

PENERAPAN METODE SQ3R DAN PERMAINAN STABILO KALIMAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DALAM MENYIMPULKAN ISI CERITA ANAK

Halimah¹, Dadan Djuanda², Ani Nur Aeni³

^{1,2,3}Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹E-mail: halimah1203326@gmail.com

²E-mail: dadanskripsi@gmail.com

³E-mail: aninuraeni@upi.edu

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V A SDN Tolengas mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok/ pokok masalah pada tiap paragraf dan membuat simpulan isi cerita anak. Oleh karena itu, peneliti menentukan tindakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan hasil penelitian kinerja guru (perencanaan) siklus I mencapai persentase 95,55%, siklus II 97,77%, dan siklus III 100%. Kinerja guru (pelaksanaan) pada siklus I mencapai 78,94%, siklus II menjadi 85,96% dan pada siklus III mencapai 100%. Aktivitas siswa yang mencapai interpretasi sangat baik yaitu pada siklus I enam siswa (28,57%), siklus II 14 siswa (63,63%), dan siklus III 21 siswa (91,3%). Sedangkan hasil belajar siswa yang mencapai KKM pada data awal yaitu empat siswa (17,39%). Setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan menjadi sembilan siswa (42,58%) pada siklus I, siklus II 14 siswa (63,64%), dan siklus III menjadi 21 siswa (91,3%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat dapat meningkatkan kemampuan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas.

Kata kunci: Keterampilan Membaca, Metode SQ3R, Permainan Stabilo Kalimat.

PENDAHULUAN

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm. 317-318) bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki tujuan sebagai berikut.

Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan

kreatif untuk berbagai tujuan; menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial; menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Keterampilan yang diambil pada fokus penelitian ini yaitu keterampilan membaca. Menurut Tarigan (2008, hlm. 7) “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis”. Menurut Hodgson (dalam Tarigan, 2008, hlm. 7) ‘kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca tidak terlaksana dengan baik’. Membaca menurut Tarigan (dalam Djuanda, 2008, hlm. 112) adalah ‘kegiatan berinteraksi dengan bahasa yang dikodekan dalam bentuk cetakan (huruf-huruf)’.

Pada dasarnya, membaca merupakan suatu proses. Burn, Roe, & Ross (dalam Dalman, 2013, hlm. 7) memasukkan ‘proses membaca ke dalam kegiatan membaca’. Kegiatan membaca terdiri atas proses membaca dan produk membaca. Proses membaca adalah suatu kegiatan atau tindakan membaca, sedangkan produk membaca adalah komunikasi antara pikiran dan perasaan penulis dan pembaca.

Keterampilan membaca di Sekolah Dasar terbagi menjadi dua bagian, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut atau disebut dengan membaca pemahaman. Menurut Dalman (2013, hlm. 85) “membaca permulaan merupakan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai pembaca”. Membaca permulaan diterapkan pada siswa kelas rendah yaitu kelas I-III. Sedangkan membaca pemahaman menurut Tarigan (2008, hlm. 58) adalah “sejenis membaca yang bertujuan untuk memahami, standar-standar atau norma-norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, dan pola-pola fiksi”.

Kemampuan memahami isi bacaan perlu dilatih secara intensif. Peran guru sangat

besar pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan. Menurut Dalman (2013, hlm. 9) “guru bahasa Indonesia sebaiknya mengajarkan kepada siswa tentang strategi, metode, dan teknik membaca yang baik sehingga siswa mampu memahami isi bacaan dengan baik pula”.

Menurut Dalman (2013, hlm. 9) ujian keterampilan membaca sebaiknya lebih ditekankan pada kemampuan memahami isi bacaan, yaitu berupa:

memahami makna kata-kata yang dibaca; memahami makna istilah-istilah di dalam konteks kalimat; memahami inti sebuah kalimat yang dibaca; memahami ide, pokok pikiran, atau tema dari suatu paragraf yang dibaca; menangkap dan memahami beberapa pokok pikiran dari suatu wacana yang dibaca, dan menarik kesimpulan dari suatu wacana yang dibaca; membuat rangkuman isi bacaan secara tertulis dengan menggunakan bahasa sendiri; dan menyampaikan hasil pemahaman isi bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri di depan kelas.

Tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan membaca pemahaman yaitu membuat kesimpulan dan menentukan ide pokok atau pokok masalah dari isi bacaan. Menurut Dalman (2013, hlm. 89) “apabila seorang pembaca dapat menyampaikan kembali isi bacaan yang dibacanya baik yang tersurat maupun tersirat dan mengembangkan gagasan-gagasan pokok bacaan dengan kreativitasnya baik secara lisan maupun tertulis, hal ini berarti pembaca tersebut benar-benar memahami isi bacaan yang dibacanya”. Dengan membuat kesimpulan bacaan akan diketahui sejauh mana siswa memahami isi bacaan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Dalman (2013, hlm. 173) bahwa “hasil simpulan akhir isi bacaan dengan cara mengambil ide pokok isi bacaan dan

dihubungkan dengan pengalaman atau skemata yang dimiliki yang kemudian dikembangkan dengan menggunakan bahasa sendiri agar menjadi kesimpulan yang baik itu dapat dijadikan salah satu tolak ukur untuk mengetahui kemampuan siswa memahami isi bacaan”.

Salah satu kompetensi dasar dari keterampilan membaca pemahaman yaitu menyimpulkan isi cerita anak. Menyimpulkan isi cerita adalah kegiatan menentukan ide pokok atau pokok masalah tiap paragraf dari cerita anak tersebut. Setelah menentukan ide pokok atau pokok masalah, siswa harus menyimpulkan isi cerita anak berdasarkan ide pokok atau pokok masalah dari tiap paragraf dalam cerita anak tersebut dengan menggunakan bahasa sendiri.

Tetapi pada kenyataannya, data awal menunjukkan bahwa 82,61% siswa masih belum mampu menentukan ide pokok atau pokok masalah dan menyimpulkan isi cerita anak. Hasil tes belajar siswa dalam keterampilan membaca menyimpulkan isi cerita anak tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Dari 23 siswa yang tuntas mencapai KKM hanya empat orang. Hal tersebut menjadi latar belakang pengambilan masalah yang akan diteliti lebih mendalam.

Solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode SQ3R (*survey, question, read, recite, dan review*) dan permainan Stabilo Kalimat yang merupakan sebuah permainan yang dilakukan dalam rangka menentukan kalimat yang benar serta menandai kalimat tersebut dengan menggunakan stabilo.

Solusi dari permasalahan tersebut tertuang dalam sebuah judul penelitian “Penerapan Metode SQ3R dan Permainan Stabilo Kalimat untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimpulkan Isi Cerita Anak di Kelas V A SDN

Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang”. Masalah yang dirumuskan yaitu:

- a. Bagaimana rencana pembelajaran membaca dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat dalam menyimpulkan isi cerita anak?
- b. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran membaca dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat dalam menyimpulkan isi cerita anak?
- c. Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran membaca dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat dalam menyimpulkan isi cerita anak?
- d. Bagaimana peningkatan keterampilan membaca dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat dalam menyimpulkan isi cerita anak?

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode penelitian tindakan kelas dilaksanakan guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran, dan mencobakan hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc Taggart.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Tolengas, Kecamatan Tomo, Kabupaten Sumedang. Alasan memilih sekolah ini adalah ditemukannya permasalahan pada kelas V A di sekolah tersebut yaitu pada keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A SDN Tolengas Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa yaitu 22 orang siswa

yang terdiri dari 9 orang perempuan dan 13 orang laki-laki.

Instrumen Penelitian

Teknik pengumpul data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan tes belajar siswa. Adapun instrumen yang digunakannya yaitu pedoman observasi yang terdiri dari pedoman observasi kinerja guru dalam perencanaan dan pelaksanaan, aktivitas siswa, pedoman wawancara, catatan lapangan dan soal tes hasil belajar siswa.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan data pada penelitian ini terdiri dari pengolahan data proses dan hasil. Pada pengolahan data proses diperoleh dari tiga alat pengumpul data, yaitu pedoman observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, pedoman wawancara, dan catatan lapangan.

