

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR MEMBACA TEKS NARATIVE DENGAN MELALUI PERMAINAN “RUMMY CARDS”

Siti Komariyah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> SMP Negeri 2 Dongko – Trenggalek  
Sitkom01@yahoo.com

**ABSTRAK:** Membaca teks narrative maksudnya adalah bertujuan untuk memahami isi sebuah bacaan teks narasi atau cerita, teks narasi yang didasarkan urutan kejadian atau peristiwa yang mana tokoh utama dalam cerita tersebut mendapatkan masalah sampai pada puncaknya dan mendapatkan penyelesaian akhir, dan cerita bisa berakhir bahagia atau sedih. Teks ini mempunyai tujuan menghibur pembaca atau pendengar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan Rummy Card dapat meningkatkan hasil belajar membaca teks Narrative siswa kelas VIII E SMP Negeri 5 Trenggalek semester genap tahun pelajaran 2010/ 2011. Prosentase ketuntasan aktifitas belajar klasikal pada siklus I mencapai 55% dengan nilai rata-rata kelas 64, sedangkan prosentase aktifitas belajar klasikal siklus II mencapai 95% dengan nilai rata-rata kelas 77. Terjadi peningkatan aktifitas belajar klasikal 40%.

**Kata Kunci:** Membaca, Hasil Belajar, *Teks Narrative*, Permainan, *Rummy Card*

**ABSTRACT:** Reading narrative text means that is purposed to understand the content of a narrative text or story, narrative text is based on in order of events or phenomenon where is the main character in that story get the problem until in the top of the crisis and then get the end of the resolution, the story can be happy ending or sad ending. This text has a purpose to entertain the reader or listener. The result of the research show that by the game of rummy card can improve the learning outcome of reading narrative text of student class VIII E SMP Negeri 5 Trenggalek in the second semester academic year 2010/2011. The percentage of completeness of classical learning activity in cycle I reached 55% with grade average grade 64, while the percentage of completeness of classical learning activity in cycle II reach 95% with grade average grade 77. There is an increase of classical learning activity 30%.

**Keywords:** Reading, The Learning Outcome, Narrative Text, Game, Rummy Card

## PENDAHULUAN

Ketrampilan membaca merupakan ketrampilan yang kompleks. Membaca adalah merupakan proses pemecahan masalah yang aktif. Membaca juga melibatkan ketrampilan menerka, memeriksa, bertanya mengenai isi teks. Ketika membaca, siswa akan berhubungan langsung dengan teks dan siswa akan mengetahui tentang topik teks yang dibaca. Jika ingin membaca secara efisien, struktur unit yang lebih panjang seperti paragraph atau teks secara keseluruhan harus dipahami. Demikian juga dalam membuat pertanyaan bacaan dari sebuah teks tertentu,

sebaiknya dimulai dari makna keseluruhan teks, fungsi dan tujuan secara umum, tidak dimulai dari kosa kata khusus atau gagasan tertentu. Ketrampilan siswa dalam menarik kesimpulan dapat dilatih dengan latihan yang sistematis, atau dengan membuat pertanyaan yang mendorong siswa untuk mengetahui isi teks melalui judul, ilustrasi atau menebak akhir cerita dari sebuah paragraph sebelumnya. Namun dalam penelitian ini hanya difokuskan pada masalah Hasil Belajar membaca teks *narrative*. Pada waktu membaca teks *narrative* secara individu siswa kelihatan malas dan tidak bersemangat.

Pada pembelajaran secara klasikal penulis menjelaskan materi pokok yang terdapat indicator sebagai berikut : Menemukan berbagai informasi di dalam teks *narrative*, mengidentifikasi gagasan utama teks *narrative*, mengidentifikasi tujuan teks *narrative*, mengidentifikasi fitur bahasa dan susunan teks *narrative*.

