

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA MENEMUKAN GAGASAN
UTAMA DALAM ARTIKEL MELALUI METODE *COOPERATIVE
INTEGRATED READING COMPOSITION (CIRC)* DENGAN
TEKNIK PERMAINAN MEDIA TEMPEL PADA SISWA
KELAS VII B SMPN 2 TAKALAR**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat guna Meraih Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

oleh

SURYANINGSIH YUNUS

10533757614

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2018



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Membaca Menemukan
Gagasan Utama dalam Artikel melalui Metode
Cooperative Integrated Reading Composition (CIRC)
dengan Teknik Permainan Media Tempel pada Siswa
Kelas VII B SMPN 2 Takalar
Nama : SURYANINGSIH YENUS
NIM : 40533 2576 14
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti tentang Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui oleh

Pembimbing I

Dr. Syafruddin, M.Pd.

Pembimbing II

Dr. Amal Akbar, M.Pd.

Diketahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwan Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 224

Ketua Jurusan Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Munirah, M. Pd.
NBM : 951 576



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **SURYANINGSIH YUNUS**, NIM **10533 7576 14** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **146 Tahun 1439 H/2018 M**, tanggal 17 – 18 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 31 Agustus 2018.

Makassar, 19 Dzulhijjah 1439 H
31 Agustus 2018 M

PANITIA UJIAN:

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Isharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Drs. H. Tjoddin SB, M.Pd.** (.....)
 2. **Ratnawati, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 3. **Dr. Tarman A. Arief, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 4. **Dr. Hasriani, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM : 660934

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Kesuksesan berawal dari niat. Tapi niat tanpa usaha itu mustahil. Dan berusaha tanpa berdoa hasilnya nihil. Maka wujudkanlah niatmu disertai usaha dan doa.

(Penulis)

Untuk menjadi maju memang banyak hambatan, kecewa semenit dua menit boleh, tetapi setelah itu harus bangkit lagi.

(Joko Widodo)

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan

(QS. Asy-Syarah : 6)

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang dilimpahkan dengan kerendahan hati teriring salam dan doa, kupersembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tuaku, terimakasih atas untaian doa yang tiada ujung yang selalu mengiringi langkahku, kasih sayang, perhatian, kesabaran, ketulusan dan perjuangan engkau curahkan untuk merawat dan mendidikku serta telah menuntunku menemukan jalan kehidupan. Untuk kakak dan adikku terimakasih atas kesediannya mendengarkan cerita melelahkanku dan selalu memberikan doa serta menjadi penyokong semangat tiada henti.

ABSTRAK

Suryaningsih Yunus. 2018. “Peningkatan Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel melalui Metode *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel pada Siswa Kelas VII B SMPN 2 Takalar”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syafruddin dan pembimbing II Amal Akbar.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan metode *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel untuk meningkatkan hasil belajar membaca menemukan gagasan utama pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus yang mana setiap siklus dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar yang berjumlah 32 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 65,6 (berkategori kurang) kemudian nilai siswa meningkat 18,8 (18,8%) pada siklus II menjadi 84,4 dan sudah melampaui target pencapaian KKM (berkategori baik).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca, Metode CIRC, Media Tempel

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang senantiasa memberikan taufiq, hidayah serta inayah-Nya. Sholawat dan salam semoga dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw. keluarganya, sahabat-sahabatnya dan pengikut-pengikutnya yang senantiasa selalu setia mengikuti dan menegakkan syariat-Nya, amin ya rabbal alamin.

Alhamdulillah, atas izin dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Melalui Metode *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel pada Siswa Kelas VII B SMPN 2 Takalar.”

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu lewat lembaran ini pula penulis menghaturkan ucapan terimakasih kepada Dr. Syafruddin, M. Pd. dan Dr. Amal Akbar, M. Pd. Pembimbing I dan II yang telah memberi perhatian, semangat dan doa serta motivasi. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Muh. Yunus dan Ibunda Murtini yang selalu memberikan doa, kasih sayang dan perhatian serta dukungan kepada penulis.

Penulis juga tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M. Pd., Ph. D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Munirah, M. Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, seluruh Dosen dan Staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, H. Syarifuddin, S. Pd. I. Kepala Sekolah SMPN 2 Takalar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, Yuni Fitri Astuti, S. Pd. Guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut yang telah memberikan bantuan selama penelitian, serta rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini, atas kebaikannya yang telah membekali ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis, kiranya Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan mereka.

Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan bagi penulis sendiri dan bagi pembaca umumnya. Semoga Allah Swt. senantiasa membimbing kita menuju ke jalan-Nya.

