemampuan Membaca Siswa

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 064964 Medan Timur dengan jumlah siswa sebanyak 18 siswa. Sebelum melakukan tindakan peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan ke sekolah untuk mengetahui kondisi awal pada proses pembelajaran di kelas. Kondisi awal kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 064964 Medan Timur masih rendah, hal ini dapat dilihat pada tabel distribusi kemampuan membaca di bawah ini:

Tabel 4.1
Distribusi Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 064964 Medan Timur

Alternatif Jawaban										
No Instrumen	BS		B		C		K		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1 (A)	1	6%	17	94%	0	0%	0	0%	18	100%
2 (B)	6	33%	8	44%	4	22%	0	0%	18	100%
3 (C)	7	39%	11	61%	0	0%	0	0%	18	100%
4 (D)	6	33%	10	56%	2	11%	0	0%	18	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tes kemampuan membaca pada aspek A (Kelancaran), sebagian responden dikategorikan sangat baik dengan frekuensi 1 siswa dengan persentase 6%, dan sebagian reponden dikategorikan baik dengan

frekuensi 17 siswa dengan persentase 94%, pada kategori cukup dan kurang frekuensi bernilai 0%.

2. Tes kemampuan membaca pada aspek B (Ketepatan), sebagian responden dikategorikan sangat baik dengan frekuensi 6 siswa dengan persentase 33%, sebagian responden juga dikategorikan baik dengan frekuensi 8 siswa dengan persentasi 44%, pada kategori cukup memiliki frekuensi 4 siswa dengan persentase 22%, dan pada kategori kurang tidak memiliki frekuensi atau persentasi sebesar 0%.
3. Tes kemampuan membaca pada aspek C (Pelafalan), responden dengan kategori sangat baik pada frekuensi 7 siswa dengan persentasi 39%, kategor baik memiliki frekuensi 11 siswa dengan persentasi 66%, selanjutnya kategori cukup dan kurang tidak memiliki frekuensi sehingga persentasi sebesar 0%.
4. Tes kemampuan meBaca pada aspek D (Intonasi), responden dengan kategori sangat baik menunjukkan frekuensi 6 siswa dengan persentasi 33%, pada kategori baik memiliki frekuensi 10 dengan persentasi 56%, kategori cukup dengan frekuensi 2 persentasi 11% dan pada kategori kurang tidak memiliki frekuensi atau persentasi sebesar 0%.

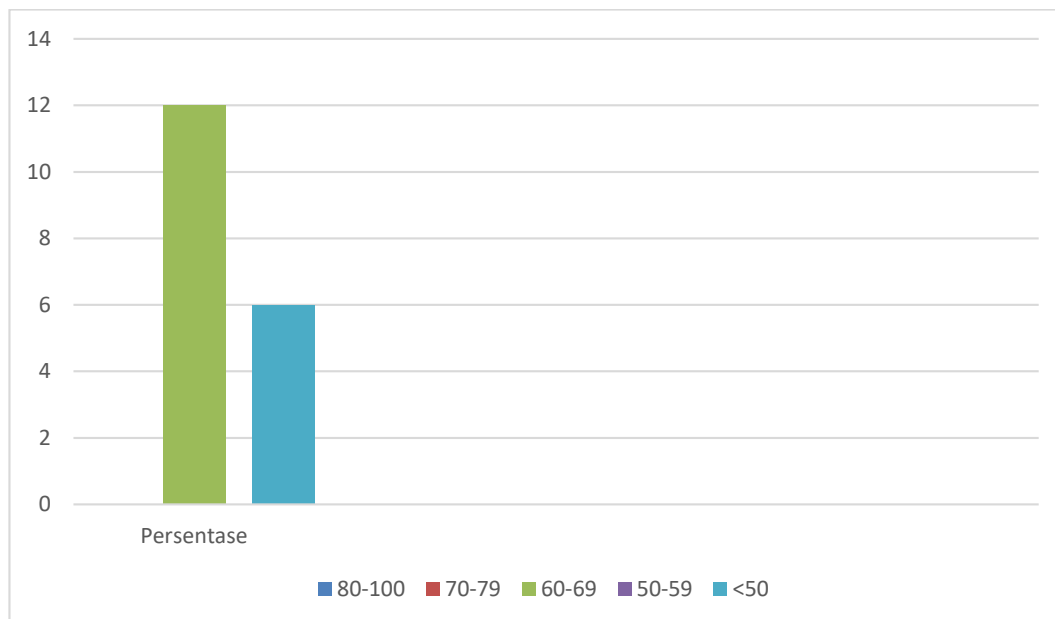
Berdasarkan penilaian dari masing-masing alterntif jawaban dapat dirincikan tabel persentase kemampuan membaca siswa sebagai berikut:

Tabel 4.2
Persentase Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV SDN 064964 Medan Timur

No	Nilai	Frekuensi	Presentasi %
1	80-100	0	0%
2	70-79	0	0%
3	60-69	12	67%
4	50-59	0	0%
5	<50	6	33%
Total		18	100%

Dari hasil observasi awal diperoleh bahwa kemampuan membaca siswa hanya mencapai presentase 67 % yang tidak tuntas dan tuntas 33%. Sedangkan kriteria ketuntasan minimal secara klasikal yaitu 75%. Peserta didik yang mendapat nilai kemampuan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia diatas KKM yaitu sebanyak 12 siswa atau 67%, dan siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu sebanyak 6 siswa atau 33% dari 18 orang peserta didik. Jadi dapat diketahui bahwa kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 064964 Medan Timur masih kurang atau tergolong rendah.

Untuk memperjelas perkembangan kemampuan membaca siswa dapat dilihat melalui diagram di bawah ini :



Gambar 4.1. Diagram Kemampuan Membaca Awal Siswa

Berdasarkan diagram di atas kemampuan membaca siswa yang mendapat nilai rentang 80-100, 70-79, 50-59 adalah sebanyak 0 siswa, pada rentang 60-69 sebanyak 12 orang siswa dengan persentase 67% dan pada rentang nilai <50 mendapatkan sebanyak 6 orang siswa dengan persentase 33%.

Rendahnya kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor penyebab antara lain kemampuan membaca siswa masih kurang, diantaranya kefasihan dalam membaca kurang lancar, pelafalan, dan intonasi dalam membaca belum tepat. Adapun faktor lain yaitu minimnya minat baca siswa, dan kurangnya motivasi serta bimbingan yang diberikan kepada siswa baik dari guru dan orang tua. Faktor utama yang sangat penting dalam menunjang kemampuan membaca peserta didik adalah guru dengan mengoptimalkan pembelajaran kemampuan membaca dengan menggunakan berbagai alternative cara belajar yang

berbeda dari sebelumnya. Salah satu alternative yang bisa dimanfaatkan adalah dengan menggunakan metode mengajar yang berbeda dengan mengaplikasikan metode atau teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Hal tersebut tentunya menarik perhatian dan minat peserta didik dalam membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Siklus pertama dan kedua pembelajaran terdiri dari 2x35 menit pembelajaran. Tindakan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus disesuaikan dengan modul ajar atau rencana pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka dengan menggunakan metode atau teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV SDN 064964 Medan Timur dengan jumlah siswa yaitu sebanyak 18 peserta didik yang terdiri 11 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut maka diperoleh data-data yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV SDN 064964 Medan Timur.

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan siklus 1, peneliti secara langsung menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Hal tersebut

dilakukan agar masing-masing siswa dapat lebih mudah membaca dengan baik dan tepat dalam memahami isi teks cerita.

Indikator atau kriteria untuk mengetahui bahwa yang telah dilakukan berhasil dalam menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita bisa dilihat secara kuantitatif yang dilakukan dengan cara tes. Keberhasilan peserta didik jika memperoleh kemampuan membacanya minimal skor keberhasilan 75 yang telah ditentukan oleh sekolah. Secara klasikal keberhasilan minimal 75% dalam bentuk presentase keseluruhan siswa.

