

## **PENERAPAN PERMAINAN *GUESS, IMITATE AND COMMENT* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PUISI KELAS V SDN 1 ASEM KECAMATAN LEMAHABANG KABUPATEN CIREBON**

**Siti Patimah<sup>1</sup>, Ali Sudin<sup>2</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

<sup>1</sup>Email: siti.patimah13@student.upi.edu

<sup>2</sup>Email: alisudin03@gmail.com

<sup>3</sup>Email: iswara@upi.edu

### **Abstrak**

Preliminary data obtained through observation, interviews, field notes and poetry reading test revealed that 5th grade students of SDN 1 Asem Lemahabang district Cirebon regency had poor poetry reading skills. We suggested implementing a "guess, imitate, and comment" game in order to improve their poetry reading skills. The purpose of this study is to describe teachers' performance in planning and implementing the game, students' activities and progress in poetry reading skills through employing the game. A classroom action study (PTK) using Kemmis and Mc.Taggart model was carried out in three cycles. In the last cycle, both aspects of teachers' performance accomplished 100%, while students' activities were 95,83% and their poetry reading skills attained 86,25%. Based on these results, it can be concluded that the application of a "guess, imitate and comment" game can improve poetry reading skills of 5th grade students of SDN 1 Asem Lemahabang district Cirebon regency.

Keywords: "Guess, Imitate and Comment" game, Poetry Reading skills.

### **PENDAHULUAN**

Hasil observasi yang telah dilaksanakan pada hari Selasa, 15 November 2016 di SDN 1 Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon menunjukkan bahwa keterampilan membaca puisi siswa kelas V SDN 1 Asem masih rendah. Ada beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya nilai keterampilan membaca puisi siswa. Secara teori, siswa mampu memahami materi tentang puisi dengan baik. Namun, ketika praktek membaca puisi bergantian di depan kelas masih banyak siswa yang kesulitan membaca puisi dengan menggunakan jeda, intonasi, lafal dan ekspresi yang tepat. Ketika membaca puisi, siswa tidak memperhatikan penggunaan jeda, masih terdapat beberapa kesalahan dalam melafalkan bunyi, intonasi suara yang digunakan datar seperti membaca biasa, bahkan banyak siswa yang menutupi wajahnya dengan teks puisi saat membaca puisi sehingga ekspresi siswa kurang baik. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa diperoleh data bahwa siswa merasa kurang percaya diri ketika membaca puisi. Hal tersebut disebabkan siswa laki-laki yang terus mengganggu dengan cara menertawakan, mengejek dan memukul-mukul meja. Padahal menurut Iswara (2011) membaca puisi semestinya dapat menjadi media untuk melatih karakter siswa.

Nilai hasil belajar membaca puisi masih banyak yang di bawah nilai rata-rata atau belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Dari 30 siswa, hanya 2 orang siswa (6,67%) yang berhasil mencapai nilai KKM sedangkan 28 siswa (93,33%) lainnya masih belum

mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka diperlukan sebuah desain pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan agar memudahkan siswa membaca puisi dengan lafal, jeda, intonasi dan ekspresi yang tepat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan membaca puisi siswa adalah dengan menerapkan permainan *guess, imitate and comment*. Permainan *guess, imitate and comment* adalah sebuah permainan bahasa yang dirancang dari metode *drill* dan *Numbered-Head Together* (NHT) yang dipadukan dengan teknik pemodelan. Permainan *guess, imitate and comment* bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam membaca puisi. Menurut Juanda (2014, hlm. 135), Permainan adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan". Melalui penerapan permainan *guess, imitate and comment* siswa dilatih untuk membaca puisi dengan menggunakan jeda, lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat dengan cara yang menyenangkan.

Permainan *guess, imitate and comment* terdiri tiga tahap yaitu *guess* (menebak), *imitate* (peragakan) dan *comment* (komentar). *Guess* artinya menebak, ketika guru membacakan satu bait puisi semua siswa dilatih untuk menebak ekspresi yang tepat dari puisi yang dibacakan. *Imitate* artinya memperagakan atau menirukan, setelah siswa mampu menebak ekspresi dengan tepat selanjutnya siswa tersebut harus memperagakan atau membacakan puisi seperti yang dicontohkan guru dengan menggunakan ekspresi, jeda, lafal, dan intonasi yang tepat. *Comment* yang artinya mengomentari, bagi siswa yang disebutkan nomornya oleh guru maka siswa tersebut harus memberikan komentarnya kepada teman yang telah membacakan puisi.