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
KARTU KONTROL I	ii
KARTU KONTROL II	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
SURAT PERJANJIAN	vii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	6
1. Identifikasi Masalah	6
2. Alternatif Pemecahan Masalah	7
3. Rumusan Masalah	7

C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Teori-Teori Pendukung dan Hasil Penelitian yang Relevan	11
1. Deskripsi Teori.....	11
a. Membaca.....	11
b. Gagasan Utama	14
c. Artikel	15
d. Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC).....	17
e. Teknik Permainan	20
f. Media Pembelajaran.....	22
g. Media Tempel	25
h. Pembelajaran Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Melalui Metode CIRC dan Permainan Media Tempel	26
2. Hasil Penelitian yang Relevan	29
B. Kerangka Pikir.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	36
C. Faktor yang Diselidiki.....	37
D. Prosedur Penelitian	37

E. Instrumen Penelitian	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	45
H. Indikator Keberhasilan.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	48
1. Hasil Penelitian Siklus I.....	48
2. Hasil Penelitian Siklus II	62
B. Pembahasan.....	76

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN	88
B. SARAN.....	88

DAFTAR PUSTAKA	89
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT

HIDUP

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	35

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Penilaian Kinerja Pemahaman Membaca Secara Tertulis	43
4.1. Hasil Observasi Selama Mengikuti Proses Pembelajaran	51
4.2. Hasil Tes Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Siklus I.....	53
4.3. Hasil Peningkatan Keterampilan Membaca Aspek Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel	54
4.4. Hasil Peningkatan Keterampilan Membaca Artikel Aspek Menuliskan Kembali Isi Artikel Sesuai Gagasan yang Ditemukan.....	55
4.5. Rata-Rata Perolehan Nilai tiap Aspek pada Siklus I	57
4.6. Hasil Observasi Selama Mengikuti Proses Pembelajaran Siklus II.	65
4.7. Hasil Tes Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Siklus II.....	67
4.8. Hasil Keterampilan Membaca Artikel Aspek Menemukan Gagasan Utama.....	67
4.9. Hasil Tes Membaca Artikel Aspek Menuliskan Kembali Isi Artikel Sesuai Gagasan yang Ditemukan	68
4.10 Rata-Rata Perolehan Nilai tiap Aspek pada Siklus II	69
4.11 Peningkatan Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Melalui Metode CIRC dengan Teknik Permainan Media Tempel	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain. Semua keterampilan berbahasa sangat penting, tak terkecuali keterampilan membaca. Membaca merupakan salah satu fungsi penting dalam hidup bahkan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran di sekolah khususnya bahasa Indonesia pembelajaran membaca telah mendapatkan tempat yang cukup, namun pemahaman dan minat baca siswa sangat minim diperhatikan. Pada umumnya guru kesulitan menumbuhkan minat baca siswa apalagi jika pembelajaran yang dilakukan guru selalu bersifat monoton. Selain itu, minat belajar siswa yang kurang mengakibatkan hasil belajar yang dicapai masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII B SMPN 2 Takalar, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang belum mampu menemukan gagasan utama dengan baik dan benar pada artikel yang dibaca. Hal ini terbukti dari masih banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Kemampuan menemukan gagasan utama dalam artikel bagi sebagian

siswa masih merupakan kegiatan yang tergolong sulit, pada kenyataannya minat baca siswa SMPN 2 Takalar Tahun ajaran 2016/2017 masih sangat minim karena hanya ada sekitar 48% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu, selama proses pembelajaran membaca khususnya dalam menemukan gagasan utama pada artikel, guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII B SMPN 2 Takalar lebih banyak menggunakan metode ceramah dan latihan (penugasan).

Pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dari artikel diajarkan dengan cara guru menjelaskan tentang gagasan utama kemudian siswa diperintahkan secara individu membaca artikel dan menemukan gagasan utama kemudian menuliskan gagasan tiap paragraf dipapan tulis dan selalu begitu, jika belum bisa menemukan gagasan utama maka guru menyuruh mengulangnya hingga menemukan gagasan utama dari artikel tersebut. Tetapi, kebanyakan siswa kurang bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran, banyak siswa yang hanya sekedar membaca saja tanpa memahami isi bacaan sehingga siswa sulit untuk menemukan gagasan utama pada artikel yang dibaca apalagi jika bacaan yang diberikan guru terlalu panjang maka siswa malas dan bosan untuk membacanya. Padahal, untuk mencapai kompetensi sesuai yang diharapkan, siswa dituntut agar dapat mencapai indikator dalam pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dari artikel.

Indikator yang pertama adalah siswa mampu menemukan gagasan pokok dari artikel. Indikator kedua, siswa mampu menuliskan kembali isi

artikel dengan mengembangkan gagasan pokok menggunakan kalimat sendiri. Indikator ketiga, siswa mampu menyebutkan kalimat utama dalam paragraf dan indikator keempat adalah siswa mampu menyebutkan kalimat penjelas dalam paragraf. Karena pada kenyataannya membaca merupakan kegiatan yang dapat mendukung semua ilmu pengetahuan, dengan banyak membaca maka siswa dapat mengetahui pengetahuan yang lebih luas.

Peneliti menduga bahwa rendahnya kemampuan membaca siswa dalam menemukan gagasan utama pada bacaan yang dibaca berdasarkan uraian permasalahan di atas disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, model pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu model pembelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dan latihan. Kedua, pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel diajarkan dengan cara yang membosankan, media yang digunakan pun hanya berkulat dengan artikel dari koran belum ada inovasi baru dari guru. Ketiga, pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dalam artikel kurang mendapat minat dari siswa karena bacaan yang terlalu panjang sehingga membosankan. Keempat, faktor guru yang kurang memberikan selingan berupa kegiatan kelompok atau sekadar permainan kecil agar siswa tidak bosan dan lebih tertarik untuk membaca.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka peneliti mengupayakan peningkatan keterampilan membaca siswa melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan

media tempel sehingga keterampilan membaca khususnya membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel pada siswa kelas VII B dapat meningkat, karena dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar (Sudjana 2009:1). Metode CIRC adalah metode yang mengelompokkan siswa secara heterogen agar siswa mampu saling membantu satu dengan yang lain.

