

PENGGUNAAN PERMAINAN PEPETIK BERBANTUAN ANALISIS ADIKSIMBA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DALAM MENENTUKAN PIKIRAN POKOK

Mita Maulani, Dede Tatang Sunarya, Dety Amelia Karlina

^{1,2,3}Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: mita.maulani@student.upi.edu

²Email: dedetatangsunarya@upi.edu

³Email: dety@upi.edu

Abstract

Lack of student motivation to follow the learning and use of methods used by teachers in learning to determine the main thoughts less attractive for students, causing less motivated students to follow the learning well. Therefore, the use of game Pepetic-assisted analysis Adiksimba to improve the value of the process and student learning outcomes. The use of Pepetic game is used to improve the result of lesson plan, implementation or learning process, student activity, and result of student learning test in cognitive aspect and psychomotor aspect. The method used in this research is PTK with Kemmis model design and Mc Taggart. After using Adiksimba-assisted Pepetic analysis game, the learning cycle I learned 84.8%, 83% learning, 59% student activity, and student learning test result in the subject matter determined 75% of complete students. While in cycle III, the results of planning and implementation of teacher performance learning reaches 100%, student activity reaches 90.3%, and learning test results reach 88.5%.

Keywords: *Pepetic game, Adiksimba, principal thoughts.*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi verbal yang dapat digunakan seseorang secara lisan maupun tulisan. Tampubolon (2015) mengemukakan bahwa bahasa merupakan alat untuk menyatakan dan memahami pikiran dan perasaan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi verbal yang digunakan secara lisan maupun tulisan untuk menyatakan dan memahami pikiran maupun perasaan. Bahasa hendaknya digunakan dengan baik dan benar. Untuk itu, diperlukannya sebuah pembelajaran bahasa diseluruh jenjang pendidikan. Berdasarkan kurikulum, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dilaksanakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari pembelajaran

bahasa menurut Diknas (dalam Resmini, 2009, hlm.29) bahwa “pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis ...”.

Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut, diadakannya empat keterampilan berbahasa yang terdapat dalam kurikulum sekolah, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak. Maka dari itu, hendaknya siswa mampu menguasai setiap keterampilannya untuk menjadikan dasar pengembangan pengetahuan bahasanya.

Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dimiliki, karena setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Selain itu, membaca pun merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia dalam mencari dan menambah pengetahuannya. Siswa yang gemar membaca akan memperoleh banyak pengetahuan baru sehingga dapat meningkatkan kecerdasannya.

Keterampilan membaca dapat dikuasai siswa melalui pembelajaran membaca, karena keterampilan membaca tidak bersifat bawaan melainkan keterampilan yang dapat dipelajari. Maka dari itu, dalam pembelajaran membaca hendaknya dilakukan secara maksimal. Salah satu cara supaya siswa dapat meningkatkan keterampilan membacanya dapat dilakukan dengan membaca pemahaman dalam menentukan pikiran pokok. Menurut Kusmayadi, dkk (2009, hlm.4) bahwa "pikiran pokok merupakan ide dasar pengembangan sebuah paragraf". Dengan demikian, siswa dituntut untuk mencari ide dasar dalam setiap paragraf. Semakin siswa mampu menentukan ide dasar atau pikiran pokok bacaan maka siswa tersebut akan semakin mampu meningkatkan kualitas membacanya. Dalam pengajarannya, dapat pula dilakukan dengan menggunakan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba. Penggunaan permainan ini dapat membantu siswa dalam materi menentukan pikiran pokok. Menurut Djuanda (2006) bahwa permainan merupakan aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Dengan menggunakan permainan Pepetik ini, diharapkan siswa akan mampu dan memahami materi menentukan pikiran pokok dengan cara yang menggembirakan. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Buahdua I pada tanggal 28 November 2015

