



Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui media dan Permainan Wayang pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Jemirahan Jabon

Erni Nur Layly Alfiani¹, Kaiyan², Sukron Djazilan³, & Safaatun⁴

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya-Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia.

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya- Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

³SDN Jemirahan Jabon – Jl. Ds Jemirahan, Kec. Jabon, Kab. Sidoarjo

¹alfianyerni@gmail.com, ²kaiyanjemirahan931@gmail.com , ³syukronjazilan@unusa.ac.id,

⁴safaatun63@gmail.com

Abstract : Ability is the initial capital of students to explore knowledge that will be developed in further education. To create active learning in reading activities, it is necessary to involve students actively in learning, have a pleasant learning atmosphere and use appropriate media. The purpose of this action is, a). want to know the application of media and wayang games in improving reading skills in Indonesian language subjects, b). want to know reading skills in Indonesian language subjects, after using media and wayang games?. This study uses action research in two rounds. Each round goes through planning, implementation, observation and reflection stages: the target of this research is grade 1 students at SDN Jemirahan, Jabon sub-district, data is obtained from the results of formative tests and observation sheets of teaching and learning activities. From the analysis, it was found that there was an increase in reading ability from cycle I to cycle II, completeness of students' reading ability in cycle I (70.27%) and cycle II (97.14%), the increase reached 26.87%. The conclusion of this research is that the use of wayang media and games can improve the reading skills of grade 1 students at SDN Jemirahan, Jabon sub-district and can be used as a fun alternative for learning Indonesian.

Keywords: improve reading skills

Abstrak : Kemampuan merupakan modal awal siswa untuk menggali ilmu pengetahuan yang akan dikembangkan dalam pendidikan selanjutnya. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dalam kegiatan membaca perlu melibatkan siswa secara aktif dalam belajar, suasana belajar yang menyenangkan serta penggunaan media yang tepat. Tujuan dari tindakan ini adalah, a). ingin mengetahui penerapan media dan permainan wayang dalam meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia, b). ingin mengetahui kemampuan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia, setelah menggunakan media dan permainan wayang ?. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan sebanyak dua putaran. Setiap putaran melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi: sasaran penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Jemirahan kecamatan Jabon, data diperoleh dari hasil tes formatif dan lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari analisis diperoleh peningkatan kemampuan membaca dari siklus I sampai siklus II, ketuntasan kemampuan membaca siswa pada siklus I (70,27%) dan siklus II (97,14%), peningkatan mencapai 26,87%. Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media dan permainan wayang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Jemirahan kecamatan Jabon serta dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan.

Kata kunci: meningkatkan kemampuan membaca

PENDAHULUAN

Membaca sangat penting bagi kehidupan manusia tetapi budaya membaca belum tertanam pada diri anak dan orang dewasa. Rendahnya minat membaca akan mempengaruhi kemampuan berbahasa meliputi membaca, menulis, berbicara, mendengarkan dan tingkat pemahaman. Membaca merupakan proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan-pesan dari penulis melalui media Bahasa tulis (Santoso, 2008). Dengan demikian dapat diartikan membaca merupakan proses pengubahan lambang visual menjadi lambang bunyi dan merupakan proses rangkaian huruf menjadi bunyi Bahasa yang bermakna. Kemampuan membaca merupakan kesanggupan untuk memahami bentuk huruf kemudian merangkai mejadi kata serta melafalkannya sehingga dapat memahami makna dalam tulisan tersebut. Kemampuan membaca sangat penting bagi anak untuk menambah wawasan dan pengetahuannya, karena kurangnya kemampuan membaca pada siswa kelas I di SDN Jemirahan – Jabon perlu ditingkatkan melalui Penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui kelemahan pada kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar anak lebih meningkat.

Berdasarkan pengamatan dalam kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN Jemirahan - Jabon perlu diadakan perbaikan dalam kegiatan membaca anak belum mampu dan kurang semangat, hal ini terjadi karena: media yang digunakan guru monoton dan kurang menarik untuk anak kelas 1, Saat istirahat hampir 90 % anak memilih bermain diluar ruangan, sedangkan di perpustakaan hanya 2-3 anak, Kegiatan membaca menjenuhkan anak karena tidak ada permainan yang menarik.

