

PENINGKATAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I MELALUI MEDIA APLIKASI BAMBOOMEDIA BMGAMES APPS

Cahyo Hasanudin¹ dan Erna Linda Puspita²
IKIP PGRI Bojonegoro¹ dan MI Muhammadiyah 27 Geger²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan media aplikasi *bambomedia BMGames apps* pintar membaca dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, (2) mengetahui peningkatan motivasi dan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger dengan menggunakan media aplikasi *bambomedia BMGames apps* pintar membaca. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data dengan teknik deskriptif komparatif dan analisis kritis. Simpulan dari penelitian ini adalah (1) penerapan media aplikasi *Bambomedia BMGames Apps* pintar membaca pada pembelajaran membaca permulaan kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa di setiap indikator pada siklus I dan II, (2) peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran membaca permulaan dapat dilihat dari rerata pratindakan 54,67%, siklus I, 72,00% dan siklus II, 81,33% sedang, keterampilan siswa dalam membaca permulaan mengalami peningkatan dari rerata pratindakan 59,33% kemudian pada siklus I, 71,33 % dan siklus II, 85,33% telah mencapai batas ketuntasan ($KKM \geq 70$).

Kata Kunci : Motivasi, Keterampilan Membaca Permulaan dan *Bambomedia BMGames apps*

Abstract

This study aims to (1) describe the application of media Bambomedia BMGames apps application smart reading can increase the motivation and skills to read the beginning of the first-class students MI Muhammadiyah 27 Geger, (2) to increase the motivation and skills to read the beginning of the first-class students MI Muhammadiyah 27 Geger using media bambomedia BMGames apps application smart reading. This study is a class action (Classroom Action Research). Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, documentation, and testing. Data analysis techniques used comparative descriptive techniques and critical analysis. The conclusions of this study were (1) the application of media Bambomedia BMGames Apps application smart reading in learning to read the beginning of the class I MI Muhammadiyah 27 Geger can increase the motivation and skills of students in each indicator in the cycle I and II, (2) increase student motivation in learning to read the beginning can be seen from pre action average of 54.67%, the first cycle, and the cycle II 72.00%, 81.33% medium, the student's skills in reading increased from the beginning pre action average of 59.33% and then in the first cycle, 71.33 % and the second cycle, 85.33% have reached the limit of completeness ($KKM \geq 70$).

Keyword : Motivation, Reading Skills Beginning and *Bambomedia BMGames apps*

PENDAHULUAN

Membaca dapat dikatakan sebagai keterampilan yang berkaitan erat dengan berbagai aspek pengetahuan, baik itu pengetahuan tentang ilmu sosial, sains, budaya, dan sebagainya. Selain itu, membaca juga merupakan salah satu aspek ruang lingkup dalam pembelajaran bahasa Indonesia baik di sekolah dasar maupun sekolah menengah. Mata pelajaran bahasa Indonesia menurut Hasanudin

(2016: 1) sudah diajarkan sedini mungkin dengan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berbeda, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi matapelajaran bahasa Indonesia selalu mengisi dan menjadi matapelajaran yang selalu ada dijenjang pendidikan, apapun kurikulumnya bahasa Indonesia juga selalu mengisi daftar matapelajaran pada jenjang pendidikan tersebut.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar khususnya kelas awal, pelajaran membaca sering menggunakan membaca permulaan. Membaca permulaan menurut Slamet (2008: 58) mempunyai kedudukan yang sangat penting, keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya. Hal ini dikarenakan, membaca permulaan merupakan pondasi awal untuk keterampilan selanjutnya, sehingga membaca permulaan sangatlah membutuhkan perhatian guru. Apabila pondasi ini tidak kuat maka anak akan kesulitan mendapatkan keterampilan membaca pemahaman yang memadai. Namun, menurut Kusminah (2012: 114) keterampilan membaca permulaan di SD kurang mendapat perhatian yang serius dari guru. Peserta didik enggan membaca buku dan tidak tertarik membaca.