menunjukkan rendahnya keterampilan membaca siswa dalam menentukan pikiran pokok. Pada materi menentukan pikiran pokok tersebut siswa dituntut untuk mencapai dua indikator, yaitu membuat pertanyaan berdasarkan teks dan menentukan pikiran pokok berdasarkan teks. Namun, hasil evaluasi menunjukkan masih banyak siswa yang tidak mampu mencapai pembelajaran. Kondisi kelas dan kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran, menyebabkan hasil evaluasi siswa tidak mencapai KKM. Batas KKM yang bernilai 70 tidak mampu dicapai oleh siswa, baik tes kognitif maupun psikomotor. Dari seluruh siswa yang hadir, nilai tertinggi hanya bernilai 60 dan itupun hanya diperoleh oleh satu siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV, penyebab siswa kurang mampu menentukan pikiran pokok adalah siswa lebih sering menentukan kalimat utama sebagai pikiran pokok. Menurut siswa, pikiran pokok yang ditulis dalam satu kalimat (kalimat utama) merupakan jawaban yang paling benar. Sementara dalam membuat pertanyaan, siswa cenderung lebih paham menggunakan tanda tanya daripada kata tanya. Bahkan ada siswa yang tidak menggunakan kata tanya maupun tanda tanya dalam membuat kalimat tanya. Selain kepada wali kelas, wawancara juga dilakukan kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa masih kesulitan dalam menentukan pikiran pokok, sementara dalam membuat kalimat pertanyaan siswa merasa cukup mampu. Namun jika dilihat dari hasil pembelajaran, tujuan pembelajaran masih belum tercapai oleh siswa.

Adanya wawancara ini adalah untuk mendapat data yang valid tentang penyebab terjadinya permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan hasil pembelajaran, hendaknya dilakukan pembelajaran yang lebih memotivasi siswa.

Untuk itu, dirancanglah sebuah perencanaan pembelajaran untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi, yaitu dengan “penggunaan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam menentukan pikiran pokok”. Permainan Pepetik merupakan salah satu permainan bahasa dalam keterampilan membaca. Permainan ini diawali dengan cara pemotongan per titik kalimat untuk memisahkan antar kalimat yang terdapat dalam satu paragraf. Setelah itu dilakukannya analisis setiap kalimat dengan menggunakan papan sebab akibat. Menurut Wijayanti, dkk. (2013, hlm. 116) “paragraf dapat diawali dengan sebab sebagai gagasan utama dan dikembangkan dengan menguraikan akibat-akibat sebagai gagasan penjelas”. Adapun akibat-sebab menurut Wijayanti, dkk. (2013, hlm. 117) bahwa “... suatu akibat menjadi gagasan utama dan sebab-sebab menjadi gagasan-gagasan penjelasnya”. Dalam hal ini, karena pikiran pokok terdapat pada gagasan utama, maka siswa harus mencari setiap gagasan utama terlebih dahulu untuk dapat menemukan pikiran pokoknya.

Sementara Adiksimba merupakan singkatan dari kumpulan kata tanya “apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana”. Analisis Adiksimba merupakan kegiatan mengkaji struktur bahasa dengan menggunakan bantuan kumpulan kata tanya Adiksimba. Selain itu, Analisis Adiksimba pun digunakan untuk mempermudah siswa membuat kalimat tanya berdasarkan teks. Dengan menggunakan analisis Adiksimba, siswa akan lebih terfokus memilih topik kalimat tanya dengan menggunakan kata tanya terlebih dahulu. Penggunaan permainan ini dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Dengan suasana belajar yang seperti itu, hendaknya dapat membantu siswa mencapai tujuan

pembelajaran pada materi menentukan pikiran pokok. Permainan ini berisi tentang teknik latihan dasar dalam menentukan pikiran pokok. Dalam permainan ini, siswa akan membaca sekilas dan mengelompokkan setiap kalimat yang ada pada paragraf berdasarkan hubungan sebab akibat. Setelah itu, setiap kalimat yang sudah dikelompokkan akan dianalisis menggunakan papan sebab akibat dan papan analisis Adiksimba. Adapun teori belajar yang mendukung permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba, yaitu teori behaviorisme, kognitivisme, dan teori bermain. Dalam teori behaviorisme, kaitannya dengan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba, yaitu bahwa teori behaviorisme ini mendukung dalam penerapannya. Kaitan yang pertama adalah dengan kaidah efek, dimana kekuatan respon ditentukan oleh efek kesenangan yang bisa diperoleh. Penggunaan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, rileks, dan menyenangkan. Hal tersebut tentu saja dapat menimbulkan respon dari timbal balik siswa adalah respon yang baik pula. Kaitan yang kedua adalah dengan kaidah latihan. Penggunaan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba ini juga memfasilitasi siswa dalam berlatih latihan dasar menentukan pikiran pokok. Begitupun menurut Djuanda (2006, hlm.8) bahwa “kaidah latihan, berisi anggapan bahwa semakin sering dan lama suatu latihan diberikan akan semakin tinggi pengalaman dan bentuk keterampilan yang diperoleh”. Serta kaitan yang ketiga adalah kaidah kesiapan. Penggunaan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba ini memberikan keadaan yang mendorong keseriusan dan tumbuhnya konsentrasi.

