

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM BERBANTUAN KOMPUTER DALAM MENENTUKAN KALIMAT UTAMA PADA TIAP PARAGRAF

Agus Rizal Zaenuddin¹, Dadan Djuanda², Aah Ahmad Syahid³

¹²³Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹agus.rizal.zaenuddin@gmail.com

²dadansmd@upi.edu

³syahid@upi.edu

Abstract

Based on the observation of initial data found problems in learning to determine the main sentence in each paragraph in class IV SDN Pamulihan. Thus, a classroom action research is conducted by applying computer-aided Quantum learning model. The results obtained increased each cycle, teacher performance in learning plan reaches 93% in cycle I, 98% in cycle II and 100% in cycle III. In implementing teacher performance learning reaches 79% percentage in cycle I, 97% in cycle II, and 100% in cycle III. Student activity also experienced an increase in the students with good criteria in cycle I reached 41%, 77% in cycle II, and 95% in cycle III. Completeness of student achievement reaches 45% in cycle I, 82% in cycle II, and 95% in cycle III. Thus, it can be concluded that the application of computer-aided Quantum learning model can improve teacher performance, student activities, and student learning outcomes in learning reading skills in determining the main sentence in each paragraph.

Keywords: reading skill, main sentence, computer assisted Quantum learning model.

PENDAHULUAN

Hasil observasi data awal pada pembelajaran menentukan kalimat utama pada tiap paragraf di kelas IV SDN Pamulihan menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi menemukan kalimat utama mengakibatkan siswa salah dalam menentukan kalimat utama, pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat karena tidak membuat siswa aktif dan cenderung hanya guru yang lebih mendominasi berakibat siswa merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, kelas gaduh ketika pembagian kelompok berlangsung hal ini tentunya harus disikapi dengan pengelolaan kelas yang lebih baik. Dari 22 orang siswa, hanya satu orang siswa atau 5% yang mendapat kriteria tuntas (T) atau di atas batas KKM yang telah ditentukan, yaitu 72. Sedangkan 21 orang siswa lainnya atau 95% dinyatakan belum tuntas (BT).

Sebagai upaya perbaikan permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran Quantum berbantuan komputer. Dalam proses pembelajaran Quantum berbantuan komputer ini siswa diarahkan untuk menyadari manfaat belajar menentukan kalimat utama kemudian siswa mengalami proses pembelajaran dengan permainan sehingga pada akhirnya dapat menamai dan mendemonstrasikannya di depan kelas, pada akhir pembelajaran guru merayakan setiap keberhasilan siswa.

Kerangka dan prinsip pembelajaran memungkinkan siswa untuk aktif selama pembelajaran. Kerangka model pembelajaran Quantum adalah tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) (DePorter, B., dkk. 2005, hlm. 10) dengan prinsip pembelajaran segalanya berbicara, segalanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, akui setiap usaha serta jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan (DePorter, B., dkk. 2005, hlm. 7-8). Pada pelaksanaan pembelajarannya kerangka model pembelajaran Quantum tersebut dipadukan dengan perangkat keras berupa komputer dan perangkat lunak berupa *file* permainan Tandur, hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa sehingga pada akhirnya dapat mempermudah siswa dalam menentukan kalimat utama. Tahap tumbuhkan merupakan kegiatan menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dengan memuaskan AMBAK (Apa Manfaat BagiKu). Siswa perlu mengetahui manfaat dari apa yang dipelajarinya. Djuanda, D. (2014, hlm. 25) menyatakan bahwa implikasi dari wawasan tersebut dalam pengajaran bahasa Indonesia adalah (a) isi pembelajaran harus memiliki kegunaan bagi siswa secara aktual; (b) dalam kegiatan belajarnya siswa harus menyadari manfaat penguasaan isi pembelajaran bagi kehidupannya; (c) isi pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan, pengalaman, dan pengetahuan siswa. Oleh karena itu guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui manfaat dari materi yang akan dipelajari dengan memberikan pertanyaan maupun pernyataan yang relevan. Tahap kedua adalah tahap alami. Dalam tahap ini siswa berperan aktif selama proses pembelajaran. Skinner (dalam Djuanda, D. 2014, hlm. 10) menyatakan bahwa "...Pemahaman sebagai hasil belajar langsung melalui pengamatan dan pemerolehan pengalaman secara langsung". Dalam penelitian ini tahap alami yang dirancang adalah siswa membaca serta mengamati paragraf yang setiap kalimatnya berbeda warna, hal ini bertujuan agar siswa mampu membedakan kalimat utama dan kalimat penjelas dengan mudah, kemudian siswa menyanyikan lagu ayo menentukan kalimat, setelah itu melakukan kegiatan untuk menentukan kalimat, sehingga siswa paham bukan karena diberitahu oleh guru tetapi melalui pengamatan dan pemerolehan pengalaman secara langsung. Menurut Magnesen (dalam DePorter, B., dkk. 2005, hlm. 57)