Setelah diolah kemudian dilakukan analisis data yang diawali dengan merangkum memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, memaparkan data yang yang diperoleh dari beberapa instrumen penelitian yang diubah dalam bentuk deskripsi, dan mengambil kesimpulan dari hasil data yang telah diperoleh, selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan tiga siklus. Setiap siklus dilakukan tindakan untuk memperbaiki ketiga komponen yang telah disebutkan sebelumnya yaitu kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Pada komponen kinerja guru dilakukan penilaian yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pada komponen aktivitas siswa dilakukan penilaian pada keaktifan dan kerjasama. Sedangkan pada hasil belajar siswa yang dinilai yaitu kemampuan kognitif tentang isi cerita, pemahaman pada penentuan ide pokok/ pokok masalah, dan keterampilan dalam membuat simpulan isi cerita anak

berdasarkan ide pokok/ pokok masalah tiap paragraf.

Perencanaan Tindakan

Pada perencanaan siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan langkah-langkah yang terdapat pada metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat. Pembelajaran ini dilakukan dengan perpaduan antara metode dan permainan. Hasil penilaian kinerja guru pada perencanaan siklus I mencapai persentase 95,55% dengan kriteria Sangat Baik. Kemudian permasalahan pada perencanaan siklus I diperbaiki pada perencanaan siklus II, sehingga pada perencanaan siklus II meningkat menjadi 97,77% dengan kriteria Sangat Baik dan siklus III mencapai persentase 100% dengan kriteria Sangat Baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 2,23%. Oleh karena itu, pada perencanaan pembelajaran siklus III guru telah membuat perencanaan secara maksimal. Sehingga perencanaan siklus III berhasil mencapai target yang ditentukan yaitu 100%.

Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, pembelajaran yang dilaksanakan dimulai dengan guru mengucapkan salam, membaca do'a bersama. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru mempersiapkan materi ajar. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi menyimpulkan isi cerita anak yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya untuk mengingat kembali materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kemudian pada kegiatan inti, guru mengulas kembali materi yang akan dipelajari secara mendalam mengenai pengertian cerita anak, menyimpulkan, dan ide pokok/pokok masalah. Setelah itu guru menjelaskan peraturan permainan Stabilo Kalimat untuk memudahkan siswa dalam menentukan ide

pokok/pokok masalah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Djuanda (2006, hlm. 98) bahwa “permainan stabilo kalimat adalah sebuah permainan berkelompok yang memiliki tujuan agar siswa dapat menentukan kalimat yang salah dan kalimat yang benar dalam suatu wacana yang dibacanya”.

Kemudian siswa dibagi ke dalam lima kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang siswa dan duduk bersama kelompok masing-masing. Pembagian kelompok tidak secara heterogen, melainkan sesuai dengan tempat duduk asal yang sudah berkelompok. Empat kelompok berjumlah empat orang siswa dan satu kelompok berjumlah lima orang siswa. Setelah itu, siswa di beri LKS yang berisi latihan menentukan ide pokok/ pokok masalah dan menyimpulkan isi cerita anak yang sesuai dengan langkah-langkah metode SQ3R (*survey, question, read, recite, review*).

Pada tahap *survey*, siswa ditugasi untuk meneliti teks cerita anak dengan melihat judul, paragraf pertama, tengah, dan akhir. Tahap *survey* bertujuan untuk memberikan gambaran umum isi cerita anak dan berfungsi untuk menstimulus siswa dalam membangkitkan keingintahuannya terhadap isi cerita anak yang telah diberikan guru. Menurut Skinner (dalam Djuanda, 2006, hlm. 9) ‘manusia adalah organisme yang dapat memberikan respons (*operant*) baik oleh adanya *stimulus* atau rangsangan yang nampak atau tidak’. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Thorndike & Watson (dalam Suyono & Haryanto, 2011, hlm. 59) bahwa “belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respons”. Oleh karena itu, tahap *survey* ini dilakukan untuk memberikan stimulus yang bermakna agar siswa memberikan respons yang bermakna pula dalam pembelajaran.