Pada teori kognitivisme, implikasinya dalam penelitian ini, yaitu siswa dituntut untuk menyesuaikan pengetahuan awalnya dengan pengetahuan baru. Ketika siswa kesulitan pengerjaan tugas menentukan pikiran pokok,

siswa dituntut untuk menentukan kalimat-kalimat pendukung. Dalam hal ini, siswa akan mengingat apa yang telah mereka ketahui mengenai pembelajaran yang saling berkaitan dalam menentukan pikiran pokok. Dalam teori bermain, menurut Seto dan Soemitro (dalam Djuanda, 2006) bahwa "dari sejumlah teori yang ada dapat dikemukakan tujuh pandangan utama, yaitu teori *surplus energi*, teori *relaksasi*, teori *pandangan utama*, teori *rekapitulasi*, teori *perkembangan*, teori *penyaluran sosioemosional*, dan teori *kognitif*". Dalam teori *surplus energi*, permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba yang pada pelaksanaannya dapat membantu siswa dalam menyalurkan energi dengan lebih bermanfaat dalam pembelajaran. Dalam teori *relaksasi*, permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba dapat membuat siswa lebih santai dalam mengikuti dan memahami pembelajaran setelah menyalurkan keaktifan melalui permainan. Dalam teori *preparasi atau insting*, permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba, yaitu siswa akan melakukan permainan tanpa mengubah tingkah laku sesuai perkembangannya. Dalam teori *rekapitulasi*, permainan Pepetik berbantuan Analisis Adiksimba, yaitu siswa akan melakukan permainan dengan mencoba menemukan hubungan antara kegiatan bermain dengan perkembangan kebudayaan. Dalam hal ini, siswa dapat membedakan permainan yang biasa dilakukan di lingkungan sekitar dengan permainan dalam pembelajaran. Dalam teori *pertumbuhan dan perkembangan*, permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba, dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan siswa pada materi yang dituntut untuk dipahami. Dalam teori *penyaluran sosioemosional*, permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba yaitu setiap kegiatan dalam permainan ini berpengaruh pada emosi siswa melalui kompetisi yang ada dalam permainan.

Dalam teori *kognitif*, siswa dituntut untuk memahami pembelajaran dengan cara menerapkan struktur permainan dalam memahami materi sesuai aturan bukan memahami materi sesuai keadaan. Dengan demikian, penggunaan permainan ini diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dalam materi menentukan pikiran pokok.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode PTK dengan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Hanifah, 2014) adalah model ini pada hakekatnya berupa untaian-untaian atau perangkat-perangkat dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Metode PTK merupakan penelitian yang berbasis kelas yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan proses dan hasil belajar di kelas. Begitupun menurut Jaedun (dalam Hanifah, 2014) bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya baik dalam segi pendekatan, metode, penggunaan media, teknik evaluasi, dsb. tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah memperbaiki dan meningkatkan mutu, baik dalam hasil maupun pelaksanaan pembelajaran dengan adanya penemuan solusi dalam permasalahan di dalam kelas.

Grundy dan Kemmis (dalam Somadayo, 2013) menyatakan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk peningkatan praktek, peningkatan atau pengembangan profesional pengembangan praktek oleh praktisi, dan peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktek.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri Buahdua I, Kecamatan Buahdua, Kabupaten Sumedang. Dalam melakukan penelitian di SD tersebut, peneliti mempunyai beberapa alasan. Alasan pertama peneliti memilih sekolah ini karena ditemukannya permasalahannya pada kelas IV, terutama kurangnya pemahaman siswa kelas IV SDN Buahdua I pada materi menentukan pikiran pokok. Selain itu, peneliti memilih sekolah ini karena keadaan sekolah yang cukup strategis dan mudah dijangkau. Serta alasan lainnya, yaitu karena keadaan sekolah yang berpotensi untuk berkembang dan berprestasi.