Siswa diberi teks tulis berbentuk *narrative*. Siswa diminta membaca dan memahami maknanya dalam bahasa Indonesia. Beberapa siswa membaca teks namun banyak siswa yang lainnya melihat teks dan membiarkan begitu saja. Siswa kelihatan malas dan tidak punya motivasi untuk membaca dan memahami makna teks yang dibagikan. Siswa diminta untuk menanyakan kesulitan – kesulitan selama memahami makna teks *narrative*, beberapa siswa bertanya namun sebagian besar siswa hanya diam. Kemudian penulis memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan teks yang dibaca siswa, siswa banyak yang pasif. Hanya beberapa siswa yang mencoba untuk menjawab. Dan dari jawaban – jawaban siswa itu tidak semuanya tepat. Bahkan beberapa siswa mulai bertingkah dan bermain – main.

Dari data dilapangan menunjukan bahwa hasil belajar membaca teks *narrative* sangat memprihatinkan atau masih sangat rendah. Ada 85% dari 40 siswa tidak bisa memahami bacaan, 90% dari 40 siswa tidak mengerti kosa kata dalam teks. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami bacaan

teks *narrative* ini dipengaruhi kurangnya latihan yang diberikan guru dan kreatifitas guru dalam mengajar. Demikian juga dengan ketrampilan memahami bacaan teks *narrative* siswa SMP Negeri 5 Trenggalek cenderung rendah. Hal ini disebabkan juga oleh tidak adanya media yang digunakan guru sehingga anak bisa lebih mudah memahami bacaan teks *Narrative*. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran seperti itu tidak efektif, dengan kata lain pembelajaran tidak berhasil atau gagal. Di sini bahasa Inggris juga masih dianggap sebagai momok, sulit dan tidak menyenangkan oleh sebagian besar anak. Kenyataan lain yang kami temukan adalah anak-anak kurang memiliki minat dalam belajar bahasa Inggris.

Dengan kondisi itu diperlukan model pembelajaran yang mampu menarik siswa untuk mau belajar memahami teks *Narrative* dalam bahasa Inggris tanpa dipaksa. Peneliti menyadari bahwa guru dituntut untuk kreatif dan inovatif. Prinsip pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran agar lebih menarik siswa.

Diane Henry Leipzig (2001), *Reading Rockets*, menyatakan: *Reading is a multifaceted process involving word recognition, comprehension, fluency, and motivation. Learn how readers integrate these facets to make meaning from print.* Membaca adalah sebuah proses dari berbagai macam segi

ketrampilan yaitu melibatkan pengenalan kata, pemahaman, kelancaran, dan motivasi. Pembelajaran membaca berarti menggabungkan berbagai macam segi untuk memahami atau membentuk makna dari suatu cetakan atau tulisan. Membaca adalah pembentukan makna dari sebuah cetakan yang memerlukan identifikasi kata dalam bentuk cetakan atau tulisan. Proses ini disebut pengenalan kata (*word recognition*). Yang kedua membentuk suatu pemahaman dari kata-kata itu. Proses kedua ini disebut pemahaman (*comprehension*). Selanjutnya adalah menggabungkan identifikasi kata dan pembentukan arti sehingga terjadi memahami makna, membaca yang akurat dan lancar. Proses ketiga ini disebut kelancaran (*fluency*). Ketiga proses di atas tidak akan pernah terjadi tanpa adanya motivasi (*motivation*).

Gusnadi Sulistyono (2009) Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Bahasa Inggris SMP menyatakan bahwa "*Reading is one of English language skills considered important for one's growth as an individual in many aspect of life. Everyday we can't escape from this activity. That's why students are taught reading skill in English at school.*" Membaca adalah salah satu dari ketrampilan berbahasa Inggris yang dianggap penting untuk perkembangan individu dalam berbagai aspek kehidupan. Setiap hari kita tidak dapat melarikan diri dari kegiatan membaca. Oleh karena itulah maka

peserta didik diajarkan ketrampilan membaca dalam Bahasa Inggris di sekolah.