Hal-hal yang harus dipersiapkan peneliti dalam pelajaran siklus 1 untuk pertemuan ketiga adalah membuat modul ajar yang dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kelas IV di SDN 064964 Medan Timur. Menyiapkan materi pelajaran kemampuan membaca tentang materi membaca cerita teks “Fobia” dalam bab “Sudah Besar”. Membuat media pembelajaran berupa teks melengkapi cerita dengan potongan kertas menyiapkan lembar observasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku siswa kelas IV Tema 1 “Sudah Besar” kurikulum merdeka. Untuk memahami peningkatan kemampuan membaca peserta didik menggunakan tes membaca satu persatu teks cerita dan instrument penilaian berbentuk petunjuk pengawasan kepada respon masing-masing siswa

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pertemuan siklus 1 dilakukan pada 13 Januari 2024 yang diikuti oleh 18 peserta didik dan peneliti bertindak sebagai pendidik. Pendidik kelas IV melakukan observasi tindakan belajar yang dilakukan oleh peserta didik, berikut langkah tindakan yang dilakukan pendidik:

Pada awal kegiatan pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengkondisikan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, berdoa sebelum memulai pembelajaran, pendidik melakukan kegiatan appersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang serta pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama yang akan dicapai.

Untuk kegiatan inti, pendidik menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, sebelum belajar pendidik memberitahu kepada siswa agar duduk dengan rapih dan nyaman agar suasana kelas kondusif. Pendidik membagi siswa menjadi beberapa kelompok, pendidik memberitahu bahwa permainan bahasa melengkapi cerita bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Pendidik membagikan kertas karton berwarna kemudian dibagikan berkelompok. Masing-masing kelompok mendapat beberapa kertas yang berisi potongan teks cerita, untuk dilengkapi pada teks cerita yang kosong dengan tepat.

Setelah dibagikan pendidik mulai membacakan cerita kepada peserta didik, Secara berkelompok siswa melakukan permainan bahasa yaitu cerita dengan

kata-kata yang tepat dengan kartu kata yang telah disediakan pendidik, peserta didik mulai berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Masing-masing kelompok menempelkan kartu kata yang tepat untuk melengkapi cerita yang disediakan oleh pendidik. Dalam pembelajaran peserta didik setiap kelompok ada yang cepat dan lambat dalam pengerjaannya, jika kelompok yang cepat melengkapi cerita maka kelompok itu jadi pemenangnya. Setiap kelompok berhak untuk menampilkan hasil diskusinya secara bergantian, setiap peserta didik wajib untuk membaca teks cerita yang telah dilengkapi oleh kelompoknya masing-masing. Pendidik mengoreksi hasil diskusi setiap kelompok, dengan melihat masing-masing kemampuan peserta didik dalam membaca cerita.

Pada kegiatan akhir pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran pertemuan pertama. Pendidik memberi bimbingan kepada peserta didik agar terus belajar membaca dengan baik. Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan menutup kelas dengan mengucapkan salam.

c. Observasi Tindakan Siklus I

a) Aktivitas guru

Lembar observasi yang diperoleh dari pengamatan siklus I terhadap guru dengan mengisi lembar observasi yang sudah dipersiapkan oleh peneliti. Observasi pada guru dilakukan secara langsung saat guru melakukan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Semua kegiatan yang dilakukan dicatat dalam lembar

observasi sesuai indikator dan butir pernyataan yang ada. Hasil lembar observasi guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skala			
		1	2	3	4
	Guru				
1	Kelancaran menjelaskan materi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Keragaman pemberian contoh				
4	Ketuntasan uraian materi				
5	Uraian materi mengarah pada tujuan				
6	Urutan materi sesuai dengan SKKD				
7	Ketetapan pemilihan media dengan materi				
8	Kesesuaian urutan sintaks dengan metode yang digunakan				
9	Mudah diikuti siswa				
10	Ketetapan pemilihan media dengan materi				
11	Keterampilan menggunakan media				
12	Media memperjelas terhadap materi				
13	Kejelasan suara yang diucapkan				
14	Keluwesannya sikap guru dengan siswa				
15	Keantusiasannya guru mengajar				
16	Kepedulian guru terhadap siswa				
17	Ketepatan pemberian reward				
Jumlah Skor				36	20
Total		56			

$$\text{Jumlah skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Jumlah skor} = \frac{56}{68} \times 100$$

$$\text{Jumlah skor} = 82$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dapat diketahui bahwa skor peroleh dari hasil lembar observasi guru adalah 82. Jadi dapat diketahui perolehan skor aktivitas guru sebanyak 82 dengan kriteria baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru telah melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Penguasaan guru terhadap materi sudah tergolong cukup baik pada indeks 3 namun kelancaran menjelaskan materi guru masih kurang menarik perhatian peserta didik dan peserta didik belum antusias karena sumber bacaan hanya terfokus pada buku. Pada penggunaan media pada teknik permainan bahasa melengkapi cerita, telah cukup untuk memperjelas materi yang diajarkan dengan memanfaatkan kertas karton berwarna warni sebagai media hal tersebut akan membuat siswa tertarik

b) Aktivitas siswa

Kegiatan terhadap aktivitas siswa dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus I selama pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Hasil observasi dari pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu aktivitas peserta didik mencapai nilai 69 dengan kategori baik. Data aktivitas peserta didik diambil selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I. Data aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik bersungguh-sungguh dalam pembelajaran membaca				
2	Peserta didik bersemangat dalam mengungkapkan teks cerita				
3	Peserta didik sangat berantusias dalam pembelajaran melengkapi cerita				
4	Peserta didik aktif melakukan diskusi dengan media melengkapi cerita				
Jumlah Skor			4	3	4
Total		11			

$$\text{Jumlah skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Jumlah skor} = \frac{11}{16} \times 100$$

$$\text{Jumlah skor} = 69$$

Berdasarkan hasil observasi siswa sudah mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita sema 2x35 menit. Dalam proses pembelajarannya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, peserta didik membaca cerita secara bergantian pada masing-masing kelompoknya. Peserta didik sangat bersemangat dalam mengungkapkan teks cerita secara berkelompok, namun sebagian peserta didik belum cukup aktif dalam berdiskusi dengan media melengkapi cerita yang berdampak pada cara membaca siswa terbata-

bata dan kurang lancar. Hal tersebut terjadi karena peserta didik kurang antusias terhadap penyajian materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru.

Dapat disimpulkan bahwa dari lembar observasi aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia siswa belum cukup baik dengan pembelajaran teknik permainan bahasa melengkapi cerita, karena belum memenuhi ketuntasan aktivitas indikator belajar siswa. Dapat dikatakan berhasil jika melampaui indek 75%.

Kemudian pada siklus I peneliti melakukan tes kemampuan membaca siswa (*test*), hasil presentase ketercapaian aspek penilaian dari hasil tes kemampuan membaca pada siklus 1 yaitu dengan kelancaran 83% untuk 15 orang dari 18 peserta didik, ketepatan 55% untuk 10 orang dari 18 peserta didik, pelafalan 83% untuk 15 orang dari 18 peserta didik dan intonasi 72% untuk 13 orang dari 18 peserta didik.

Dapat dilihat hasil nilai tes kemampuan membaca pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Tes Kemampuan Membaca Siklus 1

Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	81
Nilai Rata-rata	69
Tuntas	9 Siswa
Tidak Tuntas	9 Siswa
Presentase Ketuntasan Klasikal	50%

Presentase Ketidaktuntasan Klasikal	50%
--	-----

Berdasarkan tabel di atas nilai terendah adalah 50, nilai tertinggi adalah 81, dengan jumlah nilai rata-rata 69 dari 18 peserta didik dan jumlah presentase siswa yang tuntas adalah 50% sebanding dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas pada presentase 50%. Dari uraian di atas hasil pembelajaran belum maksimal, maka akan dilakukan perencanaan perbaikan dengan siklus selanjutnya.

d. Refleksi tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil tes membaca pada observasi tindakan hasil tes membaca belum maksimal pada kriteria klasikal 75%, kemudian akan dilakukan rancangan perbaikan sebagai berikut:

- 1) Pada lembar observasi guru, kelancaran menjelaskan materi guru masih kurang menarik perhatian peserta didik dan peserta didik belum antusias karena sumber bacaan hanya terfokus pada buku
- 2) Pada lembar observasi peserta didik, peserta didik belum cukup aktif dalam berdiskusi dengan media melengkapi cerita yang berdampak pada cara membaca siswa terbata-bata dan kurang lancar
- 3) Peserta didik kurang antusias terhadap penyajian materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru.

- 4) Memberikan motivasi bagi peserta didik yang belum mampu memahami dan membaca teks cerita dengan baik dan benar.
- 5) Hasil tes kemampuan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal sebesar 50%, hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan kemampuan membaca sebesar 75% sehingga perlu tindakan berikutnya.