Tujuan pembelajaran dengan metode ini yaitu belajar mandiri tanpa harus selalu mengandalkan peran guru, karena mereka telah dibagi dalam kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang sama. Dalam pembelajaran model ini guru hanya bertugas untuk memberikan bantuan pada kelompok bila kelompok tersebut belum dapat menyelesaikan tugasnya.

CIRC terdiri atas tiga unsur penting, yaitu kegiatan-kegiatan dasar terkait pengajaran langsung (meningkatkan kemampuan siswa untuk membaca dan melatih mereka untuk saling merespon kegiatan tersebut terhadap satu timnya), pengajaran kemampuan memahami bacaan (penggunaan tim-tim kooperatif untuk membantu siswa mempelajari kemampuan memahami bacaan yang dapat diaplikasikan) dan seni berbahasa dan menulis terpadu (untuk merancang, mengimplemetasikan dan mengevaluasi pendekatan proses secara menulis).

Kelebihan metode CIRC yaitu dominasi guru dalam proses pembelajaran berkurang, pelaksanaan program sederhana sehingga mudah

diterapkan, siswa dapat termotivasi pada hasil secara teliti karena belajar dalam kelompok dan siswa dapat saling mengecek pekerjaannya. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca serta membantu siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan gagasan utama pada artikel. Selain itu, seni berbahasa dan menulis terpadu dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan membaca dan menulis, menumbuh kembangkan interaksi sosial anak dalam bekerjasama dan respek terhadap gagasan orang lain. Ketika kegiatan membaca berlangsung siswa diharapkan bukan hanya sekedar membaca dan menemukan gagasan utama, tetapi juga mampu menuliskan kembali secara singkat artikel tersebut. Dengan demikian, diharapkan akan mempermudah siswa mencapai kompetensi dasar menemukan gagasan utama dalam artikel.

Aspek lain yang mendukung pembelajaran ini adalah penggunaan media pembelajaran khususnya media tempel. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dan akan memberikan selingan permainan bagi peserta didik agar bersemangat belajar yang diharapkan dapat menunjang hasil belajar. Media ini sangat bermanfaat untuk memberikan motivasi belajar bagi siswa. Keberhasilan dalam belajar banyak bergantung pada usaha guru membangkitkan motivasi siswa (Hamalik 2009:161). Motivasi yang diciptakan guru adalah motivasi untuk menjadi yang terbaik dengan tetap menjunjung nilai sportifitas. Selain itu, pengembangan aspek psikologi

juga diperhatikan dalam pembelajaran ini. Pengembangan aspek psikologi ini meliputi kerjasama dan saling mengerti antarsiswa.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Melalui Metode *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel pada Siswa Kelas VII B SMPN 2 Takalar.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Uraian di atas menegaskan bahwa keterampilan membaca sangat penting, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Karena dari membacalah seseorang dapat memperoleh informasi, tapi pada kenyataannya minat baca siswa kurang diperhatikan. Pembelajaran masih menggunakan metode yang kurang variatif, sehingga peserta didik tidak termotivasi dalam membaca dan kesulitan menemukan informasi yang menjadi gagasan utama dari bacaan yang dibaca. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengidentifikasi masalah masalah yang menjadi penghambat keberhasilan pembelajaran membaca yaitu: (a) guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif, sehingga dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik yang mengakibatkan mereka tidak bersemangat mengikuti pembelajaran. (b) masih rendahnya minat baca peserta didik, mereka tidak terbiasa membaca dalam jumlah paragraf yang banyak sehingga

menimbulkan kemalasan ketika dihadapkan dengan bacaan yang kompleks. Dengan rendahnya minat baca peserta didik maka hasil yang diperoleh pun tidak maksimal. (c) guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat mengikuti pembelajaran membaca.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama yang terdapat dalam beberapa artikel yang memiliki topik yang berbeda. Peneliti berupaya mengatasi segala hambatan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran membaca dan untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan metode *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* yang mengajarkan kerjasama dalam belajar serta menggunakan teknik permainan media tempel yang dapat memberi variasi pembelajaran dan mengembangkan kreativitas siswa

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan alternatif pemecahan masalah di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah perencanaan keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading composition (CIRC)* dengan teknik permainan media tempel pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar ?