(Wahyuni, 2015) penyebab minat baca Masyarakat Indonesia karena buta huruf, perpustakaan yang kurang memadai dan kemampuan guru dalam mengajar membaca kurang. Guru sebagai pengajar harus bisa menciptakan kondisi dalam kegiatan belajar mengajar yang tidak membosankan perlu adanya inovasi untuk meningkatkan minat belajar anak.

(Ramli AR, 2019), mengatakan bahwa media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran agar lebih menarik dan menumbuhkan rasa ingin tau anak. (Ii, 1994) mengatakan bahwa wayang dalam bahasa/kata Jawa berarti: bayangan, dalam bahasa melayu artinya: bayang-bayang, yang artinya bayangan, samar-samar, menerawang. Wayang merupakan kekayaan budaya Indonesia yang hamper punah karena pengaruh budaya asing, untuk itu perlu dilestarikan

dengan penggunaan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan siswa kelas 1 masih banyak mengalami kesulitan membaca, ini mempengaruhi anak pada pelajaran lain. Oleh karena itu membaca sangat penting dalam Pendidikan dasar anak. Penggunaan media sangat penting untuk menarik minat baca anak. Dengan media permainan wayang anak lebih aktif, kreatif dalam belajar membaca serta tidak membosankan.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Jemirahan Kecamatan Jabon ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran membaca permulaan antara lain: Guru menggunakan suatu metode yaitu ceramah, Tidak ada media pembelajaran, Tidak ada aktifitas siswa, siswa pasif, mendengarkan ceramah dari guru. Perlu diadakan penelitian tentang penggunaan media dan permainan wayang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Jemirahan Jabon. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Ii & Belajar, 2022) mengatakan bahwa ‘‘Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya’’.

Pada umumnya rancangan penelitian tindakan kelas dibagi menjadi 2 bagian yaitu : rancangan non experiment dan rancangan experiment. Rancangan penelitian tindakan kelas ini adalah rancangan non experiment karena dalam pelaksanaannya dilakukan dalam 2 siklus mencakup : perencanaan, pelaksanaan,

observasi dan refleksi. Tahap – tahap tindakan penelitian kelas dapat dilihat pada gambar berikut: Prosedur Pelaksanaan Perbaikan **Kemmis-Mc & Taggart**. (Maliasih et al., 2017)



Dalam penelitian ini setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (action), Pengamatan (observation), Refleksi(reflection) Pelaksanaan siklus I : Perencanaan : Rencana tindakan dititik beratkan pada mata Pelajaran bahasa dengan kegiatan membaca. Adapun rencana tindakan sebagai berikut: Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran, Menyusun modul ajar siklus I, Menyiapkan alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran berupa kertas bufalfo, gunting, stik, isolasi dan gambar anggota keluarga, Menyiapkan LKPD Kelompok

Pelaksanaan Tindakan : sesuai dengan modul ajar, Observasi : Pengamatan dilakukan untuk memperoleh data tentang perilaku siswa selama proses belajar mengajar yang berkaitan dengan tindakan yang diberikan. Refleksi : mengetahui hasil dari pelaksanaan tindakan, apabila hasil observasi belum baik. Berdasarkan analisis yang dilakukan maka peneliti merencanakan tindakan untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I yaitu melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II.

Pelaksanaan siklus II : Perencanaan : Dari hasil belajar pada siklus I, maka pada perencanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II difokuskan pada media permainan wayang yang menarik, pendekatan pada setiap individu dan penyusunan materi. Pelaksanaan Tindakan : Pada tahap pelaksanaan siklus II mahasiswa menerapkan pembelajaran membaca dengan menggunakan media permainan wayang. Observasi : peneliti melakukan pengamatan tentang kegiatan pelaksanaan pembelajaran dari hasil observasi pada siklus II dan mengumpulkan data yang diperlukan. Selain itu peneliti juga mengamati kendala-kendala yang dihadapi saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran maupun masalah yang sedang dihadapi saat proses kegiatan pembelajaran. Refleksi : Mahasiswa bersama DPL dan Guru pamong mendiskusikan hasil pengamatan yang di peroleh kendala, kesulitan, masalah dan dampak dari perbaikan pembelajaran terhadap guru dan siswa. Teknik pengumpulan data berdasarkan pelaksanaan siklus I dan II. Hasil observasi peneliti juga mengadakan tes kemampuan membaca. Dalam kegiatan ini prosentasi yang diinginkan peneliti >80% apabila tes kemampuan siswa <80% akan dilaksanakan perbaikan pada siklus II.