Menurut pendapat Lanham, MD: University Press of America. Hal 366 dan Longacre, Robert E. 1983. *The grammar of discourse*. New York: Plenum. hal 5; Teks *Narrative* adalah cerita yang didasarkan pada urutan suatu kejadian atau peristiwa yang mana tokoh utama dalam cerita tersebut mendapatkan masalah sampai pada puncaknya. Yang mempunyai tujuan menghibur pembaca/ pendengar. Teks *narrative* dapat berbentuk *narrative* ekspositoris dan *narrative* imajinatif (khayalan). Unsur-unsur penting dalam sebuah narasi adalah kejadian, tokoh, konflik, alur/plot, serta latar yang terdiri atas latar waktu, tempat, dan suasana. Ada beberapa cerita yang termasuk teks *narrative* yaitu: Legend, myth, folklore, Fairy tale/ story, fable story

Menurut pendapat Longacre Robert E, 1983. *The grammar of discourse*. New York: Plenum. Hal 5, Dalam teks narasi/ *narrative text* mempunyai dua unsur utama. Berikut dikutip beberapa batasan tentang struktur generic teks *narrative*. **Generic Structure of Narrative, a narrative text will consists of the following structure:** **1. Orientation:** *Introducing the participants and informing the time and the place.* **2. Complication:** *Describing the rising crises which the participants have to do with,* **3. Resolution:** *Showing the way of*

*participant to solve the crises, better or worse.*(Longacre, Robert E. 1983)

Sebagaimana teks – teks yang lain, narrative text juga memiliki ciri – ciri ditinjau dari segi bahasa. Ciri – ciri kebahasaan daam teks **narrative** adalah: *Using processes verbs, using temporal conjunction, using Simple Past Tense* (Longacre, Robert E. 1983).

Meskipun demikian, hasil belajar siswa dalam membaca tesk *narrative* siswa kelas VIII E SMP Negeri 5 Trenggalek dalam memahami isi bacaan teks *narrative* masih sangatlah rendah dan belum sesuai dengan tuntutan kurikulum . Siswa kelas VIII E yang khususnya masih mumpunai banyak kendala dalam membaca teks *narrative*. Hal ini disebabkan karena rendahnya kemampuan siswa dalam memahami bacaan teks *narrative* ini dipengaruhi kurangnya latihan yang diberikan guru dan kreatifitas guru dalam mengajar. Hal ini disebabkan juga oleh tidak adanya media yang digunakan guru sehingga anak bisa lebih mudah memahami bacaan teks *Narrative*. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran seperti itu tidak efektif, dengan kata lain pembelajaran tidak berhasil atau gagal. Dengan kondisi itu diperlukan model pembelajaran yang mampu menarik siswa untuk mau belajar mamahami teks *Narrative* dalam bahasa Inggris tanpa dipaksa. Penulis menyadari bahwa guru dituntut untuk kreqatif dan inovatif. Prinsip pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan harus dilaksanakan.

Untuk meningkatkan hasil belajar membaca teks *Narrative* dalam Bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Trenggalek, peneliti menggunakan Permainan *Rummy cards* sebagai bentuk KBM Bahasa Inggris di kelas. Dengan menggunakan Permainan *Rummy cards*, diharapkan hasil belajar siswa bisa lebih meningkat dalam membaca teks *narrative*.

Dari teori dan pengertian tentang permainan tersebut diatas peneliti mengambil pengertian permainan yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa yaitu permainan bahasa. Rika Dian Kurniawan (2009) menyatakan bahwa: “Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh ketrampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih ketrampilan bahasatertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih ketrampilanberbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis)”.

Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar ketrampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca dan

mebulis. Aktifitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Menurut Dewey (dalam Polito, 1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan. Yang harus dihadapi. Tantangan tersebut kadang-kadang berupa masalah yang harus diselesaikan atau diatasi, kadang pula berupa kompetisi. Masalah yang harus diselesaikan itu dapat melatih ketrampilan berbahasa. Alat permainan baik realistic maupun imajinatif, buatan pabrik maupun alamiah memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang anak dalam menggunakan bahasa. Keberadaan alat-alat permainan dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi anak.