Ketidaktertarikan membaca inilah dapat meimbulkan ketidaksukaan bagi anak untuk membaca segala jenis buku yang ia temui, termasuk buku pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, motivasi dalam belajar bahasa Indonesia pun menjadi menurun. Hal ini dikarenakan, motivasilah yang menggerakkan hati anak untuk melakukan atau mencapai sesuatu tujuan. Banyak teori motivasi yang dikemukakan oleh para ahli, salah satunya seperti apa yang diungkapkan oleh Aunurrahman. Menurut Aunurrahman (2012: 144) motivasi sebagai suatu kekuatan yang mampu mengubah energi dalam diri seseorang dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.

Selain motivasi, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam membaca permulaan, seperti yang dikemukakan oleh Akhadiah. Menurut Akhadiah (1992: 25-27) Keterampilan membaca, seperti juga kegiatan membaca, merupakan suatu keterampilan yang kompleks, artinya banyak seginya dan banyak pula faktor yang mempengaruhinya antara lain, (1) motivasi, (2) lingkungan keluarga, (3) bahan bacaan yang meliputi, topik dan keterbacaan bahan.

Siswa yang memiliki motivasi dan keterampilan tinggi dalam membaca tentu memiliki wawasan yang sangat luas karena informasi sangat mudah didapat dengan gemar membaca. Membaca dapat dikatakan sebagai kunci sukses proses belajar karena pada setiap bidang studi tidak terlepas dari keterampilan membaca untuk dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan. Tarigan (2008:9) menjelaskan, tujuan utama membaca adalah untuk mendapatkan informasi yang di dalamnya mencakup isi dan memahami arti yang terkandung di dalam bacaan. Namun, pada kenyataannya kemampuan membaca dalam diri seorang siswa masih kurang baik. Hal ini dikarenakan, motivasi dan keterampilan mereka pada kegiatan membaca juga masih sangat kurang. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra (2008:131) yang menyatakan bahwa di sekolah dasar, anak-anak masih memiliki motivasi membaca yang rendah. Hasil penelitian membuktikan bahwa anak sekolah dasar di Indonesia menempati peringkat ke-26 dan 27 dari negara yang disurvei. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian *Programme for International Student Assesment (PISA)* tahun 2003 yang diselenggarakan oleh 80 negara anggota Organization for Economic Cooperation and Development (OECD).

Sejalan dengan hasil survei di atas, peneliti juga menemukan permasalahan yang sama ketika mengadakan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro pada tanggal 07 September 2015. Siswa kelas I yang dimaksud di sini adalah siswa kelas I pada tahun ajaran 2015-2016. Menurut hasil wawancara tersebut, masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu masih kurangnya minat membaca dalam diri siswa sehingga, siswa kurang termotivasi untuk mempelajari materi-materi yang telah disampaikan oleh guru sebelumnya dan akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.

Untuk itu, sebagai upaya meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca permulaan maka digunakanlah media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca. Media menurut Rumumpuk dalam Sumantri (2001: 153) adalah alat yang berbentuk perangkat keras atau lunak yang dapat dimanfaatkan sebagai alat komunikasi serta bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca merupakan media pembelajaran yang berbentuk *software*. Penggunaan *software* aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting yakni, memiliki kemampuan dalam menciptakan motivasi belajar para siswa serta membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Melalui *software* aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca ini siswa dikenalkan dengan membaca permulaan dalam 12 Level. Pada aplikasi ini terdapat visualisasi abjad, suku kata, dan kata sehingga sekaligus siswa bisa lebih cepat membaca kalimat. Dengan suara narasi yang lucu siswa akan belajar membaca dengan riang dan gembira.

Pada level *satu*, menurut Hasanudin (2016:6) aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca berisi tentang mengenal alphabet; level *dua*, tentang menulis huruf; level *tiga*, tentang mengenal huruf vocal; level *empat*, tentang menghafal bunyi satu suku kata; level *lima*, membaca dua suku kata; level *enam*, tentang membaca tiga suku kata; level *tujuh*, tentang mengenal huruf “ng” dan “ny”, level *delapan* tentang huruf fokal di awal suku kata; level *Sembilan*, tentang huruf konsonan diakhir suku kata; level *sepuluh*, tentang belajar membaca kalimat satu; level *sebelas*, tentang belajar membaca kalimat dua; level *dua belas*, tentang membaca cerita. Kemudahan inilah yang diberikan oleh *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi ini untuk belajar permulaan kapan pun dan di mana pun.

