

BAB IV

PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data Awal

Data awal yang diperoleh memberikan hasil untuk dilakukan perbaikan pada proses dan hasil pembelajaran yang meliputi ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil dari aspek kognitif dan psikomotor terlihat pada hasil pembelajaran sedangkan aspek afektif terlihat pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Data yang dipergunakan pada saat data awal meliputi kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran. Penelitian diawali dengan observasi yang dilakukan pada Selasa, 16 Desember 2014. Pada saat itu, peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran, wawancara, catatan lapangan dan melaksanakan tes pada akhir pembelajaran. Materi yang diberikan mengenai keterampilan membaca, khususnya pada kompetensi dasar “menceritakan kembali isi dongeng yang dibaca” di kelas III SDN Mandalaherang III, tahun ajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada teks dongeng dengan menggunakan desain PTK menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Oleh sebab itu, ada beberapa tahapan yang harus dipersiapkan sebelum penelitian dilaksanakan diantaranya yaitu, perencanaan tindakan, tahapan pelaksanaan tindakan, tahapan observasi, dan tahapan refleksi. Tahapan di atas saling berhubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan di dalam satu siklus.

1. Paparan Data Perencanaan

Tahapan pertama sebelum melaksanakan pembelajaran diawali dengan membuat suatu perencanaan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada materi membaca dongeng. Guru membuat skenario pembelajaran pada saat membaca dongeng, menyiapkan penilaian, mempersiapkan materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa dan sumber belajar yang mendukung. Pada perencanaan yang telah dibuat dinilai baik dengan presentase pencapaiannya 70,83%. Berikut ini disajikan data perencanaan kinerja guru.

Tabel 4.1
Data Awal Kinerja Guru

No	Komponen Rencana Pembelajaran	Penilaian			
		0	1	2	3
I	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN				
	1. Rumusan yang ada di dalam tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja operasional yang mengukur dengan jelas tujuan yang ingin dicapai.				√
	2. Rumusan yang ada di dalam tujuan mencakup komponen siswa, tingkah laku yang diharapkan, kondisi yang digunakan untuk membentuk tingkah laku tersebut, dan tingkatan keberhasilan yang diharapkan.				√
	3. Rumusan memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.				√
Jumlah skor		9			
Persentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
II	PEMILIHAN DAN PENGORGANISASIAN MATERI AJAR	0	1	2	3
	1. Pemilihan materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.			√	
	2. Pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik dari siswa.			√	
	3. Pemilihan materi ajar sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan.			√	
Jumlah skor		6			
Persentase (%)		66,67			
Kriteria		Baik			
III	PEMILIHAN SUMBER BELAJAR/MEDIA PEMBELAJARAN	0	1	2	3
	1. Sumber belajar/media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.			√	
	2. Sumber belajar/media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.		√		
	3. Sumber belajar/media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dari siswa.		√		
Jumlah skor		4			
Persentase (%)		44,44			
Kriteria		Cukup			

IV	SKENARIO/KEGIATAN PEMBELAJARAN	0	1	2	3
	1. Skenario kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.			√	
	2. Skenario kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan materi ajar yang akan diajarkan.			√	
	3. Skenario kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik siswa.		√		
	4. Skenario kegiatan pembelajaran memuat langkah-langkah pembelajaran berdasarkan inovasi pembelajaran yang dikembangkan dan sesuai dengan alokasi waktu.		√		
Jumlah skor		6			
Persentase (%)		50			
Kriteria		Cukup			
V	PENILAIAN HASIL BELAJAR	0	1	2	3
	1. Teknik penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				√
	2. Prosedur penilaian jelas mengukur tujuan.				√
	3. Terdapat instrumen penilaian yang lengkap dan mengukur tujuan.				√
Jumlah skor		9			
Persentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
Jumlah Skor		34			
Persentase (%)		70,83			
Kriteria		Baik			

Berdasarkan paparan data di atas, dalam perumusan tujuan dinilai sudah baik. Pemilihan dan pengorganisasian materi ajarrata-rata skor dua pada aspek kesesuaian karakteristik dan kesesuaian alokasi waktupada materi ajar karena di dalam perencanaan masih belum terlihat.Pemilihan sumber belajar/media pembelajaran masih di nilai kurang karena tidak sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang dengan bermain dan dalam penyampaian materinya memerlukan proses dari mudah ke sukar. Skenario/kegiatan pembelajarantidak membuat inovasi pembelajaranmenarik yangmampu membangkitkan keaktifan siswa. Pada aspek penilaian hasil belajar sudah di nilai baik karena teknik, prosedur dan instrumennya sudah lengkap.

2. Paparan Data Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung pada 16 Desember 2014 selama 4 x 35 menit dari 08.10-09.20 dan 09.50-11.00 WIB yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pengamat yaitu wali kelas III SDN Mandalakerang III. Pada pelaksanaan pengambilan data awal diikuti oleh 21 orang siswa atau 100% dengan berbagai karakter yang berbeda dan suasana pembelajaran yang berbeda pula.

Berdasarkan hasil penelitian awal, pelaksanaan proses pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng yang dilakukan di kelas III SDN Mandalakerang III mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir terdapat beberapa permasalahan, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Guru tidak melakukan inovasi di dalam proses pembelajaran membaca, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan.
- b. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak menarik bagi siswa, sehingga siswa kurang menguasai dan memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru.
- c. Guru tidak membagi tugas yang jelas kepada setiap siswa yang ada di dalam kelompok, sehingga kerjasama siswa kepada kelompok dan tanggung jawab siswa sangat kurang.
- d. Guru kurang menguasai kelas, sehingga pengelolaan kelas yang dilakukan guru kurang baik.
- e. Guru hanya menjelaskan unsur-unsur intrinsik secara sekilas dan meminta siswa untuk mencatatnya.
- f. Guru langsung membagi kelompok dan memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk membaca dongeng dan mengerjakan LKS yang diberikan.
- g. Guru kurang memperhatikan kesulitan siswa pada saat menceritakan kembali dongeng yang telah dibacanya dengan menggunakan kalimat sendiri dan sesuai dengan isi.

Dari hasil pelaksanaan observasi kinerja guru diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.2
Data Awal Observasi Pelaksanaan Kinerja Guru

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		0	1	2	3
PELAKSANAAN					
I	Kegiatan awal pembelajaran				
	1. Memeriksa kesiapan siswa untuk belajar			√	
	2. Melakukan apersepsi		√		
	3. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				√
	4. Memberikan motivasi		√		
Jumlah Skor		7			
Persentase (%)		58,33			
Kriteria		Cukup			
II	Kegiatan Inti Pembelajaran	0	1	2	3
	1. Menguasai materi pelajaran dengan baik			√	
	2. Menerapkan pendekatan/model/metode/strategi di dalam proses pembelajaran		√		
	3. Menggunakan media pembelajaran/sumber belajar dengan baik		√		
	4. Membantu siswa untuk aktif di dalam proses pembelajaran		√		
	5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kerjasama di dalam kelompok			√	
	6. Menghubungkan materi ajar dengan kehidupan nyata		√		
	7. Menyampaikan materi secara runtut			√	
	8. Menguasai kelas		√		
	9. Mengajarkan keterampilan berbahasa yang baik			√	
Jumlah Skor		13			
Persentase (%)		48,14			
Kriteria		Cukup			
III	Kegiatan Akhir Pembelajaran	0	1	2	3
	1. Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa		√		
	2. Melakukan evaluasi				√
	3. Memberikan tindak lanjut				√
Jumlah Skor		7			
Persentase (%)		77,78			
Kriteria		Baik			
Jumlah Skor		27			
Persentase (%)		56,25			
Kriteria		Cukup			

Berdasarkan Tabel 4.2 pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan dinilai cukup dengan presentase pencapaiannya 56,25%. Beberapa aspek yang memiliki kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran pada saat melakukan apersepsi sehingga siswa tidak termotivasi untuk melakukan pembelajaran dengan serius. Guru tidak menggunakan media ataupun teknik yang tepat ketika proses pembelajaran. Sehingga siswa tidak dibimbing untuk aktif di dalam pembelajaran tetapi menjadi terlihat ketika siswa tidak konsentrasi dan main-main di dalam kelas yang menandakan guru tidak menguasai kelas.

3. Paparan Data Aktivitas Siswa

Pada saat pembelajaran, aktivitas siswa belum terlibat dalam pembelajaran secara baik yang terlihat dari hasil observasi. Pada awal pembelajaran siswa masih mampu untuk dikendalikan. Namun, saat mendengarkan penjelasan dari guru mengenai pengertian dongeng dan unsur-unsur intrinsik secara menyeluruh perhatian siswa sudah mulai terbagi seperti melihat siswa kelas tinggi yang sedang melaksanakan olahraga di lapangan dan memainkan permainan tradisional menggunakan batu di tempat duduknya.

Pada saat mengerjakan tugas kelompok, seringkali siswa meminta bantuan guru untuk menanyakan isi cerita dari dongeng yang dibacanya. Selain itu, ketika proses pembelajaran banyak siswa yang kurang berpartisipasi aktif, terlihat dari cara belajar mereka yang tidak bersemangat. Siswa lebih sering berbicara dengan temannya untuk membicarakan di luar materi pembelajaran dan pindah-pindah tempat duduk. Pada proses membaca pemahaman secara berkelompok, siswa lebih banyak diam ketika diminta untuk menceritakan kembali dongeng yang dibacanya sesuai dengan isi cerita dan menggunakan kalimat sendiri, bahkan siswa terlihat tidak menyerap informasi apapun dari teks yang telah dibacanya. Adapula tiga kelompok ketika mengerjakan soal dari guru hanya dikerjakan oleh siswa yang mendapatkan peringkat di kelas saja. Siswa yang melakukan demikian setelah dicari tahu penyebabnya adalah tidak percaya atas kemampuan anggota kelompoknya yang lain. Karena siswa itu takut jika nilai dari kelompoknya mendapatkan paling kecil sehingga siswa yang mendapat

peringkat bekerja seorang diri tanpa memberikan tugas apapun pada anggota yang lainnya.

Begitu pun dalam hasil tes yang dikerjakan secara individu, siswa tidak mampu untuk menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibacanya. Hal ini disebabkan karena siswa sulit untuk mengingat urutan cerita yang terjadi di dalam dongeng dan mencari kalimat yang tepat untuk digunakan dengan bahasa sendiri.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa belum terlihat aktif, tanggung jawab atas tugas yang diberikan, dan kerjasama di dalam kelompok. sehingga di dalam ketiga aspek tersebut perlu diadakan perbaikan-perbaikan. Untuk mengetahui gambaran aktivitas siswa selama pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng, berikut ini disajikan tabel data aktivitas siswa.

Tabel 4.3
Data Awal Aktivitas Siswa

No.	Nama	Perubahan tingkah laku												Persentase	Kategori				
		Keaktifan				Kerjasama				Tanggung jawab					B S	B	C	K	KS
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0						
1	Ammalia		√				√				√			66,67			√		
2	Dilla Fadilah				√		√				√			22,22					√
3	Purnama A.			√			√				√			33,33					√
4	Krisna Fauzi F.			√			√				√			33,33					√
5	M. Cikal		√				√				√			66,67			√		
6	M. Azhar			√			√				√			44,44					√
7	M. Daffa		√				√			√				77,78		√			
8	M. Abdul	√					√			√				88,89	√				
9	M. Arif			√			√				√			33,33					√
10	Rani Yuniar		√				√				√			66,67			√		
11	Rini Nurhayati			√			√				√			33,33					√
12	Rani Rahmania		√				√				√			55,56				√	
13	Rina Rahmania			√			√				√			33,33					√
14	Riyani F.				√				√		√			22,22					√
15	Sona Sonjaya		√			√					√			77,78		√			
16	Tiara N.		√				√				√			55,56				√	
17	Ujang Sutisna			√			√				√			33,33					√
18	Yoan Cakra			√			√				√			33,33					√
19	Zainal Rosidan			√			√				√			33,33					√
20	Fuji Febrian			√			√				√			33,33					√
21	Satrio Abdulah		√				√				√			44,44					√
Jumlah		1	8	10	2	1	7	12	1	2	5	14	0		1	2	3	2	13

Persentase	4,76	38,09	47,62	9,53	4,76	33,34	57,14	4,76	9,53	23,80	66,67	0		4,76	9,53	14,28	9,53	61,90
------------	------	-------	-------	------	------	-------	-------	------	------	-------	-------	---	--	------	------	-------	------	-------

Dari Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mendapat nilai yang diharapkan. Dalam aspek keaktifan dari 21 orang siswa yang mendapat skor tiga hanya satu orang atau 4,76%, mendapat skor dua hanya delapan orang atau 38,09%, mendapat skor satu adalah sepuluh orang atau 47,62%, dan mendapat skor nol hanya dua orang atau 9,53%.

Dalam aspek kerjasama dari 21 orang siswa yang mendapat skor tiga hanya satu orang atau 4,76%, mendapat skor dua ada tujuh orang atau 33,34%, mendaporang atau 57,14% dan mendapat skor nol hanya satu orang atau 4,76%.

Sedangkan pada aspek tanggung jawab dari 21 orang siswa yang mendapat skor tiga dua orang atau 9,53%, mendapat skor dua hanya lima orang atau 23,80%, mendapat skor satu sebanyak 14 orang atau 66,67%, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor nol.

4. Paparan Data Hasil Belajar Siswa

Setelah melakukan evaluasi dalam pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng, didapat hasil belajar siswa. Aspek kognitif yang dinilai yaitu unsur-unsur intrinsik meliputi judul, tokoh, watak, latar tempat, latar waktu, alur dan amanat. Sedangkan untuk aspek keterampilan membaca meliputi kesesuaian isi dan penggunaan kalimat sendiri. Kedua aspek yang ditentukan di dalam tujuan pembelajaran masih banyak yang belum mencapai KKM. Di kelas III hanya ada tiga orang yang mampu melampaui KKM yangtelah ditentukan.

Dilihat dari hasil data awal siswa masih kesulitan untuk menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru, terutama mengenai watak, dan amanat. Terkadang watak tidak ditulis secara tersurat melainkan tersirat di dalam dongeng sehingga siswa masih memerlukan perbaikan untuk menjawab soal tersebut. Begitu pun dengan amanat yang memerlukan banyak latihan untuk menjawabnya karena termasuk tingkatan yang sukar.

Di dalam keterampilan membaca pun masih membutuhkan perbaikan. Siswa merasa kesulitan untuk menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca

apabila menggunakan kalimat sendiri. Selain itu, siswa juga kesulitan untuk mengingat urutan kejadian yang terjadi di dalam dongeng. Berikut ini disajikan data hasil belajar siswa.

Tabel 4.4
Data Awal Hasil Tes Belajar Siswa

No	Nama	Aspek yang di nilai									Skor	Nilai	Interpretasi	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			12	13
1	Ammalia	2	4	1	2	1	1	1	2	5	19	68	T	
2	Dilla	2	3	1	2	1	1	1	0	0	11	39		BT
3	Purnama	2	3	2	2	1	1	1	1	4	17	61		BT
4	Krisna	1	5	2	1	1	1	1	2	4	18	64		BT
5	M. Cikal	2	5	2	2	1	1	2	1	2	18	64		BT
6	M. Azhar	1	5	1	2	1	1	1	1	2	15	54		BT
7	M. Daffa	2	5	2	2	1	1	2	1	2	18	64		BT
8	M. Abdul	2	4	2	2	1	1	1	2	3	18	64		BT
9	M. Arif	2	5	1	2	1	1	1	1	1	15	54		BT
10	Rani Y.	2	5	2	2	1	1	2	3	5	24	86	T	
11	Rini	1	5	1	2	1	2	1	1	3	17	61		BT
12	Rani R.	2	3	1	2	1	1	1	1	2	14	50		BT
13	Rina	1	4	1	2	1	1	1	1	3	15	54		BT
14	Riyani	1	5	1	1	1	1	1	0	0	11	39		BT
15	Sona	2	5	1	2	2	1	1	1	2	18	64		BT
16	Tiara	2	4	1	2	1	1	1	1	3	16	57		BT
17	Ujang	2	5	2	2	2	1	1	1	3	19	68	T	
18	Yoan	1	4	1	2	1	1	1	1	2	14	50		BT
19	Zainal	1	5	1	2	1	1	1	1	2	15	54		BT
20	Fuji	1	5	1	2	2	1	1	0	1	14	50		BT
21	Satrio	2	4	2	2	1	2	1	1	2	17	61		BT
Jumlah											343	1226	3	18
Presentase (%)											58	58	14	86
Rata-rata											16,33	58,38		

Keterangan :

1. Aspek yang di nilai
 - A (kolom 3) = judul (soal nomor 1);
 - B (kolom 4) = tokoh (soal nomor 2);
 - C (kolom 5) = watak tokoh (soal nomor 3);
 - D (kolom 6) = latar tempat (soal nomor 4);
 - E (kolom 7) = latar waktu (soal nomor 5);
 - F (kolom 8) = alur (soal nomor 6);
 - G (kolom 9) = amanat (soal nomor 7);
 - H (kolom 10) = kesesuaian isi (soal nomor 8);

I (kolom 11) = penggunaan kalimat sendiri (soal nomor 8);

Skor ideal adalah 28.

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 65

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

3. Tuntas apabila ≥ 65

Dari hasil tes siswa berdasarkan aspek kemampuan siswa menjawab pertanyaan yang menyangkut dongeng yang telah dibacanya mengenai unsur-unsur yang ada di dalam dongeng dapat diketahui bahwa ada 13 siswa atau 62% dari 21 siswa yang mampu mengingat mengenai judul dongeng yang ditanyakan, delapan siswa atau 38% dari 21 siswa yang menjawab salah, pertanyaan selanjutnya mengenai menyebutkan tokoh yang ada di dalam dongeng tersebut ada 12 siswa atau 57% dari 21 siswa yang mampu menuliskan empat tokoh dengan benar, enam orang atau 29% mampu menuliskan tiga tokoh yang ada di dalam dongeng, ada tiga siswa atau 14% mampu menuliskan dua tokoh yang ada di dalam dongeng. Pada unsur watak ada delapan siswa atau 38% dari 21 siswa yang mampu untuk menyebutkan watak pada satu tokoh, dan 13 siswa atau 62% dari 21 siswa yang salah ketika menjawab mengenai watak tokoh. Pada unsur latar tempat ada 19 siswa atau 90% dari 21 siswa yang menjawab dengan benar dan dua siswa atau 10% yang menjawab salah mengenai pertanyaannya, sedangkan pada unsur latar waktu ada tiga siswa atau 14% dari 21 siswa siswa yang menjawab dengan benar dan 18 siswa atau 86% dari 21 siswa yang menjawab salah. Pertanyaan mengenai alur cerita yang ada di dalam dongeng ada dua siswa atau 10% dari 21 siswa yang mampu menjawab dengan benar dan 19 siswa atau 90% dari 21 siswa yang menjawab salah. Pada saat menentukan amanat di dalam dongeng ada tiga siswa atau 14% dari 21 siswa yang menjawab dengan benar dan 18 siswa atau 86% dari 21 siswa yang menjawab salah.