Kita belajar : 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Tahap selanjutnya adalah tahap namai. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari proses alami yang sudah dilakukan sebelumnya. Siswa menamai suatu kalimat yang ada di layar komputer dengan cara mengklik kalimat utama atau kalimat penjelas. Tugas guru hanya membimbing siswa dengan menyediakan kata kunci berupa warna yang ada dalam setiap kalimat tersebut. Kemudian tahap demonstrasikan, pada kegiatan inilah menjadi kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan apa yang diketahuinya. Dalam kegiatan ini melatih keaktifan siswa dan melatih percaya diri dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. DePorter, B., dkk. (2005) menyatakan pendapatnya mengenai kegiatan dalam tahap demonstrasi ini, bahwa siswa membutuhkan kesempatan yang sama untuk membuat kaitan, berlatih, dan menunjukkan apa yang mereka ketahui. Tahap ulangi

bertujuan untuk mengonfirmasi pengetahuan siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Cara yang dilakukan siswa menulis peta konsep berdasarkan materi yang sudah dipelajari, kemudian memberikan kesempatan tanya-jawab apabila ada materi yang belum dipahami. Dalam kegiatan ini terjadi proses penguatan berupa konfirmasi pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Terakhir adalah tahap rayakan, dalam kegiatan ini guru memberikan penghargaan atas keberhasilan siswa selama proses pembelajaran, sekecil apapun keberhasilan itu harus dirayakan. Djuanda, D. (2014) menyatakan ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru dalam memberikan penguatan kepada siswa, bahwa penguatan atau *reinforcement* adalah balikan dari guru yang dinyatakan dengan bentuk persetujuan, pujian, dan penguatan verbal nonverbal lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, ditetapkan target proses dan target hasil yang ingin dicapai dengan menerapkan model pembelajaran Quantum berbantuan komputer pada pembelajaran menentukan kalimat utama di kelas IV SDN Pamulihan. Seluruh aspek kinerja guru dalam proses perencanaan dan pelaksanaan diharapkan mencapai 100%. Target tersebut dilatarbelakangi bahwa seorang guru harus merencanakan dan melaksanakan pembelajaran secara optimal sehingga diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa akan optimal. Dalam pembelajaran menentukan kalimat utama dengan menerapkan model pembelajaran Quantum berbantuan komputer diharapkan 85% dari seluruh siswa dapat mencapai skor ideal untuk seluruh aspek yang diamati kerja sama, keaktifan dan terampil. Begitu pun dengan hasil belajar siswa diharapkan mencapai 85% dari seluruh siswa dapat mencapai atau melebihi KKM, yaitu 72. Kriteria keberhasilan ini mengacu pada indikator menjelaskan kalimat utama, menjelaskan kalimat penjelas dan menentukan kalimat utama serta menentukan kalimat penjelas. Penetapan target ini berdasarkan pada pendapat Depdikbud (dalam Suwanto, 2013) menyatakan bahwa "suatu proses belajar dinilai mencapai ketuntasan belajar bila paling sedikit 85% dari jumlah siswa belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan minimal".