Kegiatan *comment* (mengomentari) dilakukan agar siswa lebih nyaman dan tidak canggung bergaul dengan sesama temannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Ostroff (2013, hlm. 22), "Biarkan para siswa bekerja dan dievaluasi secara berpasangan atau beregu, agar mereka mendapat kesempatan untuk menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar dan tidak terlalu malu-malu". Komentar yang diberikan dapat dijadikan masukan atau arahan pada diri siswa agar siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca puisinya. Siswa yang telah menebak, memperagakan dan mengomentari akan diberi penghargaan dari guru.

Target yang ingin dicapai pada penelitian ini meliputi target proses dan hasil. Target hasil dalam penelitian yaitu 85%. Penentuan target hasil tersebut disesuaikan dengan teori ketuntasan belajar. Menurut (Suwanto, 2013) suatu pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila minimal telah mencapai target 85% dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKM. Target proses meliputi kinerja guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta aktivitas siswa selama belajar di kelas. Target keberhasilan proses yaitu 85% disesuaikan dengan target hasil. Penentuan tersebut berdasarkan pendapat Glasman (Supardi, 2013, hlm. 55) bahwa, "Kinerja guru yang baik terlihat dari hasil yang diperoleh dari penilaian peserta didik". Jika hasil belajar siswa sudah dikatakan tuntas sesuai target ketuntasan belajar maka secara langsung target proses dapat dikatakan sudah dilaksanakan dengan baik. Jadi, jika hasil belajar siswa sudah mencapai target 85% dari jumlah siswa di kelas maka kinerja guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dapat dikatakan sudah baik.

Penelitian ini dilaksanakan dengan empat tujuan. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang perencanaan guru dalam merancang pembelajaran dengan menerapkan permainan *guess, imitate and comment*. Ke dua, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang kinerja guru pada saat pelaksanaan permainan *guess, imitate and comment*. Ke tiga, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas siswa

saat pembelajaran membaca puisi dengan menerapkan permainan *guess, imitate and comment*. Ke empat, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan membaca puisi melalui penerapan permainan *guess, imitate and comment*.

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi empat aspek keterampilan yaitu, "Mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis" (Resmini dkk, 2009, hlm. 31). Iskandarwassid & Sunendar (2011, hlm. 245) mengemukakan bahwa, "Persentase transfer ilmu pengetahuan terbanyak dilakukan melalui membaca". Melalui membaca, seseorang dapat memahami sebuah informasi secara tertulis yang dapat menambah pengetahuannya menjadi lebih luas.

Menurut Tarigan (2013, hlm. 7), "Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis". Tujuan membaca secara umum menurut Akhadiyah (dalam Resmini & Juanda, 2007, hlm. 76), '.....untuk mendapatkan informasi, meningkatkan citra diri, melepaskan diri dari kenyataan, membaca sebagai tujuan rekreatif, mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis'.

Membaca merupakan salah satu kegiatan untuk mengembangkan pembelajaran sastra di sekolah dasar. Menurut Iswara & Djuanda (2009, hlm. 3), "Puisi adalah seni tertulis yang mempertimbangkan seni estetika dan semantik". Sejumlah karya yang dapat diapresiasi siswa di antaranya Iswara (2007). Menurut Iswara (2014, 2014c), sumber itu dapat dibaca dengan cepat dengan sejumlah teknik membaca sastra. Teknik membaca ini bukan teknik membaca permulaan seperti diurai Iswara (2011), Iswara (2012).