Aplikasi ini juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran pada standar kompetensi memahami teks pendek dengan membaca nyaring dengan kompetensi dasar membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat pada tema keluarga di sekolah dasar kelas I semester I Kurikulum KTSP (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti merumuskan masalah: 1) Bagaimana penerapan media aplikasi *bambomedia BMGames apps* pintar membaca dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro tahun ajaran 2014-2015; 2) Bagaimana peningkatan motivasi dan keterampilan

membaca permulaan siswa kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro tahun ajaran 2014-2015 dengan menggunakan media aplikasi *bambomedia BMGames apps* pintar membaca.

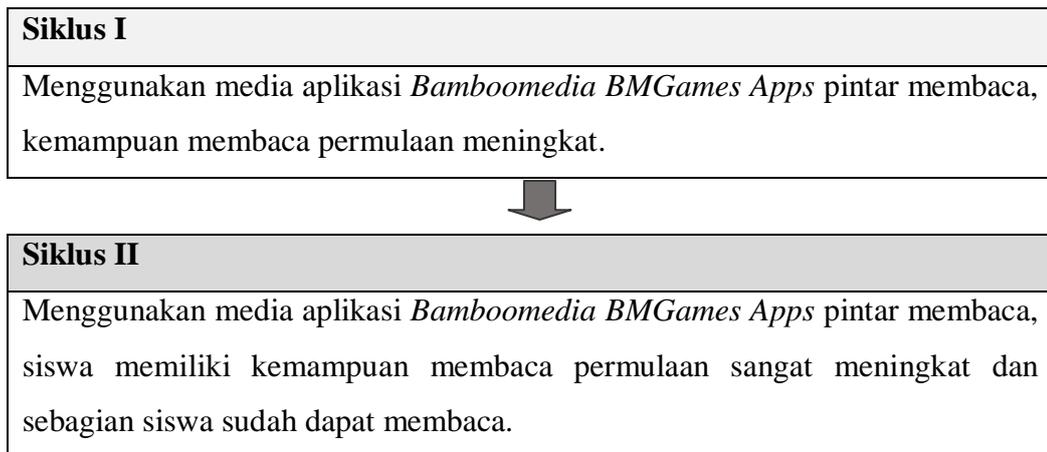
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2007:58) adalah penelitian yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas hasil praktik pembelajaran di kelas. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro tahun ajaran 2014-2015 yang berjumlah 10 siswa, siswa tersebut terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Guru kelas I yang menjadi subjek penelitian adalah ibu Erna Linda Puspita, S.Pd. Penelitian ini bersifat kolaboratif yang melibatkan guru.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lima cara, yaitu 1) observasi, pada kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai observer dengan mengisi lembar observasi sesuai hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran; 2) wawancara, dilakukan secara mendalam di luar kelas setelah selesai kegiatan pembelajaran kepada guru dan siswa kelas I; 3) kajian dokumentasi, berupa kurikulum, silabus, RPP, hasil kerja siswa dan buku penilaian. Dengan tujuan untuk melengkapi informasi yang telah diperoleh melalui pengamatan dan wawancara; 4) angket, diberikan kepada siswa kelas I sebelum tindakan siklus I dan sesudah tindakan siklus II guna mengetahui motivasi siswa, 5) tes, diberikan sebelum dan sesudah tindakan guna mengetahui peningkatan keterampilan menulis puisi.

Prosedur penelitian ini menggunakan dua siklus, Pelaksanaan tiap siklus menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2007: 74) terdiri atas 1) perencanaan; 2) tindakan; 3) pengamatan dan penafsiran, 4) analisis dan refleksi. Lebih jelasnya dalam penelitian ini silakan lihat bagan berikut.

Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian



Indikator keberhasilan yang akan diukur dalam penelitian ini adalah meningkatnya motivasi dan keterampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca permulaan. Untuk mengetahui sudah ada peningkatan motivasi, indikator yang harus dicapai adalah perhatian siswa pada saat guru menyampaikan materi, keaktifan siswa selama proses kegiatan pembelajaran, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan indikator yang harus dicapai untuk peningkatan keterampilan adalah mengucapkan lafal yang benar, intonasi suara, dan kelancaran membaca. Hasil evaluasi pembelajaran yang berbentuk tes tertulis dianalisis dengan teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa. Siswa dianggap telah belajar tuntas pada matapelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran membaca permulaan, apabila daya serap individu mencapai nilai KKM matapelajaran bahasa Indonesia yaitu 70 untuk KKM kelas I sesuai dengan penetapan KKM yang ditetapkan di MI Muhammadiyah 27 Geger. Nilai siswa tuntas secara klasikal ditentukan apabila 70% dari jumlah siswa mendapatkan nilai lebih besar atau sama dengan 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui motivasi membaca permulaan siswa dalam pembelajaran dapat diketahui dari observasi dan angket. Melalui observasi motivasi membaca permulaan ditulis pada lembar pengamatan. Motivasi membaca permulaan yang diamati mengacu pada pendapat Wena (2011: 33-34) yang meliputi 1) minat

peserta didik saat guru mengajar, 2) keaktifan siswa selama proses kegiatan pembelajaran, dan 3) keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada kondisi awal, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger dalam membaca permulaan masuk kategori cukup dengan nilai rata-rata persentasi motivasi membaca permulaan mencapai 54,67 dalam rentang nilai 50-69.

Permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa ini dapat diketahui dari 1) hasil observasi terhadap pelaksanaan pratindakan, 2) angket siswa, 3) hasil wawancara dengan guru, dan 4) wawancara dengan siswa. Hasil observasi pratindakan menunjukkan bahwa kurang berhasilnya pembelajaran membaca permulaan di kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger disebabkan guru belum menerapkan media pembelajaran yang inovatif, proses pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif, guru kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran, dan siswa kurang diberi kesempatan untuk bertanya sehingga siswa tidak berani mengeluarkan gagasannya.

Pada tahap perencanaan peneliti mempelajari kurikulum untuk mengetahui SK dan KD yang akan digunakan mengajar dengan menerapkan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca, pada tahap ini juga peneliti berdiskusi dengan guru kolaborator untuk menentukan topik, membentuk kelompok belajar, pemberian tugas kelompok serta menyiapkan instrumen berupa lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan tes akhir.

Pada tahap tindakan, peneliti berusaha melakukan langkah-langkah sesuai tahap perencanaan. Peneliti memulai dengan mengucapkan salam dan memulai menerapkan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca kepada siswa kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger. Siswa satu persatu diajarkan untuk menjalankan aplikasi dan memulai membaca apa yang ditampilkan di aplikasi. Guru tidak dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana karena waktu 35 menit tidak cukup untuk siswa menganalisis konsep, sehingga pembelajaran nampak tergesa-gesa dan pada akhirnya siswa tidak puas dengan pembelajaran pada siklus ini. Sedangkan, hasil evaluasi membaca permulaan sudah cukup tinggi.

Melihat temuan hasil pada siklus I, peneliti dan kolaborator berencana melakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan nilai siswa yang sesuai dengan KKM (minimal 70) dengan cara guru lebih intensif membimbing siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tindakan penelitian siklus II adalah melakukan pertemuan peneliti dengan guru kolaborator pada tanggal 14 September 2015 di ruang guru. Siklus ini direncanakan berlangsung selama dua kali pertemuan (4X35 menit) yaitu pada hari Rabu, 16 September 2015 dan Kamis, 17 September 2015. Berdasarkan analisis dan refleksi dari pelaksanaan tindakan siklus I diketahui bahwa sudah ada peningkatan motivasi membaca permulaan di MI Muhammadiyah 27 Geger tetapi belum berhasil secara maksimal. Pada siklus II ini peneliti dan guru kolaborator berdiskusi untuk mencari solusi berupa kendala-kendala yang masih ditemukan pada siklus sebelumnya sehingga dapat teratasi dengan baik. Pada kesempatan ini peneliti dan guru kelas menyusun instrumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pedoman penilaian, lembar pengamatan, dan menyiapkan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca.