- b. Bagaimanakah pelaksanaan keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar ?
- c. Bagaimanakah evaluasi terhadap perubahan perilaku belajar siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar setelah dilakukan pembelajaran keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar.
3. Mendeskripsikan evaluasi terhadap perubahan perilaku belajar siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar setelah dilakukan pembelajaran keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel

melalui metode *cooperative integrated reading composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan judul di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan materi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran keterampilan membaca menemukan gagasan utama dari artikel melalui metode *cooperative integrated reading composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan proses belajar mengajar keterampilan membaca. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan penggunaan metode-metode dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih variatif dan terkini.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini dapat mempermudah pembelajaran membaca sehingga siswa senang, termotivasi dan bersemangat pada pembelajaran membaca khususnya membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk menambah wawasan sehingga ilmu yang diperoleh dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori-Teori Pendukung dan Hasil Penelitian yang Relevan

1. Deskripsi Teori

a. Membaca

Secara umum orang menilai membaca itu identik dengan belajar dalam arti memperoleh informasi. Membaca adalah proses yang kompleks yang terdiri dari dua tahap. Tahap pertama merupakan tahap individu melakukan pembedaan terhadap apa yang dilihatnya, tahap selanjutnya individu berusaha mengingat kembali, menganalisa, memutuskan dan mengevaluasi hal yang dibacanya.

Tarigan (1990:53) menyatakan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan agar secara makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak dipenuhi, maka pesan yang tersurat dan tersirat tidak akan dipahami dan proses membaca itu tidak akan terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, membaca harus melewati proses berupa tahapan sebelum pada akhirnya menemukan informasi, yakni dari media kata-

Lebih jelas lagi adalah proses membaca yang disampaikan Keraf. Keraf (dalam Haryadi 2006) mengartikan membaca sebagai suatu proses yang bersifat kompleks meliputi kegiatan yang bersifat fisik dan mental. Kegiatan tersebut adalah (1) mengamati seperangkat gambar-gambar bunyi bahasa menurut sistem tulisan tertentu, misalnya tulisan Latin, Arab, Cina, dan sebagainya; (2) menginterpretasi kata-kata sebagai simbol lambang bunyi yang mengacu pada konsep tertentu; (3) mengikuti rangkaian tulisan yang tersusun secara linier, logis, dan sistematis menurut kaidah-kaidah tata bahasa Indonesia; (4) menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan teks bacaan untuk memperoleh pemahaman terhadap isi bacaan; (5) memahami hubungan antara gambar bunyi dan bunyi, serta hubungan antara kata dengan artinya; (6) membuat simpulan dan nilai bacaan; (7) meramunya dengan ide-ide atau fakta baru yang diperolehnya; dan (8) memusatkan perhatian ketika sedang membaca. Kejelasan pengertian membaca oleh Keraf terletak pada penyampaian proses membaca yang berupa langkah-langkah runtut. Keraf menjabarkan pengertian membaca mulai dari pengamatan lambang sampai pemusatan perhatian ketika membaca.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh informasi yang hendak disampaikan oleh penulis.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa suatu kegiatan pasti memiliki tujuan yang hendak dicapai atau dipenuhi. Demikian pula kegiatan membaca, juga memiliki tujuan utama yang akan dicapai yaitu memperoleh informasi yang mencakup isi dan memahami makna bacaan.

Nurhadi (2004:11) berpendapat bahwa tujuan membaca antara lain: (1) memahami secara detail dan menyeluruh isi buku; (2) menangkap ide pokok/gagasan utama buku secara cepat (waktu terbatas); (3) mendapatkan informasi tentang sesuatu; (4) mengenali makna kata (istilah sulit); (5) ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di masyarakat sekitar; (6) ingin memperoleh kenikmatan dari karya fiksi.

Sejalan dengan pendapat Nurhadi, Otto dkk. (dalam Suroso 2007:21) mengemukakan dalam *How To Teach Reading*, tujuan membaca adalah menolong siswa untuk mengerti strategi membaca. Ada dua syarat yang diperlukan, kondisi apa yang diperlukan untuk menumbuhkan minat baca siswa dan kondisi apa yang dibutuhkan guru agar proses pembelajaran membaca dapat dilakukan secara optimal.

Berbeda dengan Otto dkk, Tarigan (2008:9-10) mengemukakan bahwa tujuan utama membaca adalah mencari dan memperoleh informasi. Tujuan yang lain yaitu: (1) mengetahui penemuan yang dilakukan sang tokoh, (2) memperoleh ide utama,

(3) mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita, (4) membaca untuk menyimpulkan, (5) membaca untuk mengelompokkan, (6) membaca untuk menilai atau mengevaluasi.

Perbedaan tujuan membaca antara Otto dan tujuan membaca menurut Tarigan, yakni Tarigan lebih rinci lagi mengemukakan tujuan membaca. Tujuan yang disampaikan Tarigan mencakup keseluruhan jenis membaca dalam pembelajaran, seperti memperoleh ide utama, membaca untuk menyimpulkan, membaca untuk mengevaluasi, dan sebagainya.

Dari beberapa tujuan membaca di atas, yang dimaksud membaca dalam penelitian ini adalah membaca untuk kepentingan studi, yakni untuk menemukan informasi atau permasalahan dan menambah pengetahuan.

b. Gagasan Utama

Ide atau gagasan sering kali dapat kita temukan jika kita sedang melakukan kegiatan, salah satunya kegiatan membaca. Gagasan utama dapat ditemukan melalui membaca paragraf, paragraf merupakan gagasan atau ungkapan yang mengandung satu pokok pikiran, mengandung satu kebulatan ide dan mengandung satu tema.