Kemudian siswa ditugasi untuk membuat minimal tiga pertanyaan (*question*) bersama kelompoknya ketika meneliti teks. Setelah itu,

guru menugasi siswa membaca teks isi cerita anak secara keseluruhan yang termasuk ke dalam tahap *read*. Menurut Blanton, dkk. & Irwin (dalam Rahim, 2011, hlm. 11) tujuan membaca meliputi:

kesenangan; menyempurnakan membaca nyaring; menggunakan strategi tertentu; memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik; mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya; memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis; mengkonfirmasi atau menolak prediksi; menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks; dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Membaca pada tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat pada tahap *question*.

Kemudian siswa harus menentukan ide pokok/pokok masalah tiap paragraf dengan menganalisis perbedaan antara kalimat yang dicetak tebal dengan yang tidak dicetak tebal. Setelah siswa mengetahui perbedaan dari keduanya bahwa kalimat yang dicetak tebal merupakan ide pokok/pokok masalah, maka siswa ditugasi untuk menandai kalimat tersebut dengan menggunakan stabilo. Setelah selesai menandai ide pokok/ pokok masalah, guru menugasi satu orang siswa dari tiap kelompok ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Selanjutnya yaitu guru menugasi siswa menceritakan kembali dan menyimpulkan (tahap *recite*) isi cerita yang dibacanya dengan menggunakan bahasa masing-masing. Guru membimbing siswa dalam membuat simpulan. Tahap ini untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai isi cerita anak yang dibacanya. Setelah selesai membuat simpulan, siswa meninjau kembali

cerita yang dibuatnya dengan cerita sebenarnya dan mengoreksinya.

Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas dan merefleksikan kegiatan pembelajaran guna menggali pengalaman belajar yang telah dilakukan. Menurut Resmini, dkk (2009, hlm. 5) pada teori belajar konstruktivisme “proses belajar disikapi sebagai kreativitas dalam menata serta menghubungkan pengalaman dan pengetahuan hingga membentuk suatu keutuhan”. Oleh karena itu, guru melakukan refleksi agar mampu membuat siswa paham dengan ilmu yang ditransfernya supaya antara pengetahuan dan pengalaman menjadi sesuatu yang baru sebagai pengetahuan dan pengalamannya.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan soal evaluasi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca do’a.

Analisis dan refleksi siklus I adalah sebagai berikut. Pada saat melakukan apersepsi guru tidak mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran, guru tidak memberi motivasi kepada siswa. Selain itu, guru tidak membagi siswa dalam kelompok yang heterogen yang membuat siswa tidak merata kemampuannya. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan waktu yang cukup pada beberapa tahap pembelajaran sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal dan tidak semua siswa ikut serta dalam mengemukakan pendapat pada saat diskusi kelas. Oleh karena itu guru melakukan perbaikan pada tiap kekurangan yang telah disebutkan sebelumnya.

Pada siklus II, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen sehingga kemampuan

siswa merata dan bisa saling membantu dalam proses pembelajaran. Kemudian perpindahan tempat duduk dilakukan dengan cara dibimbing oleh guru supaya tidak menimbulkan kegaduhan. Akan tetapi siswa masih tetap ada yang menimbulkan kegaduhan. Seperti yang dikatakan Soeparno (1987, hlm. 64) bahwa salah satu kekurangan permainan bahasa yaitu “Permainan bahasa biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan”. Oleh karena itu, guru mengatur perpindahan tempat duduk siswa sebelum pembelajaran berlangsung.

Pembagian LKS dibagi masih menimbulkan keributan sehingga pada siklus III guru melakukan pembagian LKS sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, pengelolaan waktu pun belum mencukupi beberapa kegiatan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus III guru akan mengalokasikan waktu per kegiatan pembelajaran. Siswa tidak ada yang menang saat penentuan pemenang permainan Stabilo Kalimat. Oleh karena itu, guru akan melakukan perbaikan dengan menambah kriteria untuk penentuan pemenang yaitu kelompok yang banyak membuat pertanyaan yang sesuai dengan isi cerita dan batasan waktu yang ditentukan guru.

Setelah dilaksanakan siklus III, terdapat temuan baru bahwa siswa tidak lagi membuat kegaduhan ketika pembelajaran berlangsung karena perpindahan tempat duduk dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung. Selain itu pembagian LKS pun dilakukan sebelum pembelajaran dimulai sehingga siswa tidak lagi ribut.