HASIL

Ketuntasan kelas serta tingkat kemampuan membaca peserta didik diukur melalui tes evaluasi dan dilakukan analisis data yang diperoleh dari kegiatan belajar siklus I dan siklus II. Hasil data yang diperoleh pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta didik Siklus I

Jumlah Nilai	2900
Nilai rata-rata	78.38
Jumlah Peserta Didik Tuntas	26
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	11
Presentase Peserta Didik Tuntas	70.27 %

Keberhasilan pada siklus I : Pada siklus 1 diperoleh informasi hasil analisis lembar observasi sebagai berikut : Pada siklus I ini telah mengalami peningkatan baik observasi respon guru dan siswa, observasi aktifitas siswa, dan observasi kemampuan membaca siswa dibandingkan sebelum adanya perbaikan.

Kelemahan pada siklus I : Siswa belum antusias sepenuhnya selama pembelajaran masih banyak siswa yang berebut media dan permainan wayang sehingga tidak memperhatikan kegiatan pembelajaran. Efisien waktu yang dibutuhkan masih kurang. Siswa dalam kegiatan pembelajaran masih sulit untuk membedakan bunyi dari suku kata.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

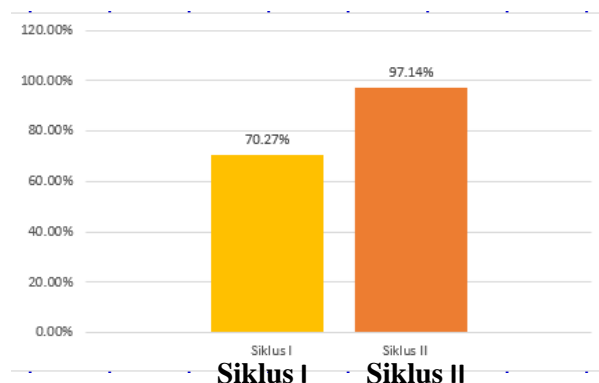
Jumlah Nilai	3260
Nilai rata-rata	88.11
Jumlah Peserta Didik Tuntas	34
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	3
Presentase Peserta Didik Tuntas	97.14 %

Hasil kemampuan membaca siswa pada siklus II mengalami keberhasilan dengan prosentase 97,14% karena dalam kegiatan belajar anak lebih aktif, semangat, penuh konsentrasi sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dengan baik.

Dari hasil pengamatan siklus II data yang diperoleh sebagai berikut : Observasi aktivitas guru dan siswa 81,3%, Observasi aktivitas siswa 81,4%, Hasil kemampuan membaca siswa 97,14%

Dalam kegiatan belajar mengajar guru dan siswa telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Terlihat dari semangat guru dalam menyiapkan media dan model pembelajaran serta siswa yang aktif, penuh konsentrasi, dan semangat dalam kegiatan. Kekurangan pada siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan menjadi lebih baik. Hasil kemampuan membaca pada siklus II mencapai ketuntasan.

Berdasarkan data yang didapatkan dari siklus I dan siklus II. Peneliti menyajikan pada sebuah grafik berikut.