Samosir (2009) menyatakan gagasan utama adalah hal yang dibahas atau diungkapkan dalam bacaan. Gagasan diungkapkan dengan kata atau frase. Letak gagasan utama di awal paragraf

(Deduktif), di akhir kalimat (Induktif), atau di awal dan di akhir (Deduktif-Induktif). Dalam paragraf berjenis narasi dan deskripsi gagasan utama dapat tersebar di seluruh kalimat. Samosir juga menggolongkan gagasan utama berdasarkan letaknya.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gagasan utama adalah hal yang dibahas dalam bacaan yang mengandung satu pokok pikiran atau satu kebulatan ide.

c. Artikel

Artikel menurut kamus istilah yaitu karya tulis lengkap, misalnya laporan berita atau esai dalam majalah, surat kabar dan lain lain. Bahasa yang terdapat dalam artikel adalah bahasa jurnalistik. Bahasa jurnalistik memiliki sifat-sifat yang khas meliputi aspek kata yang mudah dimengerti, kalimat yang singkat, padat, sederhana, jelas dan menarik. Artikel adalah tulisan lepas berisi opini seseorang yang mengupas tuntas suatu masalah tertentu yang sifatnya aktual dan kadang-kadang kontroversial dengan tujuan untuk memberitahu (informatif), mempengaruhi, meyakinkan dan menghibur khalayak pembaca.

Kata “artikel” dipahami sebagai laporan, kerangka atau tulisan tentang suatu masalah yang dimuat di media massa cetak. Secara garis besar artikel dibedakan menjadi empat, yaitu artikel deskriptif, artikel eksplanatif, artikel prediktif dan artikel presdiktif. Artikel deskriptif adalah tulisan yang isinya

menjelaskan secara detail ataupun garis besar tentang suatu masalah, sehingga pembaca mengetahui secara utuh suatu masalah yang dikemukakan. Artikel eksplanatif isinya menerangkan sejas-jelasnya tentang suatu masalah sehingga si pembaca memahami betul masalah yang dikemukakan. Artikel prediktif berisi ramalan atau prediksi ataupun dugaan tentang apa yang kemungkinan terjadi pada masa yang akan datang, berkaitan dengan masalah yang dikemukakan. Artikel presdiktif adalah artikel yang isinya mengandung ajakan, imbauan atau perintah terhadap pembaca agar melakukan sesuatu.

Menurut Tarigan (2008:166) menyampaikan dengan cara memperoleh dan mencari ide pokok dalam bacaan khususnya artikel, dapat melalui kegiatan membaca ide. Membaca ide adalah sejenis kegiatan membaca yang ingin mencari, memperoleh, serta memanfaatkan ide-ide yang terdapat dalam bacaan. Oleh karena itu, manfaat yang disampaikan Tarigan dapat diterapkan untuk menentukan jenis artikel. Adapun ciri-ciri artikel adalah sebagai berikut :

- 1) Lugas : tulisan langsung menuju persoalan.
- 2) Logis : segala keterangan yang dipaparkan harus memiliki dasar dan alasan yang masuk akal dan dapat diuji kebenarannya.

- 3) Tuntas : masalah atau tema yang dipilih dipaparkan secara mendalam.
- 4) Obyektif : keterangan yang disajikan sesuai dengan data dan fakta yang ada.
- 5) Cermat : berusaha menghindari berbagai kekeliruan walau sekecil apapun.
- 6) Jelas dan Padat : keterangan mudah dipahami, tidak melibatkan emosi yang berlebihan, menggunakan bahasa baku dan memperhatikan tanda baca.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa artikel adalah karya tulis nonfiksi yang menggunakan bahasa jurnalistik yang bertujuan agar pembaca dapat memperoleh informasi.

d. Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)

Djamarah dan Aswan Zain (2006:72) mengemukakan bahwa kedudukan metode dalam belajar mengajar adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik (alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang), sebagai strategi pengajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Terjemahan bebas dari CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif

kelompok. Pendekatan pembelajaran kooperatif mengikuti penemuan pada penelitian sebelumnya, menekankan tujuan-tujuan kelompok dan tanggung jawab individual. Tujuan utama CIRC adalah menggunakan tim-tim kooperatif untuk membantu para siswa mempelajari kemampuan memahami bacaan yang dapat diaplikasikan secara luas.

Slavin (2008:204) mengemukakan tiga unsur penting dalam CIRC, yakni kegiatan-kegiatan dasar terkait pengajaran langsung, pembelajaran memahami bacaan dan seni berbahasa dan menulis terpadu. Adapun unsur utama dalam CIRC yaitu: (1) kelompok membaca, para siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang terdiri dua atau tiga orang berdasarkan tingkat kemampuan membaca mereka, dapat ditentukan oleh guru; (2) tim, para siswa dibagi kedalam pasangan dalam kelompok mereka.; (3) kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan cerita; (4) membaca berpasangan; (5) menulis cerita yang bersangkutan dan tata bahasa cerita; (6) mengucapkan kata-kata dengan keras; (7) makna kata; (8) menceritakan kembali; (9) pemeriksaan oleh pasangan. Dalam hal ini Slavin mengemukakan kegiatan dasar pada metode CIRC yang mengaitkan kemampuan membaca dan menulis secara terpadu. Unsur utama yang disampaikan Slavin pada metode CIRC seolah menggambarkan kegiatan berpasangan dengan membaca nyaring yang tetap mengutamakan kegiatan membaca dan menulis.