Permainan yang digunakan dalam materi membaca teks *narrative* adalah *Rummy Card*. *Rummy Card* adalah sebuah Cara pengajaran interaktif untuk menyampaikan sebuah materi bahasa yang baru dengan menggunakan kartu – kartu pertanyaan dan jawaban dilengkapi dengan kartu kunci. Seperti *rummy card* pada umumnya, ini juga mengikuti aturannya permainan *Rummy card* aslinya. Cara bermain dengan *rummy card* dalam materi membaca yang digunakan penulis yaitu; Siswa

bermain kartu dengan kelompoknya yang terdiri dari 4 siswa, semua siswa membawa kartu jawaban dari pertanyaan yang ada di meja dan semua siswa menjawab pertanyaan yang sama berdasar teks yang disediakan, setelah semua membuka jawabannya dicocokkan dengan kartu kunci yang sudah disediakan apa jawaban mereka benar atau salah, seperti bermain kartu remi.

*Rummy Card* adalah sebuah Cara pengajaran interaktif untuk menyampaikan sebuah materi bahasa yang baru dengan menggunakan kartu – kartu pertanyaan dan jawaban dilengkapi dengan kartu kunci. Seperti *rummy card* pada umumnya, ini juga mengikuti aturannya permainan *Rummy card* aslinya. Cara bermain dengan *rummy card* dalam materi membaca yang digunakan penulis yaitu; Siswa bermain kartu dengan kelompoknya yang terdiri dari 4 siswa, semua siswa membawa kartu jawaban dari pertanyaan yang ada di meja dan semua siswa menjawab pertanyaan yang sama berdasar teks yang disediakan, setelah semua membuka jawabannya dicocokkan dengan kartu kunci yang sudah disediakan apa jawaban mereka benar atau salah, seperti bermain kartu remi.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan yang utama untuk

meningkatkan hasil belajar membaca teks *Narrative*. Proses pelaksanaan secara kolaboratif bersama guru mata pelajaran bahasa Inggris dan teman sejawat. Tiap siklus dikenakan perlakuan yang berbeda dengan tingkat kesulitan yang sama, materi sama akan tetati judul yang berbeda.

Penelitian ini adalah penelitian menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997), yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi rencana (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Langkah siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi masalah. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dirancang dengan menggunakan 2 siklus. Siklus 1 dan siklus 2 serta dalam tiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan atau 4 x 40 menit sehingga semuanya menjadi 8 jam pelajaran. Masing – masing siklus menggunakan empat tahapan, yaitu 1) menyusun rencana tindakan, 2) melaksanakan tindakan, 3) melakukan observasi, 4) membuat analisis dilanjutkan dengan melakukan refleksi. Dalam penelitian ini yang melakukan kegiatan pembelajaran adalah guru yang sekaligus berperan sebagai peneliti dan dibantu oleh satu orang selaku pengamat yang bertugas mengamati proses pembelajaran dan

memberi masukan bagi guru atau peneliti untuk perbaikan tindakan berikutnya.

Instrument yang digunakan dalam memperoleh data tersebut adalah data hasil belajar diperoleh dari instrument tes (selama KBM berlangsung) dan data dari hasil observasi yang diperoleh dari lembar pengamatan angket siswa.

Lembar pengamatan/observasi tersebut digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran. Lembar pengamatan siswa diisi oleh guru dan kolaborator. Sedang lembar pengamatan guru diisi oleh kolaborator.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif, baik deskriptif kuantitatif maupun deskriptif kualitatif. Analisis data tentang hasil belajar siswa dalam membaca teks *narrative*. Hasil belajar siswa dinyatakan tuntas jika siswa tersebut mendapat nilai hasil belajar  $\geq 66$ . Jika prosentase. Jika prosentase hasil belajar klasikal 85% dan nilai rata-rata hasil belajar kelas  $\geq 66$  maka siswa dianggap sudah memahami materi pembelajaran membaca teks *narrative*. Adapun kegiatan analisis data hasil tes terdiri atas mengolah nilai, menentukan nilai rata-rata, dan menentukan prosentase ketuntasan belajar klasikal.