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, berikut merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan membaca dengan menerapkan model pembelajaran Quantum berbantuan komputer dalam menentukan kalimat utama pada tiap paragraf di kelas IV SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dengan menerapkan model pembelajaran Quantum berbantuan komputer dalam menentukan kalimat utama pada tiap paragraf di kelas IV SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dengan menerapkan model pembelajaran Quantum berbantuan komputer dalam menentukan kalimat utama pada tiap paragraf di kelas IV SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana peningkatan keterampilan membaca dengan menerapkan model pembelajaran Quantum berbantuan komputer dalam menentukan kalimat utama

pada tiap paragraf di kelas IV SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang?

Pada sekolah dasar, bahasa Indonesia tujuan umum agar siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Konsep pembelajaran di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia hendaknya menganut pendekatan komunikatif. Pendekatan komunikatif bukan berfokus pada struktur bahasa yang dipelajari sebagai rambu-rambu dalam berkomunikasi, tetapi lebih menitikberatkan pada penggunaannya sebagai alat komunikasi. Djuanda, D. (2014) berpendapat bahwa pendekatan komunikatif merupakan pendekatan yang dilandasi oleh pemikiran bahwa kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa. Penerapan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu mengatasi kelemahan pada pembelajaran konvensional. Guru terus berinovasi dengan perkembangan teknologi yang ada dalam membimbing siswa mempelajari empat keterampilan berbahasa, bukan hanya teori berbahasa saja. Empat keterampilan berbahasa yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Tarigan, H.G. (2008) berpendapat bahwa setiap keterampilan tersebut erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam.

Dalam penelitian ini yang dibahas adalah pembelajaran keterampilan membaca di sekolah dasar sesuai dengan uraian Iswara & Harjasujana (1996a), Iswara (2014), Iswara (2014c). Keterampilan membaca permulaan dapat merujuk pada Iswara (2011), Iswara (2012). Namun penelitian ini tidak terkait dengan membaca permulaan. Penelitian terdahulu yang dirujuk berkaitan dengan keterampilan membaca adalah Herlina; Iswara & Kurniadi (2016).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tindakan kelas dipilih sebagai cara untuk menyelesaikan masalah dengan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Menurut Hanifah, N. (2014) menyatakan bahwa PTK merupakan sebuah penelitian yang bersifat kasuistik berkonteks pada kondisi yang ada di kelas untuk memecahkan masalah yang terjadi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart dengan tahapan yang pertama perencanaan, kedua pelaksanaan, ketiga observasi, dan keempat refleksi.

LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pamulihan, yang beralamat di Jalan Lapang Desa Wanakerta Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang. Pemilihan tempat ini didasarkan pada pertimbangan bahwa di sekolah dasar ini terdapat kelas yang mempunyai permasalahan menentukan kalimat utama, khususnya di kelas IV (empat), sehingga sekolah ini perlu mendapatkan pembaharuan dalam praktik pembelajaran menentukan kalimat utama. Selain itu letak lokasi yang mudah dijangkau, jumlah siswa yang memadai, kepala sekolah dan pihak tenaga pendidik yang sangat mendukung adanya kegiatan penelitian ini yang mengharapkan adanya inovasi terbaru dalam pembelajaran serta adanya motivasi untuk bisa membantu siswa-siswi dalam belajar dengan cara

yang mudah dan menarik khususnya dalam pembelajaran keterampilan membaca pada materi menentukan kalimat utama pada tiap paragraf.

SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV (empat) Sekolah Dasar Negeri Pamulihan tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 22 orang siswa, terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

TEKNIK PENGUMPUL DATA

Adapun teknik pengumpul data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, catatan lapangan dan tes hasil belajar sebagaimana uraian Iswara (2016). Observer mencatat hasil yang pengamatannya ke dalam lembar observasi yang telah disediakan. Kinerja guru dan aktivitas siswa menjadi fokus utama dalam observasi ini. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari narasumber melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Catatan lapangan berfungsi mencatat kejadian yang tidak bisa direkam dalam lembar observasi. Lembar tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa mengenai keterampilan membaca dalam materi menentukan kalimat utama.