Menurut Iswara & Harjasujana (1996a), beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membaca puisi di antaranya jeda, lafal, artikulasi, ekspresi. Jeda merupakan penggalan atau perhentian dalam membaca puisi. Ketika seseorang membaca puisi harus menggunakan jeda yang sesuai, agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan makna yang ingin disampaikan. Lafal atau artikulasi merupakan cara seseorang dalam mengucapkan kata-kata ketika membaca puisi sesuai bunyi bahasa. Aspek yang perlu diperhatikan dalam lafal adalah tentang kejelasan artikulasi dan kelancaran dalam melafalkan bunyi bahasa. Intonasi yaitu penekanan kata terhadap tinggi rendahnya suara yang digunakan dalam membaca puisi yang bergantung pada maksud tujuan yang ingin disampaikan. Ekspresi yaitu mimik wajah yang menggambarkan penghayatan terhadap isi puisi yang dibaca, sehingga orang yang mendengarkan puisi dapat mengetahui maksud yang disampaikan dari puisi dengan melihat gerakan atau mimik wajah pembaca. Jika siswa mampu membaca puisi sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh guru yaitu menggunakan lafal, intonasi, jeda dan ekspresi yang tepat maka dapat dikatakan siswa telah mampu menguasai cara membaca sastra puisi dengan benar atau sesuai dengan kompetensi tujuan yang ingin dicapai. Penilaian membaca puisi ini dipertimbangkan dari Iswara (2016).

Sebagaimana pendapat Rusyana (dalam Sukma dan Sihes, 2016, hlm. 2), 'Ada tiga kompetensi utama dalam pembelajaran sastra di sekolah yaitu kemampuan mengapresiasi sastra, kemampuan berekspresi sastra dan kemampuan menelaah hasil sastra'. Kemampuan mengapresiasi sastra dapat dilakukan dengan cara mendengarkan maupun membacakan hasil karya sastra. Melalui mendengarkan siswa dapat memahami maksud yang disampaikan dari karya sastra yang dibacakan oleh temannya. Memberikan tepuk tangan kepada si pembaca puisi tidak selamanya

merupakan bentuk apresiasi. Bertepuk tangan semestinya tidak hanya menghargai si pembaca puisi, melainkan si pendengar puisi pun menyukai puisi yang dibacakan. Siswa dapat membacakan karya sastra seperti puisi dengan menggunakan lafal, jeda, intonasi dan ekspresi yang tepat. Kemampuan menelaah sastra dapat dilakukan melalui kegiatan menganalisis hasil sastra dan menilai suatu karya sastra. Menelaah sastra dapat dilakukan dengan cara memberikan komentar terhadap isi sebuah karya sastra. Pada pembelajaran sastra siswa tidak hanya dituntut untuk paham secara teori saja, tetapi harus mampu mempraktikkannya dengan benar.

Penelitian berkaitan dengan membaca puisi di antaranya Prabowo; Gusrayani & Iswara (2017), Herlina; Iswara & Kurniadi (2016).

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi setiap siklusnya.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi yang menjadi pelaksanaan penelitian ini yaitu SDN 1 Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon. Sekolah ini terletak di Jl. Abdurachman Shaleh No. 328 Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian di sini adalah siswa kelas V SDN 1 Asem kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon. Jumlah secara keseluruhan kelas V terdiri dari 30 siswa yaitu 17 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Pengambilan subjek ini, sesuai data awal yang diperoleh ditemukannya beberapa masalah pada pembelajaran membaca puisi. Nilai keterampilan membaca puisi siswa kelas V SDN 1 Asem masih rendah, dari jumlah 30 siswa hanya 2 siswa yang dikatakan tuntas sedangkan sisanya masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Selain itu, pada saat pelaksanaan kegiatan evaluasi ada beberapa siswa laki-laki yang sering mentertawakan temannya ketika membaca puisi, sehingga membuat siswa merasa takut dan tidak percaya diri saat membaca puisi di depan kelas.