Nilai tes siswa diperoleh dengan cara menjumlah skor perolehan siswa membagi skor tersebut dengan skor seluruhnya (skor maksimal) kemudian dikalikan dengan nilai ideal. Adapun

rumusnya menentukan nilai seperti berikut ini :

$$N = \frac{\sum S}{\sum So} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai

$\sum S$  = Skor yang diperoleh

$\sum So$  = Skor seluruhnya (maksimal)

100 = nilai ideal

Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$N = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100$$

Keterangan :

N = rata-rata hasil belajar

$\sum X$  = jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum X1$  = jumlah seluruh siswa

Hasil analisis data dijabarkan dalam tahapan paparan data. Paparan data adalah proses penjelasan yang dibentangkan secara berurutan, mulai dari pengamatan, perencanaan sampai pelaksanaan tindakan (siklus I dan II)

## PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dengan melalui permainan *Rummy Card* dalam meningkatkan hasil belajar membaca teks *Narrative* siswa kelas VIII E SMP Negeri 5 Trenggalek. Data pada setiap siklus akan dijelaskan secara terpisah agar dapat dilihat perbedaan, persamaan, perubahan maupun perkem-

bangannya yang terjadi dari alur siklus tindakan yang dilakukan. Setiap siklus pembelajaran baik siklus I dan siklus II terdiri atas 4 tahap, yaitu (1). Perencanaan tindakan, (2). Pelaksanaan tindakan, (3). Observasi, dan (4). Refleksi.

## SIKLUS I

### Perencanaan

Pada saat perencanaan guru sekaligus sebagai peneliti menyiapkan perangkat yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang meliputi Silabus, RPP, Kompetensi Dasar Merespon makna dan langkah retorika dalam dan esei pendek sederhana secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam teks berbentuk **narrative**, media pembelajaran berupa permainan *Rummy Card*, instrument test maupun non test (pengamatan siswa, dan angket siswa), absen siswa, daftar nilai dan jurnal belajar.

### Pelaksanaan tindakan

Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan (4x40menit). Pertemuan ke 1 (2x40menit) dilakukan pada hari Selasa tanggal 25 Januari 2011 pada jam ke 3-4 dan pertemuan ke 2 (2x40menit) hari Kamis, tanggal 27 Januari 2011 pada jam ke 1-2 di kelas VIII E SMP Negeri 5 Trenggalek. Pada siklus I ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan

siswa saat kegiatan pembelajaran dan mengetahui apakah melalui permainan *Rummy Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai KKM 66. Pelaksanaan tindakan siklus I dapat kami uraikan secara rinci sebagai berikut: (1) melakukan apersepsi dan motivasi siswa, (2) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi Dasar, (3) membagi kelompok heterogen. Masing – masing kelompok terdiri dari 4 siswa, (4) memerintahkan siswa untuk berkelompok, (5) membagikan teks narrative tentang “Jaka Tarup and seven angel” kepada masing-masing kelompok, (6) memerintahkan siswa untuk membaca teks narrative tentang “Jaka Tarup and seven angel”, (7) membagikan 1 lembar kertas penskorsn, 12 potong kecil kertas kosong untuk menuliskan nama anggota kelompok, 1 set kartu remi, yang berisi 15 kartu pertanyaan dan 60 kartu jawaban (4 set jawaban) ke setiap kelompok, (8) menerangkan cara menggunakan/memainkan kartu remi tersebut, (9) meminta siswa bermain kartu remi Tanya jawab teks narrative tentang “Jaka Tarup and seven angel” tersebut, (10) siswa bermain kartu remi Tanya jawab teks narrative tentang “Jaka Tarup and seven angel” tersebut, (11) mendiskusikan hasil permainan untuk mengetahui apakah kartu - kartu yang mereka pasang sudah benar (12) memberikan kartu kunci dari kartu yang dimainkan pada pertemuan pertama, (13) membahas hasil permainan mereka pada pertemuan pertama dengan melihat

kartu kunci yang disediakan, (14) meminta siswa untuk mengumpulkan kartu dan teks yang sudah selesai dibahas dan meminta kembali ketempat masing-masing, (15) memberikan teks narrative dengan pertanyaan – pertanyaan secara tertulis sebagai tes hasil belajar, (16) meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri, (17) meminta siswa mengumpulkan jawaban siswa.

