

MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG FIKSI DAN NONFIKSI MENGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELAS VIII.7 SMP NEGERI 6 KAYUAGUNG

Baswarina

SMP Negeri 6 Kayuagung
baswarina52@guru.smp.belajar.id

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap materi fiksi dan nonfiksi di kelas VIII.7 SMP Negeri 6 Kayuagung, mengetahui pengaruh strategi permainan ular tangga terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fiksi dan nonfiksi di kelas 8.7 SMP Negeri 6 Kayuagung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus terjadi perubahan pada minat dan motivasi belajar siswa, dari segi pemahaman materi sedikit mengalami peningkatan. Pada siklus dua terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Siswa tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga fokus pada materi yang dikemas dalam bentuk pertanyaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiksi dan nonfiksi di kelas 8.7 SMP Negeri 6 Kayuagung.

Kata kunci: pemahaman, permainan ular tangga, fiksi dan nonfiksi.

PENDAHULUAN

Perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 menuju kurikulum merdeka menuntut guru untuk memperbaiki, merubah strategi mengajar menjadi pembelajaran yang berpihak pada murid. Pembelajaran yang bersifat fleksibel dan berfokus pada materi esensial yang memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengajar sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Pada kurikulum 2013, Nilai UN merupakan penentu keberhasilan siswa, sehingga guru berpacu untuk menghabiskan materi, berbagai teknik dilakukan agar semua materi selesai

diajarkan dan dikuasai siswa. Dalam pembelajaran, peran guru masih sangat dominan, suasana kelas terlihat formal, walaupun pembelajaran menggunakan tehnik diskusi yang menuntut siswa aktif dalam belajar. Kreativitas dan kemampuan siswa tidak muncul karena siswa dihantui rasa takut menjawab salah ketika menyampaikan argumen saat diskusi. Pembelajaran dengan tehnik diskusi yang diterapkan guru selama ini tidak dapat melibatkan keseluruhan siswa untuk aktif dalam menyampaikan argumennya. Siswa yang memiliki kemampuan lebih, lebih mendominasi, dalam pembelajaran, sedangkan siswa yang memiliki

kemampuan kurang bersifat pasif yang berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia materi fiksi dan nonfiksi di kelas 8.7 kurang berhasil, pemahaman siswa terhadap materi rendah sebagai akibat rendahnya kemampuan membaca siswa. Sebagian siswa lebih suka mencontoh hasil kerja temannya ketimbang mencari sendiri jawabannya. Untuk itu guru harus merubah strategi mengajar yang berpihak pada siswa.

Guru dituntut tidak hanya sebagai pemimpin pembelajaran yang mentrasfer ilmu kepada anak didiknya, namun guru juga dituntut untuk menjadi fasilitator, motivator dan rekan siswa dalam belajar, sehingga siswa bisa mengemukakan, mengeluarkan semua kemampuan yang ada dalam diri siswa. Guru harus memahami keinginan siswa sesuai karakteristik, bakat dan minat siswa. Siswa di tingkat SMP masih senang bermain. Untuk mengatasi permasalahan di atas, penulis melakukan perbaikan pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan ular tangga yang disingkat dengan

perma ulatang di kelas 87 SMP Negeri 6 Kayuagung tahun ajaran 2022-2023.

Dalam

<https://cleva.id/info/post/7cara>

mengukur pemahaman siswa. Memahami bukan berarti menghafal materi yang telah diajarkan, dengan memahami materi akan membantu siswa dalam mengingat materi yang telah diajarkan guru. Ada 7 cara yang dapat dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa yaitu 1) Menafsirkan. Siswa diminta mengubah informasi yang diterimanya ke bentuk yang lain. Misal dalam pelajaran Bahasa Indonesia, setelah siswa membaca sebuah cerpen, maka siswa diminta menceritakan cerpen tersebut dengan menggunakan bahasanya sendiri. 2). Memberikan contoh. Siswa yang memahami materi dapat dengan mudah menjelaskan materi tersebut melalui pembelajaran menggunakan tutor sebaya. Penjelasan yang disampaikan disertai contoh-contoh, sehingga teman atau guru dapat memahami penjelasan siswa tersebut. 3). Mengklasifikasi. Seorang siswa disebut memahami ketika siswa tersebut memiliki kemampuan mengenali, mengklasifikasi ciri-ciri benda berdasarkan fenomena. 4). Meringkas. Siswa dapat

Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Fiksi dan Nonfiksi Menggunakan Permainan Ular Tangga di Kelas VIII.7 SMP Negeri 6 Kayuagung

menemukan, memilih inti dari suatu informasi lalu dicatat bagian-bagian penting tersebut. 5). Menarik inferensi. Inferensi terjadi saat seorang siswa mampu mengabstraksikan sebuah sampel atau menemukan sebuah pola dari sederetan contoh atau fakta. Misal siswa diajarkan pola mengembangkan teks eksplanasi, unsur kebahasaan teks eksplanasi. Ketika siswa diminta membaca sebuah teks, siswa tersebut dapat menjelaskan pola yang digunakan dalam mengembangkan teks eksplanasi tersebut, apakah menggunakan pola kronologis atau pola kausalitas. 6). Membandingkan. Dalam hal ini siswa diberikan dua teks yang berbeda. Dengan mengamati dan membaca isi teks tersebut, siswa dapat membedakan jenis teks yang dibacanya apakah termasuk teks inspirasi atau teks cerpen. 7). Menjelaskan, Setelah membaca kedua teks, siswa dapat menjelaskan perbedaan kedua teks

Materi fiksi dan nonfiksi yang dipelajari siswa dalam penelitian ini mencakup materi: a). Keragaman informasi dalam buku fiksi dan nonfiksi. Buku bacaan dapat dibagi ke dalam dua jenis buku yaitu buku fiksi dan nonfiksi. Contoh buku fiksi yaitu dongeng, cerpen, novel dan drama,

sedangkan contoh buku nonfiksi yaitu buku pelajaran, ilmiah populer dan biografi. b). Informasi buku melalui indeks. Daftar kata/istilah yang ada dalam sebuah buku, disusun berdasarkan abjad (alphabet mulai dari huruf A-Z) dan diletakan di akhir buku disebut indeks. Indeks ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai halaman tempat kata atau istilah dalam buku. c). Catatan tentang isi buku. Untuk membuat catatan tentang isi buku, pertama catat informasi-informasi penting yang ada dalam buku, halaman buku dan alasan kepentingannya. d). Peta konsep isi buku. e). Teknik membaca untuk menemukan isi pokok buku. f). Menelaah unsur-unsur penting dalam buku fiksi dan nonfiksi seperti ungkapan, unsur-unsur menarik lainnya dalam buku fiksi, frasa adjektif. g). Menyajikan hasil bacaan dalam forum diskusi yaitu menyampaikan daya tarik bacaan, berdiskusi tentang isi buku, menceritakan isi buku dengan jujur. (Kosasih, 2016:234-257).

Permainan Ular tangga

Permainan ular tangga sudah ada sejak tahun 1870. Dalam permainan ini tidak ada papan standar untuk bermain ular tangga. Setiap orang dapat

menciptakan sendiri papan dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibuat dalam bentuk kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Permainan dimulai dengan bidaknya di kotak pertama (kotak sebelah kiri bawah). Pemain secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, maka dia akan naik ke kotak yang berada di ujung atas tangga. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Bila seseorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran akan jatuh ke pemain selanjutnya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan ular tangga. Sebelum pembelajaran dimulai, guru telah menyiapkan soal-soal sebanyak tiga

puluh soal (sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia pada papan ular tangga). Soal ini berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari yaitu materi fiksi dan nonfiksi. Butiran soal diurutkan, dibuat penomoran sesuai dengan jumlah kotak pada papan ular tangga.

Dalam permainan ini, jika pemain mendapat angka 3 misalnya, maka pemain tersebut harus bisa menjawab pertanyaan no.3. Pemain harus menjawab pertanyaan sesuai dengan angka yang didapatnya saat mengoncong dadu. Dibawah ini gambar 2.1 papan ular tangga yang digunakan untuk pembelajaran.



Gambar 2.1 Papan ular Tangga

Soal-soal ular tangga

1. Sebutkan 3 contoh buku fiksi?
2. Sebutkan 2 jenis buku bacaan?
3. Sebutkan 3 contoh buku nonfiksi?
4. Apa yang dimaksud dengan indeks?
5. Apa fungsi kata/istilah dalam indeks?
6. Berikan contoh kata/istilah yang dimuat dalam indeks?

Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Fiksi dan Nonfiksi Menggunakan Permainan Ular Tangga di Kelas VIII.7 SMP Negeri 6 Kayuagung

7. Sebutkan 5 teknik membaca untuk menemukan isi pokok buku!
8. Teknik apakah yang digunakan untuk membaca teks yang sulit?
9. Teknik apakah yang digunakan untuk membaca teks yang agak sulit?
10. Teknik apakah yang digunakan untuk membaca teks yang mudah?
11. Gambarkan teknik membaca bentuk Zig-zag?
12. Gambarkan teknik membaca bentuk spiral?
13. Gambarkan teknik membaca bentuk diagonal?
14. Gambarkan teknik membaca bentuk horizontal?
15. Jelaskan arti ungkapan berat sebelah?
16. Jelaskan arti ungkapan besar mulut?
17. Jelaskan arti ungkapan besar kepala?
18. Sebutkan unsur-unsur intrinsik cerita fiksi?
19. Sebutkan 2 contoh frasa adjektiva?
20. Sebutkan 2 contoh frasa verba?
21. Sebutkan 3 langkah yang dilakukan untuk menemukan daya tarik sebuah bacaan?
22. Sebutkan contoh permasalahan yang dapat dijadikan topic diskusi?
23. Sebutkan amanat apa yang ada dalam cerita “Hukuman Manis buat Arya”?
24. Apa judul buku fiksi yang sudah kamu baca?
25. Jelaskan daya tarik buku fiksi yang kamu baca!
26. Jelaskan watak tokoh Arya dalam cerita “Hukuman Manis buat Arya”!
27. Sebutkan 2 daya tarik buku nonfiksi?
28. Apa saja yang termasuk dalam identitas sebuah buku!
29. Sebutkan 3 jenis alur dalam cerita fiksi?
30. Selain unsur intrinsik sebuah buku, adakah daya tarik lain yang menjadi daya tarik buku fiksi?

Penelitian Tindakan Kelas

Dalam bidang pendidikan, PTK bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan PTK, guru dapat menemukan solusi dari masalah yang timbul di kelasnya sendiri pada mata pelajaran yang diampu, bukan kelas orang lain. Jadi, Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah actual yang dihadapi oleh guru di lapangan.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa PTK merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang ditujukan untuk merefleksi terhadap tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran sehingga diketahui kelebihan dan kelemahan saat oroses pembelajaran. Kelemahan-kelemahan yang masih terjadi dalam proses pembelajaran ditindaklanjuti dengan melakukan upaya perbaikan

guna mewujudkan tujuan-tujuan dalam proses pembelajaran. (Yudhistira, 2013: 24-25)

METODE PENELITIAN

Subjek, Tempat, Waktu Penelitian dan Pihak yang Membantu

a). Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8.7 yang berjumlah 31 orang yang terdiri atas 13 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan. Untuk rincian lebih lengkap bisa dilihat pada table 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Data Siswa Kelas 8.7

No	Jenis kelamin	Jumlah	Ket.
1	Laki-laki	13	
2	Perempuan	18	
	Jumlah	31	

b). Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 8.7 SMP Negeri 6 Kayuagung yang berlokasi di Jalan Sersan Dahlan Daud Kelurahan Paku Kecamatan Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan.

c). Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan yaitu bulan April, Mei, Juni tahun 2023. Adapun rincian kegiatan dapat dilihat pada table 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Hari, tanggal Pelaksanaan	Materi
1	Prasiklus	Selasa, 21 Maret 2023	Fiksi dan nonfiksi
2	Siklus 1	Selasa, 28 Maret 2023	Fiksi dan nonfiksi
3	Siklus 2	Selasa, 4 April 2023	Fiksi dan nonfiksi

d). Pihak yang Membantu

Dalam penelitian ini, penulis dibantu oleh rekan sejawat yaitu Ibu Dewi Ratih, S.Pd.,M.Si mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX.

B. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian tindakan kelas Model Kemmist & Taggart

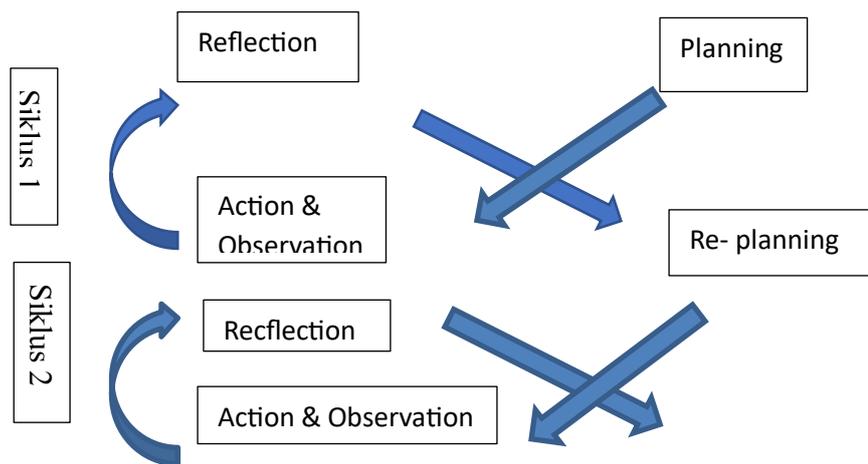
Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Fiksi dan Nonfiksi Menggunakan Permainan Ular Tangga di Kelas VIII.7 SMP Negeri 6 Kayuagung