Sedangkan, Wagiran (2008) menyatakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode CIRC meliputi:

- 1) Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang yang secara heterogen.
- 2) Guru memberikan wacana atau kliping sesuai dengan topik pembelajaran.
- 3) Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana atau kliping dan ditulis pada lembar kertas.
- 4) Mempresentasikan atau membacakan hasil kelompok.
- 5) Guru membuat kesimpulan bersama dan yang terakhir penutup.

Metode CIRC ini merupakan metode kooperatif atau kerjasama yang komprehensif atau luas dan lengkap untuk pembelajaran membaca dan menulis tingkat tinggi. Dalam CIRC, siswa dikelompokkan minimal sebanyak empat orang. Mereka terlibat ke dalam rangkaian kegiatan bersama, termasuk saling membacakan satu dengan lainnya, menulis tanggapan terhadap cerita, saling membuat ikhtisar, berlatih pengejaan, serta perbendaharaan kata.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode CIRC meliputi:

- 1) Siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang secara heterogen. Siswa membaca artikel yang telah disiapkan guru.
- 2) Siswa mengidentifikasi gagasan pada setiap artikel kemudian didiskusikan dengan teman kelompok.
- 3) Siswa mempresentasikan atau membacakan hasil kelompok.
- 4) Siswa menuliskan kembali isi artikel yang telah dibaca.

e. Teknik Permainan

Ardhana (2008) menyatakan permainan merupakan dunia anak karena bermain adalah salah satu kegiatan yang sangat disukai anak, bahkan orang dewasa pun menyukai permainan. Dengan mengintegrasikan teknik permainan dalam pembelajaran diharapkan siswa tidak merasa dibebani dengan muatan materi yang begitu padat, karena permainan mengandung muatan edukatif yang sangat bermanfaat bagi terbentuknya sikap peka terhadap keinginan dan perasaan orang lain, serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

Lain halnya dengan pendapat Ardhana menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa teknik permainan adalah proses olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan

motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan kelompok dengan lebih baik.

Perbedaan pendapat Ardhana dan Kimpraswil yakni mengenai proses permainan. Ardhana menyampaikan permainan sebagai suatu wahana yang menyenangkan dalam pembelajaran dan dapat membantu meringankan beban materi dalam pembelajaran sedangkan Kimpraswil hanya menyampaikan teknik permainan dan tidak mengaitkan dengan pembelajaran. Kimpraswil menyatakan pengertian teknik permainan sebagai suatu proses pengembangan individu.

Sejalan dengan Ardhana, Ahira (2010) menyatakan bahwa teknik permainan dalam pembelajaran akan mengajak siswa mengikuti pembelajaran yang menyenangkan. Pada saat bermain tanpa terasa sedang belajar menemukan ilmu yang dipelajarinya. Melalui permainan dalam pembelajaran, anak tumbuh dan berkembang mempelajari hal hal baru disekelilingnya. Ia menggunakan gerakan, fisik dan motoriknya untuk melatih kreatifitasnya. Permainan dalam pembelajaran bagi anak sangatlah perlu untuk meningkatkan kemampuan motorik anak mendeteksi lingkungan. Selain itu, dengan permainan dalam pembelajaran anak juga dapat belajar tentang banyak hal, terutama dapat menggunakan fisiknya. Anak yang kreatif cenderung dapat

bersosialisasi bersama teman sebayanya dengan baik, karena dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan dalam pembelajaran merupakan kegiatan yang memberikan daya tarik untuk menumbuhkan kesenangan dalam belajar dan memberikan efek positif pada perkembangan kepribadian individu, dengan teknik permainan dalam pembelajaran seseorang dapat meningkatkan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan kelompok dengan lebih baik.

f. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau “pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Cukup banyak batasan yang dibuat orang. Asosiasi Teknologi Pendidikan misalnya mengatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi (Widodo 2009). Dalam hal ini Widodo menyampaikan pengertian media secara luas melihat dari arti kata media itu sendiri. Sejalan dengan Widodo, Yamin dan Bansu (2009:150) mendefinisikan media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Yamin dan Bansu juga mendefinisikan media secara

umum sebagai alat perantara, namun tidak mengartikannya secara harfiah.