Hasil dari pelaksanaan pembelajaran ketika pengambilan data awal persentase yang dicapai yaitu 68,45% dengan kriteria Cukup. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I mencapai persentase 78,94% dengan kriteria Baik, siklus II meningkat kembali menjadi

85,96% dengan kriteria Baik dan pada siklus III diperoleh persentase 100% yang artinya target telah tercapai.

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dinilai dari dua aspek yaitu keaktifan dan kerjasama. Setelah dilakukan ketiga siklus, ditemukan beberapa temuan pada aktivitas siswa yaitu siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan cara guru menunjuk langsung siswa terutama siswa yang dianggap belum aktif untuk mengemukakan pendapatnya atau menanggapi pendapat teman dan mengajaknya siswa untuk mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar behaviorisme menurut Watson (dalam Budingsih, 2012, hlm. 22) 'belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observabel*) dan dapat diukur'. Oleh karena itu, pemberian stimulus positif atau bermakna membuat siswa merespon stimulus tersebut dengan respon yang positif juga dan menjadi suatu pembiasaan.

Pada aspek kerjasama, siswa lebih baik kerjasamanya ketika dilakukan penambahan aturan (*positive reinforcement*) dalam permainan Stabilo Kalimat saat mengerjakan LKS yaitu siswa secara individu ditugaskan dengan tugas wajib individu dalam kelompoknya untuk bekerjasama membuat pertanyaan dan mengisinya secara bergiliran dibandingkan dengan tugas kelompok yang tanpa aturan demikian. Jika tidak ada aturan demikian, siswa yang malas atau kurang kemampuannya akan mengandalkan siswa yang kemampuannya lebih untuk mengerjakannya. Hal tersebut sejalan dengan teori behaviorisme menurut Watson (dalam Budiningsih, 2012, hlm. 22) bahwa 'belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang

dapat diamati (*observabel*) dan dapat diukur'. Oleh karena itu, penambahan aturan pada permainan Stabilo Kalimat ketika mengerjakan LKS membuat siswa lebih kompak dalam melakukan kerjasama untuk menyelesaikan tugas tersebut. Selain itu, menurut Soeparno (1987, hlm. 64) mengungkapkan kelebihan permainan bahasa salah satunya yaitu "dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama". Siswa lebih antusias dan kompetitif ketika pembelajaran dilakukan dengan adanya permainan, salah satunya permainan Stabilo Kalimat. Selain itu, siswa juga bersemangat untuk berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam permainan Stabilo Kalimat disebabkan adanya *reward*. Selain memudahkan siswa dalam menentukan ide pokok/ pokok masalah, siswa juga merasakan kegembiraan dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak merasa bosan. Soeparno (1987, hlm. 64) mengungkapkan kelebihan permainan bahasa lainnya yaitu "sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong siswa berlomba-lomba maju dan menimbulkan kegembiraan".

Aktivitas siswa pada siklus I mencapai persentase 28,57% dengan interpretasi Sangat Baik, 23,81% dengan interpretasi Baik, 23,81% dengan kriteria Cukup, dan 23,81% dengan interpretasi Kurang Sekali. Persentase tersebut menunjukkan bahwa target 86% siswa yang mencapai kriteria baik belum tercapai, maka dilakukan kembali perbaikan pada siklus II. Setelah dilakukan siklus II, maka diperoleh persentase 63,63% dengan interpretasi Sangat Baik, 22,73% dengan interpretasi Baik, dan 13,64% dengan interpretasi Cukup. Persentase tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan target 86% telah tercapai. Namun demikian, aktivitas siswa tetapi dinilai pada siklus III disebabkan karena evaluasi hasil belajar siswa belum tercapai. Maka pada siklus III, diperoleh kembali persentase aktivitas siswa yaitu 91,3% siswa yang mencapai interpretasi

Sangat Baik dan 8,7% dengan interpretasi Baik. Supaya lebih jelas, maka dapat dilihat pada gambar dibawah ini persentase kenaikan aktivitas siswa kelas V A SDN Tolengas.