Dari data yang diperoleh selama observasi siklus II Rabu, 16 September 2015 peneliti dan guru kolaborator menyepakati untuk melakukan penilaian pada siklus II, pada siklus II ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan membaca permulaan, peningkatan itu meliputi, 1) guru terampil menggunakan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca dengan penuh percaya diri, 2) guru menguasai materi pembelajaran, 3) siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kondisi awal keterampilan membaca permulaan bila dilihat secara umum pada tiap komponen sebagai berikut. Pada komponen mengucapkan lafal yang benar siswa banyak yang masih salah dalam pelafalan tiap kata dan suku kata. Pada komponen intonasi suara siswa kurang keras dan jelas dalam membaca kata dan suku kata, terkadang siswa masih malu dan takut salah. Pada komponen kelancaran membaca siswa belum lancar betul ketika melafalkan kata. Hasil yang dicapai siswa dalam membaca permulaan pada pratindakan masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 70.

Untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa dalam pembelajaran, peneliti melakukan tahap-tahap yang sama dengan tahap untuk mengetahui motivasi siswa. Pada siklus I, dapat dijumpai a) terjadi peningkatan yang signifikan dari pengamatan awal pada siklus I, b) guru memahami dan menguasai materi pelajaran serta terampil menggunakan media aplikasi *Bambomedia BMGames Apps* pintar membaca, c) siswa antusias terhadap penggunaan media aplikasi *Bambomedia BMGames Apps* pintar membaca. Pada siklus I juga ditemukan kekurangan, antara lain, a) guru tidak memberitahukan tujuan, materi, dan kegiatan pembelajaran, b) guru belum peka, tanggap, dan kritis terhadap masalah, c) kelebihan jam mengajar, d) umpan balik guru terhadap prestasi siswa belum ada. Berdasar temuan-temuan yang ada pada siklus I, peneliti dan kolaborator sepakat untuk memperbaiki kekurangan tersebut pada siklus II.

Setelah melaksanakan observasi pada siklus II, data yang diperoleh dianalisis. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan siklus II sudah menunjukkan perubahan yang sangat berarti dalam pencapaian hasil pembelajaran keterampilan membaca permulaan. Secara umum semua kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran keterampilan membaca pemahaman dengan menggunakan media aplikasi *Bambomedia BMGames Apps* pintar membaca pada siklus II ini telah dapat diatasi dengan baik.

Adapun hasil peningkatan motivasi membaca permulaan dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut.

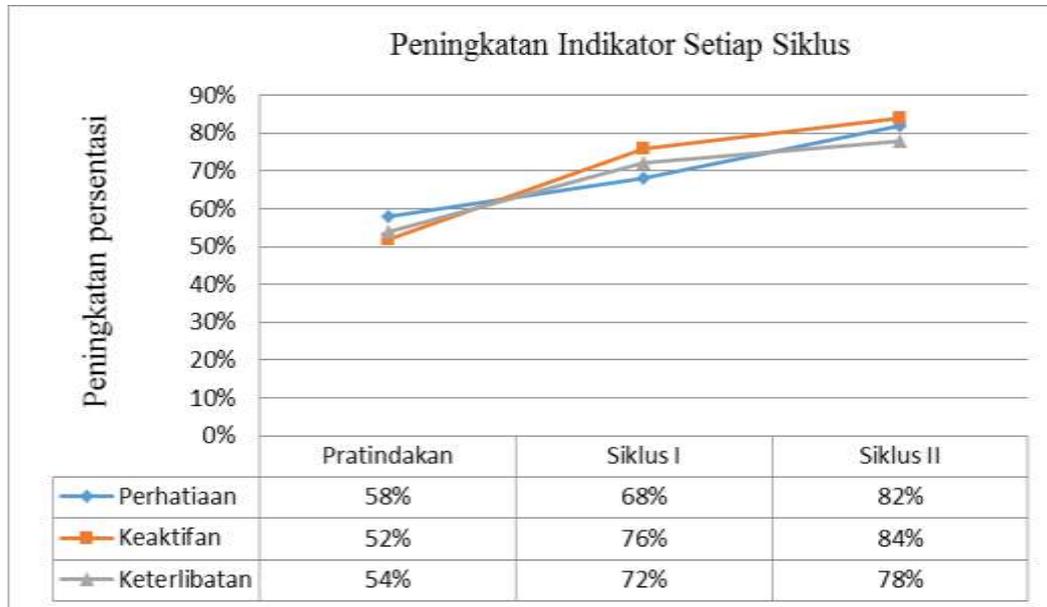
Tabel 1. Tabel Distribusi Frekuensi Motivasi Pembelajaran Membaca Permulaan