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, maka perlu dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan sebagai berikut :

- 1) Guru perlu meningkatkan kelancaran menjelaskan materi dengan bantuan teknologi (video pembelajaran) agar peserta didik semakin antusias
- 2) Peserta didik harus aktif dalam pembelajaran, dan banyak berlatih membaca cerita yang telah dilengkapi dalam kelompok agar tidak terbata-bata saat maju di depan kelas
- 3) Guru perlu meningkatkan keterampilan dalam menyajikan materi secara menarik agar peserta didik berantusias dalam belajar membaca dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita
- 4) Guru memberikan bimbingan pada peserta didik yang belum tuntas dalam tes membaca dan memberi reward pada peserta didik yang sudah memiliki kemampuan membaca dengan baik

- 5) Hasil tes kemampuan membaca siswa perlu ditingkatkan lagi dengan bimbingan guru.

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari refleksi pada siklus I. Pada proses pembelajaran masih tetap sama seperti siklus I tetapi lebih memperhatikan permasalahan-permasalahan yang ada pada siklus sebelumnya. Siklus II akan dilaksanakan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hal-hal yang dipersiapkan oleh peneliti dalam pembelajaran siklus II adalah membuat modul ajar yang dikembangkan berdasarkan peleburan capaian pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kelas IV di SDN 064964 Medan Timur dan membuat media permainan melengkapi cerita. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah video pembelajaran dan buku peserta didik kelas IV Tema “Di Bawah Atap” di SDN 064964 Medan Timur.

Menyiapkan materi pelajaran kemampuan membaca tentang materi membaca teks cerita “Kepala Suku Len”. Membuat media pembelajaran berupa teks melengkapi cerita dengan potongan kertas menyiapkan lembar observasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku siswa kelas IV Tema 2 “Di Bawah Atap” kurikulum merdeka. Untuk memahami peningkatan kemampuan membaca peserta didik menggunakan tes membaca satu

persatu teks cerita dan instrument penilaian berbentuk petunjuk pengawasan kepada respon masing-masing siswa

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada 17 Januari 2024 yang diikuti oleh 18 peserta didik dan peneliti bertindak sebagai pendidik. Pendidik kelas IV melakukan observasi tindakan belajar yang dilakukan oleh peserta didik, berikut langkah tindakan yang dilakukan pendidik:

Pada awal kegiatan pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengkondisikan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, berdoa sebelum memulai pembelajaran, pendidik melakukan kegiatan appersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang serta pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama yang akan dicapai.

Untuk kegiatan inti, pendidik menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu memakai video pembelajaran, sebelum belajar pendidik memberitahu kepada siswa agar duduk dengan rapih dan nyaman agar suasana kelas kondusif. Pendidik membagi siswa menjadi beberapa kelompok, pendidik memberitahu bahwa permainan bahasa melengkapi cerita bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Pendidik membagikan kertas karton berwarna kemudian dibagikan berkelompok. Masing-masing kelompok mendapat beberapa kertas yang

berisi potongan teks cerita, untuk dilengkapi pada teks cerita yang kosong dengan tepat.

Setelah dibagikan pendidik mulai membacakan cerita kepada peserta didik, Secara berkelompok siswa melakukan permainan bahasa yaitu cerita dengan kata-kata yang tepat dengan kartu kata yang telah disediakan pendidik, peserta didik mulai berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Masing-masing kelompok menempelkan kartu kata yang tepat untuk melengkapi cerita yang disediakan oleh pendidik. Dalam pembelajaran peserta didik setiap kelompok ada yang cepat dan lambat dalam pengerjaannya, jika kelompok yang cepat melengkapi cerita maka kelompok itu jadi pemenangnya. Setiap kelompok berhak untuk menampilkan hasil diskusinya secara bergantian, setiap peserta didik wajib untuk membaca teks cerita yang telah dilengkapi oleh kelompoknya masing-masing. Pendidik mengoreksi hasil diskusi setiap kelompok, dengan melihat masing-masing kemampuan peserta didik dalam membaca cerita.

Pada kegiatan akhir pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran pertemuan pertama. Pendidik memberi bimbingan kepada peserta didik agar terus belajar membaca dengan baik. Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan menutup kelas dengan mengucapkan salam.

c. Observasi Tindakan Siklus II

1) Aktivitas guru

Lembar observasi yang diperoleh dari pengamatan siklus II terhadap guru dengan mengisi lembar observasi yang sudah dipersiapkan oleh peneliti. Observasi pada guru dilakukan secara langsung saat guru melakukan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Semua kegiatan yang dilakukan dicatat dalam lembar observasi sesuai indikator dan butir pernyataan yang ada. Hasil lembar observasi guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skala			
		1	2	3	4
	Guru				
1	Kelancaran menjelaskan materi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Keragaman pemberian contoh				
4	Ketuntasan uraian materi				
5	Uraian materi mengarah pada tujuan				
6	Urutan materi sesuai dengan SKKD				
7	Ketetapan pemilihan media dengan materi				
8	Kesesuaian urutan sintaks dengan metode yang digunakan				
9	Mudah diikuti siswa				
10	Ketetapan pemilihan media dengan materi				
11	Keterampilan menggunakan media				
12	Media memperjelas terhadap materi				
13	Kejelasan suara yang diucapkan				
14	Keluwesannya sikap guru dengan siswa				
15	Keantusiasannya guru mengajar				

16	Kepedulian guru terhadap siswa				
17	Ketepatan pemberian reward				
Jumlah Skor				6	6
Total				0	

$$\text{Jumlah skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Jumlah skor} = \frac{66}{68} \times 100$$

$$\text{Jumlah skor} = 97$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dapat diketahui bahwa skor peroleh dari hasil lembar observasi guru adalah 97. Jadi dapat diketahui perolehan skor aktivitas guru sebanyak 97 dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru telah memiliki penguasaan materi yang baik. Penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita sudah sesuai langkah-langkah pembelajaran. Pemilihan media dengan materi disesuaikan juga dengan kondisi peserta didik. Guru menampilkan video pembelajaran agar pembelajaran semakin menarik dan pembelajaran semakin konkret mudah diterima oleh peserta didik. Berbeda dengan siklus I guru hanya menggunakan media atau sumber bacaan buku pegangan peserta didik. Peserta didik menjadi antusias saat guru mengajar yang berimplikasi pada peserta didik menjadi semangat dalam belajarnya. Guru juga memberi reward pada kelompok yang selesai duluan dalam pengerjaannya untuk melengkapi cerita dari potongan-potongan kertas warna-warni yang telah dibuat oleh guru.

2) **Aktivitas siswa**

Kegiatan terhadap aktivitas siswa dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus II selama pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Hasil observasi dari pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu aktivitas peserta didik mencapai nilai 94 dengan kategori sangat baik. Data aktivitas peserta didik diambil selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi siswa sudah mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita selama 2x35 menit. Dalam proses pembelajarannya siswa sama seperti modul/ rancangan pembelajaran siklus I dibagi menjadi beberapa kelompok, peserta didik membaca cerita secara bergantian pada masing-masing kelompoknya. Peserta didik sangat bersemangat dalam mengungkapkan teks cerita secara berkelompok, peserta didik sudah hampir seluruhnya sangat berantusias kepada pembelajaran yang dibawakan guru. Pada awal kegiatan pembelajaran guru memberikan stimulus berupa video pembelajaran yang memotivasi siswa untuk menyiapkan diri mengikuti pembelajaran. Pembelajaran menjadi menyenangkan tidak hanya berfokus pada buku pegangan siswa. Peserta didik diperlihatkan visual atau gambar yang menarik perhatian mereka untuk belajar. Guru memberi potongan kertas warna-warni dan kertas karton kepada siswa untuk melengkapi teks cerita “kepala Suku Len”.

Bagi kelompok yang sudah siap duluan dan benar dalam pengerjaannya, guru memberi reward kepada peserta didik.