Hasil Belajar Siswa

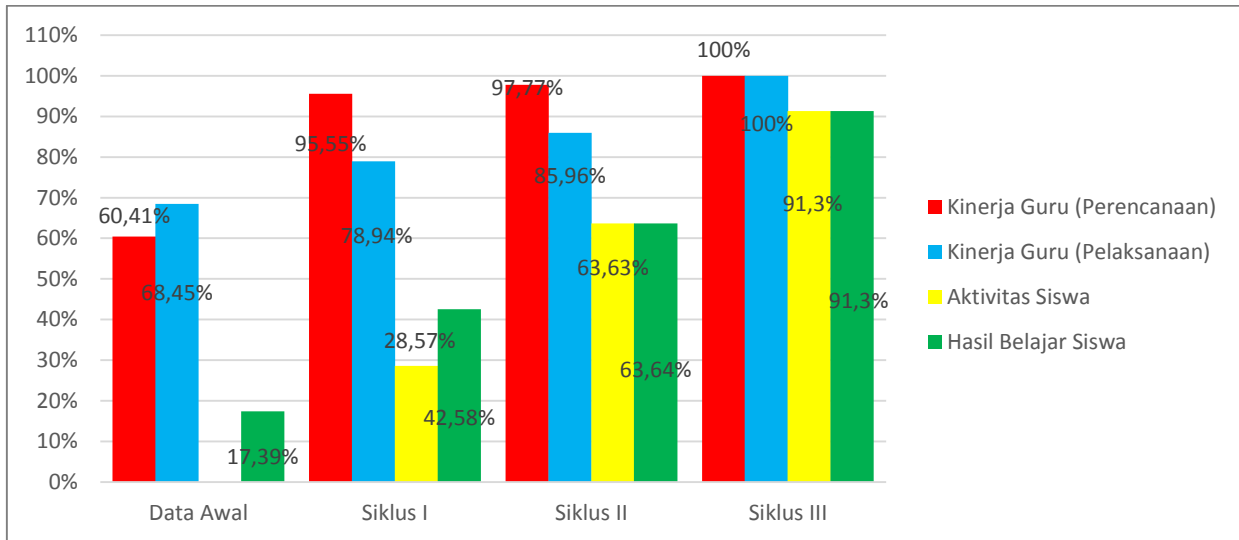
Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan tiga siklus, diperoleh beberapa temuan pada hasil belajar siswa yaitu siswa lebih mudah dalam mengerjakan tugas menentukan ide pokok/ pokok masalah dengan cara menandai ide pokok dengan menggunakan stabilo dan adanya perbedaan penulisan yang membedakan antara kalimat ide pokok/ pokok masalah dengan bukan kalimat ide pokok/ pokok masalah. Siswa ditugaskan untuk menganalisis kedua perbedaan kalimat yang dicetak tebal dan kalimat yang dicetak tipis. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme menurut Von Galserfeld (dalam Budiningsih, 2012, hlm. 57) bahwa 'ada beberapa kemampuan yang diperlukan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan, yaitu 1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, 2) kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan, dan 3) kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu daripada lainnya'. Oleh karena itu, siswa ditugaskan untuk menganalisis dan membandingkan perbedaan kedua kalimat yang dicetak berbeda sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya dalam hal menentukan ide pokok/ pokok masalah. Peraturan tersebut terdapat dalam permainan Stabilo Kalimat. Selain itu, pemahaman siswa dalam membuat simpulan pun meningkat dengan cara-cara yang terdapat pada tahapan metode SQ3R dan melakukan latihan secara berulang-ulang. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Francis Robinson (dalam Abidin, 2012, hlm. 107) sebagai pencetus metode SQ3R bahwa 'ketika meneliti tentang tingkat membaca siswa-siswanya, menentukan fakta bahwa para siswanya hanya mampu mengingat setengah