TEKNIK PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

Data proses diperoleh dari observasi kinerja guru, aktivitas siswa, wawancara siswa dan guru serta catatan lapangan. Data aktivitas siswa mencakup aspek keaktifan, kerja sama dan terampil dengan skor maksimal masing-masing aspek adalah tiga maka jika seluruh indikator terpenuhi maka skor ideal untuk aktivitas siswa adalah 9. Data hasil diperoleh dari tes hasil belajar siswa. Terdapat dua ranah penilaian, yaitu pengetahuan serta keterampilan, aspek keterampilan yang dinilai adalah ketepatan menentukan kalimat utama dan ketepatan menentukan kalimat penjelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Pada siklus I, persentase kinerja guru dalam tahap merencanakan pembelajaran mencapai 93% dengan kriteria baik sekali, hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil perencanaan pembelajaran dibandingkan dengan data awal yang hanya mencapai 75%. Hasil observasi kinerja guru tahap pelaksanaan pembelajaran mencapai 79% dengan kriteria baik dan berdasarkan hasil observasi 41% siswa mencapai kriteria baik sekali. Kekurangan pada siklus I ini adalah belum adanya ketegasan dari guru mengenai peraturan yang harus ditaati oleh siswa dan guru tidak menjelaskan setiap langkah ketika tahap namai, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang hanya mencapai 45%. Langkah yang dilakukan setelah mengetahui kekurangan yang terjadi pada siklus I adalah dengan memperbaiki RPP, melaksanakan peraturan kelas dengan sistem kontribusi kelompok, jadi setiap siswa akan berkontribusi untuk kelompoknya masing-masing bisa menambah atau mengurangi tanda bintang yang diberikan oleh guru, di akhir pembelajaran kelompok terbaik akan mendapatkan hadiah sebagai upaya meningkatkan aktivitas siswa.

Pada siklus II hasil observasi kinerja guru dalam tahap perencanaan pembelajaran mengalami peningkatan mencapai 98% begitu juga dengan hasil observasi kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran mencapai 97%, diikuti hasil observasi aktivitas siswa mencapai 77% dan hasil belajar siswa meningkat menjadi 82%. Masih terdapat kekurangan pada siklus II ini, yaitu penggunaan

media yang menghabiskan banyak waktu dan masih ada siswa yang bingung ketika mengerjakan soal evaluasi. Hal tersebut tentunya harus segera diperbaiki agar tidak terulang lagi dengan mencantumkan alokasi waktu di setiap langkah model pembelajaran Quantum sehingga waktu untuk setiap kegiatan semakin jelas kemudian pada saat menyusun evaluasi tidak hanya mengubah petunjuk soal, teks bacaan juga dirubah bertujuan agar benar-benar dapat mengukur kemampuan siswa, sehingga siswa mengisi jawaban bukan karena menghafal tetapi karena memahaminya, selain itu perubahan pada tata letak tempat siswa menuliskan jawaban agar siswa lebih mudah mengerjakannya.

Pada siklus III, kinerja guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran mengalami peningkatan mencapai 100%, begitu pun aktivitas dan hasil belajar siswa mencapai 95%. Artinya target yang ditentukan telah tercapai. Berikut diagram yang menunjukkan peningkatan dari seluruh aspek yang diamati dalam penelitian ini.

Hasil observasi kinerja guru dalam tahap perencanaan dan melaksanakan pembelajaran mencapai 100%. Pemberian hadiah memberikan pengaruh yang baik terhadap aktivitas siswa sehingga memperoleh persentase 95%, dengan demikian telah mencapai target yang ditentukan. Hal ini diikuti juga dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam menentukan kalimat utama pada tiap paragraf yang mencapai persentase 95%.