Dari hasil tes siswa berdasarkan aspek penilaian pada kesesuaian isi ada satu siswa atau 5% dari 21 siswa sesuai dengan isi dongeng dari awal hingga akhir, tiga siswa atau 14% dari 21 siswa hanya mampu menceritakan dongeng yang sesuai dengan isinya pada bagian awal saja atau akhir saja, 14 siswa atau 67% dari 21 siswa menceritakan isi dongeng tetapi tidak sesuai dengan isinya, dan

ada tiga siswa atau 14% dari 21 siswa yang belum mampu menceritakan isi dongeng yang telah dibacanya.

Pada aspek penggunaan kalimat sendiri ada dua siswa atau 9,5% dari 21 siswa yang menggunakan kalimat sendiri untuk menceritakan isi dongeng dari awal hingga akhir sebanyak tujuh kalimat sampai delapan, ada dua siswa atau 9,5% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak lima sampai enam kalimat, lima siswa atau 24% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak tiga sampai empat kalimat, delapan siswa atau 38% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak satu sampai dua kalimat, dua siswa atau 9,5% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng dengan salah, dan dua siswa atau 9,5% dari 21 siswa yang belum mampu untuk menceritakan dongeng yang telah dibacanya.

Berdasarkan pemaparan data awal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam membaca pemahaman teks dongeng masih tergolong rendah sehingga diperlukan upaya untuk dapat meningkatkannya. Setelah diketahui permasalahan yang terjadi, peneliti menganalisis penyebab terjadinya permasalahan dengan melakukan observasi dan wawancara. Aspek yang menjadi fokus utama adalah kinerja guru dan aktivitas siswa.

Dari aspek kinerja guru kelemahannya adalah guru kurang menggali kemampuan siswa, sehingga siswa kesulitan dan kebingungan dalam penggunaan kalimat sendiri dan sesuai dengan isi untuk menceritakan kembali dongeng yang telah dibacanya. Pada pembelajaran ini terjadi *teacher centre* sehingga keaktifan siswa terbatas oleh dominasi guru. Dalam prosesnya siswa mengerjakan tugas guru tidak membimbing siswa. Guru hanya menggunakan metode ceramah, yang diakhiri dengan metode penugasan saja sehingga pembelajaran kurang dapat menarik perhatian siswa.

Dari aspek aktivitas siswa, pada dasarnya anak kurang tertarik dalam pembelajaran ini, walaupun guru sudah berupaya melibatkan dalam pembelajaran namun siswa tetap kurang terlibat dan tidak fokus dalam penjelasan sehingga ketika diberikan soal, siswa masih bingung bagaimana menentukan unsur-unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca sesuai dengan isi ceritanya dan menggunakan kalimat sendiri.

B. Paparan Data Tindakan

Berdasarkan data awal yang telah dipaparkan dalam pembahasan sebelumnya, maka dilaksanakan tindakan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa (menceritakan isi dongeng yang dibaca). Tindakan perbaikan dilaksanakan pada siklus 1 dengan menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar) di kelas III SDN Mandalaherang III. Berikut ini dipaparkan hasil dari tindakan siklus I.

1. Paparan Data Tindakan Siklus I

Berdasarkan paparan data awal yang dilakukan melalui kegiatan observasi, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang muncul. Dari permasalahan yang ditemukan dapat dijadikan bahan untuk merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar). Data yang didapatkan pada siklus I akan divalidasi dengan menggunakan teknik *member check*, *triangulasi* dan *expert opinion*.

Member check dilakukan dengan memeriksa kembali data yang telah diperoleh selama proses observasi untuk memastikan data yang telah terkumpul pada observer. *Triangulasi* membandingkan data yang diperoleh peneliti terhadap hasil yang diperoleh observer, maka dilakukan pengecekan keakuratan data melalui tiga instrumen pengumpul data. Misalnya melalui lembar penilaian kerja siswa, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar catatan lapangan. *Expert opinion* dilakukan dengan melakukan bimbingan pada dosen pembimbing. Misalnya melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing tentang pemaparan data siklus I. Berikut ini hasil dari tindakan siklus pertama.

a. Paparan Data Kinerja Guru dalam Perencanaan Siklus I

Sebelum melaksanakan pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar) di kelas III SDN Mandalaherang III, maka guru membuat suatu perencanaan. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan siklus I adalah sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan teknik yang digunakan, yaitu permainan Kabar (Kata dan Gambar).
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran menggunakan teknik permainan Kabar (Kata dan Gambar). Adapun tujuan pembelajarannya meliputi :
 - a) Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat menentukan tokoh dalam cerita dongeng dengan benar.
 - b) Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat menentukan sifat tokoh dalam cerita dongeng dengan benar.
 - c) Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat menentukan alur dalam cerita dongeng dengan benar.
 - d) Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat menentukan latar dalam cerita dongeng dengan benar.
 - e) Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat menentukan pesan atau amanat dalam dongeng dengan tepat.
 - f) Melalui permainan kabar (kata dan gambar), siswa dapat menceritakan kembali dongeng sesuai dengan cerita yang dibacanya dengan tepat.
 - g) Melalui permainan kabar (kata dan gambar), siswa dapat menceritakan kembali dongeng yang dibacanya menggunakan kalimat sendiri dengan tepat.
- 3) Mempersiapkan materi pembelajaran dongeng seperti pengertian dongeng, unsur intrinsik dongeng dan teks dongeng yang tepat untuk siswa.
- 4) Menyusun instrumen untuk observasi terhadap perencanaan guru, kinerja guru dan aktivitas siswa yang sesuai dengan penggunaan permainan Kabar (Kata dan Gambar).
- 5) Menyusun pedoman wawancara terhadap observer dan siswa, supaya terkumpul lebih lengkap.
- 6) Membuat lembar soal, untuk mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.
- 7) Membuat LKS sebagai pedoman bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan diskusi kelompok.
- 8) Menyiapkan media yang diperlukan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti dadu, karpet kabar, kantong pertanyaan, ikat kepala.

- 9) Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan teknik Permainan Kabar (Kata dan Gambar) sebagai berikut.
 - a) siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai pengertian dongeng dan menyebutkan unsur-unsur dongeng.
 - b) Siswa dibagi menjadi tujuh kelompok yang beranggotakan tiga orang sesuai kemampuan akademik.
 - c) Setiap kelompok diberikan tiga ikat kepala yang terbuat dari karton. Di dalam ikat kepala tersebut terdapat tulisan yang harus siswa pelajari mengenai unsur-unsur cerita yaitu tokoh dan watak, latar, alur serta amanat. Para siswa berdiskusi untuk memahami dari pengertian unsur-unsur cerita yang didupatkannya.
 - d) Setiap kelompok memperoleh sebuah teks dongeng yang harus dibaca secara masing-masing dan memahami isi bacaannya kemudian berdiskusi bersama temannya apabila masih ada yang belum di mengerti.
 - e) Siswa bersiap untuk melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dengan membuat barisan setiap kelompok.
 - f) Aturan permainannya yaitu setiap siswa yang memakai ikat kepala nomor satu mendapatkan tugas untuk melempar dadu, ikat kepala nomor dua berjalan di atas karpet sesuai dengan angka dadu yang diperoleh, ikat kepala nomor tiga mendapatkan tugas untuk mengambil pertanyaan yang tersedia di kantong pertanyaan dan menjawab pertanyaan secara berdiskusi dengan anggota kelompok. Jika jawaban dari kelompok benar, maka kelompok berhak memperoleh kata dan gambar yang ada di karpet. Tetapi jika jawaban dari kelompok salah, maka kelompok tidak memperoleh apapun. Hasil jawaban dari siswa ditentukan oleh guru.
 - g) Setelah itu, setiap anggota kelompok harus bertukar posisi sampai semua tugas yang tadi dicoba. Misalnya, kepala yang bernomor satu menjadi kepala yang bernomor dua, dan begitu seterusnya dengan tugas seperti yang telah dijelaskan di atas. Setelah itu, siswa akan memperoleh lembar kerja siswa secara berkelompok.
 - h) Siswa secara berkelompok menceritakan isi dongeng yang telah dibaca menurut kata yang telah diperoleh agar menggunakan kalimat sendiri saat

menceritakannya dan gambarnya akan membantu siswa untuk mengingat urutan kejadiannya dari awal hingga akhir sehingga isi dongeng akan sesuai dengan cerita yang telah dibaca.

Setelah RPP dibuat maka dinilai oleh pengamat melalui lembar observasi.

Berikut adalah hasil penilaian kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran.

Tabel 4.5
Kinerja Guru dalam Perencanaan Siklus I

No	Komponen Rencana Pembelajaran	Penilaian			
		0	1	2	3
I	Perumusan Tujuan Pembelajaran				
	1. Rumusan Tujuan Pembelajaran				√
	2. Cakupan Tujuan Pembelajaran				√
	3. Kesesuaian Tujuan Pembelajaran				√
Jumlah Skor		9			
Presentase		100			
Kriteria		Baik Sekali			
II	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	0	1	2	3
	4. Kesesuaian Materi Ajar dengan Tujuan Pembelajaran				√
	5. Pemilihan Materi Ajar Sesuai dengan Karakteristik Siswa			√	
	6. Keruntutan dan sistematika materi			√	
Jumlah Skor		7			
Presentase		77,78			
Kriteria		Baik			
III	Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran	0	1	2	3
	7. Sumber Belajar/Media Pembelajaran Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran.			√	
	8. Sumber Belajar/Media Pembelajaran Sesuai dengan Materi Pembelajaran				√
	9. Sumber Belajar/Media Pembelajaran Sesuai dengan Karakteristik dari Siswa				√
Jumlah Skor		8			
Presentase		88,89			
Kriteria		Baik Sekali			
IV	Skenario/Kegiatan Pembelajaran	0	1	2	3
	10. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kabar				√

	(Kata dan Gambar) Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran yang Ingin Dicapai				
	11. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Materi Ajar yang Akan Disampaikan			√	
	12. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Karakteristik Siswa			√	
	13. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Alokasi Waktu yang Ditentukan			√	
Jumlah Skor		9			
Presentase		75			
Kriteria		Baik			
V	Penilaian Hasil Belajar	0	1	2	3
	14. Teknik Penilaian Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran				√
	15. Terdapat Instrumen Penilaian yang Lengkap dan Mengukur Tujuan Pembelajaran				√
Jumlah Skor		6			
Persentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
Jumlah Skor Total		39			
Presentase		86,67			
Kriteria		Baik Sekali			

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat terlihat hasil penilaiannya dengan presentase 86,67% yang tergolong pada kriteria baik sekali. Hasil dari siklus I ini meningkat dari data awal yang memperoleh presentase 70,83% dengan kriteria baik. Walaupun demikian masih ada beberapa aspek yang harus diperbaiki.

Beberapa aspek yang perlu ditingkatkan yaitu pada skenario/kegiatan pembelajaran yang belum optimal pada kesesuaian permainan Kabar (Kata dan Gambar) dengan karakteristik siswa khususnya pada aktivitas siswa yang meliputi keaktifan, kerjasama, dan tanggung jawab. Selain itu belum seluruh siswa termotivasi untuk melakukan permainan dengan rasa senang karena masih ragu dengan hasil membaca siswa.

b. Paparan Data Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 13 Mei 2015, Siklus I ini dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 4×35 menit. Pelaksanaan siklus I dilakukan pada pukul 07.00-09.20 WIB. Pengamat adalah wali kelas III SDN mandalaherang III.

1) Kinerja Guru

Pembelajaran pada siklus I ini sama seperti pembelajaran sebelumnya yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru memulai dengan mengkondisikan kelas yang masih ribut kearah kondisi yang lebih kondusif dan ideal untuk belajar dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan seluruh siswa berdoa bersama. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, dengan hasil kehadiran pada pembelajaran kali ini mencapai 100% yakni 21 siswa hadir untuk mengikuti pembelajaran. Selanjutnya guru mengadakan apersepsi dengan melakukan tanya-jawab dengan siswa secara keseluruhan. Kemudian guru pun menjelaskan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut.

Dalam kegiatan inti guru mulai menjelaskan materi yakni pengertian dongeng dan hanya menyebutkan unsur-unsur yang ada pada dongeng, lalu siswa dibagi kelompok oleh guru yang beranggotakan tiga orang secara heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa agar seluruh siswa dapat bersosialisasi secara merata dan belajar untuk bekerja sama. Siswa langsung disuruh untuk duduk secara berkelompok, dalam proses berpindah tempat duduk untuk berkumpul bersama dengan teman sekelompoknya malah terjadi kegaduhan dalam kelas karena ingin segera duduk bersama kelompoknya. Posisi tiap kelompok sudah diatur sebelumnya sehingga siswa sudah tahu posisi duduk kelompoknya. Setelah itu, perwakilan dari kelompok diminta oleh guru untuk mengambil ikat kepala yang terbuat dari kertas karton. Ikat kepala tersebut telah disesuaikan dengan jenis kelamin. Warna merah muda untuk perempuan dan warna biru untuk laki-laki. Di dalam ikat kepala tersebut terdapat tulisan yang harus siswa pelajari mengenai unsur-unsur cerita yang harus dikerjakan secara berdiskusi dengan anggota kelompoknya masing-masing.

Guru : "Apakah kalian semua telah paham mengenai materi

yang kalian pelajari bersama anggota kelompok? Ada yang mau bertanya tentang materi tersebut?" (semua hening tak ada siswa yang bereaksi)

- “Kalian kenapa? Kok semuanya diam? Sudah mengerti?”
 Siswa : ” Sudah, Bu.” (serentak siswa menjawab)
 Guru : “Yakin? Jika tidak ibu akan menjelaskan kembali.”
 Siswa : “Yakin Bu.” (CL, 13 Mei 2015)

Setelah itu, guru menjelaskan aturan permainan Kabar (Kata dan Gambar), namun pada saat itu guru menjelaskannya terlalu cepat sehingga kurang jelas tersimak oleh siswa apalagi masih ada siswa yang main-main dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Mengantisipasi permasalahan tersebut, guru menuliskan point penting dari permainannya di papan tulis. Siswa memperoleh Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisi tugas untuk membaca teks dongeng. Setelah selesai, siswa bersiap untuk melakukan permainan dan berbaris di belakang karpet sesuai dengan urutan nomor kepala perkelompoknya. Setiap siswa yang berkepala nomor satu bertugas untuk melemparkan dadu, kepala nomor dua berjalan di atas karpet sesuai dengan angka dadu yang diperoleh, dan kepala nomor tiga bertugas untuk mengambil pertanyaan dan menjawab pertanyaan secara berdiskusi.

Setelah itu suasana kembali ramai. Setiap kelompok nampak bingung bagaimana berjalannya permainan sehingga ada yang berteriak “duh bu, pusing ah.”, “sebentar ibu akan menjelaskannya kembali”. Suasana masih ramai lalu guru mengatakan, “ibu tidak akan mengulang untuk memberikan penjelasan permainan ini kalau kalian masih ribut”. Akhirnya guru dapat menjelaskan permainan Kabar (Kata dan Gambar) setelah kondusif. Setelah itu kelompok melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dengan antusias, kelompok yang sudah selesai laporan kepada guru. Guru pun kemudian berteriak “Bagi kelompok yang sudah selesai melakukan permainan, silahkan kerjakan LKS pada nomor berikutnya yang berisi tugas untuk menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca dari kata dan gambar yang telah diperoleh. Kata akan membantu dalam menggunakan kalimat sendiri dan gambarnya akan membantu dalam urutan kejadian dari dongeng”. Tetapi tetap saja masih ada dua kelompok yang kebingungan dan mengira bahwa gambar tersebut harus disatukan seperti puzzle sehingga guru harus menjelaskan kembali dan menenangkan siswa karena kelas mulai gaduh akibat kebingungan

dua kelompok tadi. Siswa mengerjakan tugasnya secara aktif, tanggung jawab dan kerjasama dengan baik di dalam kelompoknya meningkat dari data awal dimana sebelumnya aspek kerjasama yang paling rendah dari tiga aspek sudah terlihat peningkatan karena tampak dari permainan Kabar (Kata dan Gambar) sudah cukup baik walaupun kecepatan dalam pengerjaannya kurang.

Setelah semuanya selesai, siswa mengumpulkan hasilnya kepada guru. Seharusnya pada saat langkah ini, setiap perwakilan kelompok membacakan hasil kelompoknya masing-masing terlebih dahulu sebelum dikoreksi oleh guru dan kelompok yang lainnya secara bergiliran tetapi kondisinya menjadi ramai dan banyak siswa yang penasaran bagaimana hasil pekerjaan mereka. Hasilnya sebagian besar kelompok sudah mengerjakan pekerjaannya dengan baik. Selanjutnya guru mempersilahkan kepada siswa untuk bertanya apabila kurang jelas akan materi atau permainan yang telah dilalui.

Dalam kegiatan akhir pembelajaran, siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah diberikan. Kemudian, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa dan memberikan PR/tindak lanjut kepada siswa harus berlatih membaca dongeng karena pada pertemuan selanjutnya kita akan bermain Kabar (Kata dan Gambar) lagi yang lebih seru dan asyik.

Adapun hasil penilaian kinerja guru selama proses pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng adalah sebagai berikut yang tergambar pada Tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Data Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		0	1	2	3
A.	Kegiatan Awal Pembelajaran				
	1. Memeriksa Kesiapan Siswa untuk Belajar			√	
	2. Melakukan Apersepsi			√	
	3. Menjelaskan Tujuan Pembelajaran yang Akan Dicapai				√
	4. Memberikan Motivasi			√	
Jumlah Skor		9			
Presentase (%)		75			
Kriteria		Baik			

B.	Kegiatan Inti	0	1	2	3
	1. Menjelaskan Pengertian Dongeng			√	
	2. Menjelaskan Unsur-unsur Intrinsik yang Ada di Dalam Dongeng			√	
	3. Menjelaskan Langkah-Langkah Permainan Kabar (Kata dan Gambar)				√
	4. Melakukan Tanya Jawab dengan Siswa Terhadap Materi yang Telah Disampaikan			√	
	5. Memosisikan Siswa untuk Berkelompok			√	
	6. Membimbing Kelompok di dalam memahami unsur-unsur intrinsik dongeng		√		
	7. Membimbing Kelompok di dalam permainan Kabar (Kata dan Gambar)		√		
	8. Memastikan Setiap Siswa di dalam Kelompok Mengerjakan Tugasnya dengan Penuh Tanggung Jawab		√		
	9. Membimbing Kelompok di dalam Menceritakan kembali dongeng yang dibacanya dengan menggunakan kata dan gambar			√	
Jumlah Skor		16			
Presentase (%)		59,25			
Kriteria		Cukup			
C.	Kegiatan Akhir Pembelajaran	0	1	2	3
	1. Melakukan Refleksi dan Penyimpulan Pembelajaran dengan Melibatkan Siswa				√
	2. Melakukan Evaluasi.				√
	3. Menutup Proses Pembelajaran				√
Jumlah Skor		9			
Presentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
Jumlah Skor Keseluruhan		32			
Persentase (%)		66,67			
Kriteria		Baik			

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas tentang gambaran pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru diperoleh data bahwa dari 16 aspek yang diamati, terdapat tiga aspek yang mendapat skor tiga atau 18,75 %, ada sepuluh aspek yang

mendapat skor dua atau 62,50%, dan tiga aspek yang mendapat skor satu atau 18,75%. Dalam hal ini terjadi peningkatan dari 56,25% menjadi 66,67%.

