

PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA LANCAR MELALUI PERMAINAN *SCRAMBLE* PADA PESERTA DIDIK KELAS II DI SD INPRES BERTINGKAT OEBA 5 KOTA KUPANG

Markus Sampe¹
Maxsel Koro²
Jecky Lani Mokoni³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP-Undana
E-mail : markussampe@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study is to improve the reading fluency skills of second-grade students at SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang through the game of scramble. The research method used is a classroom action research (PTK) conducted through a collaborative process between the researcher and the class teacher, as well as the research subjects, which are 37 second-grade students SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang, consisting of 14 male students and 23 female students. The researcher used observation, interviews, reading fluency skill tests, and documentation techniques to collect data. The data analysis technique used in this study is descriptive qualitative analysis, which seeks to find the percentage of collected data and then classify it according to predetermined formulas. The results of this study show that in the pre-cycle the classical average score was 53.91 with a completion percentage of 21.62% (8 students completed it) increasing in cycle I with a classical average score of 73.37 with a completion percentage of 54.04% (20 students completed) then increased in cycle II with an average score of 92.02 with a completion percentage of 95.59% (35 students completed) thus the use of the scramble game can improve the fluent reading skills of class II students at SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang.*

Keywords: *PMRI, Learning Outcomes, Mathematics, Geometry of cubes and blocks*

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan membaca lancar peserta didik kelas II SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang melalui permainan *scramble*. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui proses kerjasama antara peneliti dan guru kelas serta subjek penelitian peserta didik kelas II SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang sebanyak 37 peserta didik yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 23 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara, tes keterampilan membaca lancar dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif yang mencari persentase dari data yang telah dikumpulkan dan kemudian diklasifikasikan dalam rumus yang telah ditetapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada prasiklus nilai rata-rata klasikal 53,91 dengan persentase ketuntasan 21,62% (8 peserta didik tuntas) meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata klasikal 73,37 dengan persentase ketuntasan 54,04% (20 peserta didik tuntas) kemudian meningkat pada siklus II nilai rata-rata 92,02 dengan persentase ketuntasan 95,59% (35 peserta didik tuntas) dengan demikian penggunaan permainan *scramble* dapat meningkatkan keterampilan membaca lancar peserta didik kelas II SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang.

Kata Kunci: Permainan *Scramble*; Keterampilan Membaca Lancar

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca adalah kompetensi yang sangat penting untuk membaca sebuah bacaan dengan baik dan benar dengan memperhatikan aspek-aspek seperti ketepatan pengucapan,

intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan kemampuan membaca utuh. serta dapat memperoleh pesan yang terkandung di dalamnya. Seperti yang dikatakan Putri, dkk (2023) menyatakan bahwa keterampilan membaca merupakan dasar yang harus dikuasai peserta didik agar dapat berpartisipasi dalam semua kegiatan proses pendidikan dan pembelajaran. Dengan keterampilan membaca yang baik individu dapat memahami informasi yang diperlukan, membaca buku, dokumen atau surat dengan mudah, dan memahami pesan yang terkandung di dalamnya.

Membaca merupakan suatu proses interaksi antara pembaca dan teks yang dibaca, yang artinya adalah suatu kegiatan yang dilakukan dan dipergunakan oleh pembaca untuk mengambil informasi (pesan) yang diberikan oleh penulis melalui kata-kata atau Bahasa tulis (Rinawati, 2020). Adapun pendapat lain yang di kemukakan Nugraha (2022) membaca merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Hal ini juga diperkuat oleh Fadillah, dkk (2022) membaca adalah salah satu aktivitas belajar yang efektif untuk mengumpulkan ilmu dan pengetahuan.