PEMBAHASAN

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Pada tahap perencanaan pembelajaran membaca dalam menentukan kalimat utama pada tiap paragraf, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran Quantum berbantuan komputer. Proses penyusunan dimulai dengan memperhatikan komponen yang harus muncul dalam RPP seperti tujuan, materi, model, langkah kegiatan dengan menerapkan model pembelajaran Quantum berbantuan komputer, media, sumber belajar hingga penilaian hasil belajar. Tujuan penyusunan RPP ini, tidak sekedar agar siswa mampu membaca tetapi agar siswa mampu menjelaskan dan menentukan kalimat utama pada tiap paragraf. Maka, dalam penyusunan ini berdasarkan kepada pendekatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu pendekatan komunikatif, sehingga pembelajaran bukan berfokus pada stuktur bahasa yang dipelajari sebagai rambu-rambu dalam berkomunikasi, tetapi lebih menitikberatkan pada penggunaannya sebagai alat komunikasi. Djuanda (2014) berpendapat mengenai pendekatan komunikatif, bahwa pendekatan komunikatif merupakan pendekatan yang dilandasi oleh pemikiran bahwa kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa. Berdasarkan pada hal tersebut, maka pendekatan komunikatif dipadukan dengan kerangka model pembelajaran Quantum yang dikenal tumbukan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) (DePorter, B., dkk. 2005, hlm. 10).

Dalam kegiatan pembelajaran ini, menggunakan media perangkat keras komputer berupa komputer dan perangkat lunak berupa file permainan Tandur sebagai alat untuk memudahkan sekaligus menjadi perantara materi dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudin, A. & Saptani, E. (2009, hlm. 5) bahwa "media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar dan mengajar berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dicapai dengan mudah." Salah satu tahap permainan Tandur adalah siswa membaca teks bacaan

dalam satu paragraf, kemudian di layar komputer warna tiap kalimat dalam paragraf itu akan berubah menjadi warna merah untuk kalimat utama dan biru untuk kalimat penjelas, hal ini bertujuan untuk mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak dan supaya mudah diingat oleh siswa, dengan pertimbangan bahwa subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berumur antara 9-11 tahun berada dalam tahap operasional kongkret. Menurut Piaget (dalam Slavin, R.E. 2008) bahwa perkembangan kognitif anak dibagi ke dalam empat tahapan. yaitu untuk anak usia 0-2 tahun berada pada tahap sensorimotor, anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional kongkret dan usia 11 tahun hingga dewasa berada pada tahap operasional formal.

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Keterampilan membaca siswa dilatih melalui permainan Tandur dalam komputer, ada penemuan menarik selama pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut. Dalam tahap tumbuhkan, siswa sangat antusias dengan dihidirkannya permainan Tandur dalam komputer, siswa merasa senang dan antusias untuk segera memulai pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Riyana, C & Susilana, R (2009, hlm. 9) bahwa "Manfaat media secara umum adalah menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar". Selain itu penggunaan permainan Tandur membuat siswa gembira selama mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Djuanda, D. (2006, hlm. 94) bahwa "Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa sebagai materi pelajaran". Jadi pada saat pembelajaran siswa merasa gembira tanpa melupakan tujuan utama yaitu melatih keterampilan berbahasa siswa dalam menentukan kalimat utama pada tiap paragraf. Dalam era globalisasi ini memungkinkan terjadinya perpaduan antara media pembelajaran dengan teknologi informasi yang semakin maju. Hal ini ditegaskan oleh Muhson, A. (2010, hlm. 1) bahwa "Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan".

Pada tahap alami, pembelajaran dilakukan secara berkelompok agar siswa dapat bekerja sama satu sama lain. Hal ini sejalan dengan teori Humanisme bahwa siswa sebagai individu dan merupakan makhluk sosial yang memiliki minat, motivasi, pola pikir dan gaya belajar yang berbeda-beda. Dalam tahap ini siswa mengidentifikasi paragraf yang memiliki perbedaan warna setiap kalimatnya. Kalimat berwarna merah untuk kalimat utama dan kalimat berwarna biru untuk kalimat penjelas, hal ini dilakukan sebagai strategi agar siswa mudah memahaminya. Maka, pada saat evaluasi meskipun dengan teks bacaan yang berbeda siswa mampu mengingat kembali warna kalimat yang telah dipelajari sehingga mampu menentukan kalimat utama pada tiap paragraf dengan benar. Selain itu penggunaan lagu yang dinyanyikan secara bersama-sama membuat siswa tidak mudah lupa dengan materi yang telah dipelajari. Hal ini sejalan dengan salah hukum dari teori Behaviorisme (dalam Rusuli, I. 2014) yaitu *law of exercise* bahwa keterampilan seseorang akan meningkat seiring dengan seringnya hal tersebut dilakukan.