terdiri dari 4 komponen, yaitu: a). Perencanaan (*planning*), b). Tindakan (*acting*), c). Pengamatan (*observing*) dan d). Refleksi (*reflecting*).

Pada model ini, komponen tindakan dan pengamatan dijadikan sebagai satu kesatuan karena dalam penerapannya tindakan dan pengamatan merupakan dua hal kegiatan yang tidak terpisahkan. Kedua kegiatan tersebut dilakukan pada waktu bersamaan. Tindakan

yang dilakukan pada setiap siklus akan selalu dievaluasi, dikaji, direfleksi dengan tujuan meningkatkan efektivitas tindakan pada siklus berikutnya.

PTK dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdaur (siklus) yang terdiri dari tiga tahap, a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan c) Refleksi (*reflection*). Hal ini dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.

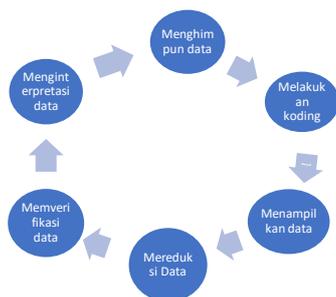


Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Model Kemmis & MC Taggart)
Yudistira (2013: 47-48)

Teknik Analisis data

Sukardi (2012:73) berpendapat bahwa Proses analisis data pada penelitian tindakan mengandung beberapa langkah yang saling terkait, yaitu menghimpun data, menampilkan data, melakukan coding, mereduksi

data, melakukan verifikasi dan interpretasi untuk menuju pada kesimpulan. Keenam langkah dalam analisis data tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.2 Langkah Analisis Data

Keenam langkah analisis data tersebut adalah.

a. Menghimpun Data

Langkah awal dari proses menganalisis data penelitian tindakan kelas adalah menghimpun data yang sudah dikumpulkan dari sumber yang telah digunakan. Pada langkah ini, guru-peneliti juga perlu memikirkan kembali ide-ide alternative, kesan dan pesan yang muncul dalam interaksi antara guru dan siswa, untuk itu diperlukan komunikasi antara tim peneliti.

b. Melakukan Koding

Kode sebaiknya dibuat sebelum terjun ke lapangan, dengan list yang dibuat atas dasar konsep kisi-kisi kerja, seperti pertanyaan penelitian, hipotesis, cakupan permasalahan dan variable kunci

yang digunakan peneliti selama proses penelitian.

c. Menampilkan Data

Pada langkah ini, peneliti berusaha menyusun data yang ada menjadi sebuah informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu, dengan cara menampilkan dan membuat hubungan antarvariabel, agar peneliti lain atau pembaca laporan penelitian mengerti apa yang telah terjadi dan apa yang perlu ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan penelitian.

d. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan memilah-milah data yang terkumpul. Data yang diambil adalah yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuan reduksi data agar data lebih terarah dan lebih mudah dikelolah.

e. Verifikasi data

Verifikasi data dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi dengan hasil wawancara, kemudian dibandingkan dengan sumber data lainnya. Baru kemudian dilakukan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

a). Hasil Prasiklus

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi fiksi dan nonfiksi menggunakan metode diskusi di kelas 8.7 SMP Negeri 6 Kayuagung, dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Maret 2023 jam 5 dan 6 yaitu pukul 10.40 -12.00 WIB. Adapun tahapan yang dilaksanakan pada kegiatan prasiklus ini adalah sebagai berikut.

1) Perencanaan

Pada tahap ini penulis menyiapkan materi yang akan diajarkan, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan lembar pengamatan, menyiapkan lembar kerja siswa.