Membaca memiliki banyak manfaat selain memberikan informasi dan ilmu pengetahuan, di mana dengan membaca dapat menambah wawasan serta menambah kosakata, seperti yang dikatakan oleh Simbolon (2019) membaca memiliki banyak keuntungan seperti meningkatkan pengetahuan secara luas dan kemampuan membaca yang lancar dapat mempengaruhi pembelajaran lainnya. Namun jika seorang anak mengalami kesulitan dalam membaca, hal tersebut dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun luar yang dapat menghambat penguasaan ilmunya karena, keterampilan membaca merupakan dasar paling penting dalam pelajaran untuk kelas selanjutnya.

Ada beberapa faktor menurut Udhiyanasari (2019) yang mempengaruhi peserta didik dalam membaca lancar, terutama karena faktor-faktor berbeda yang berasal dari dalam (internal) dan luar (eksternal). Faktor internal meliputi segala faktor yang berasal dari diri peserta didik sendiri, sementara faktor eksternal berasal dari lingkungan atau situasi luar. Hal ini sejalan dengan pendapat Yani, dkk (2021) bahwa faktor eksternal penghambat membaca terkait dengan lingkungan keluarga dan sekolah. Hal ini juga diperkuat oleh Andini (2023) yang menyebutkan bahwa faktor internal pembelajaran berasal dari peserta didik sendiri, termasuk kondisi biologis, fisiologis, dan psikologis peserta didik, serta motivasi dalam belajar. Selain faktor internal, faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dan sekolah juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik. Faktor lingkungan keluarga terkait dengan kurangnya peran orang tua peserta didik yang disebabkan oleh kebanyakan orang tua memiliki waktu yang sibuk sehingga mengakibatkan anak-anak lebih banyak bermain daripada membaca. Hal ini telah terjadi di SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang pada saat pelajaran berlangsung ternyata terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca lancar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut

peneliti memilih kelas II sebagai subjek penelitian dikarenakan peneliti telah bersama dengan peserta didik selama mengikuti PLP dan KKN yang merupakan program Kampus Merdeka di semester 7. Hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan September sampai November tahun 2023 pada kelas II SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang, terlihat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan membaca lancar. Hasil observasi diperoleh dari data peserta didik dalam membaca lancar yang diberikan guru yakni dari 37 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 atau sebesar 21,6% peserta didik yang sudah membaca secara lancar dan dikategorikan sebagai nilai di atas rata-rata. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai < 70 sebanyak 29 peserta didik terdiri dari 25 peserta didik atau 67,5% bagi yang belum dapat membaca lancar dan 4 peserta didik atau 10,8% peserta didik yang belum mengenal huruf, dikategorikan sebagai nilai di bawah rata-rata.

Permasalahan diatas diakibatkan oleh kegiatan belajar yang kurang bervariasi yang dilakukan oleh guru dengan meminta peserta didik secara bergantian maju ke depan kelas membaca hasil pekerjaan rumah yang biasanya diberikan, yaitu menulis 10 kata atau kalimat yang berbeda setiap harinya membuat peserta didik yang belum lancar membaca menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam kegiatan membaca sehingga mempengaruhi nilai peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang memiliki interaksi belajar yang masih kurang dan peserta didik yang belum lancar membaca tidak mendapat tindak lanjut dari guru. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa rendahnya keterampilan membaca peserta didik disebabkan oleh suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan sehingga peserta didik merasa jenuh.

Salah satu cara alternatif untuk menciptakan suasana kelas yang efektif dan menyenangkan agar lebih menarik perhatian peserta didik adalah dengan menggunakan metode *scramble* yang didasarkan pada prinsip "belajar sambil bermain". Metode ini merupakan salah satu metode permainan bahasa yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik, serta memungkinkan mereka untuk belajar dengan santai tanpa merasa tertekan atau bosan. Hal ini juga sependapat dengan Manalu & Siregar (2019) menyatakan bahwa metode *scramble* merupakan salah satu pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri.