| No. | Kategori | Pratindakan | | Siklus I | | Siklus II | |
|---------------|---------------|-------------|------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | F | % | F | % | F | % |
| 1 | Sangat kurang | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | Kurang | 5 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | Cukup | 5 | 50 | 7 | 70 | 1 | 10 |
| 4 | Baik | 0 | 0 | 3 | 30 | 9 | 90 |
| Jumlah | | 10 | 100 | 10 | 100 | 10 | 100 |

Bertolak dari hasil penelitian dapat disintesis bahwa media aplikasi *Bambomedia BMGames Apps* pintar membaca dapat meningkatkan motivasi membaca permulaan. Berdasarkan hasil pengamatan dari pratindakan sampai

siklus II diketahui bahwa ketiga indikator tersebut mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel persentasi keberhasilan tiga aspek berikut.

Tabel 2. Persentasi Motivasi Siswa Pembelajaran Membaca Permulaan



Penerapan media aplikasi *Bambomedia BMGames Apps* pintar membaca dapat meningkatkan motivasi yang meliputi perhatian siswa pada saat guru menyampaikan materi, keaktifan siswa selama proses kegiatan pembelajaran, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian tentang motivasi pernah dilakukan oleh Rodriguez (2006: 158-160) dengan judul *Motivation, the Engine of Learning*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pentingnya motivasi dalam pembelajaran. Motivasi merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran sehingga harus dimiliki oleh guru dan siswa. Siswa harus dapat memahami pentingnya motivasi dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

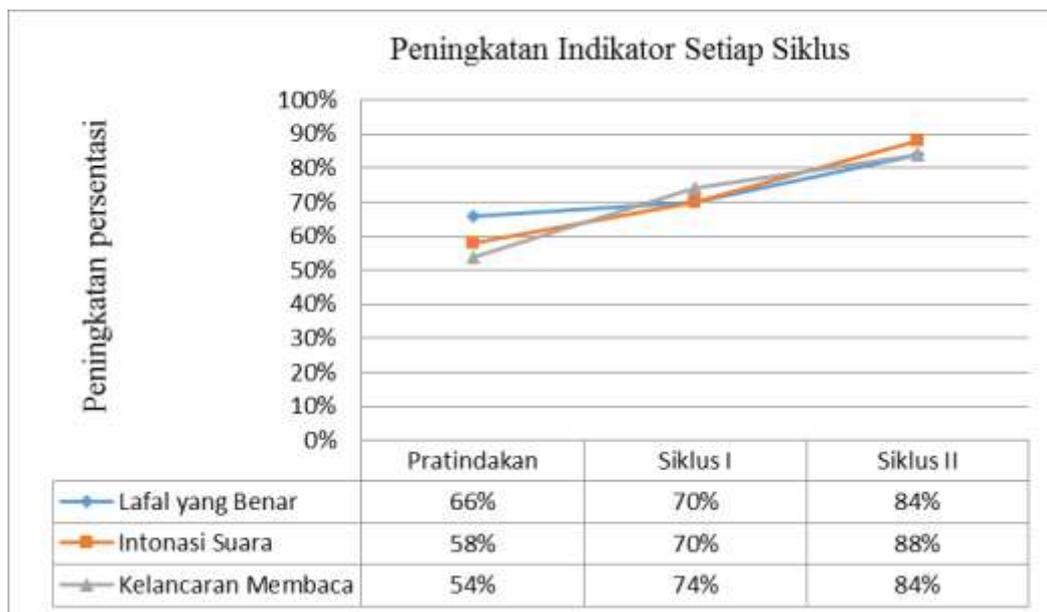
Hasil peningkatan keterampilan membaca permulaan dari pratindakan sampai pada siklus II sudah menunjukkan nilai yang bagus dan dapat dikatakan pembelajaran membaca permulaan sudah dikatakan berhasil, hal ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Tabel Distribusi Frekuensi Keterampilan Pembelajaran Membaca Permulaan