Untuk melihat hasil observasi yang telah dilakukan terhadap peserta didik di kelas selama proses pembelajaran dan hasil lembar observasi dalam di lihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7
Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik bersungguh-sungguh dalam pembelajaran membaca				
2	Peserta didik bersemangat dalam mengungkapkan teks cerita				
3	Peserta didik sangat berantusias dalam pembelajaran melengkapi cerita				
4	Peserta didik aktif melakukan diskusi dengan media melengkapi cerita				
Jumlah Skor				3	12
Total		15			

$$\text{Jumlah skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Jumlah skor} = \frac{15}{16} \times 100$$

$$\text{Jumlah skor} = 94$$

Dari hasil lembar observasi untuk mengetahui aktivitas pembelajaran siswa siklus II sudah sangat baik dan mengalami peningkatan dari siklus I sebelumnya dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita karena sudah memenuhi indikator ketuntasan minimal di presentase 75%.

Kemudian setelah melakukan observasi, peneliti menggunakan evaluasi di akhir pembelajaran. Peneliti menggunakan tes untuk mengukur kemampuan membaca siswa dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil presentase ketercapaian aspek penilaian dari hasil observasi pada siklus II pertemuan pertama, kedua dan ketiga adalah kelancaran (B) 100% untuk 18 orang dari 18 peserta didik, ketepatan (C) 89% untuk 16 orang dari 18 peserta didik, pelafalan (D) 100% untuk 18 orang dari 18 peserta didik dan intonasi (E) 100% untuk 18 orang dari 18 peserta didik. Dapat dilihat dari nilai tes kemampuan membaca pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Tes Kemampuan Membaca Siklus II

Nilai Terendah	69
Nilai Tertinggi	93
Nilai Rata-rata	82.666667
Tuntas	16 siswa
Tidak Tuntas	2 Siswa
Presentasi Ketuntasan Klasikal	89%
Presentasi Ketidaktuntasan Klasikal	11%

Berdasarkan tabel di atas pada siklus II nilai terendah adalah 69, nilai tertinggi 93, nilai rata-rata 83 dan peningkatan kemampuan membaca mencapai 89% atau 16 peserta didik dari 18 peserta didik dan 2 peserta didik dari 18 peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus terakhir peningkatan kemampuan membaca sudah sesuai dengan indikator keberhasilan klasikal 75%. Dari hasil penelitian peneliti di kelas IV SDN 064964 Medan Timur

mendapatkan hasil sangat baik. Modul ajar sudah terlaksanakan dengan tuntas, dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan ini sudah sebgaaian besar tercapai. Peningkatan kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita pada siklus II berjalan dengan baik. Hal tersebut terlihat dari antusias dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari tindakan yang dilakukan pada siklus II, peneliti menghentikan tindakan kelas ini pada siklus II. Hal tersebut dijelaskan bahwa teknik permainan bahasa melengkapi cerita dapat meningkatkan kemampuan membaca melengkapi cerita peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan indikator keberhasilan sangat baik yaitu:

1. Siklus I hasil tes kemampuan membaca peserta didik 50% atau 9 peserta didik dari 18 peserta didik
2. Siklus II meningkat menjadi 89% atau 16 peserta didik dari 18 peserta didik

Dalam pelaksanaan siklus II menurut peneliti sudah mencapai yang diharapkan oleh target awal dalam indikator keberhasilan peneliti yaitu 75% dan hasil pada siklus II sudah mencapai lebih dari 75% yaitu 89%. Sehingga peneliti menyudahi pada siklus II ini.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Pada tahap refleksi dilakukan setelah melewati tahap pelaksanaan tindakan dan tahap observasi. Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui apakah

tindakan yang dilakukan pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I. hal tersebut dapat dilihat dari tes kemampuan membaca siswa setelah memenuhi indikator observasi dan tes yang telah ditetapkan, setelah peneliti dan guru berkolaborasi berdiskusi dengan menggunakan data-data yang di peroleh pada kegiatan pelaksanaan tindakan dan observasi

Berdasarkan hasil refleksi penelitian pada siklus II dikatakan sudah berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya sebesar 75%, dengan adanya peningkatan dari hasil evaluasi siklus II dari 18 peserta didik yang mencapai KKM dalam pembelajaran adalah 16 peserta didik (89%), meningkat dari siklus I. peserta didik yang belum mencapai KKM ada 2 orang peserta didik (11%). Maka dengan demikian pemberian tindakan pada penelitian ini diakhiri pada siklus II.

B. Diskusi Hasil Penelitian

1. Analisis Data

Sesudah pengolahan data, maka data yang dihasilkan dianalisis. Untuk menganalisis data harus berdasarkan pada rumusan masalah yang telah ditetapkan pada penelitian ini. Analisis data memuat perihal bagaimana kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 064964 Medan Timur. Hasil data yang diperoleh dari instrumen penelitian dengan teknik tes, dan observasi.

2. Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan diperoleh informasi pada pelaksanaan siklus I dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di dalam kelas menunjukkan bahwa aktivitas belajar dan kemampuan membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV belum optimal. Pada siklus II mengalami peningkatan pada aktivitas dan kemampuan membaca dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita siswa setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

1) Lembar Observasi

Lembar observasi dipergunakan sebagai pengamatan terhadap seluruh kegiatan pengajaran yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan. Berdasarkan tindakan yang diperoleh dijadikan acuan sebagai bahan refleksi pada tindakan berikutnya.

Kemampuan membaca siswa dapat dilihat pada nilai yang diperoleh dari hasil lembar observasi guru pada siklus I dapat diketahui nilai yang diperoleh sebesar 83 dengan kriteria baik, dengan mengalami peningkatan pada siklus II dapat diketahui nilai yang diperoleh sebesar 96 dengan hasil sangat baik.

Hasil lembar observasi peserta didik pada siklus I dapat diketahui nilai yang diperoleh sebesar 69 dengan kriteria baik. Pada siklus II

aktivitas belajar peserta didik mengalami kenaikan nilai sebesar 94 dengan kriteria sangat baik pada materi “Di bawah Atap” teks cerita “Kepala Suku Len” Tema 2 pelajaran Bahasa Indonesia melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita.

Dari hasil yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa di sajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Skor Aktivitas	Total Nilai dan Rata-rata	Kriteria
Siklus I	11 (69%)	baik
Siklus II	15 (94)%	Sangat baik
Peningkatan	4 (25%)	

Pada tabel di atas menunjukkan terdapat peningkatan aktivitas kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan dengan presentase sebesar 25%.

2) Lembar Tes

Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tentang kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas IV SDN 064964 Medan Timur. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan yang berupa tes akhir tindakan pembelajaran.

Pada siklus I hasil data diperoleh bahwa nilai terendah diketahui dengan nilai 50, nilai tertinggi adalah 81 dengan rata-rata dari 18

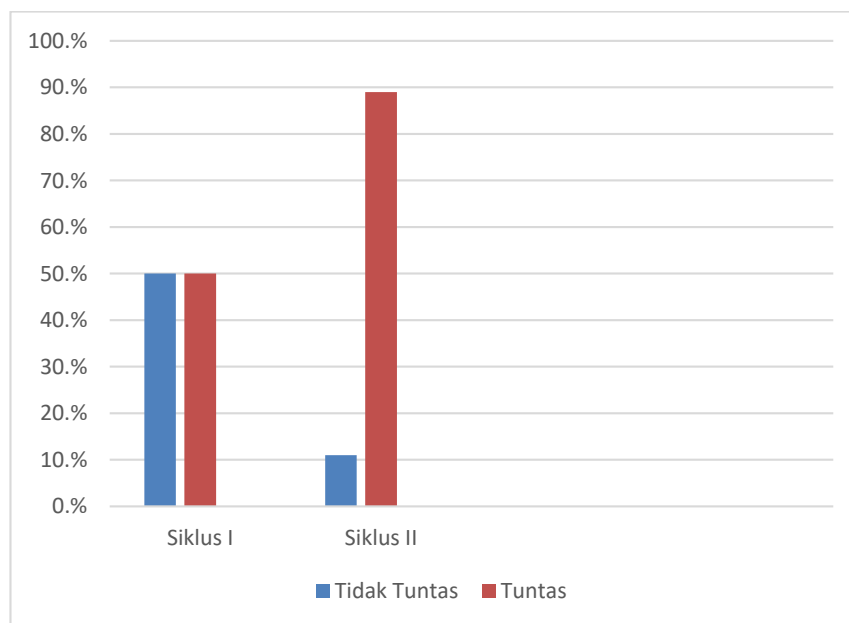
peserta didik adalah 69. Siswa yang tuntas pada tes kemampuan membaca berjumlah 9 (50%) siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 (50%) siswa. Dengan indikator ketuntasan klasikal 75% maka penelitian ini mengadakan siklus II. Pada siklus II nilai terendah menduduki nilai 69 dan nilai tertinggi adalah 93, dengan nilai rata-rata dari 18 siswa adalah 83. Siswa yang tuntas pada siklus II untuk tes kemampuan membaca sebanyak 16 (89%) siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 2 (11%) siswa.