### **Teknik Pengumpulan, Pengolahan, dan Analisis Data**

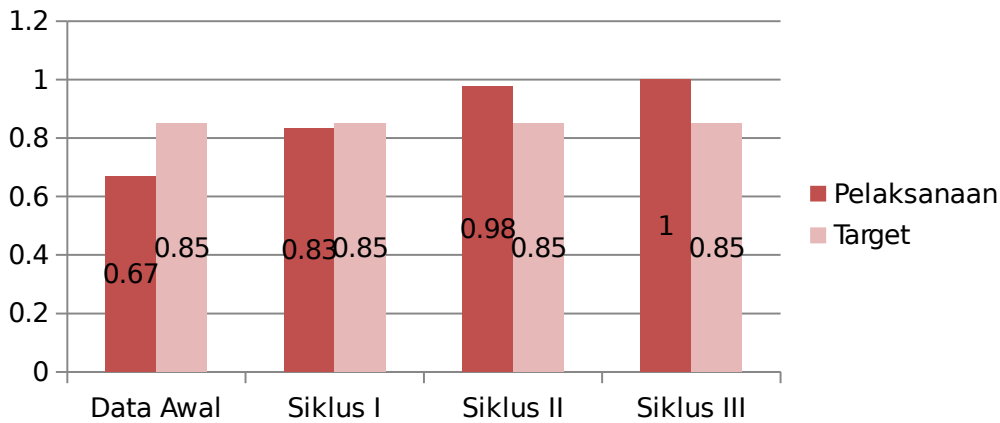
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, catatan lapangan, dan tes. Pengolahan data dalam penelitian ini meliputi pengolahan data proses dan hasil, yang disesuaikan dengan instrumen yang digunakan peneliti yaitu catatan lapangan, wawancara, lembar observasi dan tes keterampilan membaca puisi. Analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif dalam bentuk sistematika, kelompok, uraian, tabel, maupun diagram.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Perencanaan Permainan *Guess, Imitate and Comment***

Menurut Rusman (2013, hlm. 50) dalam merencanakan suatu pembelajaran, "Guru diharapkan dapat mempersiapkan pembelajaran, baik menyangkut materi pembelajaran maupun kondisi psikis dan psikologis yang kondusif bagi berlangsungnya proses pembelajaran". Pada tahap perencanaan guru menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran,

seperti menyiapkan materi ajar, media dan alat evaluasi yang tepat untuk siswa agar hasil belajar yang diperoleh siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasil kinerja guru pada perencanaan penerapan permainan *guess, imitate and comment* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berikut gambaran peningkatan kinerja guru dalam perencanaan penerapan permainan *guess, imitate and comment* pada pembelajaran membaca puisi.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Kinerja Guru Merencanakan Pembelajaran

Berdasarkan grafik di atas, hasil kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran dari data awal sampai siklus III terus mengalami peningkatan. Pada saat perencanaan siklus I guru sudah mampu merencanakan pembelajaran dengan baik melebihi target 85% yaitu 95,83%. Pada siklus II dan III kinerja guru memperoleh hasil maksimal yaitu 100%.

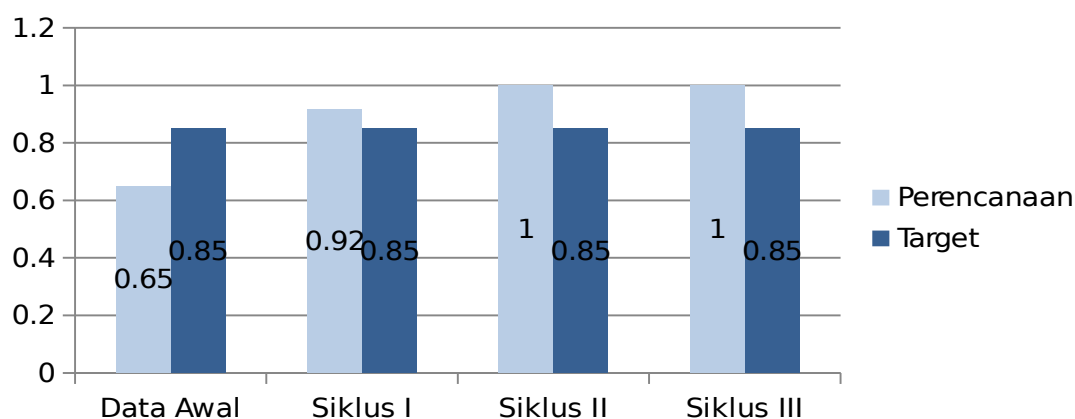
#### **Kinerja Guru Pada Pelaksanaan Permainan *Guess, Imitate and Comment***