Dalam proses pembelajaran, guru sudah mampu membuka pelajaran dengan baik dan melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan baik pula seperti yang tercantum dalam RPP yang telah dibuat. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran, guru kurang tegas di dalam membimbing kelompok ketika melakukan diskusi dan saat melakukan permainan sehingga siswa kurang terlihat keterlibatannya.

2) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I ini dimulai dengan menjawab salam kemudian berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, dilanjutkan dengan siswa menyimak ketika guru mengecek kehadiran, ketika guru menyebut nama siswa, siswa yang bersangkutan menjawab dengan kata "HADIR" namun ada pula siswa yang hanya mengacungkan tangannya saja dengan malu-malu. Siswa menyimak pertanyaan dari guru sebagai apersepsi pembelajaran. Dimulai dari sini kondisi kelas sudah berubah menjadi lebih ramai dengan jawaban-jawaban yang terlontar dari setiap siswa, karena dalam apersepsi guru bertanya "dongeng apa yang telah kalian baca kemarin?" hampir semua siswa menjawab serempak "Si Badak yang Bermulut Besar, Bu", kemudian guru melanjutkan pertanyaan kembali "dongeng tersebut menceritakan mengenai apa?". Salah satu siswa menjawab lagi dengan ragu, "Ibu lupa, ceritanya panjang cuma inget judulnya aja." Ibu guru pun bertanya lagi, "Tetapi kalian dapat membaca semua kan? Dan kalian bisa menceritakan kembali yang kalian baca juga kan?" Seluruh siswa heran ada yang geleng-geleng kepala, garuk-garuk kepala, hingga keningnya mengerut. Ibu guru tersenyum sambil berkata, "Kalian pasti bisa Nak, sekarang kita pelajari bersama-sama, siap? Ayo kita lakukan Tepuk Cocacola untuk menambah semangat kalian!" Seluruh siswa menjawab, "Siap bu, Tepuk Cocacola (prokprok Co, prokprok La, Cocacola Brrrrrrrrrrr)". Kemudian siswa menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran "Nah setelah pembelajaran ini kalian diharapkan dapat menjelaskan unsur intrinsik dan

menceritakan kembali dongeng yang telah kalian baca sesuai dengan isinya dengan menggunakan kalimat sendiri”.

Kemudian siswa menyimak materi sesuai dengan aktivitas guru yang telah tergambar sebelumnya. Pada saat menyimak penjelasan materi dari guru terlihat masih terdapat siswa-siswa yang sibuk dengan keasyikannya masing-masing seperti RYA dan RR, terekam tengah asyik memainkan buku gambar yang diperoleh dari penjual sebelum pembelajaran di mulai. Tampak jelas pula ada seorang siswa DFA bukannya memperhatikan penjelasan guru tetapi dia malah bengong. (CL, 13 Mei 2015). Tetapi kondisi tadi lebih baik dengan hanya terdapat tiga siswa yang konsentrasinya terpecah, beda halnya saat pengambilan data awal dimana hampir semua siswa konsentrasinya terfokus kepada aktivitas masing-masing.

Setelah itu siswa dibagi menjadi tujuh kelompok yang masing-masing terdiri dari tiga siswa. Kemudian siswa duduk secara berkelompok, dalam proses berpindah tempat duduk untuk berkumpul bersama dengan teman sekelompoknya malah terjadi kegaduhan dalam kelas karena ingin segera duduk bersama kelompoknya. Posisi tiap kelompok sudah diatur sebelumnya sehingga siswa sudah tahu posisi duduk kelompoknya. SSDP dan ZR malah berebut tempat duduk, mereka berdua mencari perhatian. Ada pula MAA yang malah menghalangi TN yang hendak duduk bersama teman sekelompoknya. TN pun mengadu kepada guru, ” Bu, ini MAA menghalangiku untuk duduk dengan kelompokku.” Selanjutnya guru menjelaskan aturan permainan Kabar (Kata dan Gambar), masih ada siswa yang main-main dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

Guru meminta perwakilan kelompok untuk mengambil ikat kepala yang telah disiapkan. Ikat kepala tersebut telah disesuaikan dengan jenis kelamin. Warna merah muda untuk perempuan dan warna biru untuk laki-laki. Siswa yang tidak sabar berebut ikat kepala, hingga ada satu ikat kepala yang sobek. Di dalam ikat kepala tersebut terdapat tulisan yang harus siswa pelajari mengenai unsur-unsur cerita yang harus dikerjakan secara berdiskusi dengan anggota kelompoknya masing-masing. Siswa berdiskusi dengan temannya walau DFA masih tetap kebingungan dengan instruksi yang diberikan.

Setelah itu, guru menjelaskan aturan permainan Kabar (Kata dan Gambar), namun pada saat itu masih ada siswa yang main-main dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Mengantisipasi permasalahan tersebut, guru menuliskan poin penting dari permainannya di papan tulis. Siswa memperoleh Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisi tugas untuk membaca teks dongeng. Setelah selesai, siswa bersiap untuk melakukan permainan dan berbaris di belakang karpet sesuai dengan urutan nomor kepala perkelompoknya. Siswa berlomba-lomba maju ke depan kelas sehingga siswa tidak bergabung dengan kelompoknya, tetapi guru mampu untuk mengatasinya. Setiap siswa yang berkepala nomor satu bertugas untuk melemparkan dadu, kepala nomor dua berjalan di atas karpet sesuai dengan angka dadu yang diperoleh, dan kepala nomor tiga bertugas untuk mengambil pertanyaan dan menjawab pertanyaan secara berdiskusi.

Setelah itu suasana kembali ramai. Setiap kelompok nampak bingung bagaimana berjalannya permainan sehingga ada yang berteriak “duh bu, pusing ah pindah posisinya.”, “sebentar ibu akan menjelaskannya kembali”. Suasana masih ramai lalu guru mengatakan, “ibu tidak akan mengulang untuk memberikan penjelasan permainan ini kalau kalian masih ribut”. Akhirnya guru dapat menjelaskan permainan Kabar (Kata dan Gambar) setelah kondusif. Setelah itu kelompok melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dengan antusias, kelompok yang sudah selesai laporan kepada guru “Bu, kelompok saya sudah tiga kali lempar dan dapat isinya tiga, harus kemana bu?” Guru pun kemudian berteriak “Bagi kelompok yang sudah selesai melakukan permainan, silahkan kerjakan LKS pada nomor berikutnya yang berisi tugas untuk menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca dari kata dan gambar yang telah diperoleh. Kata akan membantu dalam menggunakan kalimat sendiri dan gambarnya akan membantu dalam urutan kejadian dari dongeng”. Tetapi tetap saja masih ada dua kelompok yang kebingungan dan mengira bahwa gambar tersebut harus disatukan seperti puzzle, “Bu, gambarnya disusun?”, sehingga guru harus menjelaskan kembali dan menenangkan siswa karena kelas mulai gaduh akibat kebingungan dua kelompok tadi. Siswa mengerjakan tugasnya secara aktif, tanggung jawab dan kerjasama dengan baik di dalam kelompoknya meningkat dari data awal dimana sebelumnya aspek kerjasama yang paling rendah dari tiga aspek sudah terlihat peningkatan

karena tampak dari permainan Kabar (Kata dan Gambar) sudah cukup baikwalau kecepatan dalam pengerjaannya kurang. Selain itu masih ada kelompok yang didominasi oleh satu orang saja dalam menulisnya sehingga pembagiannya kurang adil.

Setelah semuanya selesai, siswamengumpulkan hasilnya kepada guru. Seharusnya pada saat langkah ini, setiap perwakilan kelompok membacakan hasil kelompoknya masing-masing terlebih dahulu sebelum dikoreksi oleh guru dan kelompok yang lainnya secara bergiliran tetapi kondisinya menjadi ramai dan banyak siswa yang penasaran bagaimana hasil pekerjaan mereka. Hasilnya sebagian besar kelompok sudah mengerjakan pekerjaannya dengan baik. Selanjutnya guru mempersilahkan kepada siswa untuk bertanya apabila kurang jelas akan materi atau permainan yang telah dilalui.

Dalam kegiatan akhir pembelajaran, siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah diberikan. Namun yang mendominasi menyimpulkan materi pembelajaran adalah guru. Kemudian, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa. Kegiatan evaluasi dilaksanakan dengan suasana yang tertib pada menit-menit pertama karena masih mengenai pertanyaan-pertanyaan unsur intrinsik, tetapi setelah banyak siswa yang mengerjakan di soal nomor delapan suasana kelas berubah menjadi sedikit gaduh. Kegaduhan tersebut hanya terjadi pada kelompok yang paling ujung yang mendominasi siswa laki-laki. Kejadian ini dimulai dari pertanyaan yang diberikan oleh MAA yaitu “Bu, mengisi soalnya harus penuh sampai ujung titik-titik?”, guru menjawab “tidak, yang penting urutan kejadiannya benar dan berjumlah delapan kalimat untuk skor tertinggi”. Hal tersebut terjadi karena guru menyediakan ruang yang cukup banyak untuk jawaban dengan maksud agar siswa lebih leluasa dalam mengerjakan soal mengingat tulisan dari setiap siswa yang berbeda ukurannya. Setelah guru menjelaskan semua siswa kembali mengerjakan hingga waktu yang telah ditentukan. Hal-hal di atas menjadi perhatian untuk perbaikan di siklus selanjutnya.

Secara lebih jelas, data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Nama	Perubahan tingkah laku												Persentase	Kategori									
		Keaktifan				Kerjasama				Tanggung jawab					BS	B	C	K	KS					
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0											
1	Ammalia	√				√							√					88,89	√					
2	Dilla Fadilah			√			√							√					44,44					√
3	Purnama Aditya		√				√						√						66,67			√		
4	Krisna Fauzi F.		√				√						√						66,67			√		
5	Muhamad Cikal	√					√						√						77,78		√			
6	Muhamad Azhar		√				√						√						66,67			√		
7	Muhamad Daffa	√					√						√						88,89	√				
8	Muhamad Abdul	√					√						√						77,78		√			
9	Muhamad Arif		√				√						√						88,89	√				
10	Rani Yuniar Abilah		√				√						√						66,67			√		
11	Rini Nurhayati		√				√						√						55,56				√	
12	Rani Rahmania		√				√						√						66,67			√		
13	Rina Rahmania		√				√						√						66,67			√		
14	Riyani Febriyanti			√			√							√					44,44					√
15	Sona Sonjaya Dwi		√				√						√						77,78		√			
16	Tiara Nuramelia		√				√						√						66,67			√		
17	Ujang Sutisna			√			√						√						55,56				√	
18	Yoan Cakra		√				√						√						66,67			√		
19	Zainal Rosidan		√				√						√						55,56				√	
20	Fuji Febrian			√			√						√						55,56				√	
21	Satrio Abdulah		√				√						√						66,67			√		
Jumlah		4	13	4	0	3	17	1	0	0	2	16	3	0						3	3	9	4	2
Persentase		19,05	61,90	19,05	0	14,29	80,95	4,76	0	0	9,52	76,19	14,29	0						14,29	14,29	42,85	19,05	9,52

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa tersebut didapatkan suatu keterangan bahwa dari aspek keaktifan siswa yang mendapat skor tiga atau 19,05%, 13 siswa yang mendapat skor dua atau 61,90%, dan empat siswa mendapat skor satu atau 19,05%, dan tidak ada lagi siswa yang memperoleh skor nol. Sedangkan dari aspek kerjasama tiga siswa yang mendapat skor tiga atau 14,29%, 17 siswa yang mendapat skor dua atau 80,95%, dan satu siswa yang

mendapat skor satu atau 4,76%, serta tidak ada lagi siswa yang memperoleh skor nol. Dan untuk aspek tanggung jawab hanya dua siswa yang mendapat skor tiga atau 9,52%, 16 siswa yang mendapat skor dua atau 76,19%, tiga siswa yang mendapat skor satu atau 4,76% dan tidak ada lagi siswa yang mendapat skor nol.

Berdasarkan paparan data aktivitas siswa tersebut, disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam keaktifan, kerja sama dan tanggung jawab karena belum mencapai target yang diharapkan.

c. Paparan Data Hasil Tindakan Siklus I

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai data hasil yang diperoleh dari penilaian tes hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar). Data hasil pelaksanaan siklus I ini diukur menggunakan indikator menentukan unsur intrinsik meliputi tokoh, watak, latar, alur dan amanat serta menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca yang sesuai dengan isi cerita dan penggunaan kalimat sendiri.

Pada siklus I terdapat kenaikan hasil dari data awal yang telah dilakukan tanpa permainan Kabar (Kata dan Gambar). Sebelumnya hanya tiga orang yang melampaui KKM sekarang menjadi delapan orang. Kenaikan hasil tersebut karena sudah diperbaiki kekurangan sebelumnya. Pemberian materi mengenai unsur intrinsik sudah diberikan dengan *student center* yang diberikan tugasnya kepada setiap anggota kelompok. Setiap kelompok yang harus saling bertukar informasi dengan anggota lain untuk mendapatkan informasi yang baru. Pada aspek menceritakan kembali digunakan kartu dan gambar pada LKS yang membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam mengingat urutan kejadian yang ada di dalam dongeng dan menggunakan kalimat sendiri. Walaupun gambar yang diperoleh di dalam setiap kelompok berbeda, tetapi siswa berusaha mengerjakan dengan kelompoknya. Hingga hasilnya pada evaluasi, masih banyak siswa yang belum mampu menceritakan dongeng dengan benar sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun secara rinci data hasil tes belajar siswa disajikan pada Tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8
Data Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek yang di nilai									Skor	Nilai	Interpretasi	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	Ammalia	2	5	3	2	2	2	1	3	4	24	86	T	
2	Dilla	1	5	1	1	1	2	1	0	1	13	46		BT
3	Purnama	2	5	2	2	1	1	1	1	3	18	64		BT
4	Krisna	2	5	1	2	2	1	1	1	3	18	64		BT
5	M. Cikal	2	5	1	2	1	1	1	2	2	17	61		BT
6	M. Azhar	1	5	1	2	2	1	1	2	3	18	64		BT
7	M. Daffa	2	5	1	2	1	2	2	3	5	23	82	T	
8	M. Abdul	1	5	1	2	1	1	1	3	4	17	61		BT
9	M. Arif	1	5	3	2	2	2	1	3	4	23	82	T	
10	Rani Y.	2	3	1	2	2	2	1	2	4	19	68	T	
11	Rini	2	5	1	2	2	2	1	2	4	21	75	T	BT
12	Rani R.	1	5	1	1	2	1	1	1	3	16	57		BT
13	Rina	2	5	1	2	2	1	1	1	2	17	61		BT
14	Riyani	2	1	1	2	2	1	1	1	2	13	46		BT
15	Sona	1	5	1	2	2	2	1	2	3	19	68	T	BT
16	Tiara	2	5	1	2	2	2	2	3	4	23	82	T	BT
17	Ujang	1	5	1	1	2	1	1	3	3	19	68	T	
18	Yoan	2	4	1	2	2	1	1	2	3	17	61		BT
19	Zainal	2	3	1	2	2	1	2	2	2	17	61		BT
20	Fuji	1	5	1	1	1	1	1	2	2	15	54		BT
21	Satrio	2	3	1	2	2	1	2	2	2	17	61		BT
Jumlah											384	1372	8	13
Presentase (%)											65	65	38	62
Rata-rata											18,28	65,33		

Keterangan :

1. Aspek yang di nilai

A (kolom 3) = judul (soal nomor 1);

B (kolom 4) = tokoh (soal nomor 2);

C (kolom 5) = watak tokoh (soal nomor 3);

D (kolom 6) = latar tempat (soal nomor 4);

E (kolom 7) = latar waktu (soal nomor 5);

F (kolom 8) = alur (soal nomor 6);

G (kolom 9) = amanat (soal nomor 7);

H (kolom 10) = kesesuaian isi (soal nomor 8);

I (kolom 11) = penggunaan kalimat sendiri (soal nomor 8);

Skor ideal adalah 28.

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 65

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

3. Tuntas apabila ≥ 65

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dalam pencapaian dua tujuan pembelajaran, dari 21 siswa hanyadelapan siswa dinyatakan tuntas atau $\geq 38\%$ dan siswa lain dinyatakan belum tuntas atau 62%. Hal ini menandakan terjadi kenaikan ketuntasan belajar siswa dari data awal 14% sebesar 24% . Pada data awal hanya tigasiswa yang dinyatakan tuntas, namun setelah pelaksanaan siklus I, jumlah siswa yang tuntas bertambah lima orang siswa menjadi delapan siswa.

Dari hasil tes siswa berdasarkan aspek kemampuan siswa menjawab pertanyaan yang menyangkut dongeng yang telah dibacanya mengenai unsur-unsur yang ada di dalam dongeng dapat diketahui bahwa ada 13 siswa atau 62% dari 21 siswa yang mampu mengingat mengenai judul dongeng yang ditanyakan, delapansiswa atau 38% dari 21 siswa yang menjawab salah, pertanyaan selanjutnya mengenai menyebutkan tokoh yang ada di dalam dongeng tersebut ada 16 siswa atau 76% dari 21 siswa yang mampu menuliskan empat tokoh dengan benar, satu siswa atau 4% mampu menuliskan tiga tokoh yang ada di dalam dongeng, ada tiga siswa atau 14% mampu menuliskan dua tokoh yang ada di dalam dongeng dan dua siswa atau 10% dari 21 siswa yang menjawab salah. Pada unsur watak ada dua siswa atau 10% dari 21 siswa yang mampu untuk menyebutkan watak pada duatokoh, dan satu siswa atau 5% dari 21 siswa menyebutkan watak pada satu tokoh, dan 18 atau 85% dari 21 siswa yang salah ketika menjawab mengenai watak tokoh. Pada unsur latar tempat ada 17siswaatau 81% yang menjawab dengan benar dan empatsiswaatau 19% yang menjawab salah mengenai pertanyaannya, sedangkan pada unsur latar waktu ada 15siswa atau 71% siswa yang menjawab dengan benar dan enamsiswa atau 29% yang menjawab salah. Pertanyaan mengenai alur cerita yang ada di dalam dongeng ada delapansiswa atau 38% dari 21 siswa yang mampu menjawab dengan benar dan 13 siswa atau 62% dari 21 orang siswa yang menjawab salah. Pada saat menentukan amanat yang ada di dalam dongeng ada empatsiswa atau 19% yang menjawab dengan benar dan 17 siswa atau 81% yang menjawab salah.