Grafik 1. Prosentase Ketuntasan Belajar

PEMBAHASAN

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti melaksanakan sebanyak dua siklus dengan menggunakan media dan permainan wayang pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN Jemirahan Jabon. Melalui media dan permainan wayang untuk meningkatkan kemampuan membaca, peneliti kali ini akan melaporkan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas dengan media dan permainan wayang, dalam tiap-tiap siklus yaitu : Perencanaan dengan media dan permainan wayang dalam pembelajaran. Perencanaan dengan media dan permainan wayang. Observasi tentang keterlaksanaan tahapan-tahapan dengan media dan permainan wayang. Refleksi keterlaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran dengan media permainan wayang dan serta kekurangan atau kelemahan dari implementasi media tersebut serta hasil belajar peserta didik sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan di siklus berikutnya dalam proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Tahapan-tahapan pembelajaran dalam media permainan wayang yaitu : Orientasi peserta didik pada masalah. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Menganalisis dan mengevaluasi proses perencanaan masalah. Berdasarkan hasil belajar pada siklus I yang diperoleh oleh peserta didik kelas I SDN Jemirahan Jabon. Pada tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh dari seluruh peserta didik yaitu 78.38 dengan jumlah 2900 serta prosentase ketuntasan belajar sebesar 70.27%. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik yaitu 60 dan nilai tertinggi sebesar 100, dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, diperoleh data jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM sebanyak 26 peserta didik, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 11 peserta didik.

Berdasarkan hasil belajar siswa setelah melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II mengalami ketuntasan belajar, anak lebih aktif, semangat, antusias dalam mengikuti pembelajaran. Menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari seluruh peserta didik yaitu 88.11 dengan jumlah 3260 serta prosentase ketuntasan belajar sebesar 97.14%. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik yaitu 60 dan nilai tertinggi sebesar 100, dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, diperoleh data jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM sebanyak 34 peserta didik, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 3 peserta didik. Dengan demikian perbaikan siklus II mengalami keberhasilan tidak perlu diadakan siklus berikutnya.

Pada grafik 1 menunjukkan bahwa adanya rentang prosentase keberhasilan peserta didik siklus I 70.27%. Sedangkan pada siklus II sebesar 97.14%, terjadi peningkatan rentang 26.87%. Berdasarkan paparan grafik prosentasi ketuntasan belajar menunjukkan kenaikan yang signifikan pada setiap siklus. Hal tersebut dikarenakan adanya media dan permainan wayang yang menarik sehingga anak lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendorong rasa ingin tau anak untuk mencoba permainan sambil membaca.

SIMPULAN DAN SARAN

Media dan permainan wayang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1, karena media dan permainan wayang menyenangkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu bermain peran, mereka tidak merasa terbebani dalam belajar.

Pada siklus I yaitu pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca dengan media dan permainan wayang dapat membantu siswa agar tuntas belajarnya. Di dalam proses perbaikan ditemukan rata-rata keterampilan membaca siswa meningkat yaitu 73% siswa mencapai ketuntasan, 26 siswa dinyatakan tuntas, akan tetapi masih ada 11 siswa yang belum mencapai ketuntasan.

Pada siklus II yaitu pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa di dalam proses. Belajar mengajar dengan menggunakan media dan permainan wayang yang lebih banyak dan bervariasi baik dari segi gambar ataupun kata-katanya. Serta lebih menarik, di temukan 34 siswa telah belajar tuntas. Dan hasil keterampilan membaca siswa mencapai 100%. Dari hasil perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan keterampilan membaca siswa dan ketuntasan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar siswa yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dengan mudah dapat menguasai materi dan dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran hendaknya : Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media yang menarik bagi anak. Ciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dengan kegiatan yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan. Agar pembelajaran lebih bermakna berilah kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan apa yang telah diketahui dan perankan siswa dalam kegiatan agar lebih aktif. Bagi guru pembelajaran keterampilan membaca sangat penting untuk wawasan pengetahuan anak mulai sekarang dan masa depannya, untuk itu lebih kreatif dalam menciptakan alat pembelajaran edukatif, agar dapat mencapai indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ii, B. A. B. (1994). *Amir Mertosedono, Sejarah Wayang, Asal-Usul, Jenis dan Cirinya* (Semarang; Dahara Prize, 1994), hal . 28 12. 12–42.
- Ii, B. A. B., & Belajar, P. (2022). *kerangka Teoritis*. 7–25.
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Santoso, I. (2008). Hakikat Keterampilan Membaca Teks Bahasa Jerman. *Pelatihan Penyusunan Modul Keterampilan Membaca Di SMA Bagi Guru Bahasa Jerman Se DIY Dan Jawa Tengah*, 9. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132238393/pengabdian/Hakikat+Keterampilan+Membaca+Teks+Bahasa+Jerman.pdf>
- Wahyuni, S. (2015). Menumbuh. *Diksi*, 17(1), 179–189. <https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/viewFile/6617/5677>