2) Tindakan dan pengamatan

Pada tahap tindakan dan pengamatan, penulis berkerjasama dengan teman sejawat yang bertugas mengamati kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan

mengucapkan salam lalu guru menanyakan tentang isue-isue yang sedang hangat terjadi untuk mengukur wawasan siswa. Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi fiksi dan nonfiksi. Selanjutnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, guru membagikan lembar kerja untuk diskusi. Kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas. Hasil pembelajaran pada prasiklus diperoleh nilai seperti tampak pada tabel 4.1 di bawah.

Tabel 4.1 Data hasil belajar pada prasiklus

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1	Abdul Rahman	60	
2	Abdullah Yudha	60	
3	Aidilla Ramadhani	80	
4	Akmal Ibrahim Mubarak	90	
5	Alvino	60	
6	Amanda Kirana	60	
7	Andini Febrina Putr	60	
8	Andita Immanuela Sianipar	90	
9	Andreas Wildan Panjaitan	70	

10	Anggraini	90	
11	Anisa	70	
12	Arief Nurrahman	70	
13	Arlama Mukoda	70	
14	Ayu Rizki	60	
15	Clarisa Kayla Rakace	60	
16	Luna Mayang Sari	80	
17	M. Djorghy Al Vharaest	60	
18	M. Firli Yansha	40	
19	Mawar Melati	60	
20	Mei Diana Dwi Lestariyanti.P	60	
21	Muhammad Fadil	90	
22	Muhammad Faris Nabawi	60	
23	Mustainah	80	
24	Nailah Afifah	70	
25	Pahri Romadhon	40	
26	Pingkan Utami	70	
27	Pramesty Phelia Putri	80	
28	Putri Amelia	80	
29	Rahmadah Nia	80	
30	Rizky Satria Rosi	60	
31	Umar Karim	60	

Hasil prasiklus tersebut jika dibuat dalam bentuk tabel frekuensi akan terlihat seperti pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 Data Frekwensi Nilai Prasiklus

No	Skor	Frekuensi	S X F	%
1	40	2	80	6,45
2	60	13	780	41,93
3	70	6	420	19,35
4	80	6	480	19,35

5	90	4	360	12,90
	Jumlah	31	2120	100
	Rata-rata		68,38	

3) Refleksi

Pada prasiklus hasil yang dicapai siswa rendah, hal ini karena kemampuan siswa dalam menyampaikan argumen rendah, sebagian siswa berani menyampaikan argumen tetapi kalimat yang disampaikan tidak disertai alasan dan bukti yang mendukung, materi daya tarik bacaan tidak dikuasai siswa, dikarenakan buku cerita yang dibagikan guru tidak dibaca oleh siswa, dengan kata lain minat baca siswa terhadap teks bacaan sangat rendah. Sebagian lagi siswa memang tidak memiliki keberanian untuk berbicara karena takut salah bicara. Berdasarkan hasil yang dicapai tersebut maka pembelajaran tentang fiksi dan nonfiksi dianggap belum berhasil, tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah. Penulis dan teman sejawat

Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Fiksi dan Nonfiksi Menggunakan Permainan Ular Tangga di Kelas VIII.7 SMP Negeri 6 Kayuagung

menganggap perlu diadakan perbaikan pembelajaran, siklus satu.

a) Hasil Siklus Satu

Pada siklus satu ini, pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi fiksi dan nonfiksi menggunakan permainan ular tangga di kelas 8.7 SMP Negeri 6 Kayuagung dilaksanakan pada hari Selasa, 28 Maret 2023 jam 5 dan 6 yaitu pukul 10.40 -12.00 WIB. Adapun tahapan yang dilaksanakan pada kegiatan siklus satu ini adalah

1) Perencanaan

Pada tahap ini penulis menyiapkan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran, menyiapkan lembar soal essay yang berjumlah 30 soal, menyiapkan lembar pengamatan, RPP perbaikan pembelajaran.

2) Tindakan dan pengamatan

Pelajaran Bahasa Indonesia ada enam jam dalam seminggu, dua jam untuk penelitian, empat jamnya digunakan untuk

penyampaian materi. Jadi penelitian yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan ular tangga ini untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan.