Berdasarkan aspek kesesuaian isi cerita sebanyak enam siswa atau 28% yang memperoleh skor tiga, sembilan siswa atau 43% yang memperoleh skor dua, lima siswa atau 23% yang memperoleh skor satu dan satu siswa atau 5% yang memperoleh skor nol. Sedangkan dari aspek penggunaan kalimat sendiri satu siswa atau 5% yang memperoleh skor lima, enam siswa atau 28% yang memperoleh skor empat, tujuh siswa atau 33% yang memperoleh skor tiga, enam siswa atau 28% yang memperoleh skor dua, satu siswa atau 5% yang memperoleh skor satu.

Pada dasarnya telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar). Peningkatan tersebut terbilang memuaskan, namun masih perlu dilakukan kembali perbaikan dalam aspek kinerja guru dan aktivitas siswa di siklus II.

d. Analisis dan Refleksi Siklus I

1) Analisis Siklus I

Setelah pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) selesai dilaksanakan, peneliti dan observer berdiskusi untuk melakukan analisis terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan memperhatikan data-data yang telah terkumpul mengenai jalannya proses pembelajaran. Adapun analisis tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Pada kegiatan awal guru memulai pembelajaran dengan mengkondisikan siswa melalui mengucapkan salam, berdoa dan mempersiapkan alat belajar siswa. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi. Namun apersepsi kurang mengeksplorasi pengetahuan siswa. Pertanyaan yang diberikan pada saat apersepsi kurang menghubungkan pengetahuan siswa yang sebelumnya sebagai prasyarat materi yang dipelajari.
- b) Pada kegiatan inti pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) :
 - (1) Pembagian kelompok dilakukan berdasar kemampuan akademik siswa di kelas untuk melatih siswa dalam bersosialisasi dan bekerjasama. Walaupun demikian, siswa masih kesulitan dalam proses berkumpul

dengan kelompoknya. Hal ini terjadi karena belum adanya pengaturan tempat duduk yang mempermudah siswa.

- (2) Pada saat siswa berbagi informasi mengenai unsur-unsur intrinsik yang ada pada ikat kepala, beberapa kelompok terlihat kebingungan karena belum paham pada instruksi yang diberikan oleh guru.
- (3) Guru menjelaskan aturan permainan Kabar (Kata dan Gambar) beserta langkah-langkahnya dengan jelas dan menuliskan point penting dari permainannya di papan tulis tetapi guru tidak mendemonstrasikan terlebih dahulu.
- (4) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa berisi teks dongeng yang harus dibaca oleh setiap anggota kelompok untuk memahami isi bacaannya.
- (5) Pada saat siswa akan melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) di depan kelas, siswa berlari sehingga mereka terpisah dari anggota kelompoknya dan terjadi keributan.
- (6) Siswa melakukan permainan dengan antusias.
- (7) Soal yang berada pada kantong pertanyaan beserta jawabannya yang berbentuk kata dan gambar pada karpet Kabar hanya bisa digunakan oleh salahsatu kelompok saja, sehingga ketika kelompok lain menginjak kotak yang sama tidak mendapatkan apa-apa dan harus menunggu giliran selanjutnya. Selain itu, permainan tidak memakai durasi sehingga tidak ada penentuan kelompok sebagai pemenangnya.
- (8) Dalam proses diskusi, beberapa kelompok terlihat berdiskusi untuk mengerjakan LKS menggunakan kata dan gambar yang telah diduplikatnya dalam permainan, namun masih ada kelompok yang bingung dari gambar yang diduplikatnya. Selain itu, masih ada kelompok yang mendominasi pekerjaannya khususnya pada saat menceritakan kembali dongengnya.
- (9) Guru berkeliling ke setiap kelompok ketika siswa berdiskusi. Guru menanyakan kesulitan yang dialami setiap kelompok dan membimbingnya.

- (10) Setelah siswa dan guru mengoreksi hasil pekerjaan kelompok, guru tidak memberikan penghargaan kepada kelompok yang bekerja dengan baik. Karena kelompok yang menang atau kalah belum jelas.
- c) Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru mendominasi dalam menyimpulkan pembelajaran.
- d) Pada evaluasi, siswa mengerjakan dengan tertib. Namun, siswa masih kebingungan mengenai ruang yang disediakan oleh guru untuk jawaban harus diisi seluruhnya atau boleh sebagian.
- e) Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng belum dikuasai siswa.

2) Refleksi Siklus I

Dari analisis tersebut maka dapat disimpulkan beberapa hal yang harus diperbaiki pada pembelajaran berikutnya. Adapun hal-hal yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

- a) Pada kegiatan awal, khususnya pada apersepsi guru kurang mengeksplorasi pengetahuan siswa. Guru memperbaiki pada siklus II dengan memberikan pertanyaan yang lebih menggali pengetahuan awal siswa. Misalnya dengan bertanya “Apa kalian masih ingat dengan pelajaran sebelumnya tentang menceritakan dongeng? Bagaimana pendapat kalian mengenai permainan yang dilakukan? Apakah merasa kesulitan?” guru juga harus menghubungkan pengetahuan siswa dengan materi yang akan dipelajari.
- b) Pada kegiatan inti pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) :
- (1) Siswa masih kesulitan dalam proses berkumpul dengan kelompoknya. Guru memperbaiki pada siklus II dengan mengatur dan memberikan keleluasaan posisi duduk pada setiap kelompok, sehingga ketika melakukan pindah tempat duduk tidak terjadi keributan karena kondisi yang sempit dan perebutan tempat duduk.
 - (2) Pada saat siswa berbagi informasi mengenai unsur-unsur intrinsik. Guru memperbaiki pada siklus II dengan mengubah cara penyampaian materi yaitu dengan menggunakan lagu. Lagu tersebut memuat unsur-unsur

intrinsik dan pengertiannya sehingga akan mempermudah siswa dan lebih menarik untuk diingat oleh siswa.

- (3) Guru tidak mendemonstrasikan terlebih dahulu. Guru melakukan perbaikan di siklus II dengan cara melibatkan tiga siswa sebagai model untuk memberikan contoh melakukan permainan dengan baik dan benar.
- (4) Pada tahap memberikan Lembar Kerja Siswa berisi teks dongeng yang harus dibaca oleh setiap anggota kelompok untuk memahami isi bacaannya sudah dikategorikan baik. Namun, pada siklus II guru tetap melakukan perbaikan dengan memperhatikan kepanjangan dan isi dari teks dongeng yang diberikan.
- (5) Pada saat siswa akan melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) di depan kelas, siswa berlari sehingga mereka terpisah dari anggota kelompoknya dan terjadi keributan. Pada siklus II, guru memperbaiki dengan menyiapkan media yang lebih banyak sehingga setiap kelompok tidak semuanya ke depan kelas cukup dengan berdiri di tempat yang telah disiapkan oleh guru.
- (6) Siswa melakukan permainan dengan antusias. Pada siklus II, guru memperbaiki dengan memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih bersemangat dalam melakukan permainan dalam pembelajaran.
- (7) Soal yang berada pada kantong pertanyaan beserta jawabannya yang berbentuk kata dan gambar pada karpet Kabar hanya bisa digunakan oleh salahsatu kelompok saja, sehingga ketika kelompok lain menginjak kotak yang sama tidak mendapatkan apa-apa dan harus menunggu giliran selanjutnya. Selain itu, permainan tidak memakai durasi sehingga tidak ada penentuan kelompok sebagai pemenangnya. Pada siklus II, guru memperbaiki dengan setiap kelompok mempunyai karpet Kabar, kantong pertanyaan dan dadu masing-masing. Pada siklus II pula diberikan durasi ketika melakukan permainan yaitu selama 15 menit.
- (8) Dalam proses diskusi, masih ada kelompok yang mendominasi pekerjaannya khususnya pada saat menceritakan kembali dongengnya. Pada siklus II, guru memperbaiki dengan cara menyediakan tempat untuk

jawaban yang harus dikerjakan oleh setiap anggota kelompok secara adil dalam penulisannya.

- (9) Pada siklus II, guru berkeliling ke setiap kelompok ketika siswa berdiskusi. Guru juga menanyakan kesulitan yang dialami setiap kelompok dan membimbingnya.
- (10) Setelah siswa dan guru mengoreksi hasil pekerjaan kelompok, guru tidak memberikan penghargaan kepada kelompok yang bekerja dengan baik. Pada siklus II, guru memperbaiki dengan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mengerjakan tugasnya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru.
- c) Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru mendominasi dalam menyimpulkan pembelajaran. Pada siklus II, guru memperbaiki dengan memberikan kesempatan pada siswa dalam menyimpulkan pembelajaran. Misalnya dengan menunjuk siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dari siswa lainnya..
- d) Pada evaluasi, siswa mengerjakan dengan tertib. Namun, siswa masih kebingungan mengenai ruang yang disediakan oleh guru untuk jawaban harus diisi seluruhnya atau boleh sebagian. Pada siklus II, guru memperbaiki lembar jawaban yang sudah diatur untuk cukup menulis satu atau dua kalimat.
- e) Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng belum dikuasai siswa. Pada siklus II, guru memperbaiki dengan memberikan gambar pada evaluasi. Selain itu, menyampaikan pada siswa bahwa permainan ini akan dilaksanakan kembali pada pertemuan selanjutnya.

2. Paparan Data Tindakan Siklus II

Berdasarkan paparan di siklus I, data nilai yang didapatkan divalidasi untuk mendapatkan keakuratan data. Validasi dilakukan dengan teknik *triangulasi*, *expert opinion*, dan *member check*. *Triangulasi* dilakukan dengan mencocokkan data dengan dua alat pengumpul data lainnya yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar catatan lapangan. *Expert opinion* dilakukan

dengan dosen pembimbing mengenai soal yang diberikan. Karena ada soal yang berubah karena teks dongeng yang diberikan berubah, namun hal tersebut tidak merubah dari tujuan pembelajaran. *Member check* dilakukan dengan mengecek kembali kebenaran data pada observer selaku pemberi data.

a. Paparan Data Perencanaan Siklus II

Dalam tahap perencanaan siklus II ini adalah melakukan perbaikan perencanaan sesuai dengan data hasil analisis dan refleksi di siklus I dimana mempersiapkan kembali segala sesuatunya dengan perbaikan dari kekurangan-kekurangan dalam siklus I. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Dalam langkah ini Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan masih sama dengan rencana pelaksanaan pembelajaran di siklus I. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah dalam aspek penambahan dan perbaikan langkah-langkah kegiatan inti khususnya dalam tahap-tahap permainan Kabar (Kata dan Gambar), Lembar Kerja Siswa (LKS), penambahan media dan persiapan yang lebih matang dari segi penyampaian materi.
- 2) Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS) yang akan digunakan dalam pembelajaran. LKS ini dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan yang lebih jelas daripada siklus I. Siswa akan membedakan unsur-unsur intrinsik yang ada di dalam dongeng dengan mengelompokkan gambar yang diperoleh di dalam permainan.
- 3) Instrumen yang digunakan masih sama dengan instrument yang dipakai di siklus I.
- 4) Membuat soal evaluasi yang berbeda dengan soal evaluasi pada siklus I.
- 5) Adapun rincian kegiatan di siklus II ini adalah:
 - a) Siswa diminta oleh guru untuk menyebutkan unsur-unsur intrinsik yang ada di dalam dongeng.
 - b) Guru membagi kelompok yang beranggotakan tiga orang secara heterogen dilihat dari kemampuan akademik di kelas tersebut dan mengatur posisi duduk pada setiap kelompok.
 - c) Perwakilan kelompok menempel pengertian unsur-unsur intrinsik di papan tulis sebagai catatan untuk semua siswa.

- d) Perwakilan yang telah menempel mendapatkan ikat kepala sebagai ciri kelompok dalam permainan Kabar (Kata dan Gambar) yang akan dilakukan.
- e) Di dalam ikat kepala tersebut terdapat tulisan yang berisi lirik lagu.
- f) Siswa menyanyikan lagu “dongeng” yang disiapkan oleh guru mengenai unsur-unsur intrinsik yang bernada “Air”.
- g) Guru memperkuat materi yang disampaikan melalui nyanyian.
- h) Siswa berdiskusi dan diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih ada hal-hal yang belum dimengerti mengenai unsur intrinsik.
- i) Guru berkeliling kelas untuk mengetahui kesulitan siswa.
- j) Siswa bersiap untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai permainan.
- k) Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan mendapatkan satu karpet Kabar (Kata dan Gambar) dan satu kantong pertanyaan.
- l) Kelompok diberikan waktu sebanyak 15 menit untuk melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar).
- m) Guru menjelaskan aturan permainannya yaitu siswa yang memakai ikat kepala nomor satu mendapatkan tugas untuk melempar dadu, ikat kepala nomor dua berjalan di atas karpet sesuai dengan angka dadu yang diperoleh, ikat kepala nomor tiga mendapatkan tugas untuk mengambil pertanyaan yang tersedia dan menjawab pertanyaan secara berdiskusi.
- n) Sebagai pengingat, guru menuliskan point penting dari permainannya di papan tulis.
- o) Guru menyebutkan tiga nama siswa sebagai perwakilan untuk menjadi contoh dalam permainannya agar siswa mengerti dari permainan yang dilakukan.
- p) Setelah itu siswa akan memperoleh lembar kerja siswa secara berkelompok.
- q) Siswa di dalam kelompok memperoleh sebuah teks dongeng yang harus dibaca secara masing-masing dan memahami isi bacaannya.
- r) Setelah itu, teks dongeng dikumpulkan.
- s) Siswa bersiap untuk melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar).
- t) Ketika siswa melakukan permainan, guru berkeliling kelas untuk mengetahui kesulitan siswa dan memotivasi siswa untuk melakukan permainan dengan semangat.

- u) Tugas siswa di dalam kelompok yaitu harus mengelompokkan gambar dan kata yang diperoleh dengan unsur-unsur intrinsiknya yang tepat.
- v) Setelah selesai, siswa secara berkelompok menceritakan isi dongeng yang telah dibaca menurut kata yang telah diperoleh agar menggunakan kalimat sendiri saat menceritakannya dan gambarnya akan membantu siswa untuk mengingat urutan kejadiannya dari awal hingga akhir sehingga isi dongeng akan sesuai dengan cerita yang telah dibaca. Anggota kelompok harus membagi tugasnya untuk menulis secara bergantian.
- w) Guru berkeliling kelas untuk mengetahui kesukaran siswa pada saat mengerjakan tugas.
- x) Kelompok yang telah selesai, mengumpulkan hasilnya pada guru.

Setelah RPP dibuat maka dinilai oleh pengamat melalui lembar observasi.

Berikut adalah hasil penilaian kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran.

Tabel 4.9
Kinerja Guru dalam Perencanaan Siklus II

No	Komponen Rencana Pembelajaran	Penilaian			
		0	1	2	3
I	Perumusan Tujuan Pembelajaran				
	1. Rumusan Tujuan Pembelajaran				√
	2. Cakupan Tujuan Pembelajaran				√
	3. Kesesuaian Tujuan Pembelajaran				√
Jumlah Skor		9			
Presentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
II	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	0	1	2	3
	4. Kesesuaian Materi Ajar dengan Tujuan Pembelajaran				√
	5. Pemilihan Materi Ajar Sesuai dengan Karakteristik Siswa			√	
	6. Keruntutan dan sistematika materi				√
Jumlah Skor		8			
Presentase (%)		88,89			
Kriteria		Baik Sekali			
III	Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran	0	1	2	3
	7. Sumber Belajar/Media Pembelajaran Sesuai Dengan Tujuan			√	

	Pembelajaran.				
	8. Sumber Belajar/Media Pembelajaran Sesuai dengan Materi Pembelajaran				√
	9. Sumber Belajar/Media Pembelajaran Sesuai dengan Karakteristik dari Siswa				√
Jumlah Skor		8			
Presentase (%)		88,89			
Kriteria		Baik Sekali			
IV	Skenario/Kegiatan Pembelajaran	0	1	2	3
	10. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran yang Ingin Dicapai				√
	11. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Materi Ajar yang Akan Disampaikan			√	
	12. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Karakteristik Siswa				√
	13. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Alokasi Waktu yang Ditentukan			√	
Jumlah Skor		10			
Presentase (%)		83,33			
Kriteria		Baik Sekali			
V	Penilaian Hasil Belajar	0	1	2	3
	14. Teknik Penilaian Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran				√
	15. Terdapat Instrumen Penilaian yang Lengkap dan Mengukur Tujuan Pembelajaran				√
Jumlah Skor		6			
Persentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
Jumlah Skor Total		41			
Presentase		91,11			
Kriteria		Baik Sekali			

Berdasarkan Tabel 4.9 dapat terlihat hasil penilaiannya dengan presentase 91,11% yang tergolong pada kriteria baik sekali. Hasil dari siklus II ini terjadi peningkatan angka yang lebih tinggi dari siklus I yang memperoleh presentase

86,67% dan sudah memenuhi target 85%. Walaupun demikian, tetap saja penelitian tetap dilaksanakan pada siklus selanjutnya yakni siklus III, mengingat penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa.

Beberapa aspek yang perlu ditingkatkan yaitu pada pemilihan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru belum mampu merancang perencanaan pada materi ajar yang sesuai dengan kriteria siswa dari mudah ke sukar. Adapun pada aspek skenario/kegiatan pembelajaran yang belum optimal pada kesesuaian permainan Kabar (Kata dan Gambar) dengan materi ajar yang akan disampaikan. Dilihat pada cara permainan Kabar (Kata dan Gambar) yang diimplementasikan materi ajar secara menyeluruh.

Selain pada aspek materi ajar adapula kesesuaian permainan Kabar (Kata dan Gambar) yang sesuai dengan alokasi waktu. Hal yang kurang pada perencanaan yaitu kurang diberikan alokasi waktu pada setiap langkah-langkah pembelajaran.

b. Paparan Data Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 27 Mei 2015, Siklus II ini dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 4×35 menit. Pengamat adalah wali kelas III SDN Mandalaherang III. Pelaksanaan siklus II dilakukan pada pukul 07.30-09.50 WIB.

1) Kinerja Guru

Pembelajaran pada siklus II ini sama seperti pembelajaran sebelumnya yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru memulai dengan mengkondisikan kelas yang masih ribut kearah kondisi yang lebih kondusif dan ideal untuk belajar dengan mengucapkan salam, berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, dan mengecek kehadiran siswa yang berjumlah 21 orang atau 100%. Kemudian siswa diberikan yel-yel yang berbeda untuk membangkitkan motivasi siswa ketika belajar. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi dengan sesuai dengan catatan lapangan sebagai berikut.