Waktu Penelitian

Pengambilan data awal untuk penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 November 2016. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 6 bulan di SD Negeri Buahdua I.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian disini adalah siswa siswi kelas IV SD Negeri Buahdua I yang terdiri dari 15 orang siswa. Masing-masing terdiri dari siswa laki-laki yang berjumlah 7 orang dan perempuan berjumlah 8 orang. Alasan pengambilan subjek penelitian ini karena banyaknya permasalahan yang terjadi di kelas tersebut. Permasalahan-permasalahan itu adalah kurangnya kemampuan siswa dalam keterampilan membaca materi menentukan pikiran pokok dan juga sikap siswa yang sulit diatur disaat pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan sejumlah informasi yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dari wawancara, observasi, tes, catatan lapangan. Dalam wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara, dalam observasi peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas

siswa, perencanaan dan pelaksanaan kinerja guru. Untuk tes, peneliti menggunakan tes soal essay, dan untuk catatan lapangan peneliti menggunakan format catatan lapangan.

Analisis Pengolahan Data

Dalam penelitian ini peneliti menganalisis dengan menyesuaikan hasil dari hasil instrumen pengumpulan data, seperti hasil dari wawancara, observasi, tes, dan catatan lapangan yang selanjutnya diolah untuk diperbaiki berdasarkan kekurangan dari hasil analisis yang dilakukan. Selain itu, dalam penelitian ini pun, peneliti akan memvalidasi data. Adapun bentuk-bentuk validasi data dalam penelitian tindakan kelas menurut Hopkins (dalam Wiriaatmadja, 2006, hlm.168) terdiri dari "*member chek, triangulasi, saturasi, eksplanasi saingan* (kasus negatif), *audit trail expert opinion*, dan *key respondents review*".

Validasi data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu dengan cara *member check, triangulasi* dan *expert opinion*. *Member chek* adalah bentuk validasi data yang dilakukan dengan memeriksa kembali data yang diperoleh peneliti untuk dikonfirmasi kebenarannya kepada guru dan siswa melalui diskusi di setiap akhir tindakan. *Triangulasi* adalah bentuk validasi data yang dilakukan dengan memeriksa kembali data yang diperoleh peneliti untuk dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sumber lain. Sumber lain dalam hal ini adalah guru dan siswa. *Expert opinion* adalah bentuk validasi data yang mengarah pada permintaan pendapat ataupun nasihat dari para pakar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

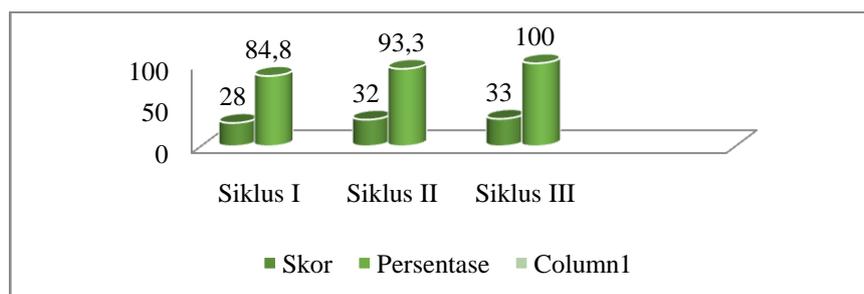
Penggunaan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba pada pembelajaran membaca dalam materi menentukan pikiran pokok dilakukan dalam tiga siklus. Pada setiap siklus dilakukan tindakan yang menunjukkan peningkatan terhadap

perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kinerja guru dan aktivitas siswa, serta hasil tes kemampuan kognitif dan psikomotor dalam materi menentukan pikiran pokok. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Buahdua I. Hal tersebut diketahui berdasarkan data-data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas sebanyak tiga siklus.

Perencanaan Tindakan

Rencana pembelajaran yang dibuat dalam tiga siklus mengalami perbaikan disetiap siklusnya sesuai dengan temuan yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Perencanaan pembelajaran dengan

menggunakan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba dilakukan seefektif mungkin dengan acuan tercapainya tujuan pembelajaran. Begitupun menurut Djuanda (2006) bahwa permainan akan menjadi efektif jika kemampuan dan keterampilan teknis dimiliki oleh guru. Selain itu, perencanaan yang dibuat termasuk perencanaan pembelajaran menggunakan permainan yang mengarah pada permainan untuk pendidikan dengan tujuan tertentu. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran dibuat terlebih dahulu supaya guru dapat menguasai teknik yang ada dalam permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba. Berikut diagram peningkatan perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.