| Interval | Pratindakan | | Siklus I | | Siklus II | |
|---------------|-------------|------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | F | % | F | % | F | % |
| 41-50 | 2 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 51-60 | 4 | 40 | 1 | 10 | 0 | 0 |
| 61-70 | 4 | 40 | 4 | 40 | 0 | 0 |
| 71-80 | 0 | 0 | 5 | 50 | 3 | 30 |
| 81-90 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 60 |
| 91-100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 10 |
| Jumlah | 10 | 100 | 10 | 100 | 10 | 100 |

Bertolak dari hasil penelitian dapat disintesis bahwa media aplikasi *Bambomedia BMGames Apps* pintar membaca dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Berdasarkan hasil pengamatan dari pratindakan sampai siklus II diketahui bahwa ketiga indikator tersebut mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel persentasi keberhasilan tiga aspek berikut.

Tabel 4. Persentasi Keterampilan Siswa Pembelajaran Membaca Permulaan



Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan media aplikasi *Bambomaedia BMGames Apps* pintar membaca dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan yang meliputi mengucapkan lafal yang benar, intonasi suara, dan kelancaran membaca. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyowati (2014: 21-35) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kotak Misteri pada Anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak kelas B

TK Sendangrejo 2 meningkat karena penggunaan alat peraga kotak misteri. Hal ini dapat dibuktikan dengan ketercapaiannya indikator hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil analisis data di atas, peneliti memperoleh simpulan bahwa: 1) Penerapan media aplikasi *Bambomaedia BMGames Apps* pintar membaca pada pembelajaran membaca permulaan kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa. Untuk mengetahui motivasi dan keterampilan siswa meningkat, maka pada setiap siklus ditentukan indikator. Indikator untuk melihat motivasi siswa meningkat yaitu dari perhatian siswa pada saat guru menyampaikan materi, keaktifan siswa selama proses kegiatan pembelajaran, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan indikator untuk melihat keterampilan siswa meningkat yaitu dari siswa ketika mengucapkan lafal dengan benar, intonasi suaranya jelas, dan kelancaran membaca dalam setiap siklus. 2) Peningkatan motivasi siswa kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro pada pembelajaran membaca permulaan dapat dilihat dari peningkatan nilai pada setiap siklus. Nilai tersebut jika direrata pada pratindakan sebanyak 54,67% kemudian pada tindakan siklus I sebanyak 72,00% dan pada siklus II meningkat sebanyak 81,33%, ini artinya siswa nampak termotivasi saat diajar penggunaan aplikasi. Selanjutnya, peningkatan keterampilan membaca permulaan juga nampak dari nilai rerata pratindakan sebanyak 59,33% dan meningkat pada siklus I hingga siklus II dengan dibuktikan nilai siswa banyak yang mencapai batas ketuntasan ($KKM \geq 70$). Pada siklus I siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 71,33 % atau sebanyak 5 siswa, pada siklus II meningkat menjadi 85,33% atau sebanyak 10 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti dkk. 1992. *Bahasa Indonesia Kelas I*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Hasanudin, Cahyo. 2016. Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi *Bamboomedia Bmgames Apps Pintar Membaca* sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Sd Menghadapi MEA. *Jurnal Pedagogia*. 5 (1):1-12.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Putra, R. Masri Sareb. 2008. *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Rodriguez, Jackeline Ospina. 2006. Motivation, the Engine of Learning. *Journal: Revista Ciencias de la Salud*. 4 (1): 158-160.
- Setyowati, Endang. 2014. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kotak Misteri pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*. 2 (2):21-35.
- Sumantri, Mulyani dkk. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Tarigan. 2008. *Membaca Menulis Permulaan*. Jakarta: Depdikbud.
- Wena, Made. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.