Setelah siswa mengalami secara langsung dan mempunyai pengalaman mengenai pengertian kalimat utama dan kalimat penjelas kemudian siswa mengikuti tahap menamai. Dalam tahap ini setiap siswa harus menjawab tantangan dimulai dengan membaca sebuah kalimat yang ada dilayar komputer kemudian menentukan kalimat tersebut apakah termasuk kalimat utama atau kalimat penjelas. Guru memberikan stimulus berupa aturan permainan kemudian siswa meresponnya dengan melaksanakan aturan tersebut. Hal ini sejalan dengan teori Behaviorisme

bahwa stimulus yang dapat dilihat dapat menyebabkan adanya respons yang dapat dilihat. Menurut Nahar, N.I. (2016, hlm. 64) bahwa "Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang lebih mengutamakan pada perubahan tingkah laku siswa sebagai akibat adanya stimulus dan respon". Djuanda, D. (2006). menyatakan bahwa stimulus yang bermakna dapat menghasilkan respons yang bermakna pula. Selanjutnya pada tahap demonstrasikan siswa menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Dalam kegiatan ini bertujuan untuk melatih keaktifan siswa dan melatih percaya diri dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. DePorter, B., dkk. (2005) menyatakan pendapatnya mengenai kegiatan dalam tahap demonstrasi ini, bahwa siswa membutuhkan kesempatan yang sama untuk membuat kaitan, berlatih, dan menunjukkan apa yang mereka ketahui. Setelah itu tahap ulangi, siswa menulis peta konsep berdasarkan materi yang sudah dipelajari. Dalam kegiatan ini guru memberikan penguatan berupa konfirmasi pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

Tahap terakhir adalah tahap rayakan, dalam tahap ini guru memberikan reward atas keberhasilan siswa selama pembelajaran. Guru melihat siswa sangat senang ketika diberikan pujian dan penghargaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Skinner (dalam Sagala, 2005, hlm. 15) bahwa "reward atau *reinforcement* sebagai faktor terpenting dalam pembelajaran". Oleh sebab itu, guru harus memberikan penghargaan atas keberhasilan siswa selama proses pembelajaran, sekecil apapun keberhasilan itu harus dirayakan, baik berupa pujian, tepuk tangan atau hadiah agar motivasi siswa terus meningkat.

HASIL BELAJAR SISWA

Hasil belajar siswa dalam menentukan kalimat utama pada tiap paragraf mengalami peningkatan hingga mencapai target pada siklus III. Temuan tersebut dikuatkan dengan salah hukum dari model teori Behaviorisme yang dipelopori Thorndike yaitu teori *connectionisme* (dalam Rusuli, I. 2014) yakni *law of effect* dimana apabila kinerja guru dalam tahap merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dilakukan dengan optimal maka aktivitas dan hasil belajar siswa akan optimal.

SIMPULAN

Pada akhir penelitian ini dapat diperoleh kesimpulan meliputi kinerja guru tahap perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa dan peningkatan keterampilan membaca siswa dalam menentukan kalimat utama. Hasil observasi kinerja guru pada tahap perencanaan terus mengalami peningkatan hingga mencapai target yang ditentukan, yaitu 100%. Pada siklus I, guru memperoleh skor 42 mencapai persentase 93% dengan interpretasi baik sekali. Siklus II, guru memperoleh skor 44 mencapai persentase 98%. Pada siklus III, hasil observasi guru tahap perencanaan terus mengalami peningkatan hingga mencapai skor maksimal yaitu 45 dengan persentase 100%.