Berdasarkan hasil tes pada siklus I diketahui bahwa masih ada 18 siswa yang nilainya di bawah KKM. Hal ini berarti ada 45% siswa yang belum tuntas dan yang telah memenuhi KKM 22 siswa. Dapat dikatakan bahwa prosentase ketuntasan hasil belajar klasikal 55% siswa yang telah tuntas KKM. Dengan kata lain prosentase ketuntasan hasil belajar klasikal belum tuntas karena masih mencapai 55%siswa dari kelas tersebut yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata kelas 64. Hal ini berarti belum mencapai nilai ketuntasan klasikal 66.

### **Observing/hasil analisis Angket siswa**

Berdasarkan hasil angket yang dipergunakan sebagai informasi klarifikasi antara pengamat dengan siswa yang mengalami pembelajaran, dijelaskan bahwa selama proses pembelajaran sampai dengan penilaian, langkah-langkah yang dilakukan guru sesuai rencana pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh dari 40 siswa memberi

centangan “ya” pada urutan proses pembelajaran sampai dengan penilaian.

### **Analisis dan refleksi**

Pada hasil pembelajaran seluruh siswa menyatakan pembelajaran tersebut menyenangkan, membuat mereka percaya diri dan mereka lebih berani mengungkapkan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami. Akan tetapi pada waktu permainan *Rummy Card* masih ada yang belum mengerti kosa kata dan maksud kalimat yang ada dalam kartu permainan *Rummy Card* dan teks bacaan yang disediakan, mereka mencari-cari kosa kata dari kamus serta bertanya pada guru jika tidak menemukan dari kamus. Hal ini kemungkinan karena siswa masih pertama kali mengenal permainan *Rummy Card* dan tidak diberikan kosa kata sebelum mulai permainan pada siklus I ini. Dan hasil pengamatan sangat perlu sekali penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II untuk mencapai hasil yang maksimal.

Untuk siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I, kelebihan ditemukan dipertahankan dan ditingkatkan, sedangkan kekurangan yang ditemukan dalam siklus I diperbaiki pada siklus II. Pada siklus I dan siklus II sama-sama teks *narrative*, akan tetapi berbeda judulnya.

## **SIKLUS II**

Siklus II ini, pembelajaran akan dilaksanakan 2 kali pertemuan (4x40menit), yaitu pertemuan ke 1 (2x40menit) dilakukan pada hari hari selasa, tanggal 15 Pebruari 2011 pada jam ke 1-2 dan pertemuan ke 2 (2x40menit) pada hari selasa, tanggal 22 Pebruari 2011 pada jam ke 1-2 di kelas VIII E SMP Negeri 5 Trenggalek.

### **Perencanaan tindakan**

Peneliti mempersiapkan revisi rencana pembelajaran yang mengacu pada hasil pembelajaran siklus II bersama kolaborator, peneliti memilih media yang sesuai dengan KD yang akan dibahas, media pembelajaran berupa permainan *Rummy Card*, instrument tes maupun non tes (pengamatan siswa dan angket siswa, daftar nilai dan jurnal belajar.

### **Pelaksanaan tindakan**

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II ini mengikuti langkah-langkah pada siklus I dengan rincian kegiatan sebagai berikut: (1) melakukan apersepsi dan motivasi siswa, (2) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi Dasar, (3) membagi kelompok heterogen. Masing – masing kelompok terdiri dari 4 siswa, (4) memerintahkan siswa untuk berkelompok, (5) membagikan teks *narrative* tentang “Bawang merah bawang putih” kepada masing-masing kelompok, (6) memerintahkan siswa untuk membaca teks *narrative* tentang “Bawang merah