Adapun hasil dari tes yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.10 Peningkatan Kemampuan membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Siklus	Tuntas	Tidak Tuntas	Peningkatan
Siklus I	9 (50%)	9 (50%)	7 (39%)
Siklus II	16(89%)	2 (11%)	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan nilai tes kemampuan membaca siswa kelas IV SDN 064964 Medan Timur dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan presentase dari siklus I ke siklus II sebesar 39%. Hal tersebut berarti menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan. Adapun presentase kemampuan membaca siswa pada siklus I dan II disajikan pada diagram berikut ini:



Gambar 4.2 Grafik Hasil Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

C. Pembahasan Hasil Analisis Data

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II dalam pelaksanaan kegiatan dan penilaian proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah sebagai berikut:

1. Hasil Tindakan Pada Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tindakan kelas pada siklus I ini menunjukkan dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita dipadukan dengan media, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi belum cukup antusias dalam belajar membaca. Hal tersebut terbukti pada hasil data observasi siklus I dengan nilai keaktifan belajar siswa pada nilai 69 dengan kriteria baik namun tidak memenuhi indikator yang telah ditetapkan.

Tes kemampuan membaca pada siklus I setiap peserta didik melakukan hasil yang berbeda-beda. Indikator keberhasilan masih belum tercapai pada siklus I, karena masih ada peserta didik yang belum mencapai nilai maksimal atau ketuntasan berdasarkan KKM. Hanya 9 peserta didik yang tuntas (50%) dengan nilai rata-rata 69. Hasil presentase ketercapaian aspek penilaian dari hasil observasi pada siklus 1 pertemuan pertama, kedua dan ketiga adalah kelancaran 83% untuk 15 orang dari 18 peserta didik, ketepatan 55% untuk 10 orang dari 18 peserta didik, pelafalan 83% untuk 15 orang dari 18 peserta didik dan intonasi 72% untuk 13 orang dari 18 peserta didik.

2. Hasil Tindakan Siklus II

Tindakan pada siklus II adalah tindakan lanjut dari siklus I. tindakan ini untuk memberikan semangat dan motivasi lebih lagi kepada peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran membaca sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Pada siklus II ini pembelajaran sudah mulai berjalan sangat baik, karena sebgaiian peserta didik sudah hampir menyeluruh antusias terhadap belajar membaca yang terbukti pada hasil observasi siklus II diketahui aktivitas belajar peserta didik menunjukkan nilai 94 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebanyak 25%.

Keaktifan peserta didik saat pembelajaran mulai meningkat, melengkapi cerita sebgaiian besar sudah tepat dan sudah mulai percaya diri pada siklus II ini. Dari hasil observasi pembelajaran siklus II adalah Hasil

presentase ketercapaian aspek penilaian dari hasil observasi pada siklus II adalah kelancaran 100% untuk 18 orang dari 18 peserta didik, ketepatan 89% untuk 16 orang dari 18 peserta didik, pelafalan 100% untuk 18 orang dari 18 peserta didik dan intonasi 100% untuk 18 orang dari 18 peserta didik. Dengan rata-rata kelas yaitu 83, jumlah peserta didik yang tuntas dari 18 peserta didik adalah 16 (89%) peserta didik dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas dari 18 peserta didik adalah 2 (11%) peserta didik. Hal tersebut menunjukkan presentasi klasikal 89%.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas yang diperoleh dari hasil penelitian kemampuan membaca pada peserta didik kelas IV SDN 064964 Medan Timur dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkap cerita meningkat dari data siklus I ke siklus II yaitu peserta didik yang tuntas dari 9 (50%) peserta didik berbanding 16 (89%) peserta didik dan yang tidak tuntas pada siklus I 9 (50%) peserta didik berbanding dengan siklus II mengalami penurunan 2 (11%) peserta didik dari jumlah keseluruhan 18 peserta didik.

Karena peningkatan hasil kemampuan membaca peserta didik pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan lebih dari 75%, yaitu 89% sesuai dengan ketuntasan indikator minimal yang penulis tetapkan maka penulis mencukupkan penelitian tindakan kelas pada siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data menjelaskan bahwa kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 064964 Medan Timur mengalami peningkatan yang terjadi dalam dua siklus. Peningkatan terjadi dari siklus I ke siklus II dengan kenaikan sebesar 39%. Pada siklus I ketuntasan kemampuan membaca siswa berada pada skor 50% (9 peserta didik tuntas dan 9 peserta didik tidak tuntas), sedangkan pada siklus II ketuntasan kemampuan membaca pada rentang skor 89% (16 peserta didik tuntas dan 2 peserta didik tidak tuntas)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita dapat meningkatkan kemampuan membaca pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 064964 Medan Timur.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 064964 Medan Timur dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Akan tetapi, tidak dapat

dipungkiri masih banyak ditemukan kekurangannya. Maka dari itu penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah satu teknik yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa diterapkan dalam proses pembelajaran secara berkala.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan fasilitas sekolah menunjang setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat bersungguh-sungguh pada saat mengikuti proses pembelajaran. Meningkatkan kemampuan membaca dengan sangat baik

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, S. I. (2020). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji. *Jurnal Terampil, Vol 2 No . 1, 1*.
- Agustina, dan Rachmania. (2023). Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Kesulitan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata. Sistem-Among: *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, vol. 3. No(1), 1-7.
- al-Amir, N. K. (2022). Mendidik Cara Nabi SAW. *Bandung: Pustaka Hidayah*, 5.
- Amanata, R. &. (2020). Penerapan Membaca Pemahaman Menggunakan Metode Speed Reading dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(8), 301-313.
- Anwar, A. G. (2023). “Perkembangan Internet of Things (IoT) pada Sektor Energi : Sistemik Literatur Review”. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi, vol. 1, no. 2*, 187–197.
- Aziz, A. (2019). Mendidik Anak dengan Cerita. *Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya*, 13.
- Burns, R. (2020). The Self Concept. *London: Longman group limited*, 30.
- Depdiknas. (2009). Panduan untuk Guru membaca dan Menulis Permulaan untuk Sekolah Dasar Kelas 1, 2, 3. *Jakarta: Balai Pustaka*.
- Dikti, D. (2019). Pengajaran Membaca. *Jakarta: Depdikbud Dikti*, 134.
- Fadilah Nur. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita. *Jurnal Bidayatuna, Vol.01, .No 01*
- Ihsan, F. (2019). Dasar-Dasar Kependidikan. *Jakarta: Rineka Cipta*, 4.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *STAINU Purworejo: JurnalAl_Athfal*, 65.
- Jakni. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. *Bandung : Alfabeta*, 72-82
- L. Meria, J. Z. (2023). “Increasing Consumers with Satisfaction Application based Digital Marketing Strategies Startupneur Business Digital (SABDA)”. *Startupneur Bisnis Digital (SABDA, vol. 2, no. 1, 2*.
- Madyawati, L. (2019). Strategi pengembangan Bahasa pada anak. *Jakarta : Kencana*, 144-146.