Gambar 4.1 Diagram Penilaian Peningkatan Perencanaan Pembelajaran

Penilaian yang diperoleh oleh guru pada saat perencanaan pembelajaran pada siklus I mendapatkan skor 28 dengan persentase 84,8% dan mendapatkan interpretasi baik sekali. Pada siklus II skor yang diperoleh meningkat menjadi 32 dengan persentase 93,3% dan mendapatkan interpretasi baik sekali. Begitupun pada siklus III yang mengalami peningkatan dengan jumlah skor 33, persentase 100% dan interpretasi baik sekali. Diagram tersebut menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang dibuat dalam setiap tindakan mengalami peningkatan sehingga mampu mencapai target yang ditentukan.

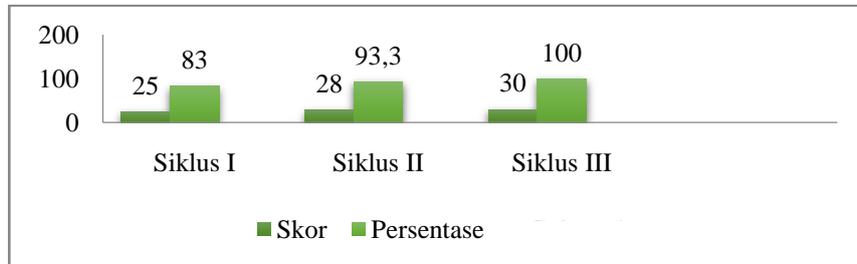
Pelaksanaan Tindakan

Kinerja Guru

Setelah rencana pembelajaran disusun, selanjutnya dilakukan pelaksanaan pembelajaran di setiap siklus. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba, dengan perbaikan dan tindakan yang dilakukan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran sehingga mampu mencapai target pelaksanaan yang ditentukan. Tindakan yang dilaksanakan dalam setiap siklus, yaitu dengan menggunakan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba. Kegiatan dalam permainan Pepetik ini terdiri dari tiga

tahap, yaitu tahap pembagian kelompok, tahap pemotongan per titik kalimat, dan tahap analisis kalimat. Penjelasan yang dilakukan oleh guru dalam setiap siklusnya selalu diperbaiki sesuai hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Setelah melakukan perbaikan tindakan setiap siklus, didapatkan

hasil bahwa proses dan hasil belajar siswa dapat meningkat sehingga mampu mencapai target yang ditentukan. Berikut ini adalah diagram peningkatan penilaian pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.



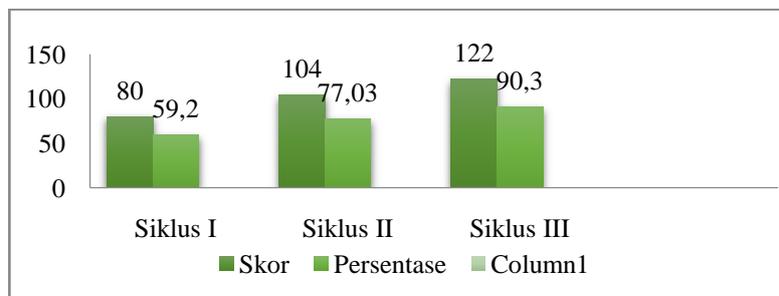
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan diagram 4.2, pelaksanaan kinerja guru pada siklus I mencapai 83% yang diperbaiki kembali pada siklus II dan mencapai 93,3%. Pada siklus III terjadi lagi peningkatan sehingga mencapai 100%, dengan demikian pelaksanaan kinerja guru yang dilaksanakan telah mencapai target yang ditentukan.

Aktivitas Siswa

Kegiatan siswa selama dilakukan tindakan dalam tiga siklus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Aspek yang dinilai dalam aktivitas siswa adalah keaktifan, kerjasama dan disiplin. Pada proses pembelajaran siklus III, terlihat siswa lebih aktif dalam bekerjasama dan mengerjakan penugasan dengan lebih disiplin. Hal tersebut

karena dilakukannya perbaikan dalam pembagian kelompok untuk lebih fokus dan bekerjasama secara disiplin dengan kelompoknya. Guru merupakan pemimpin dalam pembelajaran ini. Selain itu hal tersebut terjadi karena penggunaan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba telah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terbukti ketika siswa menjadi tidak sering keluar bangku untuk menghampiri teman yang bukan anggotanya. Bahkan siswa lebih fokus untuk mengerjakan penugasan yang seharusnya ia kerjakan. Berikut ini adalah diagram peningkatan kegiatan siswa dari hasil observasi pada setiap siklus.