- Guru : “Apa kalian masih ingat dengan pelajaran sebelumnya tentang menceritakan dongeng?”
- Siswa : “Masih Bu” (Hampir seluruh siswa menjawab serentak)
- Guru : Bagaimana pendapat kalian mengenai permainan yang dilakukan? Apakah merasa kesulitan?”
- Siswa : “Iya ... Bu, karena masih rebutan kotak di karpetnya Bu”.
- Guru : “Baiklah pada hari ini kita akan melakukan permainan Kabar kembali untuk masing-masing kelompok. (CL, 27 Mei 2015)

Dalam kegiatan inti guru hanya membagi kelompok dan meminta perwakilan kelompok untuk menempel pengertian unsur intrinsik di papan tulis. menyebutkan materi mengenai unsur-unsur intrinsik kemudian memberikan tugas kepada siswa untuk menempel pengertiannya sebagai catatan untuk siswa. Hal ini dilakukan hanya sebagai pengingat siswa pada materi yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah itu siswa akan memperoleh ikat kepala, seperti yang tergambar dalam catatan lapangan sebagai berikut.

- Guru : “Kalian ingat? Pertemuan sebelumnya ibu menyelipkan kertas kecil di ikat kepala kalian?”
- Siswa : “Masih Bu, (jawab serentak)
Yang informasinya harus dibagi-bagi kan Bu? (Jawab Daffa)
- Guru : “Ya benar, apa yang kalian rasakan ketika berbagi informasi mengenai unsur-unsur intrinsik tersebut apabila dilakukan secara berkelompok?”
- Siswa : “Masih bingung Bu (Jawab Fuji)”
“Iya Bu, suka tertukar.” (Tambah Riyani)
- Guru : “Baiklah sekarang ibu akan memberikan cara baru untuk membuat kalian lebih mengingat mengenai unsur intrinsik dan supaya tidak tertukar. Siap?”
- Siswa : “Iya Bu siap” (Jawab serentak)
(CL, 27 Mei 2015)

Siswa tampak semangat dan antusias, kemudian guru memutar musik sebagai pengiring ketika bernyanyi dengan siswa. Kemudian guru memperkuat materi melalui ceramah dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab.

Setelah itu, guru menjelaskan mengenai permainan yang akan dilakukan oleh siswa. Setiap kelompok akan mendapatkan satu karpet dan kantong pertanyaan. Kelompok hanya diberikan waktu selama 15 menit untuk mendapatkan kata dan gambar yang telah disiapkan dan tidak dibatasi

lemparannya. Hal tersebut berjalan dengan tertib dan tidak ribut, hal tersebut karena setiap siswa sudah hapal teman sekelompoknya berikut tempat duduk yang sudah diatur. Guru membagikan satu set karpet dan kantong pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok dalam waktu 15 menit. Jika sudah 15 menit, siswa tidak boleh lagi melempar dadu. Setelah itu, siswa harus mengerjakan LKS dengan cara mengelompokkan kata dan gambar yang diperoleh pada saat melakukan permainan di kolom yang telah disediakan sesuai dengan unsur intrinsiknya. Guru berkeliling kelas untuk mengetahui kesukaran siswa. Kesukaran pada siklus sebelumnya siswa belum bisa untuk menceritakan sesuai urutan kejadian dengan benar. Tetapi sekarang sudah mulai berurutan dan bisa menggunakan kalimat sendiri dalam menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca oleh kelompok sebelumnya.

Dalam kegiatan akhir pembelajaran, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran, dan memberikan PR/tindak lanjut kepada siswa. Berikut ini merupakan hasil dari observasi kinerja guru yang tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.10
Data Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		0	1	2	3
A.	Kegiatan Awal Pembelajaran				
	1. Memeriksa Kesiapan Siswa untuk Belajar			√	
	2. Melakukan Apersepsi			√	
	3. Menjelaskan Tujuan Pembelajaran yang Akan Dicapai				√
	4. Memberikan Motivasi				√
	Jumlah Skor	10			
	Presentase (%)	83,33			
	Kriteria	Baik Sekali			
B.	Kegiatan Inti	0	1	2	3
	5. Menjelaskan Pengertian Dongeng				√
	6. Menjelaskan Unsur-unsur Intrinsik yang Ada di Dalam Dongeng				√
	7. Menjelaskan Langkah-Langkah Permainan Kabar (Kata dan				√

	Gambar)				
	8. Melakukan Tanya Jawab dengan Siswa Terhadap Materi yang Telah Disampaikan			√	
	9. Memposisikan Siswa untuk Berkelompok			√	
	10. Membimbing Kelompok di dalam memahami unsur-unsur intrinsik dongeng			√	
	11. Membimbing Kelompok di dalam permainan Kabar (Kata dan Gambar)			√	
	12. Memastikan Setiap Siswa di dalam Kelompok Mengerjakan Tugasnya dengan Penuh Tanggung Jawab			√	
	13. Membimbing Kelompok di dalam Menceritakan kembali dongeng yang dibacanya dengan menggunakan kata dan gambar			√	
Jumlah Skor		21			
Presentase (%)		77,78			
Kriteria		Baik			
C.	Kegiatan Akhir Pembelajaran	0	1	2	3
	14. Melakukan Refleksi dan Penyimpulan Pembelajaran dengan Melibatkan Siswa				√
	15. Melakukan Evaluasi.				√
	16. Menutup Proses Pembelajaran				√
Jumlah Skor		9			
Presentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
Jumlah Skor Keseluruhan		40			
Persentase (%)		83,33			
Kriteria		Baik Sekali			

Berdasarkan Tabel 4.10 di atas tentang seperti halnya pada tindakan siklus I paparan proses pembelajaran pada tindakan siklus II terdiri dari kinerja guru dan aktivitas siswa. Kinerja guru untuk kegiatan awal terjadi peningkatan mencapai 83,33%, kegiatan inti 77,78%, kegiatan akhir mencapai 100%, sehingga rata-rata kinerja guru ini mencapai 83,33%.

Gambaran pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru diperoleh data bahwa dari 16 aspek yang diamati, terdapat 8 aspek yang mendapat skor tiga atau 50% dan ada delapan aspek yang mendapat skor dua atau 50%. Dalam proses

pembelajaran, guru sudah mampu membuka pelajaran dengan baik dan melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan baik pula seperti yang tercantum dalam RPP yang telah dibuat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru cukup tegas terhadap aturan permainan sehingga penjelasannya dapat dimengerti oleh siswa. Hasil observasi kinerja guru (pelaksanaan) siklus II telah memenuhi target yang telah ditentukan yakni 85%. Walaupun demikian, tetap saja penelitian tetap dilaksanakan pada siklus selanjutnya yakni siklus III, mengingat penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Berdasarkan data kinerja guru yang diperoleh dari siklus II, dapat ditarik kesimpulan bahwa ketuntasan yang dicapai adalah 83,33% dengan kriteria **baik sekali**.

2) **Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa pada pembelajaran siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus I yaitu dimulai dengan menjawab salam kemudian berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, dilanjutkan dengan siswa menyimak ketika guru mengecek kehadiran, ketika guru menyebut nama siswa, siswa yang bersangkutan menjawab dengan kata “hadir” namun ada pula siswa yang hanya mengacungkan tangannya saja. Setelah itu siswa menyimak guru dalam penyampaian tujuan pembelajaran, kemudian guru melanjutkan dengan melakukan apersepsi. Dimulai dari sini kondisi kelas sudah berubah menjadi lebih ramai dengan jawaban-jawaban yang terlontar dari setiap siswa, karena dalam apersepsi guru bertanya secara klasikal.

Setelah itu, siswa diminta untuk menempel pengertian dari unsur-unsur intrinsik di papan tulis dari perwakilan setiap kelompok. Kelompok tersebut akan memperoleh ikat kepala yang berisi lirik lagu yang telah disiapkan oleh guru. Siswa bernyanyi dengan semangat karena diiringi musik dan nada yang diberikan berasal dari lagu anak-anak yang terkenal yaitu lagu “Air”.

Kemudian masuk kepada aktivitas siswa dalam pengerjaan LKS. Setiap kelompok antusias melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) karena telah diberikan durasi selama 15 menit yang dilakukan pada karpet dan kantong pertanyaan masing-masing kelompok. Setelah permainan selesai, lalu MAA bertanya, “Bu ini gambar dan katanya harus dipisahkan sesuai dengan unsur

intrinsiknya?” “Iya Nak, soalnya Ibu ingin membantu kalian untuk mengetahui perbedaan antara tokoh, watak, latar, alur dan amanat sehingga Ibu membuat kotak sebagai pembatasnya. Ibu harap kalian bisa menjawabnya dengan cepat.” Jawab guru.

Bersama anggota kelompok siswa saling bekerja sama untuk mengerjakan LKS pada tugas menceritakan kembali dongeng. Siswa aktif saling memberikan masukan dalam kelompok dan tanggung jawab atas tugasnya masing-masing.

Kesalahan-kesalahan yang dilakukan pada siklus I sudah tidak banyak terlihat, dimana tidak ada lagi ribut saat mau berkumpul dengan kelompoknya, tidak ada lagi keributan saat melakukan permainan Kabar, dan tidak kebingungan lagi untuk melakukan permainan serta menceritakan kembali dongeng yang telah dibacanya menggunakan gambar dan kata yang didapatkan.

Pada akhir pembelajaran, siswa ada yang ditunjuk oleh guru untuk menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan guru pula. Siswa masih merasa malu dan takut salah atass apa yyang diucapkannya, tetapi guru tetap memberikan semangat kepada siswa bahwa siswa dapat melakukannya. Setelah itu siswa melakukan evaluasi, soal yang diberikan kepada siswa masih sama dengan yang di siklus I hanya saja ada teks dongeng yang diberikan berbeda. Selain itu pada lembar evaluasi ada perbedaan pada nomor delapan, sehingga tidak terjadi lagi kebingungan yang terjadi pada siswa. Adapun sebaliknya, siswa dibantu oleh guru dengan menyediakan gambar untuk membantu dalam mengingat urutan kejadian di dalam dongeng. Siswa melakukan dengan tertib dan mengumpulkan hasilnya kepada guru.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa tersebut didapatlah suatu keterangan bahwa dari aspek keaktifan enam siswa yang mendapat skor tiga atau 28,57%, 14 siswa yang mendapat skor dua atau 66,67%, dan satu siswa yang mendapat skor satu atau 4,76%, serta tidak ada lagi yang mendapat skor nol. Sedangkan dari aspek kerjasama sembilan siswa yang mendapat skor tiga atau 42,86%, 12 orang yang mendapat skor dua atau 57,14%, dan tidak ada lagi yang memperoleh skor satu dan nol. Pada aspek tanggung jawab 11 siswa mendapat skor tiga atau 52,38%, sepuluh siswa mendapat skor dua atau 47,62%, dan tidak ada lagi yang mendapat skor satu dan nol.

Secara lebih jelas, data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng dengan permainan Kabar (Kata dan Gambar), dapat dilihat pada Tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Nama	Perubahan tingkah laku												Persentase	Kategori					
		Keaktifan				Kerjasama				Tanggung jawab					BS	B	C	K	KS	
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0							
1	Ammalia	√				√				√				100	√					
2	Dilla Fadilah			√		√					√			55,56				√		
3	Purnama Aditya		√			√				√				88,89	√					
4	Krisna Fauzi F.		√			√				√				77,78		√				
5	Muhamad Cikal	√				√				√				100	√					
6	Muhamad Azhar	√				√				√				100	√					
7	Muhamad Daffa	√				√				√				100	√					
8	Muhamad Abdul	√				√				√				88,89	√					
9	Muhamad Arif		√			√				√				77,78		√				
10	Rani Yuniar Abilah		√			√				√				77,78		√				
11	Rini Nurhayati		√			√				√				66,67			√			
12	Rani Rahmania		√			√				√				66,67			√			
13	Rina Rahmania		√			√				√				66,67			√			
14	Riyani Febriyanti		√			√				√				66,67			√			
15	Sona Sonjaya Dwi		√			√				√				88,89	√					
16	Tiara Nuramelia		√			√				√				88,89	√					
17	Ujang Sutisna		√			√				√				66,67			√			
18	Yoan Cakra		√			√				√				77,78		√				
19	Zainal Rosidan		√			√				√				66,67			√			
20	Fuji Febrian		√			√				√				66,67			√			
21	Satrio Abdulah	√				√				√				77,78		√				
Jumlah		6	14	1	0	8	13	0	0	11	10	0	0		8	5	7	1	0	
Persentase		28,57	66,67	4,76	0	38,09	61,91	0	0	52,38	47,62	0	0		38,10	23,81	33,33	4,76	0	

Berdasarkan paparan data aktivitas siswa tersebut, disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam keaktifan, kerjasama, dan tanggung jawab karena belum mencapai target yang diharapkan. Walaupun demikian, aktivitas siswa sudah menunjukkan adanya kenaikan dari siklus I yang telah dilaksanakan sebelumnya.

c. Paparan Data Hasil Siklus II

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai data hasil yang diperoleh dari penilaian tes hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar). Data hasil pelaksanaan siklus II ini diukur menggunakan indikator menentukan unsur-unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca.

Adapun secara rinci data hasil tes belajar siswa disajikan pada Tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12
Data Hasil Tes Siswa Siklus II

No	Nama	Aspek yang di nilai									Skor	Nilai	Interpretasi		
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			13	14	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	Ammalia	2	5	4	2	2	2	2	3	4	26	92	T		
2	Dilla	2	5	1	2	2	0	1	2	2	17	61			BT
3	Purnama	2	5	1	2	2	2	2	2	2	20	71	T		
4	Krisna	2	5	3	2	2	2	2	2	3	23	82	T		
5	M. Cikal	2	5	1	2	2	2	2	3	4	23	82	T		
6	M. Azhar	2	5	2	2	2	2	2	2	2	21	75	T		
7	M. Daffa	2	5	2	2	2	2	2	3	5	25	89	T		
8	M. Abdul	2	5	2	2	2	2	2	3	3	23	82	T		
9	M. Arif	2	5	3	2	2	2	2	3	4	25	89	T		
10	Rani Y.	2	5	1	2	2	2	2	3	4	23	82	T		
11	Rini	1	5	1	2	2	2	2	2	3	20	71	T		
12	Rani R.	2	5	1	2	2	1	2	2	2	17	61			BT
13	Rina	2	5	1	2	2	2	2	2	2	20	71	T		
14	Riyani	2	3	1	2	2	1	1	1	2	15	54			BT
15	Sona	2	5	4	2	2	2	2	3	4	26	92	T		
16	Tiara	2	5	2	2	2	2	2	3	5	25	89	T		
17	Ujang	2	5	2	2	2	2	2	2	4	23	82	T		
18	Yoan	2	5	1	2	2	1	1	2	2	18	64			BT
19	Zainal	2	3	0	2	2	2	2	2	3	18	64			BT
20	Fuji	2	5	1	1	2	1	2	2	2	18	64			BT
21	Satrio	2	3	1	2	2	2	2	2	2	18	64			BT
Jumlah											444	1581	14	7	
Presentase (%)											75	75	67	33	
Rata-rata											21,14	75,28			

Keterangan :

1. Aspek yang di nilai

A (kolom 3) = judul (soal nomor 1);

B (kolom 4) = tokoh (soal nomor 2);

C (kolom 5) = watak tokoh (soal nomor 3);

D (kolom 6) = latar tempat (soal nomor 4);

E (kolom 7) = latar waktu (soal nomor 5);

F (kolom 8) = alur (soal nomor 6);

G (kolom 9) = amanat (soal nomor 7);

H (kolom 10) = kesesuaian isi (soal nomor 8);

I (kolom 11) = penggunaan kalimat sendiri (soal nomor 8);

Skor ideal adalah 28.

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 65

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

3. Tuntas apabila ≥ 65

Dari hasil tes siswa berdasarkan aspek kemampuan siswa menjawab pertanyaan yang menyangkut dongeng yang telah dibacanya mengenai unsur-unsur yang ada di dalam dongeng dapat diketahui bahwa ada 20 siswa atau 95,24% dari 21 siswa yang mampu mengingat mengenai judul dongeng yang ditanyakan, satu siswa atau 4,76% dari 21 siswa yang menjawab salah, pertanyaan selanjutnya mengenai menyebutkan tokoh yang ada di dalam dongeng tersebut ada 18 siswa atau 85,71% dari 21 siswa yang mampu menuliskan empat tokoh dengan benar, ada tiga siswa atau 14,29% mampu menuliskan dua tokoh yang ada di dalam dongeng. Pada unsur watak ada dua siswa atau 9,52% dari 21 siswa yang mampu untuk menyebutkan watak pada tiga tokoh, dua siswa atau 9,52% dari 21 siswa yang mampu untuk menyebutkan watak pada dua tokoh, lima siswa atau 23,81% dari 21 siswa yang mampu untuk menyebutkan watak pada satu tokoh, 11 siswa atau 52,39% siswa yang mampu menyebutkan watak salah ketika menjawab mengenai watak tokoh dan satu siswa yang tidak mengisi jawabannya. Pada unsur latar tempat ada 20 siswa atau 95,24% yang menjawab dengan benar dan satu atau 4,76% yang menjawab salah mengenai pertanyaannya, sedangkan pada

unsur latar waktu ada 21 siswa atau 100% dari 21 siswa yang menjawab dengan benar. Pertanyaan mengenai alur cerita yang ada di dalam dongeng ada 16 siswa atau 76,19% dari 21 siswa yang mampu menjawab dengan benar, empat siswa atau 19,05% dari 21 siswa yang menjawab salah dan satu siswa atau 4,76% tidak menjawab. Pada saat menentukan amanat yang ada di dalam dongeng ada 18 siswa atau 85,71% yang menjawab dengan benar dan tiga siswa atau 14,29% yang menjawab salah.

Dari hasil tes siswa berdasarkan aspek penilaian pada kesesuaian isi ada delapan siswa atau 38,10% dari 21 siswa sesuai dengan isi dongeng dari awal hingga akhir, 12 siswa atau 57,14% dari 21 siswa hanya mampu menceritakan dongeng yang sesuai dengan isinya pada bagian awal saja atau akhir saja, satu atau 4,76% dari 21 siswa menceritakan isi dongeng tetapi tidak sesuai dengan isinya.

Pada aspek penggunaan kalimat sendiri ada dua siswa atau 9,52% dari 21 siswa yang menggunakan kalimat sendiri untuk menceritakan isi dongeng dari awal hingga akhir sebanyak tujuh sampai delapan kalimat, ada enam siswa atau 28,57% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak lima sampai enam kalimat, empat siswa atau 19,05% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak tiga sampai empat kalimat, sembilan siswa atau 42,86% dari 21 orang siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak satu sampai dua kalimat.