- Mahsun. (2019). Metode Penelitian Bahasa. *Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada*, 29-30.
- Mariyanti, D. S. (2023). “Analisa Peran Triple Helik dalam Mengatasi Tantangan Pendidikan di Era Industri 4.0”. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, 123–132.
- Maryunil. (2020). Peningkatan kemampuan membaca melalui teknik permainan menyusun kata pada siswa kelas 1 SDN Inpres 5 Birobuli. *Vol. 4 No 10, ISSN 2354-614x*, 243-249.
- Mulyati. (2015). Keterampilan Berbahasa SD. *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*, 3-4
- Mulyono. (2021). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jakarta : Rineka Cipta*, 158.
- Pattiasina, P.J., Fatmawati, E. dan Wulandari, M. (2022). Penggunaan Metode Mendongen Dalam Menumbuhkan MInat Baca Anak usia Dini. Al-Madrasah: *Jurna pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 6. No 3, 667-674.
- Putri, Septari Eka. (2020). Pengaruh Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Di Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Ikhlasiyah Palembang. *Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah*.
- Rahim, F. (2018). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. *Jakarta: Bumi Aksara*, 16.
- Rahim, F. (2019). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. *Jakarta : Bumi Aksara*, 11.
- Rahim, F. (2020). Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar. *Jakarta: Bumi Askara*, 2.
- S, B. J. (2020). Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah. *Yogyakarta: Kanasius*, 67.
- Sabillah, B. M. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Melengkapi Cerita Pada Tema Kebersamaan Terhadap Siswa Kelas Ii Sd Inpres Bangkala Ii Kota Makassar. *Celebes Education*, 81-92.
- Somadayo, S. (2019). Starategi dan Teknik Pembelajaran Membaca. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 2.
- Sukardi. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya. *Jakarta : Bumi Aksara*, 120
- Sukring. (2020). pendidik dalam perkembangan kecerdasan peserta didik. *jurnal tadris keguruan dan terbiyah ISSN: 2301-7562*.

- Susanti, M. (2023). Strategi Pembelajaran Membaca Pemahaman DI SD. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 98-108.
- Susilawati Nenden,dkk. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita. *Jurnal Sebelas April Elementary Education*, Vol 2, No 2.
- Syaefudin. (2021). *Model Pengembangan Membaca Terpadu Berbasis Sastra Anak Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Membaca*. Bojong Pekalongan: Nasya Expandig Management, 54
- Tampubolon Saur. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. *Jakarta* : Erlangga, 38
- Tarigan, H. G. (2019). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. *Bandung* : Angkasa, 7.
- Tarigan, H. G. (2019). Metodologi Pengajaran Bahasa. *Bandung* : Angkasa, 41.
- Tarigan, H. G. (2019). Prinsip-Prinsip Dasar Metode Riset Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa. *Bandung* : Angkasa, 177.
- Undang-Undang Sisdiknas sistem pendidikan nasional. (2013). *Jakarta* : Permata Press, 1-2.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Pembelajaran Siklus 1

MODUL AJAR/ RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN		
B. INFORMASI UMUM		
Nama Penyusun : Widia Ningsih		
Institusi : SDN 064964 Medan Timur		
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia		
Bab 1/ Tema : Sudah Besar/ Aku		
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)	Semester : I (Ganjil)
Fase/ Kelas	: B/ IV (Empat)	Alokasi Waktu : 1 JP
Tahun Pelajaran	: 2022/2023	
Model Pembelajaran	: <i>Cooperative Learning</i>	
Teknik Pembelajaran	: Permainan Melengkapi Cerita	
Metode Pembelajaran	: Penugasan, Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi, Ceramah	
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/ Tipikal	
Karakteristik Peserta Didik	: Umum, tidak ada kesulitan mencerna dan memahami materi ajar	
Jumlah Peserta Didik	: 18 Peserta didik	
Profil Pelajar Pancasila	: <ul style="list-style-type: none"> - Bernalar kritis; memperoleh dan memproses informasi dan gagasan - Mandiri; bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya - Bergotong-royong 	
Sarana dan Prasarana	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Komputer/Laptop, Proyektor 2. Buku Siswa, Sumber belajar lain 3. Kertas Karton 4. Kertas Kata 	
C. Komponen Inti		
1. Fase B. Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan		

berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.

Capaian Fase B Berdasarkan Elemen:

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
Berbicara dan Mempersentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca

		atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.
	Menulis	Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.
2. Tujuan Pembelajaran		
<p>Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi. <p>Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> Berbicara dengan santun, menggunakan kata maaf, tolong, permisi, dan terima kasih. Berbicara dengan volume yang tepat sesuai konteks dan tempat berbicara Melengkapi kata dalam cerita dalam bentuk potongan kertas 		
3 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		
<p>Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> Melalui kegiatan membaca cerita, peserta didik dapat menyimpulkan permasalahan yang dihadapi tokoh dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi. <p>Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu mengemukakan pendapat atau menceritakan pengalaman dengan santun. Setelah peserta didik berdiskusi maka peserta didik dapat dengan cepat melengkapi kata dalam cerita dalam bentuk kartu kata 		
4. Materi Pokok		
Membaca cerita : “Tak Muat Lagi”		
<p>Langkah-langkah Permainan Melengkapi Cerita</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Siswa menyimak cerita pendek yang dibacakan oleh guru. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab cerita pendek yang telah dibaca. 		

4. Guru menyiapkan alat pembelajaran yaitu teks cerita pendek yang belum lengkap yang ditulis dalam karton dengan jumlah sesuai dengan kelompok belajar dan menempelkannya di depan kelas.
5. Guru menjelaskan cara permainan cerita.
6. Secara berkelompok siswa melakukan permainan bahasa yaitu cerita dengan kata-kata yang tepat dengan kartu kata yang telah disediakan guru.
7. Pengumuman hasil permainan, kelompok yang berhasil dengan waktu cepat mendapatkan reward dan kelompok yang menyelesaikan dengan waktu yang lama mendapatkan sanksi.
8. Setelah melakukan permainan bahasa, murid membaca teks cerita pendek tersebut dengan lafal dan intonasi yang tepat.

5. Kegiatan Pembelajaran
A. Kegiatan Awal
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran 3. Peserta didik melakukan kegiatan literasi materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. 4. Guru melakukan apersepsi. 5. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi pelajaran. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
B. Kegiatan Inti
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok 2. Peserta didik menyimak teks cerita pada buku peserta didik yang dibacakan pendidik 3. Peserta didik menyimpulkan permasalahan yang dihadapi tokoh dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi 4. Guru menyiapkan kertas karton yang di dalamnya terdapat teks cerita "Tak Muat Lagi" yang belum lengkap dan menyediakan kartu kata yang isinya untuk melengkapi teks cerita "Tak Muat Lagi" untuk setiap kelompok 5. Secara berkelompok siswa melakukan permainan bahasa yaitu cerita dengan kata-kata yang tepat dengan kartu kata yang telah disediakan guru. 6. Kelompok yang berhasil dengan waktu cepat mendapatkan reward dan kelompok yang menyelesaikan dengan waktu yang lama mendapatkan sanksi. 7. Setelah melakukan permainan bahasa, murid membaca teks cerita pendek tersebut dengan lafal dan intonasi yang tepat.
C. Penutup
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran

3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Guru melakukan penilaian hasil belajar.
5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
6. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik.

D. Lampiran

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik
Lembar Kerja Peserta Didik
Rubrik Penilaian

E. Daftar Pustaka

Daftar Pustaka Nukman, Eva Y. C. Erni Setyowati (2021). Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nukman, Eva Y. C. Erni Setyowati (2021). Buku Panduan Siswa Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mengetahui
Kepala SDN 064964 Medan Timur

Medan
Guru Kelas IV

ELFRIDA ISFANI LUBIS, S.Pd, M.Pd
NIP. 1969100 5199403 2 008

GUSTI NURUL LESTARI HSB, S.Pd

Peneliti

WIDIA NINGSIH

LAMPIRAN BAB I SUDAH BESAR

BAHAN AJAR (Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik)

Minggu 1 Membaca dan Berdiskusi

TAK MUAT LAGI

Lala baru saja pulang sekolah. Cuaca panas membuatnya buruburu masuk rumah. Segelas air dingin, itulah yang diinginkannya. “Kakak pasti haus. Ini, minum dulu.” Kiki menyodorkan segelas air. Adiknya itu memang baik. “Waaaah, terima ka” Lala menghentikan ucapannya begitu melihat baju yang dipakai Kiki. Itu baju biru polkadot favoritnya! “Kenapa kamu memakai bajuku?” Lala bertanya dengan kesal. “Kata Ibu, baju ini untukku. Kakak kan sudah tidak pernah lagi memakainya,” jawab Kiki bingung. “Tidak pernah kupakai bukan berarti boleh diambil.” Lala mulai marah. “Ayo ganti bajumu.” “Tapi ... baju ini pas untukku.” Kiki mengelak. “Pasti sudah kekecilan untuk Kak Lala.” “Tidak! Ini bajuku, bukan bajumu,” Lala berkeras. Akhirnya, Kiki mengalah.