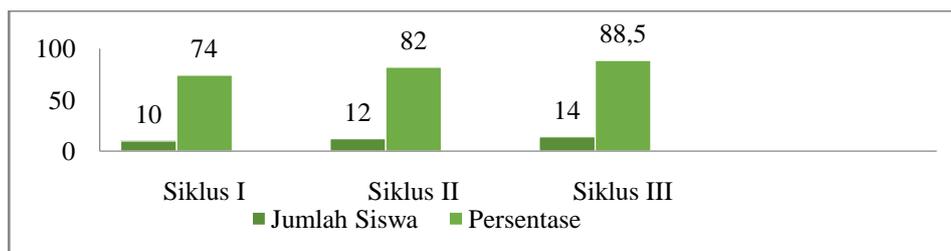
Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa

Dalam diagram tersebut terjadi peningkatan aktivitas siswa menjadi semakin baik. Pada siklus I hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan memperoleh jumlah skor 80 dengan persentase 59%. Pada siklus II hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan dari siklus I. Jumlah skor yang diperoleh menjadi 104 dengan persentase 77,03%. Begitupun hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan pada siklus III, memperoleh skor 122 dengan persentase 90,3%.

Tes Hasil Belajar

Adanya pembagian tugas di siklus III untuk setiap anggota kelompok telah meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran. Djuanda (2006) mengemukakan bahwa seluruh siswa harus terlibat dengan cara saling membagi tugas. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari adanya siswa yang hanya diam sebagai penonton dan pada siklus III, setiap anggota kelompok ditugaskan untuk menentukan pikiran pokok dan membuat pertanyaan dalam satu paragraf sehingga setiap anggota terlibat secara adil dalam pengerjaan dan penyelesaian tugas kelompok. Secara keseluruhan, tindakan yang dilakukan selama tiga siklus mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Tes dari setiap siklus telah mampu membuat siswa memahami materi pembelajaran mengenai menentukan pikiran pokok dan membuat pertanyaan dengan menggunakan kata tanya dan tanda tanya. Tes tersebut berupa tes kognitif dan psikomotor. Tes kognitif yang diberikan mengenai menentukan pikiran pokok sementara tes psikomotor mengenai membuat pertanyaan dengan menggunakan kata tanya dan tanda tanya. Berbagai perbaikan dilakukan sampai siswa mampu mencapai target yang ditentukan, yaitu 85% dari jumlah siswa memenuhi ketuntasan minimal. Adanya teknik estafet dan perbedaan pada papan sebab akibat dan papan analisis adiksimba dalam permainan

Pepetik berbantuan analisis Adiksimba pada siklus III membuktikan bahwa permainan Pepetik sebagai permainan bahasa telah membantu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam materi menentukan pikiran pokok. Djuanda (2006) mengemukakan bahwa permainan merupakan sesuatu yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, dan bernilai bagi anak dalam membuah pengalaman belajar tertentu. Selain itu, Djuanda (2006) mengemukakan bahwa dengan menggunakan permainan, siswa dapat memahami suatu konsep, prinsip, unsur pokok, dan hasil. Dalam penelitian ini, tes yang diberikan pada siswa menuntut siswa untuk memahami suatu unsur pokok dalam teks, tepatnya pada pikiran pokok yang terdapat di setiap paragraf cerita. Dengan demikian, terbukti penggunaan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba ini yang telah meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam menentukan pikiran pokok. Djuanda (2006) mengemukakan bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang akan menggunakan bermain sebagai alat pendidikan. Berdasarkan hasil tes di siklus I, awalnya masih terdapat banyak siswa yang belum benar-benar memahami materi pembelajaran, namun pada siklus II dan siklus III, kemampuan siswa membaca pemahaman dalam menentukan pikiran pokok semakin meningkat sehingga dapat mencapai target yang telah ditentukan. Berikut ini adalah diagram peningkatan hasil tes kognitif dan psikomotor siswa pada materi menentukan pikiran pokok.



Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Hasil Tes Kognitif dan Psikomotor

Secara keseluruhan, dilihat dari diagram 4.4 terdapatnya peningkatan terhadap hasil tes kognitif dan psikomotor siswa kelas IV SDN Buahdua I pada materi menentukan pikiran pokok. Dalam siklus I, jumlah siswa yang tuntas terdapat 10 siswa atau 74% dari 15 siswa. Pada siklus II terdapat peningkatan siswa yang tuntas menjadi 12 siswa atau 82% dari 15 siswa. Begitupun pada siklus III telah mengalami peningkatan ketuntasan menjadi 14 siswa atau 88,5% dari 15 siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Buahdua I Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang pada pembelajaran bahasa Indonesia membaca pemahaman dalam materi menentukan pikiran pokok dengan menggunakan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba dapat disimpulkan bahwa. Perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menentukan pikiran pokok di kelas IV SDN Buahdua I Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang dengan menggunakan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba. Tahap perencanaan pada penelitian ini dimulai dengan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap-tahap permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus yang pada setiap siklusnya terdapat perubahan pada langkah-langkah skenario pembelajaran RPP. Perubahan tersebut merupakan hasil analisis dan refleksi pada siklus sebelumnya. Selain itu, peneliti juga membuat LKS yang harus

dikerjakan dengan bantuan media, yaitu papan analisis sebab akibat dan analisis Adiksimba. Pada siklus I, persentase perencanaan kinerja guru adalah 84,8% dengan kriteria baik sekali. Pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 93,3% dengan kriteria baik sekali. Begitupun pada siklus III yang mengalami peningkatan menjadi 100% dengan kriteria baik sekali. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menentukan pikiran pokok di kelas IV SDN Buahdua I Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang dengan menggunakan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba terangkum dalam kinerja guru dan aktivitas siswa. Pada siklus I, persentase kinerja guru mencapai 83% dengan kriteria baik sekali. Pada siklus II kinerja guru mengalami peningkatan menjadi 93,3% dengan kriteria baik sekali. Begitupun pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 100% dengan kriteria baik sekali. Selain kinerja guru, dalam pelaksanaan pembelajaran didapatkan hasil aktivitas siswa. Selama pelaksanaan siklus I sampai siklus III, aktivitas siswa terekam dalam format observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan. Pada siklus I, aktivitas siswa yang diperoleh secara keseluruhan mencapai 59,2%. Pada siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan lebih baik secara keseluruhan menjadi 77,03% dan pada siklus III, terdapat peningkatan menjadi 90,3%. Dengan demikian aktivitas siswa secara keseluruhan telah melebihi target 85%. Peningkatan keterampilan membaca dalam menentukan pikiran pokok di kelas IV SDN Buahdua I Kecamatan Buahdua Kabupaten

Sumedang dengan menggunakan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba. Target penelitian ini adalah 85% populasi kelas mampu mencapai KKM yang telah ditentukan, yakni bernilai 70 untuk aspek kognitif dan psikomotor. Berdasarkan hal tersebut maka siklus tetap dilakukan sampai target berhasil dicapai dalam penelitian. Pembelajaran membaca pemahaman dalam menentukan pikiran pokok dengan menggunakan permainan Pepetik berbantuan analisis Adiksimba mampu menyelesaikan permasalahan siswa dalam materi menentukan pikiran pokok. Adapun hasil belajar siswa SDN Buahdua I untuk aspek kognitif dan psikomotor pada data awal tidak terdapat siswa yang tuntas. Bahkan nilai tertinggi hanya 60 yang diperoleh oleh satu siswa. Pada siklus I mengalami peningkatan siswa yang tuntas menjadi 10 siswa (74%). Peningkatan jumlah siswa yang tuntas kembali terjadi pada siklus II, yaitu menjadi 12 siswa (82%). Begitupun pada siklus III yang mengalami peningkatan siswa yang tuntas menjadi 14 siswa (88,3%). Dengan demikian, hasil tes yang diperoleh siswa telah melebihi 85%, target yang ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djuanda, Dadan. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Kusmayadi, dkk. (2009). *Belajar Bahasa Indonesia Itu Menyenangkan untuk Kelas IV*. Jakarta: Depdiknas.
- Wijayanti, dkk. (2013). *Bahasa Indonesia: Penulisan dan Penyajian Karya Ilmiah*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Somadayo, Samsu. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Nasucha.Y,dkk. (2010). *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Mata Kuliah Kepribadian)*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Resmini, N. Tatat, H. Isah, C. (2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Tampubolon. (2015). *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: CV Angkasa.