dari apa yang telah dibaca untuk memecahkan masalah tersebut, maka Robinson menggunakan metode SQ3R sebagai metode untuk meningkatkan pemahaman atas isi bacaan dan mempertahankan pemahaman tersebut dalam jangka waktu yang lebih panjang'. Metode ini sangat baik untuk mendorong siswa dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan penerapan metode di dukung oleh teori belajar kognitivisme pada Analisis tugas (dalam Budiningsih, 2012, hlm. 46) yang menyatakan bahwa 'cara lain yang dipakai untuk menunjukkan keterkaitan isi bidang studi adalah *information-processing approach to task analysis*'. Tipe hubungan prosedural ini memerikan urutan dalam menampilkan tugas-tugas belajar. Hubungan prosedural menunjukkan bahwa seseorang dapat saja mempelajari langkah terakhir dari suatu prosedur pertama kali, tetapi dalam unjuk kerja ia tidak dapat memulai dari langkah yang terakhir. Oleh karena itu, siswa lebih mudah dalam menyimpulkan isi cerita anak dengan urutan yang terdapat pada langkah-langkah metode SQ3R. Sedangkan berkaitan dengan proses latihan secara berulang merupakan salahsatu komponen dari teori belajar behaviorisme. Menurut Thorndike (dalam Djuanda, 2006, hlm. 9) dalam melakukan kontrol perlu diperhatikan tiga hal yaitu '*law of effect* atau kaidah efek, *law of exercise* atau kaidah latihan dan *law of readiness* atau kaidah kesiapan'. Hubungannya dengan kaidah latihan, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, latihan-latihan dapat membantu siswa dalam menguasai sesuatu hal.

Hasil belajar siswa pada siklus I mencapai persentase 42,58% atau sembilan orang siswa yang tuntas mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai target 86%. Oleh karena itu, guru kemudian melakukan perbaikan pada siklus II dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang tuntas

mencapai KKM meningkat menjadi 14 orang siswa dengan persentase 63,64%. Persentase tersebut masih belum mencapai target. Kemudian tindakan dilanjutkan pada siklus III. Pada siklus III persentase ketuntasan siswa bertambah kembali menjadi 91,3% dengan jumlah siswa 21 orang siswa yang tuntas mencapai KKM. Berdasarkan persentase pada siklus III menunjukkan bahwa target

penelitian telah tercapai dan siklus tidak diteruskan atau berhenti. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat berhasil memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak sehingga mencapai target yang telah ditentukan.



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Perbandingan

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan kinerja guru pada perencanaan dan pelaksanaan, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditentukan sejumlah kesimpulan sebagai berikut.

Pada tahap perencanaan diperoleh persentase kenaikan dari tiap siklusnya yaitu pada data mencapai persentase 60,41%, siklus I meningkat pesat menjadi 95,55%, siklus II 97,77%, dan siklus III berhasil mencapai persentase 100%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan rencana pembelajaran keterampilan

membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak di Kelas V A SDN Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang.

Pada pelaksanaan pembelajaran, kinerja guru dinilai dan dievaluasi dengan menggunakan format observasi kinerja guru. Pada siklus I, persentase kinerja guru yaitu 78,94% dengan kriteria baik. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan dengan persentase yang dicapai yaitu 85,96% dengan kriteria baik. Sedangkan pada siklus III kinerja guru mencapai persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas.

Pada aktivitas siswa selama pembelajaran terangkum dalam format observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan dengan hasil pada siklus I terdapat 11 orang siswa (52,38%) dan pada siklus II terdapat 19 orang siswa (86,36%). Sedangkan pada siklus III mengalami peningkatan kembali hingga 23 orang siswa (100%). Dengan demikian, nilai aktivitas siswa telah mencapai target yang telah ditentukan yakni 86%. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan aktivitas pada saat pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas.

Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas V A SDN Tolengas pada keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak yaitu pada data awal terdapat empat orang siswa (17,39%) dari 23 orang siswa yang dapat mencapai KKM, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi sembilan orang siswa (42,85%) dan pada siklus II peningkatan kembali terjadi sehingga jumlah siswa yang mampu mencapai KKM menjadi 14 orang siswa (63,64%). Namun hal tersebut belum mampu mencapai target sehingga dilakukan siklus III yang membuat jumlah siswa yang mencapai KKM semakin bertambah yakni menjadi 21 orang siswa (91,3%).

Berdasarkan paparan tersebut dari hasil kinerja guru pada perencanaan dan pelaksanaan, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Panduan KTSP*. Jakarta : PT Dharma Bhakti.
- Budiningsih, C.A. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Djuanda, D. (2008). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Latifah.
- Rahim, F. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahim, F. (2011). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Resmini, dkk.(2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Soeparno. (1987). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.
- Suyono & Haryanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.