Pada tahap tindakan dan pengamatan, penulis berkerjasama dengan teman sejawat yang bertugas mengamati kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, guru menanyakan tentang buku fiksi apa saja yang sudah dibaca oleh siswa, untuk melihat bakat dan minat siswa, di samping mengukur wawasan siswa. Pada kegiatan inti guru membagi siswa menjadi enam kelompok, tiap kelompok diberikan ular tangga. Siswa secara bergantian bermain ular tangga dalam anggota kelompok. Ketika dadu dikoncang angka yang didapat misalnya angka 3,

maka siswa tersebut menjawab pertanyaan no 3 yang dibacakan oleh temannya. Oleh karena satu kelompok beranggotakan 5 orang. Ketika dua orang temannya bermain, maka temannya yang lain ada sebagai pengamat jalannya permainan, ada yang membacakan soal, ada yang mencatat pertanyaan yang bisa terjawab/tidak terjawab oleh temannya. Anggota kelompok bermain secara bergantian hingga satu jam berakhir. Pemenang pada tiap-tiap kelompok akan bermain dengan pemenang dari kelompok lain. Kegiatan ini berlangsung selama satu jam pelajaran. Pada akhir sesi seluruh siswa diminta mengerjakan soal jawaban singkat sebanyak 10 soal. Soal diambil dari soal permainan ular tangga.

Hasil pembelajaran pada siklus satu diperoleh nilai seperti tampak pada tabel 4.3 di bawah.

Tabel 4.3 Data hasil belajar pada siklus satu

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1	Abdul Rahman	70	
2	Abdullah Yudha	70	
3	Aidilla Ramadhani	90	
4	Akmal Ibrahim Mubarak	90	
5	Alvino	70	
6	Amanda Kirana	80	
7	Andini Febrina Putr	80	
8	Andita Immanuela Sianipar	90	
9	Andreas Wildan Panjaitan	70	
10	Anggraini	90	
11	Anisa	70	
12	Arief Nurrahman	70	
13	Arlama Mukoda	80	
14	Ayu Rizki	80	
15	Clarisa Kayla Rakace	80	
16	Luna Mayang Sari	90	
17	M. Djorghy Al Vharaest	70	
18	M. Firli Yansha	70	
19	Mawar Melati	70	
20	Mei Diana Dwi Lestariyanti.P	80	
21	Muhammad Fadil	80	
22	Muhammad Faris Nabawi	70	
23	Mustainah	80	
24	Nailah Afifah	80	
25	Pahri Romadhon	70	
26	Pingkan Utami	80	
27	Pramesty	80	

Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Fiksi dan Nonfiksi Menggunakan Permainan Ular Tangga di Kelas VIII.7 SMP Negeri 6 Kayuagung

	Phelia Putri		
28	Putri Amelia	80	
29	Rahmadah Nia	80	
30	Rizky Satria Rosi	70	
31	Umar Karim	70	

Hasil siklus satu tersebut jika dibuat dalam bentuk tabel frekuensi akan terlihat seperti pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4 Data Frekwensi Nilai Siklus Satu

No	Skor	Frekuensi	S X F	%
1	70	13	910	41,93
2	80	13	1040	41,93
3	90	5	450	16,12
	Jumlah	31	2400	100
	Rata-rata		77,4	

3) Refleksi

Pada siklus satu ini, motivasi belajar siswa sudah muncul, siswa terlihat senang dan bersemangat mengikuti pelajaran, Namun ketika diminta menjawab pertanyaan, siswa hanya senyum, ada yang bisa menjawab, ada yang tidak bisa menjawab, ada juga yang jawabannya salah. Hal

ini dikarenakan siswa belum terbiasa menjawab pertanyaan secara langsung dalam waktu yang singkat. Selama ini ketika mengerjakan tugas, waktu yang dibutuhkan 30 menit untuk mengerjakan tugas. Hasil permainan ular tangga diperkuat lagi saat siswa diberi soal diakhir pembelajaran, Hasilnya bisa dilihat pada table 3.3 hasil belajar siklus satu. Data tersebut jika dirata-ratakan 77,4. Nilai tersebut masih berada di bawah KKM. Semangat belajar dan motivasi belajar siswa sudah tinggi, namun hasil yang dicapai masih kurang, Hal ini bearti tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih kurang.

Berdasarkan capaian hasil belajar tersebut maka penulis dan teman sejawat memandang perlu untuk mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

b) Hasil Siklus Dua

Pada siklus satu ini, pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi fiksi dan nonfiksi menggunakan permainan ular tangga di kelas 8.7 SMP Negeri 6 Kayuagung dilaksanakan pada hari Selasa, 4 April 2023 jam 5 dan 6 yaitu pukul 10.40 -12.00 WIB. Adapun tahapan yang dilaksanakan pada kegiatan siklus dua ini adalah

1). Perencanaan

Pada tahap ini penulis menyiapkan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran, menyiapkan lembar soal essay yang berjumlah 30 soal, menyiapkan lembar pengamatan, RPP perbaikan pembelajaran.