Peningkatan juga tercatat dalam lembar observasi kinerja guru tahap pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus I, guru memperoleh skor 31 mencapai persentase 79% dengan interpretasi baik. Siklus II, guru memperoleh skor 38 mencapai persentase 97%. Pada siklus III, hasil observasi kinerja guru tahap pelaksanaan terus mengalami peningkatan hingga mencapai skor maksimal yaitu 39 dengan persentase 100%.

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I, siswa yang mencapai kriteria baik sekali hanya 41%, sedangkan 27% mendapat kriteria baik, 27% siswa lainnya mendapat cukup dan

5% siswa mendapat kriteria kurang. Pada siklus II, siswa yang mendapat kriteria baik sekali mencapai 77%, sedangkan 18% dan 5% siswa lainnya mendapat kriteria baik dan cukup. Pada siklus III, siswa yang mencapai kriteria baik sekali mencapai 95% dan 5% siswa mendapat kriteria cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa telah melampaui target yang ditentukan yaitu 85% siswa yang mencapai kriteria baik sekali.

Kinerja guru dalam tahap merencanakan dan melaksanakan pembelajaran terus mengalami peningkatan sehingga memberikan pengaruh yang baik terhadap keterampilan membaca siswa dalam menentukan kalimat utama pada tiap paragraf. Pada siklus I, 45% siswa tuntas dan 55% siswa belum tuntas. Pada siklus II, siswa yang tuntas meningkat menjadi 82% sedangkan 18% siswa lainnya belum tuntas. Pada siklus III, 95% dinyatakan tuntas dan 5% siswa belum tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa setiap aspek telah mencapai target yang ditentukan, dengan demikian penelitian dapat diakhiri.

BIBLIOGRAFI

- DePorter, B., dkk. (2005). *Quantum teaching: Mempraktikan Quantum learning diruang-ruang kelas*. Bandung: Kaifa.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif dan menyenangkan*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Djuanda, D. (2014). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif dan menyenangkan*. Sumedang: UPI SUMEDANG PRESS.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas:Teori dan aplikasinya*. Bandung: UPI Press.
- Herlina, R., Iswara, P. D., & Kurniadi, Y. (2016). Penerapan Metode ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi. *Pena Ilmiah*. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/2878>
- Iswara, P. (2014). Teknik Membaca Buku dengan Membuka-Buka Buku. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 17-22. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.859>
- Iswara, P. (2014). Teknik Membaca Buku dengan Membuka-Buka Buku. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 17-22. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.859>
- Iswara, P. (2016). Pengembangan Materi Ajar dan Evaluasi pada Keterampilan Mendengarkan dan Membaca. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 89-97. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2359>
- Iswara, P. D. (2011). *Membaca Alam: Belajar Membaca, Edisi Balita*. Jakarta: Yayasan Pena.

Agus Rizal Zaenuddin, Dadan Djuanda, Aah Ahmad Syahid

- Iswara, P. D. (2012). *Belajar Membaca dan Menulis dengan Asosiasi Huruf Strategi dia tampan*. Sumedang: UPI Kampus Sumedang.
- Iswara, P. D. (2014c). *Teknik Membaca Buku: Membuka-Buka Buku*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Iswara, P. D., & Harjasujana, A. (1996a). *Kebahasaan dan Membaca dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII (2), hlm. 1-10.
- Nahar, N.I. (2016). Penerapan teori belajar Behavioristik dalam proses pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, (1), hlm.64-74.
- Riyana, C & Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusuli, I. (2014). Refleksi teori belajar behavioristik dalam perspektif islam. *Jurnal Pencerahan*, 8(1), hlm. 38-54.
- Sagala, D. (2005). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Slavin, R.E. (2008). *Psikologi Pendidikan: Teori dan praktik*. (edisi kedelapan). Jakarta: PT Indeks.
- Sudin, A. & Saptani, E. (2009). *Media pembelajaran*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Suwarto. (2013). Belajar tuntas, miskonsepsi, dan kesulitan belajar. *Jurnal Pendidikan*, 22 (1), hlm. 85-96.