Lebih rinci lagi pendefinisian media yang diungkapkan oleh Sudjana. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Sudjana (2009:2) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa; (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria: (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan; (2) dukungan terhadap isi

bahan ajar; artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa; (3) kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

Media grafis umumnya dapat dibuat guru pada waktu mengajar, selain sederhana dan praktis penggunaannya. Keunggulan media grafis adalah: (1) keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses mengajar; (2) tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung; (3) sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga taraf yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Secara lengkap Sudjana menyampaikan pengertian media sebagai alat bantu dan menyertakan manfaat media dan kriteria media yang baik. Dalam hal ini Sudjana sudah memfokuskan pengertian media pada media pembelajaran, bukan media secara umum. Sejalan dengan Sudjana, menurut Mustikasari (2008) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang

mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang memiliki peran penting dalam penyampaian informasi dalam kegiatan belajar. Media yang digunakan dalam pembelajaran juga tidak sembarang media, media itu harus tepat guna dan memiliki nilai keefektifan dan ekonomis yang tinggi serta disesuaikan dengan tempat penggunaan media tersebut.

g. Media Tempel

Media tempel merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mudah didapat, murah, mudah dalam penggunaannya dan menarik. Media tempel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang ditempelkan di papan tulis, yang kemudian dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat menempelkan kata-kata yang akan membentuk satu kesatuan kalimat. Bahan media ini cukup sederhana, yakni kain flannel, perekat kain dan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata. Permainan

menggunakan media tempel ini dapat diterapkan secara kelompok atau individu. Pembelajaran menggunakan media kata bertujuan agar siswa dapat dengan mudah, senang dan bergairah dalam memahami rangkaian kata. Tahap pertama dalam pembelajaran ini sebaiknya tidak dibatasi waktu karena masih merupakan tahap penjajagan atau tahap pengenalan awal.

Penggunaan media ini juga mudah dan menyenangkan. Tiap anggota kelompok memiliki nomor masing-masing. Kemudian guru memanggil nomor secara acak dan siswa yang nomornya dipanggil maju kedepan mencari kertas dengan tulisan kata yang sesuai. Kertas yang dipilih direkatkan pada kain flannel yang telah tertempel di papan tulis. Siswa selanjutnya mencari kertas lain yang kata-katanya dapat digabungkan dan seterusnya, hingga akhirnya menjadi kalimat yang merupakan gagasan dalam artikel tersebut.

h. Pembelajaran Membaca Menemukan Gagasan dalam Artikel Melalui Metode CIRC dengan Permainan Media Tempel

Kegiatan pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi dengan siswa. Melalui proses pembelajaran tersebut siswa dapat memperoleh banyak pengetahuan dan wawasan. Pembelajaran harus dilakukan secara komunikatif agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh orang lain dan tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran. Oleh sebab itu, guru harus

menggunakan media yang tepat. Dalam penelitian ini, media tempel yang digunakan dalam penyampaian pesan atau komunikasi.

Dalam pembelajaran membaca siswa dilatih untuk dapat mengomunikasikan dua hal, yaitu apa yang mereka ketahui sebelum membaca dan isi yang sedang mereka telusuri melalui kegiatan membaca. Kegiatan membaca dapat diawali dengan pertanyaan awal untuk mengarahkan pikiran dan pandangan siswa. Dengan demikian, sebelum memulai membaca, siswa dibiasakan menggali pengalaman mereka yang berkaitan dengan isi bacaan yang mereka hadapi. Kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 5-6 orang secara heterogen.
- 2) Siswa secara berpasangan membaca artikel yang telah disiapkan guru, secara bergantian sehingga artikel dapat dibaca oleh tiap siswa.
- 3) Siswa secara individu mengidentifikasi gagasan pada setiap artikel kemudian didiskusikan dengan kelompok masing-masing.
- 4) Tiap siswa dalam satu kelompok memiliki nomor urut yang telah ditetapkan dan bersiap menempelkan kata yang telah disiapkan oleh guru.

- 5) Siswa dengan nomor yang terpilih bersiap maju dan menemukan kata yang menurutnya dapat dirangkai menjadi
- 6) satu kalimat gagasan, seterusnya hingga membentuk satu kalimat utuh dengan batas waktu yang telah ditentukan.
- 7) Dari hasil gagasan yang ditempelkan siswa diminta menuliskan kembali isi artikel yang telah dibaca.

Aspek yang dinilai dalam membaca untuk menemukan gagasan dalam artikel adalah mengidentifikasi ide pokok dalam artikel dan mengembangkan ide pokok yang telah ditemukan menjadi sebuah paragraf yang berisi pengetahuan siswa. Masalah yang dihadapi dalam membaca artikel tersebut biasanya terletak pada siswa sebagai peserta didik. Siswa bermalas-malasan ketika diperintah membaca, guru juga kurang memberi motivasi pada siswa. Mereka kesulitan menemukan gagasan utama dalam artikel dengan alasan kalimat sulit dipahami.

Oleh karena itu, metode CIRC dengan permainan media tempel dapat membantu menanggulangi masalah siswa dalam membaca untuk menemukan gagasan utama. Model pembelajaran CIRC dapat membuat siswa lebih aktif dan menumbuhkan kerjasama yang baik antaranggota kelompok. Penggunaan permainan media tempel juga dapat menumbuhkan semangat siswa untuk bersaing secara sportif untuk mendapatkan hasil yang

maksimal, penggunaannya yang menyerupai permainan dapat membuat siswa bersemangat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian diharapkan pembelajaran yang terwujud lebih mengena dan bermakna bagi siswa.