METODE

Penelitian ini menurut jenis merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Azizah (2021) rancangan penelitian tindakan kelas dipilih sebagai upaya untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan keterampilan membaca lancar peserta didik, karena masalah yang akan dipecahkan berasal dari masalah yang timbul dalam kegiatan pembelajaran membaca lancar yang dihadapi oleh guru dikelas II SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang. Penelitian Tindakan

kelas ini merupakan penelitian dalam bidang mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam aspek keterampilan membaca lancar.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang yang berjumlah 37 peserta didik yang terdiri dari peserta didik laki-laki 14 dan peserta didik perempuan 23. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi empat aspek yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan pelaksanaan tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan membaca lancar, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase yang telah dirumuskan. Adapun indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan ketentuan kriteria ketuntasan KKTP individu 70 dan klasikal 75%.

HASIL

Hasil penelitian sebelum melaksanakan siklus I peneliti melakukan prasiklus untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media *scramble*. Hasil *pre-test* pada kondisi (prasiklus) dapat dilihat dan dapat disimpulkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Membaca Lancar Prasiklus

No	Kriteria	Frekuensi	Persen
1.	Tuntas	8	21,62%
2.	Tidak Tuntas	29	78,37%
3.	Nilai rata	53,91	

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar untuk membaca lancar peserta didik kelas II masih rendah sebelum dilakukan karena lebih banyak peserta didik yang belum tuntas daripada yang tuntas. Hasil dari prasiklus yang telah dilakukan terhadap peserta didik selama kegiatan pembelajaran dalam hal membaca lancar terdapat 8 (21,62%) peserta didik yang mampu membaca secara lancar dan terdapat 29 (78,37%) peserta didik yang masih kesulitan dalam membaca lancar hal ini dilihat dari peserta didik masih mengeja huruf dan belum tepat dalam menyebutkan huruf.

Setelah dilakukan *pre-test* (pra siklus) peneliti menajutkan pada siklus I dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Membaca Lancar Siklus I

No	Kriteria	Frekuensi	Persen
1.	Tuntas	20	54,04%
2.	Tidak Tuntas	17	45,95%
Nilai rata-rata		73,37	

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca lancar menggunakan permainan *scramble* pada pertemuan ini sangat bermanfaat dan membuktikan bahwa dari 37 peserta didik yang mengikuti

proses pembelajaran terdapat 20 (54%) peserta didik yang dikategorikan tuntas atau berhasil dan terdapat 17 (45%) peserta didik yang belum tuntas. Dalam penilaian yang telah ditentukan dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya berhasil karena belum mencapai target pencapaian ketuntasan klasikal 75%, untuk itu perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Hasil data yang didapatkan Pada siklus II setelah melaksanakan pembelajaran memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Membaca Lancar Siklus II

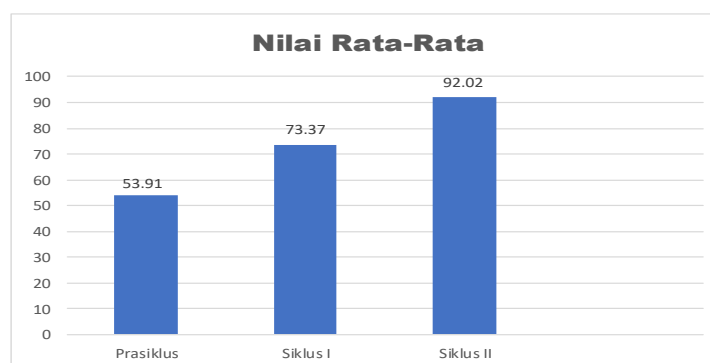
No	Kriteria	Frekuensi	Persen
1.	Tuntas	35	95,59%
2.	Tidak Tuntas	2	5,40%
Nilai rata-rata		92,02	