2). Tindakan dan pengamatan

Pelajaran Bahasa Indonesia ada enam jam dalam seminggu, dua jam untuk penelitian, empat jamnya digunakan untuk penyampaian materi. Jadi penelitian yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan ular tangga

ini untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan. Pada dasarnya kegiatan perbaikan pembelajaran pada siklus dua hampir sama dengan kegiatan pada siklus satu, hanya saja anggota kelompoknya saja yang berbeda.

Pada tahap tindakan dan pengamatan, penulis berkerjasama dengan teman sejawat yang bertugas mengamati kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, guru menanyakan tentang buku fiksi apa saja yang sudah dibaca oleh siswa, untuk melihat bakat dan minat siswa, di samping mengukur wawasan siswa. Pada kegiatan inti guru membagi siswa menjadi enam kelompok, tiap kelompok diberikan ular tangga. Siswa secara bergantian bermain ular tangga dalam anggota

Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Fiksi dan Nonfiksi Menggunakan Permainan Ular Tangga di Kelas VIII.7 SMP Negeri 6 Kayuagung

kelompok. Ketika dadu dikoncang angka yang didapat misalnya angka 5, maka siswa tersebut menjawab pertanyaan no 5 yang dibacakan oleh temannya. Oleh karena satu kelompok beranggotakan 5 orang. Ketika dua orang temannya bermain, maka temannya yang lain ada sebagai pengamat jalannya permainan, ada yang membacakan soal, ada yang mencatat pertanyaan yang bisa terjawab/tidak terjawab oleh temannya. Anggota kelompok bermain secara bergantian hingga satu jam berakhir. Pemenang pada tiap-tiap kelompok akan bermain dengan pemenang dari kelompok lain. Kegiatan ini berlangsung selama satu jam pelajaran. Pada akhir sesi seluruh siswa diminta mengerjakan soal jawaban singkat sebanyak 10 soal. Soal diambil dari soal permainan ular tangga. Hasil pembelajaran pada siklus

dua diperoleh nilai seperti tampak pada tabel 4.5 di bawah.

Tabel 4.5 Data hasil belajar pada siklus dua

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1	Abdul Rahman	80	
2	Abdullah Yudha	80	
3	Aidilla Ramadhani	100	
4	Akmal Ibrahim Mubarak	100	
5	Alvino	80	
6	Amanda Kirana	90	
7	Andini Febrina Putr	90	
8	Andita Immanuela Sianipar	100	
9	Andreas Wildan Panjaitan	90	
10	Anggraini	100	
11	Anisa	90	
12	Arief Nurrahman	90	
13	Arlama Mukoda	90	
14	Ayu Rizki	90	
15	Clarisa Kayla Rakace	90	
16	Luna Mayang Sari	90	
17	M. Djorghy Al Vharaest	90	
18	M. Firli Yansha	90	
19	Mawar Melati	90	
20	Mei Diana Dwi Lestariyanti.P	90	
21	Muhammad	90	

	Fadil		
22	Muhammad Faris Nabawi	90	
23	Mustainah	100	
24	Nailah Afifah	100	
25	Pahri Romadhon	70	
26	Pingkan Utami	100	
27	Pramesty Phelia Putri	100	
28	Putri Amelia	100	
29	Rahmadah Nia	100	
30	Rizky Satria Rosi	90	
31	Umar Karim	80	

Hasil siklus satu tersebut jika dibuat dalam bentuk tabel frekuensi akan terlihat seperti pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.6 Data Frekwensi Nilai Siklus

Dua

No	Skor	Frekuensi	S X F	%
1	70	1	70	3.22
2	80	4	320	12.90
3	90	16	1440	51.61
4	100	10	1000	32.25
	Jumlah	31	91,29	100
	Rata-rata			

4) Refleksi

Pada siklus dua ini, motivasi dan semangat belajar siswa sudah muncul, siswa terlihat senang dan antusias mengikuti pelajaran. Begitu guru masuk ke dalam kelas, siswa secara spontan mengucapkan salam. Ular Tangga sudah diletakkan di atas meja.