Pada dasarnya telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar). Peningkatan tersebut terbilang memuaskan, namun masih perlu dilakukan kembali perbaikan dalam aspek kinerja guru dan aktivitas siswa di siklus III.

d. Analisis dan Refleksi Siklus II

1) Analisis Siklus II

Setelah pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) selesai dilaksanakan, peneliti dan observer berdiskusi untuk melakukan analisis terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan memperhatikan data-data yang telah terkumpul mengenai jalannya proses pembelajaran. Adapun analisis tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Pada kegiatan awal guru telah menggali pengetahuan awal siswa. Pertanyaan yang diberikan pun dapat menghubungkan pengetahuan siswa sebelumnya sebagai prasyarat materi yang telah dipelajari.
- b) Pada kegiatan inti pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) :
 - (1) Pembagian kelompok dilakukan berdasar kemampuan akademik siswa dan guru telah mengatur serta memberikan keleluasaan untuk perpindahan posisi duduk pada setiap kelompok.
 - (2) Pada saat siswa berbagi informasi mengenai unsur-unsur intrinsik yang ada pada ikat kepala, guru mengubah cara penyampaian materi yaitu dengan menggunakan lagu. Lagu tersebut memuat unsur-unsur intrinsik dan pengertiannya sehingga akan mempermudah siswa dan lebih menarik untuk diingat oleh siswa.
 - (3) Guru telah melibatkan tiga siswa sebagai model untuk memberikan contoh melakukan permainan dengan baik dan benar.
 - (4) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa berisi teks dongeng yang harus dibaca oleh setiap anggota kelompok untuk memahami isi bacaannya.
 - (5) Pada saat siswa akan melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) setiap kelompok sudah mendapatkan karpas Kabar masing-masing sehingga tidak berlari ke depan kelas lagi.
 - (6) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih bersemangat dalam melakukan permainan dalam pembelajaran.
 - (7) Soal yang ada di dalam kantong pertanyaan telah didapatkan oleh masing-masing kelompok beserta karpas kabar dan dadunya yang dilakukan selama 15 menit untuk setiap kelompoknya.
 - (8) Dalam proses diskusi, beberapa kelompok terlihat berdiskusi untuk mengerjakan LKS menggunakan kata dan gambar yang telah didapatkannya dalam permainan, namun masih ada kelompok yang bingung dari gambar yang didapatkannya untuk ditempel pada unsur-unsur intrinsik karena gambar dan kata yang diperoleh oleh masing-masing kelompok berbeda. Selain itu, masih ada kelompok yang mendominasi pekerjaannya khususnya pada saat menceritakan kembali dongengnya.

- (9) Guru berkeliling ke setiap kelompok ketika siswa berdiskusi. Guru menanyakan kesulitan yang dialami setiap kelompok dan membimbingnya.
- (10) Setelah siswa dan guru mengoreksi hasil pekerjaan pada satu kelompok, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang bekerja dengan baik dan cepat.
- c) Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru menunjuk siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.
- d) Pada evaluasi, guru memperbaiki lembar jawaban yang sudah diatur untuk cukup menulis satu atau dua kalimat.
- e) Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng belum dikuasai siswa.

2) Refleksi Siklus II

Dari analisis tersebut maka dapat disimpulkan beberapa hal yang harus diperbaiki pada pembelajaran berikutnya. Adapun hal-hal yang dimaksudkan adalah sebagai berikut.

- a) Pada kegiatan awal, khususnya pada kegiatan apersepsi guru lebih bervariasi. Pada siklus III guru membawa gambar dari penggalan dongeng minggu lalu untuk mengetahui pemahaman siswa.
- b) Pada kegiatan inti pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) :
- (1) Pada pembagian kelompok sudah dikategorikan baik yang mana pada siklus III tetap dilakukan berdasar kemampuan akademik siswa dan guru telah mengatur posisi duduk siswa agar ada jarak yang luas antara meja yang satu dengan yang lain.
- (2) Pada saat siswa berbagi informasi mengenai unsur-unsur intrinsik yang ada pada ikat kepala ini sudah dinilai baik, maka dalam siklus III guru tetap menyampaikan materi dengan cara menyanyikan lagu. Lagu tersebut memuat unsur-unsur intrinsik dan pengertiannya sehingga akan mempermudah siswa dan lebih menarik untuk diingat oleh siswa.
- (3) Guru telah melibatkan tiga siswa sebagai model untuk memberikan contoh melakukan permainan dengan baik dan benar. Pada siklus III, guru melakukan hal yang sama karena ada perubahan tugas di dalam kelompok

dimana guru ikut serta di dalam permainan dan mengambil salah satu tugas dari siswa. Guru harus melempar dadu, siswa yang memakai ikat kepala nomor satu mendapatkan tugas untuk berjalan di atas karpet sesuai dengan angka dadu yang diperoleh dari lemparan guru, ikat kepala nomor dua mengambil pertanyaan, ikat kepala nomor tiga mendapatkan tugas untuk menempel jawaban.

- (4) Pada tahap memberikan Lembar Kerja Siswa berisi teks dongeng yang harus dibaca oleh setiap anggota kelompok untuk memahami isi bacaannya sudah dikategorikan baik yang mana pada siklus III guru tetap memperhatikan kepanjangan dan isi dari teks dongeng yang diberikan.
- (5) Pada saat siswa akan melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) di siklus III setiap kelompok tetap mendapatkan karpet Kabar masing-masing.
- (6) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih bersemangat dalam melakukan permainan dalam pembelajaran. Pada siklus III, setiap kelompok selesai melakukan permainan pada orang pertama harus tepuk semangat untuk menambah kesenangan dalam melakukan permainan.
- (7) Pada siklus III, guru tetap memberikan soal yang ada di dalam kantong pertanyaan pada masing-masing kelompok beserta karpet kabar dan dadunya yang dilakukan selama 15 menit untuk setiap kelompoknya.
- (8) Dalam proses diskusi, beberapa kelompok terlihat berdiskusi untuk mengerjakan LKS menggunakan kata dan gambar yang telah didapatkannya dalam permainan. Pada siklus III, anggota kelompok akan langsung menempelkan gambar yang diperoleh langsung pada kolom yang telah disediakan. Setiap kelompok bersaing untuk melakukan dengan benar dan cepat ketika menempelkan gambar, karena yang tercepat akan mendapatkan bendera. Dan pada akhir pembelajaran akan diakumulasikan perolehan benderanya.
- (9) Pada siklus III, guru tetap berkeliling ke setiap kelompok ketika siswa berdiskusi. Guru menanyakan kesulitan yang dialami setiap kelompok dan membimbingnya.

- (10) Setelah siswa dan guru mengoreksi hasil pekerjaan kelompok, pada siklus III guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang bekerja dengan baik dan cepat dalam bentuk hadiah.
- c) Pada kegiatan akhir pembelajaran di siklus III, guru tetap memfasilitasi untuk menyimpulkan pembelajaran sehingga kegiatan ini tidak didominasi oleh guru.
- d) Pada siklus III tahap evaluasi, guru tetap memperbaiki lembar jawaban yang sudah diatur untuk cukup menulis satu atau dua kalimat.
- e) Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng belum dikuasai siswa. Guru memperbaiki di siklus III dengan cara memfasilitasi siswa dengan gambar yang ada di dalam dongeng. Bentuknya sedikit di rubah menjadi gambar lalu jawaban gambar lagi kemudian jawaban lagi. Sehingga sesuai dengan urutan kejadian yang dibaca di dalam dongeng.

3. Paparan Data Tindakan Siklus III

a. Paparan Data Perencanaan Siklus III

Dalam tahap awal perencanaan di siklus III masih sama dengan tahapan perencanaan di siklus I dan siklus II yaitu melakukan perbaikan perencanaan sesuai dengan data hasil analisis dan refleksi di siklus II dimana segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran di siklus III dipersiapkan kembali dengan perbaikan dari kekurangan-kekurangan di siklus II menjadi lebih baik. Data hasil pelaksanaan siklus III ini diukur menggunakan indikator menentukan unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca. Data nilai yang didapatkan ini divalidasi untuk mendapatkan keakuratan data. Validasi dilakukan dengan teknik *triangulasi* dan *member check*. *Triangulasi* mencocokkan data dengan dua alat pengumpul data lainnya yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar catatan lapangan. Setelah dilakukan validasi, dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh valid.

Member check dilakukan dengan mengecek kembali kebenaran data pada observer selaku pemberi data. Validasi ini dibantu dengan hasil tes belajar siswa. Setelah dilakukan member cek, dapat disimpulkan bahwa data hasil tes belajar

siswa tersebut valid. Di siklus III ini tidak banyak yang diperbaiki hanya untuk menyempurnakan pembelajaran yang dianggap masih kurang di siklus II sesuai dengan analisis dan refleksi di siklus II. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam langkah ini rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan masih sama dengan rencana pelaksanaan pembelajaran di siklus I dan siklus II.
- 2) Membuat kembali soal evaluasi yang berbeda dengan soal evaluasi di siklus I dan siklus II.
- 3) Instrumen yang digunakan masih sama dengan instrumen yang dipakai di siklus I dan siklus II.
- 4) Adapun rincian kegiatan di siklus III ini adalah:
 - a) Siswa diminta oleh guru untuk menyebutkan unsur-unsur intrinsik yang ada di dalam dongeng.
 - b) Guru membagi kelompok yang beranggotakan tiga orang secara heterogen dilihat dari kemampuan akademik di kelas tersebut.
 - c) Setiap kelompok mendapatkan ikat kepala sebagai ciri kelompok dalam permainan Kabar (Kata dan Gambar) yang akan dilakukan.
 - d) Di dalam ikat kepala tersebut terdapat tulisan yang berisi lirik lagu.
 - e) Siswa menyanyikan lagu “dongeng” yang disiapkan oleh guru mengenai unsur-unsur intrinsik yang bernada “Air”.
 - f) Guru memperkuat materi yang disampaikan melalui nyanyian.
 - g) Siswa berdiskusi dan diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih ada hal-hal yang belum dimengerti mengenai unsur intrinsik.
 - h) Siswa bersiap untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai permainan.
 - i) Guru berkeliling kelas untuk mengetahui kesulitan siswa.
 - j) Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan mendapatkan satu karpet Kabar (Kata dan Gambar) dan satu kantong pertanyaan.
 - k) Kelompok diberikan waktu sebanyak 15 menit untuk melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar).
 - l) Guru menjelaskan aturan permainannya yaitu guru mengambil alih tugas siswa yang bernomor satu untuk melempar dadu. Sedangkan siswa yang

memakai ikat kepala nomor satu mendapatkan tugas untuk berjalan di atas karpet sesuai dengan angka dadu yang diperoleh dari lemparan guru, ikat kepala nomor dua mengambil pertanyaan, ikat kepala nomor tiga mendapatkan tugas untuk menempel jawaban.

- m) Sebagai pengingat, guru menuliskan point penting dari permainannya di papan tulis mengingat ada sedikit peraturan yang berbeda dari yang sebelumnya.
- n) Setelah itu siswa akan memperoleh lembar kerja siswa secara berkelompok.
- o) Siswa di dalam kelompok memperoleh sebuah teks dongeng yang harus dibaca secara masing-masing dan memahami isi bacaannya.
- p) Setelah itu, teks dongeng dikumpulkan.
- q) Siswa bersiap untuk melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar).
- r) Ketika siswa melakukan permainan, guru berkeliling kelas untuk mengetahui kesulitan siswa.
- s) Guru menghitung waktu yang akan digunakan menggunakan *stopwatch*.
- t) Guru melempar dadu, siswa berkepala nomor satu berjalan di atas karpet, siswa berkepala nomor dua mengambil pertanyaan, dan siswa yang berkepala nomor tiga harus mengelompokkan gambar dan kata yang diperoleh dengan unsur-unsur intrinsiknya yang tepat. Apabila kelompok tersebut pertama menyelesaikan harus mengambil bendera sebagai ciri pemenang. Pada akhir permainan akan ada pengumpulan bendera, yang paling banyak akan mendapatkan hadiah.
- u) Setelah selesai, siswa secara berkelompok menceritakan isi dongeng yang telah dibaca menurut kata yang telah diperoleh agar menggunakan kalimat sendiri saat menceritakannya dan gambarnya akan membantu siswa untuk mengingat urutan kejadiannya dari awal hingga akhir sehingga isi dongeng akan sesuai dengan cerita yang telah dibaca.
- v) Guru masuk ke kelompok yang masih dinilai kurang aktif di dalam kelas untuk membimbing secara langsung dalam menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca.
- w) Kelompok yang telah selesai, mengumpulkan hasilnya pada guru.
- x) Siswa dan guru mengoreksi hasil pekerjaan setiap kelompok.

- y) Guru memberikan pengarahan kepada siswa apabila masih ada kesalahpahaman.
- z) Guru mengumumkan pemenang di dalam permainan yang telah dilaksanakan.

Setelah RPP dibuat maka dinilai oleh pengamat melalui lembar observasi. Berikut adalah hasil penilaian kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran.

Tabel 4.13
Kinerja Guru dalam Perencanaan Siklus III

No	Komponen Rencana Pembelajaran	Penilaian			
		0	1	2	3
I	Perumusan Tujuan Pembelajaran				
	1. Rumusan Tujuan Pembelajaran				√
	2. Cakupan Tujuan Pembelajaran				√
	3. Kesesuaian Tujuan Pembelajaran				√
Jumlah Skor		9			
Presentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
II	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	0	1	2	3
	4. Kesesuaian Materi Ajar dengan Tujuan Pembelajaran				√
	5. Pemilihan Materi Ajar Sesuai dengan Karakteristik Siswa				√
	6. Keruntutan dan sistematika materi				√
Jumlah Skor		9			
Presentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
III	Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran	0	1	2	3
	7. Sumber Belajar/Media Pembelajaran Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran.				√
	8. Sumber Belajar/Media Pembelajaran Sesuai dengan Materi Pembelajaran				√
	9. Sumber Belajar/Media Pembelajaran Sesuai dengan Karakteristik dari Siswa				√
Jumlah Skor		9			
Presentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
IV	Skenario/Kegiatan Pembelajaran	0	1	2	3

	10. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran yang Ingin Dicapai				√
	11. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Materi Ajar yang Akan Disampaikan				√
	12. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Karakteristik Siswa				√
	13. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar) Sesuai dengan Alokasi Waktu yang Ditentukan				√
Jumlah Skor		12			
Presentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
V	Penilaian Hasil Belajar	0	1	2	3
	14. Teknik Penilaian Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran				√
	15. Terdapat Instrumen Penilaian yang Lengkap dan Mengukur Tujuan Pembelajaran				√
Jumlah Skor		6			
Persentase (%)		100			
Kriteria		Baik Sekali			
Jumlah Skor Total		45			
Presentase		100			
Kriteria		Baik Sekali			

Berdasarkan Tabel 4.13 dapat terlihat hasil penilaiannya dengan presentase 100% yang tergolong pada kriteria baik sekali. Hasil dari siklus III ini terjadi peningkatan angka yang lebih tinggi dari siklus II yang memperoleh presentase 100% yang berarti semua komponen dalam kinerja guru telah tercapai secara maksimal, dengan demikian target dalam penelitian ini khususnya dalam kinerja guru telah tercapai.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan paparan data diatas, hasil penilaian kinerja guru sudah mencapai target yang telah ditargetkan peneliti, ini berarti bahwa untuk kinerja guru tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

b. Paparan Data Pelaksanaan Siklus III

Pelaksanaan tindakan siklus III ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 10 Juni 2015, Siklus III ini dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 4×35 menit. Pelaksanaan siklus III dilakukan pada pukul 07.00-09.20 WIB.

1) Kinerja Guru

Pembelajaran pada siklus III ini masih sama seperti pembelajaran sebelumnya yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru memulai dengan mengkondisikan kelas yang masih ribut ke arah kondisi yang lebih kondusif dan ideal untuk belajar dengan mengucapkan salam, berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi dengan bertanya sesuai dengan catatan lapangan sebagai berikut.

- Guru : “Anak-anakku, apakah kalian masih mengingat bagian dari dongeng mana yang ibu bawa gambarnya?”
 Purnama : “Iya Bu, dongeng yang menipu Anjing.”
 Guru : “Iya betul sekali, ceritanya bagaimana ya?”
 Tiara : “Anjing bodoh itu mau menggantikan posisi Kancil yang sedang di kurung oleh Pak Tani Bu, bener ga Bu?”
 Guru : “Pintar sekali anak ibu, kalian masih mengingat kejadiannya. Sekarang kita akan membaca dongeng yang baru lagi, kalian setuju?”
 Siswa : “Setuju” (Siswa menjawab serentak) (CL, 10 Juni 2015)

Setelah melakukan apersepsi, guru meminta siswa untuk menyebutkan unsur-unsur intrinsik yang telah mereka pelajari. Kemudian, siswa duduk berkelompok dengan anggota yang telah ditentukan oleh guru. Perubahan yang terjadi tidak menimbulkan keributan lagi karena siswa sudah terbiasa untuk duduk berkelompok. Setiap kelompok diberikan ikat kepala untuk ciri dari masing-masing kelompok. Dalam kegiatan inti guru mulai menjelaskan materi menggunakan lagu yang telah dirancang liriknya untuk mempermudah siswa memahami materi. Seluruh siswa menyanyi dengan bersemangat dengan iringan musik yang sesuai. Guru memberikan penguatan agar siswa lebih memahami materi mengenai unsur-unsur intrinsik.

Siswa memulai masuk pada tahap permainan yang mengharuskan siswa mendengarkan penjelasan yang akan diberikan oleh guru. Setiap kelompok diberi waktu selama 15 menit, karpet dan kantong pertanyaan masing-masing kelompok. Untuk membantu siswa dalam membimbing kelompok, aturan yang dibuat oleh guru dituliskan di papan tulis. Setelah itu siswa diberikan LKS dan mulai untuk membaca dongeng.

Setiap kelompok bersiap melakukan permainan Kabar dengan berada pada tugas masing-masing. Guru melempar dadu dan siswa berjalan di atas karpet, mengambil pertanyaan, dan menempel jawabannya di LKS yang telah disediakan, dalam pembelajaran ini tidak terlihat kelompok yang masih bingung dalam mengerjakannya, hanya ada beberapa kelompok yang keliru dalam mengerjakannya, setelah itu guru menghampiri kelompok tersebut dan melakukan bimbingan kelompok kecil. Kelompok yang pertama selesai harus mengambil bendera, sehingga ketika permainan berakhir akan ada penghitungan bendera. Disela-sela permainan melakukan tepuk semangat untuk membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dalam melakukan permainan. LKS yang diberikan akan dikoreksi bersama guru dan siswa. Dan akhirnya akan ada penyimpulan materi di akhir pembelajaran agar tidak ada kesalahan pahaman pada setiap siswa ketika akan melakukan evaluasi. Penyimpulan materi dilakukan oleh siswa yang tersu dibimbing oleh guru.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar) pada siklus ini, dilakukan evaluasi pembelajaran dengan teks dongeng yang berbeda namun masih dengan tingkat kesukaran yang sama pada setiap soalnya.