Dari hasil pengamatan pada siklus II yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca lancar menggunakan permainan *scramble* pada siklus II mengalami banyak peningkatan dan membuktikan bahwa dari 37 peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran terdapat 35 (95%) peserta didik yang dikategorikan tuntas atau berhasil dan terdapat 2 (5,4%) peserta didik yang belum tuntas. Dalam penilaian yang telah ditentukan dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sudah berhasil karena sudah mencapai target pencapaian ketuntasan klasikal 75% keberhasilan telah terpenuhi untuk itu peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan keterampilan membaca lancar pada setiap siklus. Hasil keterampilan membaca lancar pada pra siklus terdapat nilai rata-rata 21,62% atau 8 peserta didik dari 37 yang tuntas meningkat menjadi 54,04% atau 20 peserta didik dari 37 yang tuntas pada siklus I dengan kriteria cukup pada siklus II meningkat menjadi 95,59% atau 35 peserta didik dari 37 yang tuntas dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian hasil persentase di atas maka penelitian tindakan kelas ini telah berhasil karena, hasil penelitian keterampilan membaca lancar peserta didik kelas II SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang telah meningkat dan sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan yaitu kriteria ketuntasan klasikal 75%. Hal ini sesuai dengan panduan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa kriteria ketuntasan ideal yang harus dicapai adalah lebih dari 75% (Mawati 2022). Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Membaca Lancar Peserta Didik



Dari hasil data penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan permainan *scramble* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca lancar peserta didik dapat meningkat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Desriandi (2021) belajar merupakan proses yang penting untuk perubahan perilaku dan mencakupi segala sesuatu yang dipikirkan dan dilakukan. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil yang diperoleh peserta didik selama dilakukan proses pembelajaran membaca lancar menggunakan permainan *Scramble*. Proses pembelajaran tersebut meliputi aktivitas mulai dari pembelajaran, aktivitas peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, bertanya dan menjawab pertanyaan, aktif dalam kegiatan kerja kelompok, aktif dalam permainan *scramble*, aktif dalam mengemukakan ide dan mempresentasikan serta menyelesaikan soal-soal terlaksana semuanya dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca lancar menggunakan media *scramble* bagi peserta didik kelas II SDI Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang telah terbukti adanya peningkatan keterampilan membaca lancar dari prasiklus hingga siklus I dan siklus II dengan persentase ketuntasan belajar klasikal untuk pra siklus 53,91% meningkat menjadi 73,37% untuk siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 92,02% dengan ketuntasan telah mencakupi pencapaian ketuntasan klasikal 75%.

DAFTAR RUJUKAN

- Andini, P. (2023). Hubungan Kreativitas Guru dengan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Lampung* <http://digilib.unila.ac.id/70819/>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Desriandi, R., & Suhaili, N. (2021). Pengaruh Bakat terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 104-113.
- Fadillah, B. N., Sari, K., & Aprilyne, M. A. (2022). Hasil Analisis Belajar Membaca Anak PascaCovid-19. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surabaya*.
- Manalu, W. & Siregar, E. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMP Negeri 2 Pandan. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 2(02), 93-98.

- Mawati, Y. T., Muzakki, M., & Pajrini, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Media Batang Napier Kelas III Sekolah Dasar Negeri 90/II Talang Pantai Kecamatan Bungo Dani. II Talang Pantai Kecamatan Bungo Dani. *el-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 40-59.
- Nugraha, D. (2022). Strategi Scaffolding untuk Menumbuhkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas V Mi Ma'arif Polorejo. *Jurnal Islam Negeri Ponorogo*.
- Rinawati, A. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surabaya*.
- Simbolon, R. (2019). Penggunaan Roda Pintar untuk Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, 2(2), 66-71.
- Udhiyanasari, K. (2019). Upaya Penanganan Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Berkesulitan Membaca Kelas II di SDN Manahan Surakarta. *Journal Of Special Education*, 3(1), 39-50.
- Yani, S. A. M., NISA, K., & Setiawan, H. (2021). Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SDN 32 Cakranegara Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Pendas* 2(2), 136-146. <https://doi.org/10.29303/Pendas.V2i2.394>