Pada pertemuan kali ini, karena anggota kelompoknya berbeda, tampak persaingan antar siswa, siswa berusaha untuk mengalahkan temannya dengan menjawab pertanyaan yang dibacakan setelah dadu dikoncang. Semua siswa di dalam anggota kelompok mendapat giliran dan tugas yang sama. Dua orang siswa sebagai pemain, satu orang siswa yang mengamati permainan, dua oang siswa ada yang membacakan pertanyaan, ada yang mencatat pemenangnya. Pemenang dari tiap-tiap kelompok akan bermain dengan pemenang dari kelompok lain.

Dari permainan ular tangga ini, siswa terlihat aktif, semua pertanyaan bisa dijawab oleh siswa. hanya ada satu orang yang memang motivasi belajarnya rendah, hal ini dikarenakan siswa malas untuk belajar, sehingga nilai yang diperolehnya saat selesai permainan, guru memberikan soal tertulis sebanyak lima soal, siswa tersebut mendapat nilai 70. Sebagian besar siswa sudah memahami materi hal ini dilihat dari hasil pengamatan penulis dan rekan sejawat saat proses pembelajaran dan saat penyelesaian

Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Fiksi dan Nonfiksi Menggunakan Permainan Ular Tangga di Kelas VIII.7 SMP Negeri 6 Kayuagung

soal evaluasi di akhir pembelajaran. Nilai rata-rata yang dicapai siswa mengalami peningkatan dari 77,4 pada siklus satu meningkat menjadi 91,29 pada siklus dua

Berdasarkan capaian hasil belajar tersebut maka penulis dan teman sejawat menyimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus dua sudah berhasil.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dominan berbasis teks. Banyak teks yang harus dibaca. Pada materi fiksi dan nonfiksi, siswa dituntut untuk membaca terlebih dahulu baru bisa mengungkapkan, menelaah daya tarik sebuah buku. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru, mana digunakanlah permainan ular tangga.

Pada siklus satu siswa masih belum bisa menjawab dengan cepat, setelah dadu dikonkang siswa langsung diberikan pertanyaan. Kesiapan siswa belum ada, yang biasanya ketika guru memberikan soal untuk dikerjakan. Siswa membutuhkan waktu 30 menit untuk menjawab pertanyaan tersebut. Pada permainan ular tangga ini dituntut kesiapan siswa untuk menjawab

pertanyaan dengan cepat. Selain bermain, siswa juga dituntut untuk fokus dan konsentrasi pada materi pelajaran. Hal ini yang menyebabkan perbaikan pembelajaran pada siklus satu kurang berhasil, sehingga diadakan perbaikan pembelajaran kedua.

Pada siklus kedua, siswa sudah bisa mengatur kondisi dirinya bahwa pada saat bermain ular tangga, siswa bersikap santai menikmati permainan, namun siswa juga tetap fokus pada materi fiksi dan nonfiksi, Sehingga pada saat dadu dikonkang, siswa dengan tanggap/cepat menjawab pertanyaan. Hasil evaluasi di akhir pembelajaran pun nilainya cukup memuaskan, walaupun ada satu orang yang nilainya masih dibawah KKM. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus dua dan diskusi dengan rekan sejawat, maka penulis menyimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiksi dan nonfiksi di kelas 78 SMP Negeri 6 Kayuagung.

SIMPULAN

Guru harus memiliki berbagai strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Pembelajaran yang berpihak pada siswa

merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan bakat dan minat siswa sehingga tercipta siswa yang cerdas, terampil dan memiliki kepribadian. Guru tidak hanya sebagai mentransfer ilmu kepada anak didik tetapi guru juga harus bisa menjadi motivator dan rekan siswa dalam belajar. Melalui permainan ular tangga ini, guru sudah memposisikan dirinya ke dalam posisi di atas terutama guru sebagai rekan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil yang dicapai pada prasiklus, kemudian mengalami peningkatan pada siklus satu dari rata-rata 77,4 pada siklus satu meningkat menjadi 91,29 pada siklus dua. Terjadinya peningkatan hasil belajar saat tes akhir di akhir pembelajaran dapatlah disimpulkan terjadinya peningkatan pemahaman siswa terhadap

materi fiksi dan nonfiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 8,7. dan permainan ular tangga berpengaruh terhadap pemahaman siswa disamping meningkatnya minat dan motivasi siswa saat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Kosasih, E. 2016. *Bahasa Indonesia Kelas VIII*. Pusat kurikulum dan pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sukardi. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Yudhistira, H. Dadang. 2013. *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK*. Jakarta: PT Gramedia.
- https://id.m.wikipedia.org/wiki/17_Maret_2023
- <https://cleva.id/info/post/7cara>, diakses 18 Maret 2023.