Lala mendapatkan kembali bajunya. Langsung saja Lala ke kamar untuk berganti pakaian. Kiki mengikutinya. “Hmmm, masih cukup.” Lala berdiri di depan cermin. “Kenapa belakangan ini aku tidak pernah memakainya, ya?” Lala terus mematut diri. Awalnya tidak ada masalah, tetapi lama-lama Lala merasa gerah. Dia juga sulit bernapas dengan lega. Kulitnya mulai terasa gatal. Lala lalu berusaha menggaruk punggungnya. Breeet ...! “Kak, baju Kakak sobek!” Kiki berteriak. Lala terdiam.

Dengan sedih dia meraba bagian baju yang sobek. “Nanti minta tolong Ibu untuk menjahitnya, Kak,” usul Kiki. “Bisa sih, tapi” Sahut Lala pelan. Dalam hati dia mengakui, memakai baju sempit sungguh tidak nyaman. Lala juga menjadi paham mengapa akhir-akhir ini dia tidak pernah lagi memakai baju itu. Mungkin baju itu akan bertambah sobek kalau dia terus memakainya.

Lala melihat bayangan dirinya dan Kiki di cermin. Ternyata, Lala memang sudah besar. Dia sudah tak cocok lagi memakai baju itu. “Ya, nanti kita minta tolong Ibu menjahit baju ini,” katanya. Kemudian Lala menambahkan, “Nanti baju ini buat kamu saja.” “Yang benar, Kak? Horeee!” teriak Kiki senang. Lala mengangguk pelan. “Iya, untukmu saja.” “Terima kasih.” Kiki langsung memeluk kakaknya.

Lembar Kegiatan Peserta Didik

Minggu 1 Membaca & Berdiskusi Bagaimana menurut kalian cerita berjudul “Tak Muat Lagi”? Menarik, bukan? Sekarang jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Sampaikan kembali cerita “Tak Muat Lagi” dalam tiga kalimat buatanmu sendiri!
2. Mengapa Lala kesal kepada Kiki?
3. Dari mana Lala mengetahui baju itu tidak muat lagi untuknya?
4. Menurutmu, bagaimana perasaan Lala setelah memutuskan akan memberikan bajunya kepada Kiki?
5. Apakah kalian juga punya adik? Bagaimana perasaan kalian jika barang kalian diminta adik?

6. Bayangkan diri kalian sebagai Kiki. Bagaimana perasaan kalian jika memiliki kakak seperti Lala?

Diskusikan bersama, seperti apakah hubungan kakak-adik yang baik? Acungkan tangan jika kalian ingin menyampaikan pendapat dan jangan menyela jika guru atau temanmu sedang berbicara.

Lembar Penilaian

Mampu menjawab semua pertanyaan dengan baik Nilai = 4	Mampu menjawab 4-6 pertanyaan dengan baik Nilai = 3	Mampu menjawab 2-3 pertanyaan dengan baik Nilai = 2	Belum mampu menjawab pertanyaan dengan baik Nilai = 1
4 = sangat baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang			

Lampiran 2 Modul Pembelajaran Siklus 2

MODUL AJAR/ RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN		
F. INFORMASI UMUM		
Nama Penyusun : Widia Ningsih		
Institusi : SDN 064964 Medan Timur		
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia		
Bab 2/ Tema : Di Bawah Atap/ Aku		
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)	Semester : I (Ganjil)
Fase/ Kelas	: B/ IV (Empat)	Alokasi Waktu : 1 JP
Tahun Pelajaran	: 2022/2023	
Model Pembelajaran	: <i>Cooverative Learning</i>	
Teknik Pembelajaran	: Permainan Melengkapi Cerita	
Metode Pembelajaran	: Penugasan, Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi, Ceramah	
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/ Tipikal	
Karakteristik Peserta Didik	: Umum, tidak ada kesulitan mencerna dan memahami materi ajar	
Jumlah Peserta Didik	: 18 Peserta didik	
Profil Pelajar Pancasila	: <ul style="list-style-type: none"> - Bernalar kritis; memperoleh dan memproses informasi dan gagasan - Mandiri; bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya - Bergotong-royong 	
Sarana dan Prasarana	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Komputer/Laptop, Proyektor 2. Buku Siswa, Video Pembelajaran 3. Kertas Karton 4. Kertas Kata 	
G. Komponen Inti		
1. Fase B. Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.		
Capaian Fase B Berdasarkan Elemen:		

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
Berbicara dan Mempersentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.
Menulis	Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan

	rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.
2. Tujuan Pembelajaran	
<p>Membaca</p> <p>4. Memahami dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi.</p> <p>Berdiskusi</p> <p>5. Berbicara dengan santun, menggunakan kata maaf, tolong, permisi, dan terima kasih. Berbicara dengan volume yang tepat sesuai konteks dan tempat berbicara</p> <p>6. Melengkapi kata dalam cerita dalam bentuk potongan kertas</p>	
3 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	
<p>Membaca</p> <p>5. Melalui kegiatan membaca cerita, peserta didik dapat menyimpulkan permasalahan yang dihadapi tokoh dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi.</p> <p>Berdiskusi</p> <p>6. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu mengemukakan pendapat atau menceritakan pengalaman dengan santun.</p> <p>7. Setelah peserta didik berdiskusi maka peserta didik dapat dengan cepat melengkapi kata dalam cerita dalam bentuk kartu kata</p>	
8. Materi Pokok	
Membaca cerita : “Kepala Suku Len”	
<p>Langkah-langkah Permainan Melengkapi Cerita</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. 2. Siswa menyimak cerita pendek yang dibacakan oleh guru. 3. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab cerita pendek yang telah dibaca. 4. Guru menyiapkan alat pembelajaran yaitu teks cerita pendek yang belum lengkap yang ditulis dalam karton dengan jumlah sesuai dengan kelompok belajar dan menempelkannya di depan kelas. 5. Guru menjelaskan cara permainan cerita. 6. Secara berkelompok siswa melakukan permainan bahasa yaitu cerita dengan kata-kata yang tepat dengan kartu kata yang telah disediakan guru. 7. Pengumuman hasil permainan, kelompok yang berhasil dengan waktu cepat mendapatkan reward dan kelompok yang menyelesaikan dengan waktu yang lama mendapatkan sanksi. 8. Setelah melakukan permainan bahasa, murid membaca teks cerita pendek tersebut dengan lafal dan intonasi yang tepat. 	
6. Kegiatan Pembelajaran	
A. Kegiatan Awal	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran 3. Peserta didik melakukan kegiatan literasi materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. 4. Guru melakukan apersepsi. 5. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi pelajaran. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
<p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok 2. Peserta didik menyimak teks cerita pada video pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru dengan cerita “Kepala Suku Len” 3. Peserta didik menyimpulkan permasalahan yang dihadapi tokoh dan mengaitkannya dengan pengalamannya pribadi 4. Guru menyiapkan kertas karton yang di dalamnya terdapat teks cerita “Kepala Suku Len” yang belum lengkap dan menyediakan kartu kata yang isinya untuk melengkapi teks cerita “Kepala Suku Len” untuk setiap kelompok 5. Secara berkelompok siswa melakukan permainan bahasa yaitu cerita dengan kata-kata yang tepat dengan kartu kata yang telah disediakan guru. 6. Kelompok yang berhasil dengan waktu cepat mendapatkan reward dan kelompok yang menyelesaikan dengan waktu yang lama mendapatkan sanksi. 7. Setelah melakukan permainan bahasa, murid membaca teks cerita pendek tersebut dengan lafal dan intonasi yang tepat.
<p>C. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. 4. Guru melakukan penilaian hasil belajar. 5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 6. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik.
<p>H. Lampiran</p> <p>Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik Lembar Kerja Peserta Didik Rubrik Penilaian</p>
<p>I. Daftar Pustaka</p> <p>Daftar Pustaka Nukman, Eva Y. C. Erni Setyowati (2021). Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan</p>

Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nukman, Eva Y. C. Erni Setyowati (2021). Buku Panduan Siswa Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mengetahui

Kepala SDN 064964 Medan Timur

Medan

Guru Kelas IV

ELFRIDA ISFANI LUBIS, S.Pd, M.Pd
NIP. 1969100 5199403 2 008

GUSTI NURUL LESTARI HSB, S.Pd

Peneliti

WIDIA NINGSIH

Lampiran 3 Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik bersungguh-sungguh dalam pembelajaran membaca				
2	Peserta didik bersemangat dalam mengungkapkan teks cerita				
3	Peserta didik sangat berantusias dalam pembelajaran melengkapi cerita				
4	Peserta didik aktif melakukan diskusi dengan media melengkapi cerita				
Jumlah Skor			4	3	4
Total		11			