Selain itu, soal yang diberikan kepada siswa telah divalidasi kepada *expert opinion* yaitu dosen pembimbing. Data yang didapatkan dari lembar penilaian kinerja guru (pelaksanaan) telah divalidasi dengan melakukan *member check* pada observer selaku pengamat guru dan penilai kinerja guru. Hasil yang didapatkan membuktikan bahwa data yang diperoleh dari lembar penilaian kinerja guru (pelaksanaan) dapat dikatakan valid. Hasilnya tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.14
Data Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus III

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		0	1	2	3
A.	Kegiatan Awal Pembelajaran				
	1. Memeriksa Kesiapan Siswa untuk Belajar				√
	2. Melakukan Apersepsi				√
	3. Menjelaskan Tujuan Pembelajaran yang Akan Dicapai				√
	4. Memberikan Motivasi				√
	Jumlah Skor	12			
	Presentase (%)	100			
	Kriteria	Baik Sekali			
B.	Kegiatan Inti	0	1	2	3
	5. Menjelaskan Pengertian Dongeng				√
	6. Menjelaskan Unsur-unsur Intrinsik yang Ada di Dalam Dongeng				√
	7. Menjelaskan Langkah-Langkah Permainan Kabar (Kata dan Gambar)				√
	8. Melakukan Tanya Jawab dengan Siswa Terhadap Materi yang Telah Disampaikan				√
	9. Memposisikan Siswa untuk Berkelompok				√
	10. Membimbing Kelompok di dalam memahami unsur-unsur intrinsik dongeng			√	
	11. Membimbing Kelompok di dalam permainan Kabar (Kata dan Gambar)				√
	12. Memastikan Setiap Siswa di dalam Kelompok Mengerjakan Tugasnya dengan Penuh Tanggung Jawab			√	
	13. Membimbing Kelompok di dalam Menceritakan kembali dongeng yang dibacanya dengan menggunakan kata dan gambar				√
	Jumlah Skor	25			
	Presentase (%)	92,59			
	Kriteria	Baik Sekali			
C.	Kegiatan Akhir Pembelajaran	0	1	2	3
	14. Melakukan Refleksi dan Penyimpulan Pembelajaran dengan Melibatkan Siswa				√

15. Melakukan Evaluasi.				√
16. Menutup Proses Pembelajaran				√
Jumlah Skor	9			
Presentase (%)	100			
Kriteria	Baik Sekali			
Jumlah Skor Keseluruhan	46			
Persentase (%)	95,83			
Kriteria	Baik Sekali			

Berdasarkan Tabel 4.14 di atas tentang seperti halnya pada tindakan siklus II paparan proses pembelajaran pada tindakan siklus III terdiri dari kinerja guru dan aktivitas siswa. Kinerja guru untuk kegiatan awal terjadi peningkatan mencapai 100%, kegiatan inti 92,59%, kegiatan akhir mencapai 100%, sehingga rata-rata kinerja guru ini mencapai 95,83%.

Gambaran pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru diperoleh data bahwa dari 16 aspek yang diamati, terdapat 14 aspek yang mendapat skor tiga atau 87,5% dan ada dua aspek yang mendapat skor dua atau 12,5%. Dalam proses pembelajaran, guru sudah membuka pelajaran dengan baik dan melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan baik pula seperti yang tercantum dalam RPP yang telah dibuat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru cukup tegas terhadap aturan permainan sehingga penjelasannya dapat dimengerti oleh siswa. Pelaksanaan kinerja guru yang dilaksanakan pada siklus III, sudah memenuhi target yang telah ditentukan. Adapun cara penentuan skor untuk kinerja guru adalah sebagai berikut.

Tafsiran untuk skor yang diperoleh dalam persen adalah sebagai berikut:

- Baik Sekali (BS) = jika persentase yang diperoleh 81%-100%
- Baik (B) = jika persentase yang diperoleh 61%-80%
- Cukup (C) = jika persentase yang diperoleh 41%-60%
- Kurang (K) = jika persentase yang diperoleh 21%-40%
- Kurang Sekali (KS) = jika persentase yang diperoleh 0%-20%

Cara menentukan persentase yang diperoleh dari observasi kinerja guru adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal

Berdasarkan data kinerja guru yang diperoleh dari siklus III, dapat ditarik kesimpulan bahwa ketuntasan yang dicapai adalah 95,83% dengan kriteria **baik sekali**. ini berarti bahwa untuk kinerja guru tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

2) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada pembelajaran siklus III ini tidak berbeda dengan siklus I dan siklus II yaitu dimulai dengan menjawab salam kemudian berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, dilanjutkan dengan siswa menyimak ketika guru mengecek kehadiran, ketika guru menyebut nama siswa, siswa yang bersangkutan menjawab dengan kata “hadir” namun ada pula siswa yang hanya mengacungkan tangannya saja. Pada siklus III ini guru menjelaskan materi pelajaran namun tidak secara mendetail seperti siklus sebelumnya. Guru menjelaskan melalui lagu yang telah disiapkan oleh guru yang berisi seluruh unsur intrinsik. Antusias siswa terlihat, pemahaman siswa pun dapat diperhitungkan.

Setelah apersepsi, siswa menyebutkan unsur-unsur intrinsik yang telah mereka pelajari. Kemudian, siswa duduk berkelompok dengan anggota yang telah ditentukan oleh guru. Perubahan yang terjadi tidak menimbulkan keributan lagi karena siswa sudah terbiasa untuk duduk berkelompok dan sudah mengetahui posisinya dengan benar. Setiap kelompok diberikan ikat kepala untuk ciri dari masing-masing kelompok, peraturan ikat kepala masih sama yaitu sesuai dengan jenis kelamin. Dalam kegiatan inti siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi unsur intrinsik menggunakan lagu yang telah dirancang liriknya untuk mempermudah siswa memahami materi. Siswa menyanyi dengan semangat dengan lirik yang telah disiapkan oleh guru dan musiknya.

Siswa memulai masuk pada tahap permainan yang mengharuskan siswa mendengarkan penjelasan yang akan diberikan oleh guru. Penjelasan guru seperti pada catatan lapangan berikut ini.

Guru : “Anak-anak masih ingat dengan peraturan permainan minggu kemarin?”

Siswa : “Tentu saja ingat Bu” (Azis)

Guru : “Nah, pada pertemuan kali ini, akan ada peraturan

- permainan yang sedikit berubah. Kalian siap mendengarkan?”
- Siswa : “Iya dong Bu, biar permainannya menjadi seru!”
(Satrio)
- Guru : “Sekarang Ibu akan ikut dalam permainan ini yaitu sebagai pelempar dadu, tugas nomor satu yaitu berjalan di atas karpet, tugas nomor dua mengambil pertanyaan dan tugas nomor tiga menempel jawaban. Kalian mengerti?”
- Siswa : “Mengerti, Bu! (Siswa menjawab serentak) (CL, 10 Juni 2015)

Setiap kelompok diberi waktu selama 15 menit, karpet dan kantong pertanyaan masing-masing. Untuk membantu siswa dalam membimbing kelompok, aturan yang dibuat oleh guru dituliskan di papan tulis. Setelah itu siswa diberikan LKS dan mulai untuk membaca dongeng. Setiap kelompok bersiap melakukan permainan Kabar dengan berada pada tugas masing-masing. Guru melempar dadu dan siswa kepala nomor satu berjalan di atas karpet, kepala nomor dua langsung mengambil pertanyaan, dan setelah berhasil menjawab pertanyaan siswa kepala nomor tiga menempel jawabannya di LKS yang telah disediakan. Pada saat itu, kegiatan siswa diberikan alat penghitung waktu yaitu *stopwatch* yang dipegang oleh guru. Siswa saling bekerja sama dan aktif di dalam permainan dan menjalankan tanggung jawabnya masing-masing dengan benar. Kelompok yang pertama menyelesaikan memperoleh bendera merah putih sebagai ciri dari kelompok yang menang. Bendera tersebut harus dikumpulkan karena pada akhir pembelajaran akan diakumulasikan. Siswa dan guru mengoreksi hasil dari hasil pekerjaan kelompok dan memberikan hadiah kepada kelompok yang menang.

Pada akhir pembelajaran siswa secara aktif menyimpulkan pembelajaran yang dibimbing oleh guru. Setelah itu, melaksanakan evaluasi dengan suasana yang tertib tanpa ada pertanyaan lagi ketika mengerjakannya.

Secara lebih jelas, data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng dengan permainan Kabar (Kata dan Gambar), dapat dilihat pada Tabel 4.15 berikut.

Tabel 4.15
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Nama	Perubahan tingkah laku												Persentase	Kategori				
		Keaktifan				Kerjasama				Tanggung jawab					BS	B	C	K	KS
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0						
1	Ammalia	√				√				√				100	√				
2	Dilla Fadilah		√				√				√			66,67			√		
3	Purnama Aditya		√			√				√				88,89	√				
4	Krisna Fauzi F.		√			√				√				88,89	√				
5	Muhamad Cikal	√				√				√				100	√				
6	Muhamad Azhar	√				√				√				100	√				
7	Muhamad Daffa	√				√				√				100	√				
8	Muhamad Abdul	√				√				√				100	√				
9	Muhamad Arif	√					√			√				88,89	√				
10	Rani Yuniar Abilah	√				√					√			88,89	√				
11	Rini Nurhayati	√					√			√				88,89	√				
12	Rani Rahmania		√			√				√				88,89	√				
13	Rina Rahmania	√				√					√			88,89	√				
14	Riyani Febriyanti		√				√				√			66,67			√		
15	Sona Sonjaya Dwi	√				√				√				100	√				
16	Tiara Nuramelia	√				√				√				100	√				
17	Ujang Sutisna	√					√			√				88,89	√				
18	Yoan Cakra	√					√			√				88,89	√				
19	Zainal Rosidan		√				√				√			66,67			√		
20	Fuji Febrian	√				√				√				88,89	√				
21	Satrio Abdulah	√					√			√				88,89	√				
Jumlah		15	6	0	0	13	8	0	0	14	7	0	0		18	0	3	0	0
Persentase (%)		71,43	28,57	0	0	61,91	38,09	0	0	66,67	33,33	0	0		85,71	0	14,29	0	0

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa tersebut didapatkan suatu keterangan bahwa dari aspek keaktifan 15 siswa yang mendapat skor tiga atau 71,43%, enam siswa yang mendapat skor dua atau 28,57%, dan tidak ada lagi yang mendapat skor satu dan nol. Sedangkan dari aspek kerjasama 13 siswa yang

mendapat skor tiga atau 61,91%, delapan orang yang mendapat skor dua atau 38,09%, dan tidak ada lagi yang memperoleh skor satu dan nol. Pada aspek tanggung jawab 14 siswa mendapat skor tiga atau 66,67%, tujuh siswa mendapat skor dua atau 33,33%, dan tidak ada lagi yang mendapat skor satu dan nol.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan paparan data diatas yaitu ada 18 siswa atau 85,71% yang mencapai kriteria baik sekali dan ada tiga orang atau 14,29% yang mencapai kriteria cukup. Hasil penilaian aktivitas siswa sudah mencapai target yang telah ditargetkan peneliti, ini berarti bahwa untuk aktivitas siswa tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

c. Paparan Data Hasil Siklus III

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai data hasil yang diperoleh dari penilaian tes hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar).

Adapun secara rinci data hasil tes belajar siswa disajikan pada Tabel 4.16 berikut.

Tabel 4.16
Data Hasil Tes Belajar Siswa Siklus III

No	Nama	Aspek yang di nilai									Skor	Nilai	Interpretasi	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	Ammalia	2	5	4	2	2	2	2	3	4	26	96	T	
2	Dilla	2	5	1	2	1	1	1	2	2	17	61		BT
3	Purnama	2	5	2	2	2	2	2	2	2	21	75	T	
4	Krisna	2	5	3	2	2	2	2	3	4	25	89	T	
5	M. Cikal	2	5	2	2	2	2	2	3	4	24	85	T	
6	M. Azhar	2	5	3	2	2	2	2	3	4	25	89	T	
7	M. Daffa	2	5	3	2	2	2	2	3	5	26	96	T	
8	M. Abdul	2	5	3	2	2	2	2	3	4	25	89	T	
9	M. Arif	2	5	3	2	2	2	2	3	4	25	89	T	
10	Rani Y.	2	5	2	2	2	2	2	3	4	24	85	T	
11	Rini	2	5	2	2	2	2	2	2	3	22	78	T	
12	Rani R.	2	5	2	2	2	1	2	2	2	20	71	T	
13	Rina	2	5	2	2	2	2	2	2	2	21	75	T	
14	Riyani	2	5	1	2	2	1	1	2	2	18	64		BT
15	Sona	2	5	4	2	2	2	2	3	4	26	92	T	
16	Tiara	2	5	3	2	2	2	2	3	5	26	92	T	
17	Ujang	2	5	3	2	2	2	2	2	4	24	85	T	
18	Yoan	2	5	2	2	2	2	1	2	2	20	71	T	
19	Zainal	2	5	2	2	2	2	1	2	2	20	71	T	
20	Fuji	2	5	2	2	2	1	2	2	2	20	71	T	
21	Satrio	2	5	2	2	2	2	2	2	2	21	75	T	
	Jumlah										476	1699	19	2
	Presentase (%)										81	81	90,47	9,53
	Rata-rata										22,67	80,90		

Keterangan :

1. Aspek yang di nilai

A (kolom 3) = judul (soal nomor 1);

B (kolom 4) = tokoh (soal nomor 2);

C (kolom 5) = watak tokoh (soal nomor 3);

D (kolom 6) = latar tempat (soal nomor 4);

E (kolom 7) = latar waktu (soal nomor 5);

F (kolom 8) = alur (soal nomor 6);

G (kolom 9) = amanat (soal nomor 7);

H (kolom 10) = kesesuaian isi (soal nomor 8);

I (kolom 11) = penggunaan kalimat sendiri (soal nomor 8);

Skor ideal adalah 28.

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 65

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

3. Tuntas apabila ≥ 65

Dari hasil tes siswa berdasarkan aspek kemampuan siswa menjawab pertanyaan yang menyangkut dongeng yang telah dibacanya mengenai unsur-unsur yang ada di dalam dongeng dapat diketahui bahwa ada 21 siswa atau 100% dari 21 siswa yang mampu mengingat mengenai judul dongeng yang ditanyakan, pertanyaan selanjutnya mengenai menyebutkan tokoh yang ada di dalam dongeng tersebut ada 21 siswa atau 100% dari 21 siswa yang mampu menuliskan empat tokoh dengan benar. Pada unsur watak ada dua orang atau 9,52% dari 21 siswa yang mampu untuk menyebutkan watak pada tiga tokoh, tujuh atau 33,34% dari 21 siswa yang mampu untuk menyebutkan watak pada dua tokoh, sepuluh orang atau 47,62% dari 21 siswa yang mampu untuk menyebutkan watak pada satu tokoh, dua siswa atau 9,52% siswa yang mampu menyebutkan watak salah ketika menjawab mengenai watak tokoh. Pada unsur latar tempat ada 21 orang atau 100% yang menjawab dengan benar, sedangkan pada unsur latar waktu ada 20 siswa atau 95,23% dari 21 siswa yang menjawab dengan benar dan satu atau 4,77 yang menjawab salah. Pertanyaan mengenai alur cerita yang ada di dalam dongeng ada 17 siswa atau 80,95% dari 21 siswa yang mampu menjawab dengan

benar, empat siswa atau 19,05% dari 21 siswa yang menjawab salah. Pada saat menentukan amanat yang ada di dalam dongeng ada 17 siswa atau 80,95% yang menjawab dengan benar dan empat siswa atau 19,05% yang menjawab salah.

Dari hasil tes siswa berdasarkan aspek penilaian pada kesesuaian isi ada sepuluh siswa atau 47,62% dari 21 siswa sesuai dengan isi dongeng dari awal hingga akhir, 11 orang atau 52,38% dari 21 siswa hanya mampu menceritakan dongeng yang sesuai dengan isinya pada bagian awal saja atau akhir saja.

Pada aspek penggunaan kalimat sendiri ada dua siswa atau 9,52% dari 21 siswa yang menggunakan kalimat sendiri untuk menceritakan isi dongeng dari awal hingga akhir sebanyak tujuh sampai delapan kalimat, ada sembilan siswa atau 42,85% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak lima sampai enam kalimat, satu siswa atau 4,77% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak tiga sampai empat kalimat, sembilan siswa atau 42,86% dari 21 orang siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak satu sampai dua kalimat.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dalam pencapaian tujuh tujuan pembelajaran, dari 21 siswa 19 siswa dinyatakan tuntas ($\geq 90,47\%$) dan dua siswa lain dinyatakan belum tuntas ($< 9,53\%$). Hal ini menandakan terjadi kenaikan ketuntasan belajar siswa dari siklus II. Pada siklus II hanya 14 siswa yang dinyatakan tuntas, namun setelah pelaksanaan siklus III, jumlah siswa yang tuntas bertambah lima orang siswa menjadi 19 siswa. Ini sudah mencapai target yang ditentukan sehingga tidak diperlukan lagi pelaksanaan siklus berikutnya.

d. Analisis dan Refleksi Siklus III

1) Analisis Siklus III

- a) Pada kegiatan awal guru telah menggali pengetahuan awal siswa. Pertanyaan yang diberikan pun dapat menghubungkan pengetahuan siswa sebelumnya sebagai prasyarat materi yang telah dipelajari.
- b) Pada kegiatan inti pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) :
 - (1) Pembagian kelompok dilakukan berdasar kemampuan akademik siswa dan guru telah mengatur serta memberikan keleluasaan untuk perpindahan posisi duduk pada setiap kelompok.