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dari mulai siklus I sampai III hasil kinerja guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terus mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan siklus I, hasil kinerja guru mengalami peningkatan dari data awal meskipun belum mencapai target yang ditentukan. Temuan yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I yaitu guru tidak menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, tidak mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuannya, tidak menjelaskan peraturan permainan secara menyeluruh serta tidak melaksanakan kegiatan tanya jawab tentang kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa. Adapun refleksi yang dilakukan terhadap temuan siklus I yaitu guru harus melaksanakan semua kegiatan pembelajaran sesuai yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dari kegiatan awal, inti dan penutup secara rinci dan jelas sehingga tidak ada lagi tahapan kegiatan pembelajaran yang terlewatkan. Pembagian kelompok tidak akan dilakukan secara berhitung, tetapi disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Pada kegiatan inti, penyampaian materi dilakukan secara singkat karena pertemuan sebelumnya siswa sudah pernah mempelajarinya dan mereka paham materi tentang puisi, sehingga alokasi waktu yang digunakan cukup untuk melakukan semua kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam RPP.

Pada pelaksanaan siklus II, guru melakukan semua hasil perbaikan dari siklus I. Guru melaksanakan semua kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang tercatum dalam RPP tanpa ada yang terlewatkan. Upaya perbaikan di siklus I berhasil dilaksanakan dengan baik oleh guru sehingga hasil kinerja guru mengalami peningkatan dan mencapai target yang ditentukan. Adapun temuan yang didapatkan di siklus II yaitu guru kurang mengkondisikan siswa untuk tertib mengikuti permainan *guess, imitate and comment*. Masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan ketika ada temannya yang sedang memperagakan (*imitate*) membaca puisi di

depan kelas. Berdasarkan hasil temuan siklus II, upaya perbaikan yang dilaksanakan pada siklus III yaitu guru bersikap tegas terhadap siswa yang tidak mengikuti peraturan permainan.

Pada pelaksanaan siklus III, guru melakukan semua kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam RPP dengan baik. Upaya perbaikan pada siklus II telah dilaksanakan dengan baik, sehingga hasil nilai kinerja guru pada pelaksanaan siklus III mengalami peningkatan dan melebihi target yang telah ditentukan. Berikut gambaran peningkatan hasil kinerja guru dari data awal sampai siklus III.

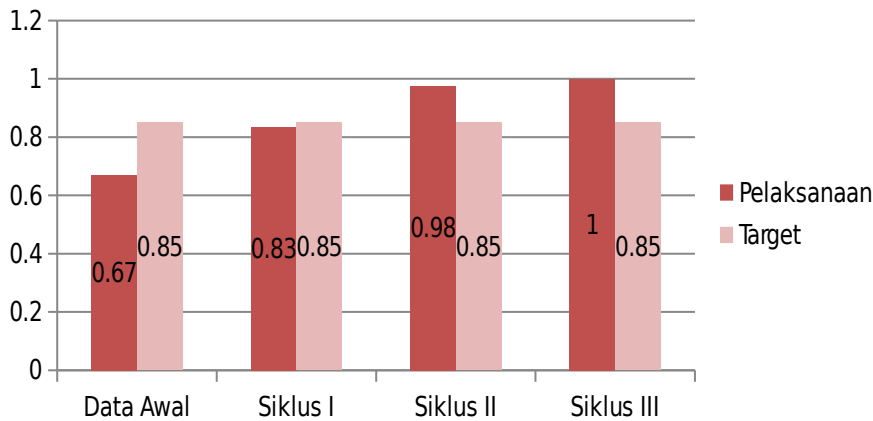


Gambar 2. Peningkatan Hasil Kinerja Guru Melaksanakan Pembelajaran

Grafik di atas menunjukkan bahwa hasil kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran mengalami peningkatan dari data awal yang diperoleh. Pada siklus I nilai hasil kinerja guru pada pelaksanaan 83,33% belum mencapai target. Pada siklus II kinerja guru mencapai 97,62% sudah mencapai target. Pada siklus III hasil kinerja guru memperoleh nilai 100%.