bawang putih”, (7) Guru menanyakan kepada siswa kosa kata yang tidak dimengerti dan membahas bersama-sama, (8) membagikan 1 lembar kertas penskorsn, 12 potong kecil kertas kosong untuk menuliskan nama anggota kelompok, 1 set kartu remi, yang berisi 15 kartu pertanyaan dan 60 kartu jawaban (4 set jawaban) ke setiap kelompok, (9) menerangkan cara menggunakan/ memainkan kartu remi tersebut, (10) meminta siswa bermain kartu remi Tanya jawab teks narrative tentang “Bawang merah bawang putih” tersebut, (11) siswa bermain kartu remi Tanya jawab teks narrative tentang “Bawang merah bawang putih” tersebut, (12) mendiskusikan hasil permainan untuk mengetahui apakah kartu - kartu yang mereka pasang sudah benar (13) memberikan kartu kunci dari kartu yang dimainkan pada pertemuan pertama, (14) membahas hasil permainan mereka pada pertemuan pertama dengan melihat kartu kunci yang disediakan, (15) meminta siswa untuk mengumpulkan kartu dan teks yang sudah selesai dibahas dan meminta kembali ketempat masing-masing, (16) memberikan teks narrative dengan pertanyaan – pertanyaan secara tertulis sebagai tes hasil belajar, (17) meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri, (18) meminta siswa mengumpulkan jawaban siswa.

Berdasarkan hasil tes pada siklus II diketahui bahwa masih ada 2 siswa atau 5% siswa yang nilai hasil belajarnya belum mencapai KKM. Hal

ini berarti ada 5% siswa yang belum tuntas dan yang telah memenuhi KKM 38 siswa yang telah mencapai KKM. Dapat dikatakan bahwa prosentase ketuntasan hasil belajar klasikal 95% siswa yang telah tuntas KKM. Dengan kata lain prosentase ketuntasan hasil belajar klasikal sudah mencapai tuntas karena sudah mencapai 95% siswa dari kelas tersebut yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata kelas 77. Hal ini berarti sudah mencapai nilai ketuntasan klasikal 66.

### **Observing/Hasil analisis angket siswa**

Berdasarkan hasil angket pada siklus 2 ini dipergunakan sebagai informasi klarifikasi antara pengamat dengan siswa yang mengalami pembelajaran, dijelaskan bahwa selama proses pembelajaran sampai dengan penilaian, langkah-langkah yang dilakukan guru sesuai rencana pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh dari 40 siswa memberi centangan “ya” pada urutan proses pembelajaran sampai dengan penilaian

### **Analisis dan refleksi**

Hasil penelitian siklus II yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada materi membaca teks *narrative* melalui permainan *Rummy Card* telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik dibanding dengan hasil belajar pada siklus I yaitu :

- 1) Siswa lebih antusias menerima materi pembelajaran.

- 2) Sudah banyak siswa yang berani bertanya, berpendapat maupun menjawab pertanyaan guru.
- 3) Hasil tes diperoleh dari instrumen tes yang dikerjakan siswa diakhir pembelajaran

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran melalui permainan *Rummy Card* dapat meningkatkan hasil belajar membaca teks *Narrative*. Lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan angket siswa dapat diperoleh informasi bahwa pembelajaran melalui permainan *Rummy Card* dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menumbuhkan rasa percaya diri dalam bertanya, siswa terbiasa bekerja kelompok serta saling bertukar informasi yang dapat diserap oleh masing-masing siswa untuk dijadikan pembelajaran dalam tes individu. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil nilai siswa pada siklus I dan siklus II.

Pada Siklus I sebanyak 45% siswa belum mencapai KKM 66. Dan masih 55% siswa yang sudah mencapai KKM dengan nilai rata-rata 64. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kerja sama dan perhatian siswa terhadap materi karena masih baru mengenal permainan *Rummy Card* dan belum dibahas kosa

kata yang ada dalam teks bacaan *narrative*. Pada Siklus II didapatkan bahwa prosentase hasil belajar klasikal mencapai 95% siswa yang tuntas KKM  $\geq 66$  dengan nilai rata-rata 77, dan hanya 5% siswa atau 2 siswa yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 13. Berdasarkan data tersebut berarti bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah mencapai indikator penelitian. Berdasarkan nilai rata-rata ketuntasan dan ketuntasan belajar secara klasikal kedua indikator penelitian telah tercapai. Dengan demikian penelitian ini dinyatakan telah selesai dan berhasil meningkatkan kemampuan membaca teks *narrative* melalui permainan *Rummy Card*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) diatas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *Rummy Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca teks *narrative*. Dari hasil peningkatan penelitian diatas terdapat peningkatan sebagai berikut : (1) terdapat peningkatan hasil belajar tes membaca teks *narrative* 40% yaitu pada siklus I terdapat nilai siswa yang tuntas 55% dan siklus II terdapat nilai siswa yang tuntas KKM  $\geq 66$  95%, (2) Peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 13. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 64 dan pada