- (2) Pada saat siswa berbagi informasi mengenai unsur-unsur intrinsik yang ada pada ikat kepala, guru mengubah cara penyampaian materi yaitu dengan menggunakan lagu. Lagu tersebut memuat unsur-unsur intrinsik dan pengertiannya sehingga akan mempermudah siswa dan lebih menarik untuk diingat oleh siswa.
 - (3) Guru telah melibatkan tiga siswa sebagai model untuk memberikan contoh melakukan permainan dengan baik dan benar. Pemodelan diperhatikan dengan serius oleh siswa.
 - (4) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa berisi teks dongeng yang harus dibaca oleh setiap anggota kelompok untuk memahami isi bacaannya.
 - (5) Pada saat siswa akan melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) setiap kelompok sudah mendapatkan karpet Kabar masing-masing sehingga tidak berlari ke depan kelas lagi.
 - (6) Guru telah memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih bersemangat dalam melakukan permainan dalam pembelajaran.
 - (7) Soal yang ada di dalam kantong pertanyaan telah didapatkan oleh masing-masing kelompok beserta karpet kabar dan dadunya yang dilakukan selama 15 menit untuk setiap kelompoknya.
 - (8) Dalam proses diskusi, kelompok telah berdiskusi untuk mengerjakan LKS menggunakan kata dan gambar yang telah diduplikasinya dalam permainan. Selain itu, tidak ada lagi kelompok yang mendominasi pekerjaannya khususnya pada saat menceritakan kembali dongengnya.
 - (9) Guru berkeliling ke setiap kelompok ketika siswa berdiskusi. Guru menanyakan kesulitan yang dialami setiap kelompok dan membimbingnya.
 - (10) Setelah siswa dan guru mengoreksi hasil pekerjaan pada satu kelompok, guru telah memberikan penghargaan kepada kelompok yang bekerja dengan baik dan cepat.
- c) Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru menunjuk siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.
 - d) Pada evaluasi, guru telah mengatur lembar jawaban yang cukup menulis satu atau dua kalimat.

- e) Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng telah mencapai target yang telah ditentukan.

2) Refleksi Siklus III

Dari analisis siklus III tersebut maka dapat disimpulkan tidak perlu ada perbaikan lagi yang harus dilakukan di siklus berikutnya, artinya penelitian ini sudah bisa dikatakan berhasil karena target yang telah ditentukan telah tercapai baik pada proses ataupun hasil belajar siswa.

C.Paparan Pendapat Siswa dan Guru

1. Deskripsi Pendapat Siswa

Deskripsi hasil wawancara pendapat siswa tentang penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) di kelas III SDN Mandalaherang III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang adalah sebagai berikut.

- a. Siswa mengakui pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng dengan permainan Kabar (Kata dan Gambar) lebih mudah dimengerti.
- b. Siswa merasa senang dan gembira serta tidak kaku dan tegang ketika belajar membaca pemahaman teks dongeng dengan permainan Kabar (Kata dan Gambar).
- c. Siswa merasakan adanya perbedaan ketika belajar membaca pemahaman teks dongeng dengan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dengan pembelajaran seperti biasanya.
- d. Siswa pun merasa tidak terlalu mengalami kesulitan ketika harus menjelaskan mengenai unsur-unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng yang telah dibacanya dengan permainan Kabar (Kata dan Gambar).
- e. Permainan Kabar (Kata dan Gambar) membuat pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng menjadi lebih menyenangkan.

2. Deskripsi Pendapat Guru

Deskripsi hasil wawancara pendapat guru tentang penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) di kelas III SDN Mandalaherang III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang adalah sebagai berikut.

- a. Siswa mengalami kesulitan dalam menceritakan kembali dongeng yang telah dibacanya untuk mengingat urutan kejadian dan menggunakan kalimatnya sendiri.
- b. Penerapan permainan mempermudah siswa untuk menentukan unsur intrinsik dan dalam menceritakan kembali dongeng yang menggunakan kalimat sendiri dengan urutan kejadian yang sesuai.
- c. Hambatan dari permainan ini jika dadu yang diperoleh terus angka kecil karena pertanyaannya belum mencakup seluruh isi cerita bila hanya bagian awal saja yang diperoleh sehingga menimbulkan sedikitnya kegaduhan.
- d. Kesan yang terbangun dari pembelajaran ini adalah untuk membaca pemahaman teks dongeng tidak lagi membingungkan dan dianggap menyulitkan oleh siswa, melainkan menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan, melatih keterampilan berbahasa, keaktifan, tanggung jawab dan kerjasama antar siswa.

D. Pembahasan

Secara keseluruhan penelitian mengenai penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks dongeng di kelas III SDN Mandalaherang III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang memberikan hasil yang positif. Hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan keterampilan siswa dalam membaca pemahaman teks dongeng dalam unsur intrinsik dan menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca yang sesuai dengan isinya dan menggunakan kalimat sendiri. Hal tersebut didasarkan pada hasil-hasil yang diperoleh dari tiga siklus pelaksanaan tindakan.

Berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan melalui tindakan siklus I sampai siklus III, untuk memperoleh hasil yang memuaskan maka diperlukan suatu perencanaan yang matang mulai dari mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), merumuskan tujuan pembelajaran, mempersiapkan materi pembelajaran, menyusun instrumen untuk observasi terhadap perencanaan guru, kinerja guru dan aktivitas siswa, menyusun pedoman wawancara, media dan lembar soal evaluasi yang harus benar-benar dipersiapkan sebelumnya.

Dalam penelitian awal yang dilakukan mengenai pengamatan terhadap proses pembelajaran dan pelaksanaan tes keterampilan membaca pemahaman teks dongeng diperoleh gambaran data yang menunjukkan masih rendahnya kemampuan siswa kelas III SDN Mandalaherang III dalam membaca pemahaman teks dongeng yaitu siswa sulit untuk mengingat urutan kejadian yang ada di dalam dongeng dan menceritakan menggunakan kalimat sendiri. Penyebab timbulnya permasalahan tersebut, antara lain :

1. siswa tidak memiliki minat untuk membaca dongeng karena beranggapan bahwa dongeng itu membosankan dan masih rendahnya kemampuan membaca siswa.
2. Guru tidak menggunakan metode dan media yang tepat ataupun teknik yang sesuai dengan kondisi siswa, sehingga minat atau kemampuan siswa dalam membaca pemahaman menjadi rendah.

Mengingat perlunya upaya perbaikan masalah tersebut maka diperlukan suatu upaya peningkatan pembelajaran membaca pemahaman teks dongeng dengan menggunakan permainan yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas keterampilan membaca siswa, yaitu dengan menggunakan permainan Kabar (Kata dan Gambar).

Berdasarkan perencanaan dari penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) ini baik siklus I, II, sampai III tidak terdapat banyak perubahan yang signifikan diantaranya hanya perubahan RPP dari langkah-langkah pembelajaran, setiap siklus dalam LKS teks dongeng yang diberikan berbeda, soal tes individu dan teks dongeng setiap siklusnya berbeda dengan tingkat kesulitan yang sama, serta pembuatan media dan lagu yang mampu lebih dan lebih membantu siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan tindakan selalu terjadi perubahan proses pembelajaran pada setiap siklus sesuai dengan hasil refleksi pada setiap siklusnya. Pada tindakan siklus I, diperoleh beberapa temuan penting sebagai evaluasi terhadap perencanaan yang telah disusun berikutnya. Pada kegiatan inti khususnya pada saat pembagian kelompok siswa lebih terfokus posisi tempat duduk tiap anggota kelompok yang berbeda saling berdekatan sehingga saat proses mau berkumpul bersama kelompoknya terjadi keributan. Saat penjelasan materi guru

tidak menggunakan media yang menunjang jangkauan siswa. Guru kurang jelas dalam menjelaskan materi. Selain itu guru kurang tegas dalam menjelaskan peraturan permainan padahal permainan seharusnya dapat dimengerti dan dipahami oleh seluruh pemain yakni di sini siswa-siswa, hal tersebut sejalan dengan ciri-ciri yang membedakan bermain dan permainan menurut Djuanda, (2006) bahwa

ciri utama permainan yang membedakan dari bermain adalah adanya peraturan. Peraturan tersebut harus diketahui, dipahami, ditaati dan disetujui oleh seluruh pemain. Dengan demikian, peraturan harus benar-benar dipahami siswa dan harus tegas dan jelas. Guru sebagai pengatur jalannya permainan hendaknya menjelaskan peraturan tersebut sebelum permainan dimulai. Jangan sampai ada peraturan, yang baru diberitahukan setelah kejadian atau kekacauan muncul. (hlm. 95)

Ternyata melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) siswa lebih mudah menceritakan kembali dongeng. seperti pendapat Barnet dan Storm (dalam Djuanda, 2006, hlm. 93) bahwa 'secara psikologis bermain mengurangi kegelisahan'.

Pada tindakan siklus II guru menjelaskan materi menggunakan media yang lebih besar daripada siklus I yaitu menggunakan kertas karton, mengatur posisi tempat duduk setiap anggota kelompok yang berbeda. Kemudian guru menjelaskan kembali dan menuliskan di dalam LKS peraturan permainan Kabar (Kata dan Gambar). Kemudian jumlah karpet di tambah menjadi sesuai kelompok, sehingga tidak harus menunggu giliran hanya saja diberikan durasi selama 15 menit., karena permainan yang terlalu memakan waktu yang lama akan membuat pembelajaran monoton seperti yang dikemukakan oleh Djuanda, (2006) bahwa

dalam situasi dan kondisi apa pun sebenarnya permainan bahasa dapat dilakukan. Namun yang efektif, tentu saja harus memperhatikan situasi dan kondisi. Permainan bahasa yang menimbulkan suara gaduh kepada kelas lain, tentu tidak menguntungkan. Demikian juga, permainan bahasa yang terlalu sering atau permainan yang terlalu memakan waktu lama akan membosankan siswa. (hlm. 95)

Untuk tindakan siklus III tidak banyak yang berubah dalam kegiatan pembelajaran ini sesuai dengan analisis dan refleksi di siklus II, hanya guru menjadi terlibat secara langsung untuk semua kelompok menjadi pelempar dadu

dan untuk kelompok yang antusias dalam menyelesaikan pertanyaan di dalam permainan mendapat gelar dan memperoleh hadiah dari guru.

Berdasarkan hasil data awal yang diperoleh dari menceritakan kembali dongeng yang telah tuntas sesuai dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 65,00 hanya tiga orang yang artinya hanya 14,28%. Kemudian setelah dilakukan tindakan melalui permainan Kabar (Kata dan Gambar) di siklus I terjadi peningkatan siswa yang tuntas sesuai dengan KKM yaitu dari tiga siswa bertambah menjadi delapan atau 38% kemudian di siklus III menjadi bertambah menjadi 19 siswa atau 95%, artinya hanya satu orang atau sekitar 5% yang tidak tuntas dan ini menunjukkan bahwa permainan Kabar (Kata dan Gambar) mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman teks dongeng. Permainan tidak hanya menyenangkan melainkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang disertai motivasi belajar siswa, keaktifan, kerja sama seperti kelebihan permainan bahasa menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006) yakni

- a. permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar;
- b. aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental;
- c. dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar;
- d. dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama;
- e. dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga suka dilupakan. (hlm. 95-96)

Dari keseluruhan peningkatan yang mencakup kinerja guru, aktivitas siswa dan tes hasil belajar yang dipaparkan tersebut, akan digambarkan dalam bentuk tabel dan grafik sebagai berikut.

1. Hasil Observasi Kinerja Guru

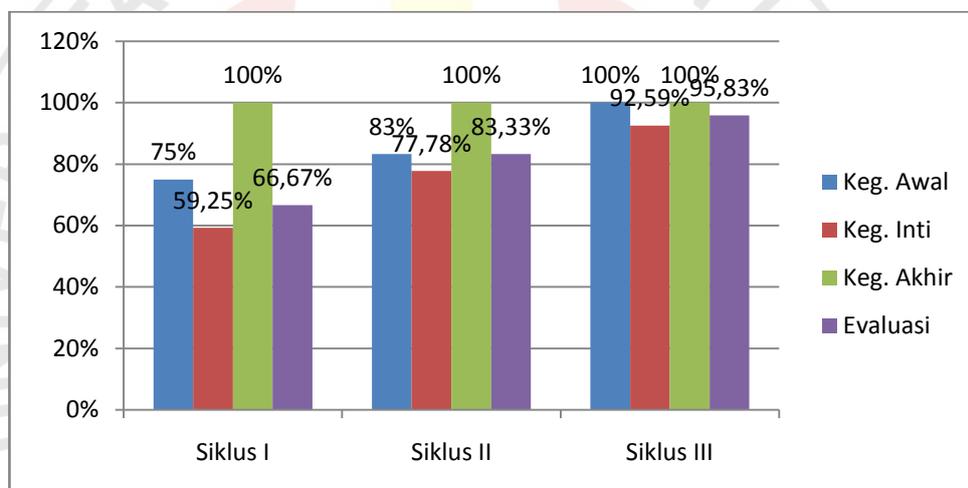
Tabel 4.17
Perbandingan Nilai Perencanaan Kinerja Guru

Kegiatan	Jumlah Kriteria					Jumlah Persentase (%)					Evaluasi
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali	Rumusan Tujuan	Materi Ajar	Sumber/ Media	Skenario Pemb.	Penilaian	
Siklus I	3	2	-	-	-	100	77,78	88,89	75	100	86,67
Siklus II	5	-	-	-	-	100	88,89	88,89	83,33	100	91,11
Siklus III	5	-	-	-	-	100	100	100	100	100	100

Tabel 4.18
Perbandingan Pelaksanaan Nilai Kinerja Guru

Kegiatan	Jumlah kriteria					Jumlah persentase (%)			
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali	Keg. Awal	Keg. Inti	Keg. Akhir	Evaluasi
Siklus I	1	1	1	-	-	75	59,25	100	66,67
Siklus II	2	1	-	-	-	83,33	77,78	100	83,33
Siklus III	3	-	-	-	-	100	92,59	100	95,83

Berdasarkan kedua tabel di atas dapat digambarkan dalam Grafik 4.1 di bawah ini :



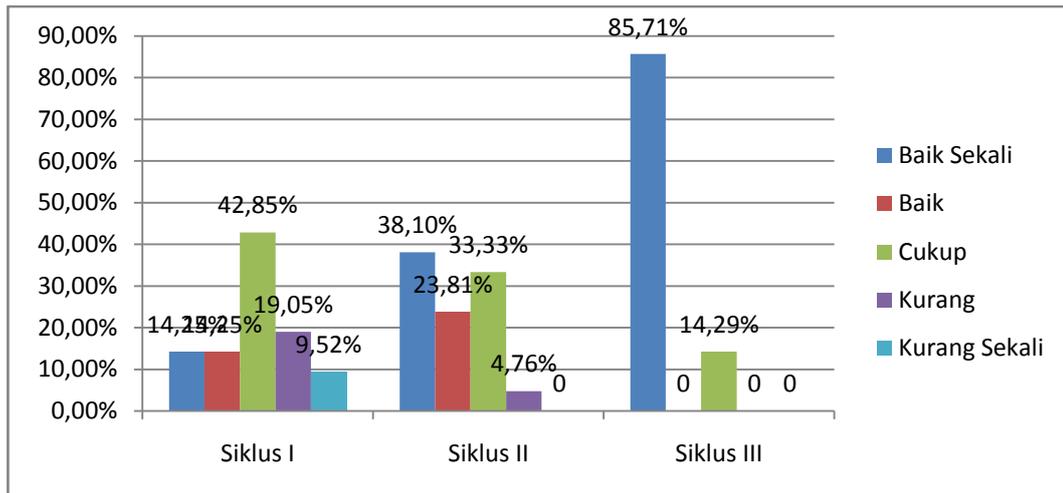
Grafik 4.1
Perbandingan Persentase Kinerja Guru Tiap Siklus

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.19
Perbandingan Nilai Aktivitas Siswa

Kegiatan	Jumlah kriteria					Jumlah persentase (%)				
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
Siklus I	3	3	9	4	2	14,25	14,25	42,85	19,05	9,52
Siklus II	8	5	7	1	0	38,10	23,81	33,33	4,76	0
Siklus III	18	0	3	0	0	85,71	0	14,29	0	0

Berdasarkan Tabel 4.19 dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini :



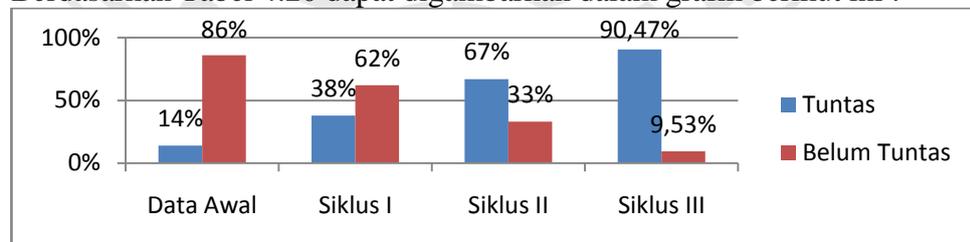
Grafik 4.2
Perbandingan Presentase Nilai Aktivitas Siswa Tiap Siklus

3. Tes Hasil Belajar

Tabel 4.20
Perbandingan Jumlah Ketuntasan Belajar Siswa dan Persentase

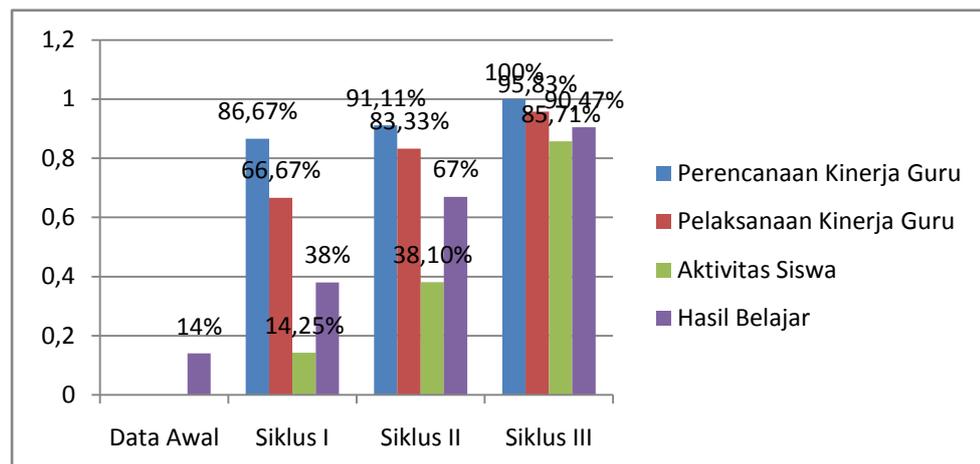
No	Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)	
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Data Awal	3	18	14	86
2.	Siklus I	8	13	38	62
3.	Siklus II	14	7	67	33
4.	Siklus III	19	2	90,47	9,53

Berdasarkan Tabel 4.20 dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :



Grafik 4.3
Perbandingan Jumlah Ketuntasan Belajar Siswa Tiap Siklus

Dari keseluruhan siklus dapat digambarkan grafik perbandingan dari aspek kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil tes belajar siswa dalam grafik 4.4 berikut.



Grafik 4.4

Rekapitulasi perbandingan aspek kinerja guru, aktivitas siswa dan tes hasil belajar

Melalui tiga siklus penelitian tersebut terdapat peningkatan yang signifikan kemampuan siswa sebelum diadakannya tindakan berdasarkan data awal observasi penelitian dan setelah dilaksanakannya tindakan. Penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks dongeng di kelas III SDN Mandalaherang III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.