### Aktivitas Siswa

Aspek yang dinilai pada aktivitas siswa yaitu keaktifan, kerjasama dan toleransi. Secara keseluruhan, dari mulai pelaksanaan siklus I sampai selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan permainan *guess, imitate, and comment*. Sebagaimana pendapat Soeparno (dalam Juanda, 2014, hlm. 137) tentang kelebihan dari suatu permainan yaitu, 'Permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental, dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, melalui permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan'. Melalui permainan *guess, imitate and comment* siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa terlihat antusias menjawab tebakan-tebakan yang diberikan guru tentang ekspresi dari puisi yang telah dibacakan. Saat diskusi kelompok, hampir semua siswa ikut berdiskusi dan saling membantu temannya. Ketika kegiatan evaluasi, siswa bergantian maju ke depan membacakan puisi, siswa-siswa memperhatikan dan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang membacakan puisi. Berikut gambaran peningkatan aktivitas siswa selama pelaksanaan tindakan penelitian.



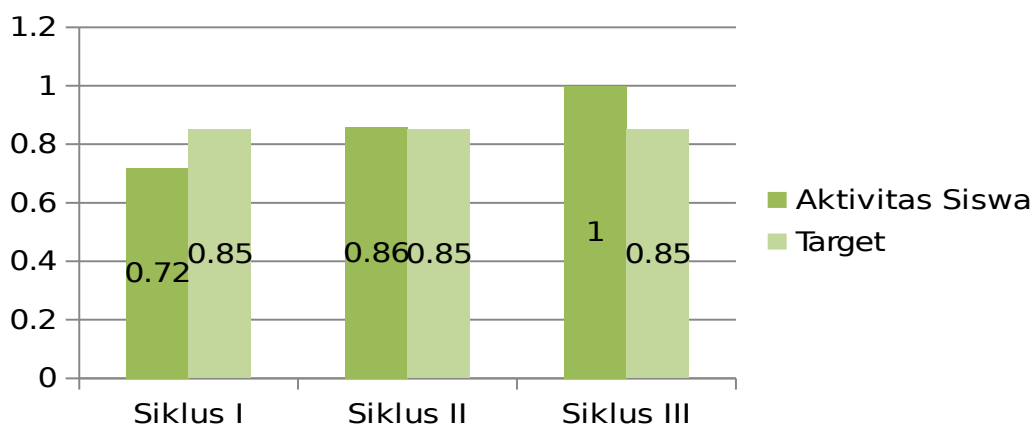
Gambar 3. Peningkatan Hasil Aktivitas Siswa

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan nilai aktivitas siswa setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai 72% dan belum mencapai target yang ditentukan. Pada siklus II nilai aktivitas mencapai 85,92% melebihi target yang ditentukan. Pada siklus III aktivitas siswa mencapai 100%, siswa telah memperoleh hasil yang maksimal.

#### Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi

Membaca puisi termasuk salah satu kegiatan membaca nyaring. Menurut Dalman, (2013, hlm.63) "Membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara atau melafalkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras". Ketika siswa membaca puisi maka intonasi suara yang digunakan harus dapat didengar oleh penonton, agar maksud dari puisi tersebut dapat dipahami dengan tepat. Menurut Dalman (2013, hlm. 64) ada beberapa keterampilan yang dituntut dalam membaca nyaring yaitu, "Menggunakan ucapan yang tepat, menggunakan frasa yang tepat, menggunakan intonasi suara yang wajar, dalam posisi sikap yang baik, menguasai tanda baca, membaca dengan terang dan jelas, membaca dengan penuh perasaan, ekspresif, membaca dengan tidak terbata-bata, mengerti serta memahami bahan bacaan yang dibacanya, membaca dengan penuh kepercayaan diri".

Ketika membaca puisi, siswa harus percaya diri dan tidak merasa malu untuk berekspresi sesuai isi puisi yang dibacanya. Siswa harus membaca puisi dengan lafal yang benar dan jelas, penggunaan jeda harus sesuai, jangan sampai terbata-bata, intonasi yang diucapkan siswa harus tepat. Penerapan permainan *guess, imitate and comment* meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca puisi. Siswa mampu membaca puisi dengan lafal, jeda, intonasi dan ekspresi yang tepat. Hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca puisi melalui penerapan permainan *guess, imitate and comment* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berikut gambaran peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca puisi melalui penerapan *permainan guess, imitate and comment*.



Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik di atas, hasil belajar siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 67,08% belum mencapai target 85%. Pada siklus hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu 75,83% tetapi belum mencapai target ditentukan. Pada siklus III hasil belajar siswa mencapai 86,25% telah melebihi target keberhasilan.

#### SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan empat simpulan sebagai berikut. Pertama, hasil kinerja guru dalam perencanaan penerapan permainan *guess, imitate and comment* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I kinerja guru mencapai 95,83%, siklus II dan III mencapai hasil yang optimal yaitu 100%. Dengan demikian, melalui perencanaan penerapan permainan *guess, imitate and comment* dapat meningkatkan keterampilan membaca puisi siswa.

Ke dua, pada tahap pelaksanaan guru melaksanakan semua kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat pada tahap perencanaan. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah permainan *guess, imitate and comment*. Hasil kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran terus mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada pelaksanaan siklus I hasil kinerja guru 83,33%, siklus II menjadi 97,62%, dan siklus III menjadi 100%. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru dalam menerapkan permainan *guess, imitate and comment* sudah optimal dan mampu meningkatkan kemampuan keterampilan membaca puisi siswa.

Ke tiga, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran membaca puisi dengan menerapkan permainan *guess, imitate and comment* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai 72% dengan interpretasi 27% baik sekali, 50% baik, 20% cukup, dan 3% kurang. Pada siklus II nilai aktivitas siswa mencapai 85,92% dengan interpretasi 76% baik sekali, 17% baik, dan 7% cukup. Pada siklus III nilai aktivitas siswa menjadi 95,93% dengan interpretasi 97% baik sekali dan 3% baik. Secara keseluruhan aktifitas siswa pada pembelajaran membaca puisi dengan menerapkan permainan *guess, imitate and comment* siswa menjadi aktif mengikuti proses pembelajaran, siswa mampu bekerjasama dalam kelompok dan siswa mampu menghargai (toleransi) ketika temannya membacakan puisi di depan kelas.

Ke empat, melalui Penerapan permainan *guess, imitate and comment* siswa mampu membaca puisi dengan menggunakan lafal, jeda, intonasi dan ekspresi yang tepat. Siswa mampu membaca puisi dengan penggunaan jeda yang tepat, tidak ada kesalahan dalam melafalkan bunyi, penggunaan intonasi atau penekanan kata sudah sesuai menggambar isi puisi yang dibacanya serta sudah



mulai terlihat percaya diri ketika membacakan puisi di depan kelas. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar merasa tenang dan tidak terburu-buru ketika membaca puisi. Pada siklus III keterampilan membaca puisi siswa mencapai 86,25% dengan ketuntasan belajar 100%. Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi nilai keterampilan membaca puisi siswa selama siklus I, II, III menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa adalah 10,21 dengan minimum peningkatan 3,12 dan maksimum peningkatan 18,75. Dengan demikian, dapat disimpulkan melalui penerapan permainan *guess, imitate and comment* dapat meningkatkan keterampilan membaca puisi.

## **BIBLIOGRAFI**

- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2011). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Iswara, P.D, & Djuanda, D. (2009). *Apresiasi sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Djuanda, D. (2014). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif dan menyenangkan*. Sumedang: UPI PRESS SUMEDANG.
- Ostroff, W. L. (2013). *Memahami cara anak-anak belajar membawa ilmu perkembangan anak ke dalam kelas*. Jakarta: Indeks.
- Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Rayon 110 Universitas Pendidikan Indonesia. (2012). *Bahan ajar bahasa Indonesia SD/MI*. Bandung: UPI PRESS.
- Resmini, N & Juanda, D. (2007). *Pendidikan bahasa & sastra Indonesia di kelas tinggi*. Bandung: UPI PRESS.
- Resmini, N. dkk. (2009). *Pembinaan dan pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Rusman. (2013). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, E. & Sihes, A. J. (2016). Kompetensi kognitif pembelajaran apresiasi sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2 (1), hlm. 1-11.
- Supardi. (2013). *Kinerja guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suwarto. (2013). Belajar tuntas, misikonsepsi, dan kesulitan belajar. *Jurnal Pendidikan*, 22 (1), hlm. 85-96.
- Tarigan, H.G. (2013). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- 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.
- Iswara, P. (2007). *Sejarah Sastra 1: Pembahasan Tema dan Estetika berdasarkan Ekstrinsik Zaman (1920-2000)*. Pusat Studi Literasi, UPI Kampus Sumedang.
- Iswara, P. (2011). Pengembangan Karakter dengan Mengapresiasi Sajak Mohammad Yamin dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di UPI Kampus Sumedang. *Quo Vadis Seni Tradisi*.