Lampiran 4 Lembar Observasi Peserta Didik Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik bersungguh-sungguh dalam pembelajaran membaca				
2	Peserta didik bersemangat dalam mengungkapkan teks cerita				
3	Peserta didik sangat berantusias dalam pembelajaran melengkapi cerita				
4	Peserta didik aktif melakukan diskusi dengan media melengkapi cerita				
Jumlah Skor				3	12
Total		15			

Lampiran 5 Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skala			
		1	2	3	4
	Guru				
1	Kelancaran menjelaskan materi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Keragaman pemberian contoh				
4	Ketuntasan uraian materi				
5	Uraian materi mengarah pada tujuan				
6	Urutan materi sesuai dengan SKKD				
7	Ketetapan pemilihan media dengan materi				
8	Kesesuaian urutan sintaks dengan metode yang digunakan				
9	Mudah diikuti siswa				
10	Ketetapan pemilihan media dengan materi				
11	Keterampilan menggunakan media				
12	Media memperjelas terhadap materi				
13	Kejelasan suara yang diucapkan				
14	Keluwesannya sikap guru dengan siswa				
15	Keantusiasannya guru mengajar				
16	Kepedulian guru terhadap siswa				
17	Ketepatan pemberian reward				
Jumlah Skor				36	20

Total	56
-------	----

Lampiran 6 Lembar Observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skala			
		1	2	3	4
	Guru				
1	Kelancaran menjelaskan materi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Keragaman pemberian contoh				

4	Ketuntasan uraian materi				
5	Uraian materi mengarah pada tujuan				
6	Urutan materi sesuai dengan SKKD				
7	Ketetapan pemilihan media dengan materi				
8	Kesesuaian urutan sintaks dengan metode yang digunakan				
9	Mudah diikuti siswa				
10	Ketetapan pemilihan media dengan materi				
11	Keterampilan menggunakan media				
12	Media memperjelas terhadap materi				
13	Kejelasan suara yang diucapkan				
14	Keluwesannya sikap guru dengan siswa				
15	Keantusiasannya guru mengajar				
16	Kepedulian guru terhadap siswa				
17	Ketepatan pemberian reward				
Jumlah Skor				6	60
Total		66			

Lampiran 7 Hasil Tes Kemampuan Membaca Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian Skor				Skor	Nilai Perolehan	Tuntas dan Tidak Tuntas
		A	B	C	D			
1	Abdul Dzaki	3	2	3	3	11	69	Tidak Tuntas
2	Adiba Rafani A	3	3	3	4	13	81	Tuntas
3	Adzkia Zhufairah	3	2	3	3	11	69	Tidak Tuntas
4	Azzahra Quinitha Z	3	3	3	3	12	75	Tuntas
5	Dwi Indira	3	2	3	2	10	62	Tidak Tuntas
6	Faiz Naufal Putra H	3	3	3	3	12	75	Tuntas
7	Karinvaya Azzahra	3	2	3	2	10	62	Tidak Tuntas
8	M Farras Rasyiq S	3	3	3	3	12	75	Tuntas
9	Nada Fajria S	3	2	3	3	11	69	Tidak Tuntas
10	Naura Dwi Azahra	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
11	Nazwa Ramadhani	3	2	3	2	10	62	Tidak Tuntas
12	Qais Septian P	3	3	3	3	12	75	Tuntas
13	Reihan Athariz K	2	3	2	3	10	62	Tidak Tuntas
14	Rico Ardiansyah	3	3	3	3	12	75	Tuntas
15	Rizki Aldiansyah	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
16	Sclastika Srimulyani	3	3	3	3	12	75	Tuntas
17	Sharmila Tewi	3	4	3	3	13	81	Tuntas
18	Yuka Aprilia Kanza	3	3	3	4	13	81	Tuntas
	Jumlah Semua Nilai						1246	
	Nilai Terendah						50	
	Nilai Tertinggi						81	
	Nilai Rata-rata						69	
	Tuntas						9 Siswa	
	Tidak Tuntas						9 Siswa	
Presentase Ketuntasan Klasikal							50%	
Presentase Ketidaktuntasan Klasikal							50%	

Skor maksimal = 100

Skor Perolehan

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

81-100 = Sangat baik

70-80 = Baik
 60-69 = Cukup
 0-59 = Kurang

Lampiran 8 Hasil Tes Kemampuan Membaca Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian Skor				Skor	Nilai	Tuntas dan
		A	B	C	D		Perolehan	Tidak Tuntas
1	Abdul Dzaki	4	3	4	4	15	93	Tuntas
2	Adiba Rafani A	3	3	4	4	14	87	Tuntas
3	Adzkia Zhufairah	3	4	4	4	15	93	Tuntas
4	Azzahra Quinitha Z	3	3	3	4	13	81	Tuntas
5	Dwi Indira	3	4	4	4	15	93	Tuntas
6	Faiz Naufal Putra H	3	4	3	4	14	87	Tuntas
7	Karinvaya Azzahra	3	3	3	3	12	75	Tuntas
8	M Farras Rasyiq S	3	3	4	3	13	81	Tuntas
9	Nada Fajria S	3	3	3	3	12	75	Tuntas
10	Naura Dwi Azahra	3	3	3	3	12	75	Tuntas
11	Nazwa Ramadhani	3	3	3	3	12	75	Tuntas
12	Qais Septian P	3	3	3	3	12	75	Tuntas
13	Reihan Athariz K	3	2	3	3	11	69	Tidak Tuntas
14	Rico Ardiansyah	3	4	4	3	14	87	Tuntas
15	Rizki Aldiansyah	3	2	3	3	11	69	Tidak Tuntas
16	Sclastika Srimulyani	3	4	4	3	14	87	Tuntas
17	Sharmila Tewi	3	4	4	4	15	93	Tuntas
18	Yuka Aprilia Kanza	3	4	4	4	15	93	Tuntas
	Jumlah Semua Nilai						1488	
	Nilai Terendah						69	
	Nilai Tertinggi						93	
	Nilai Rata-rata						82.666667	
	Tuntas						16 siswa	
	Tidak Tuntas						2 Siswa	
Presentasi Ketuntasan Klasikal							89%	
Presentasi Ketidaktuntasan Klasikal							11%	

Keterangan:

- A. Kelancaran
- B. Ketepatan
- C. Pelafalan
- D. Intonasi

Lampiran 9 Teks Cerita Siklus I dan II

Teks Cerita Siklus 1

Fobia

Fobia adalah ketakutan yang sangat berlebihan terhadap benda atau keadaan tertentu yang dapat menghambat kehidupan penderitanya.

Contoh fobia:

- Ofidiofobia: fobia terhadap ular
- Koulrofobia: fobia terhadap badut
- Arakhnofobia: fobia terhadap laba-laba
- Astrafobia: fobia terhadap Guntur dan kilat

Teks Cerita Siklus II

“KEPALA SUKU LEN”

Tigor suka menyiram tanaman karena Tigor suka bermain air. Dengan semprotan air di tangannya, Tigor dapat membuat hujan. Jika Tigor memutar kepala semprotan ke kanan, Tigor bisa menyemprotkan air lebih jauh. Jika Tigor memutar kepala semprotan ke kiri, air keluar seperti hujan gerimis. Kadang-kadang Tigor dapat melihat pelangi!

Sayangnya, Molen tidak suka. Kucing yang suka membuntuti Tigor itu takut air. Begitu Tigor menyalakan keran, Molen segera kabur dan masuk rumah. Baiklah, Tigor bekerja sendiri saja.

Rasanya Tigor ingin menyiram tanaman seharian, apalagi saat cuaca panas seperti ini. Tentu saja Inang tidak membolehkannya karena halaman akan menjadi becek. Kata Inang, menyiram tanaman secara berlebihan itu membuang-buang air. Itu tidak baik.

Syuuur! Syuuuur! Tigor beraksi. Dari tanaman berbunga ungu di pojok kiri sampai pohon mangga besar di kanan, semua disiram Tigor. Tigor melakukannya secara sistematis agar tidak ada yang terlewat.

Lampiran 10 Dokumentasi