siklus II nilai rata-rata kelas 77, (3) Peningkatan semangat belajar dan terbiasa bekerja kelompok yang saling mendapatkan informasi yang berguna pada dirinya sendiri pada waktu menghadapi tes individu.

### Saran

Melihat hasil penelitian tindakan kelas diatas dapat disarankan sebagai berikut :

1. Sebelumpembelajaran dimulai guru perlu memotivasi siswa lebih dahulu agar timbul rasa percaya diri mereka, motivasi ini bisa dapat berupa permainan game sederhana, kuis, lagu-lagu dan sebagainya, karena siswa akan mengungkapkan bahasa mereka sendiri berdasarkan pengalamannya sehingga membutuhkan situasi kelas yang kondusif
2. Guru sebaiknya menyampaikan tujuan pembelajaran serta kriteria penilaian dalam Kompetensi Dasar yang sedang di ajarkan kepada siswa, dengan harapan siswa lebih mudah dalam menyusun kerangka pikiran tentang materi yang akan dibahas.

3. Guru hendaknya dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Guru hendaknya mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar dan karakteristik siswa sehingga pembelajaran berlangsung menarik.
5. Siswa diusahakan belajar dalam kelompok, karena dengan berkelompok siswa akan belajar bersosial, saling memberi, mengasah dan mengasuh antar teman.

### DAFTAR RUJUKAN

- ....2011, 5 komponen yang diperlukan dalam membaca [www.k12.wa.us/assessment/was/ELL/ELLBibliography.aspx](http://www.k12.wa.us/assessment/was/ELL/ELLBibliography.aspx)
- .....2004, *Kurikulum 2004 Standar kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdiknas.
- Carrier, Michael. 1980. *Take 5 : games and activities for the language learner*.Melbourne: Nelson.
- Djamarah, Saiful Bahri. 1996. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Gunadi Sulisty H.S. 2009. *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi*

- 
- Guru Bahasa Inggris SMP*. Jakarta. Depdiknas
- High School Classroom 17 – 20*  
[www.josseybass](http://www.josseybass.com)
- J Von Neumann and O. Morgenstern, 1953, *Theory of Games and Economic Behavior (3d ed. 1953)*.  
<http://www.thegamesjournal.com/>
- Jill Hadfield, 1985. *Harrap's Communication Games*. Melbourne Nelson
- Larson, Mildred L, Lanham, MD. 1984. *Meaning-based translation: A guide to cross-language equivalence.*: University Press of America. 366
- Longacre, Robert E. 1983. *The grammar of discourse*. New York: Plenum.5)
- Michael Carrier, 1980. *Games and Activities for the Language Learner*. Melbourne Nelson
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Ngalim Purwanto. 2002. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rika Dian Kurniawan, 19 Juni 2009. *Artiket tentang Pengertian Permainan*.  
<http://definicinta.blogspot.com/2009/06/pengertian-permainan.html>
- Ruth Schoenbach et al. (1999) Jossey – Bass, A Wiley Company. *Reading for Understanding : A guide to improving Reading in Middle and*
- Saukah, Ali dan Waseso, Mulyadi Guntur, 2003. *Komunikasi dengan teman sejawat*. Jakrta: Depdiknas.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sulistyo, Gunadi H.S. 2003. *Pengantar teori dan aplikasi penelitian tindakan kelas*. Jakarta: depdiknas
- Suratinah Tirtonegoro. 2001. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Suyitno, Amin. 2004. *Pemilihan Model-model Pembelajaran dan Penerapannya di Sekolah*. Semarang : UNNES
- Tohirin. 2006. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
-