Bandung: UPI.

[https://www.researchgate.net/profile/Prana\\_Iswara/publication/303944684\\_PENGEMBANGAN\\_KARAKTER\\_DENGAN\\_MENGAPRESIASI\\_SAJAK\\_MOHAMMAD\\_YAMIN\\_DALAM\\_PEMBELAJARAN\\_BAHASA\\_INDONESIA\\_DI\\_UPI\\_KAMPUS\\_SUMEDANG/links/575fdc0308aec91374b57aee/PENGEMBANGAN-KARAKTER-DENGAN-MENGAPRESIASI-SAJAK-MOHAMMAD-YAMIN-DALAM-PEMBELAJARAN-BAHASA-INDONESIA-DI-UPI-KAMPUS-SUMEDANG.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Prana_Iswara/publication/303944684_PENGEMBANGAN_KARAKTER_DENGAN_MENGAPRESIASI_SAJAK_MOHAMMAD_YAMIN_DALAM_PEMBELAJARAN_BAHASA_INDONESIA_DI_UPI_KAMPUS_SUMEDANG/links/575fdc0308aec91374b57aee/PENGEMBANGAN-KARAKTER-DENGAN-MENGAPRESIASI-SAJAK-MOHAMMAD-YAMIN-DALAM-PEMBELAJARAN-BAHASA-INDONESIA-DI-UPI-KAMPUS-SUMEDANG.pdf)

Prabowo, E., Gusrayani, D., & Iswara, P. (2017). Penggunaan media Puisi Digital Berbasis Visual Audio Kinestetik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Rumpang berdasarkan Gambar. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 61-70. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/9525>

[Iswara, P. D. \(2016b\). Pengembangan materi ajar dan evaluasi pada keterampilan menulis dan berbicara di sekolah dasar. Diakses Dari <https://www.researchgate.net/>. Retrieved from \[https://www.researchgate.net/profile/Prana\\\_Iswara/publication/303371521\\\_Pengembangan\\\_Materi\\\_Ajar\\\_dan\\\_Evaluasi\\\_pada\\\_Keterampilan\\\_Menulis\\\_dan\\\_Berbicara\\\_di\\\_Sekolah\\\_Dasar/links/573ed07d08ae9ace841314f2.pdf\]\(https://www.researchgate.net/profile/Prana\_Iswara/publication/303371521\_Pengembangan\_Materi\_Ajar\_dan\_Evaluasi\_pada\_Keterampilan\_Menulis\_dan\_Berbicara\_di\_Sekolah\_Dasar/links/573ed07d08ae9ace841314f2.pdf\)](https://www.researchgate.net/profile/Prana_Iswara/publication/303371521_Pengembangan_Materi_Ajar_dan_Evaluasi_pada_Keterampilan_Menulis_dan_Berbicara_di_Sekolah_Dasar/links/573ed07d08ae9ace841314f2.pdf)

Iswara, P. D. (2011). *Membaca Alam: Belajar Membaca*, Edisi Balita. Jakarta: Yayasan Pena.

Iswara, P. D. (2012). *Belajar Membaca dan Menulis dengan Asosiasi Huruf Strategi dia tampan*. Sumedang: UPI Kampus Sumedang.

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. D. (2014c). *Teknik Membaca Buku: Membuka-Buka Buku*. Sumedang: UPI Sumedang Press.

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>