2. Hasil Penelitian yang Relevan

Upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa telah banyak dilakukan. Hal ini terbukti dengan banyaknya penelitian yang dilakukan oleh para ahli bahasa maupun mahasiswa. Oleh karena itu, beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini yaitu penelitian yang meningkatkan keterampilan membaca yang akan dijadikan sebagai kajian dalam penelitian, diantaranya adalah:

Penelitian oleh Afifatur Rohmah. Tahun 2009, Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dengan judul Peningkatan Keterampilan Membaca Intensif untuk Menemukan Gagasan Utama dengan Menggunakan Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* dan Teknik *Repetisi* pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Kalinyamatan Jepara Tahun Ajaran 2008/2009. Keterampilan membaca intensif untuk menemukan gagasan utama yang dilakukan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* dan Teknik *Repetisi* mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tes keterampilan membaca intensif untuk menemukan gagasan utama pada prasiklus dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 59,5 atau sebesar 59,47% dan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,81 atau 66,81%. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 7,34%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas tes membaca intensif untuk menemukan gagasan utama sebesar 75,05 atau sebesar 75,05%. Atas dasar hal tersebut dapat diketahui peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,24%. Hal ini juga dapat diketahui adanya peningkatan sebesar 15,58% dari prasiklus ke siklus II. Berdasarkan hasil data nontes siklus I, masih tampak perilaku negatif siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus II perilaku negatif siswa semakin berkurang dan perilaku positif siswa semakin bertambah.

Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada jenis penelitian, metode dan teknik analisis data yang digunakan. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dan komponen keterampilan yang diteliti adalah keterampilan membaca dengan menggunakan metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* serta teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti yang sekarang terdapat pada subyek penelitian, variabel, tujuan penelitian dan media yang digunakan.

Penelitian oleh Dewi Indayani. Tahun 2010, Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dengan judul Peningkatan

Keterampilan Membaca Pemahaman Menemukan Gagasan Utama dalam Teks Bacaan Menggunakan Metode *Make A Match* pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Kudus. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil tes membaca pemahaman menemukan gagasan utama dalam teks bacaan. Berdasarkan hasil tes pada pratindakan nilai yang dicapai siswa adalah 69,5 atau 27,8% termasuk kategori cukup, pada siklus I nilai yang dicapai sebesar 73,05 atau 29,22% termasuk kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 3,55, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 84 atau 33,6% termasuk kategori baik. Dari pencapaian nilai rata-rata kelas siklus I dan siklus II ini diperoleh peningkatan sebesar 10,95 atau 4,38%, dan nilai rata-rata pratindakan dan siklus II diperoleh peningkatan sebesar 14,5 atau 5,8%. Berdasarkan hasil nontes menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif. Siswa menjadi lebih semangat, antusias dan senang dalam pembelajaran membaca pemahaman menemukan gagasan utama dalam teks bacaan menggunakan teknik *make a match*.

Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada jenis penelitian dan komponen keterampilan berbahasa. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dan komponen keterampilan yang diteliti adalah keterampilan membaca. Perbedaan peneliti

terdahulu dengan yang sekarang terdapat pada kompetensi yang diteliti, metode yang digunakan, variabel, tujuan penelitian, media dan subyek penelitian.

Penelitian oleh Anindita Kusuma Wardhani. Tahun 2016, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dengan judul Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dan Koran pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Cilacap. Penerapan metode *CIRC* dan media koran dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pembelajaran pada tiap siklusnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakan tindakan pada siswa kelas VIII dengan jumlah 34 orang hanya 15 siswa (44,11%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 75, sedangkan siswa yang memperoleh nilai 75 (KKM) sebanyak 19 siswa (55,89%). Dengan pemerolehan nilai terendah 55, nilai tertinggi 90 dan rata-rata kelas 70,88. Penerapan metode *CIRC* dan koran siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai keterampilan membaca pemahaman pada siswa. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, skor hasil observasi terhadap guru yaitu 2,97 (74,26%) dan skor hasil observasi pada siswa 2,67 (66,79%). Persentase ketuntasan nilai membaca pemahaman siswa tiap siklus

mengalami peningkatan. Pada siklus I meningkat menjadi 66,17%. Dengan demikian, target pada indikator kinerja belum tercapai, sehingga dilanjutkan pada siklus II. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II nilai rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa menunjukkan adanya peningkatan, skor hasil observasi terhadap guru yaitu 3,56 (89,00%) dan skor terhadap siswa 3,49 (87,25%). Persentase ketuntasan nilai membaca pemahaman pada siklus II meningkat menjadi 88,24%. Hasil rata-rata keterampilan membaca pemahaman meningkat dan telah mencapai indikator kinerja 85% siswa mencapai KKM, oleh karena itu penelitian tindakan diakhiri pada siklus II.

Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada jenis dan metode penelitian. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dan komponen keterampilan yang diteliti adalah keterampilan membaca dengan menggunakan metode *Cooperative Integrated Reading and Composition*. Perbedaan peneliti terdahulu dengan yang sekarang terdapat pada subyek penelitian, variabel, tujuan penelitian dan media yang digunakan.

B. Kerangka Pikir

Keterampilan membaca adalah keterampilan yang sangat penting dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berfungsi untuk mendapatkan informasi. Keterampilan membaca membantu seseorang

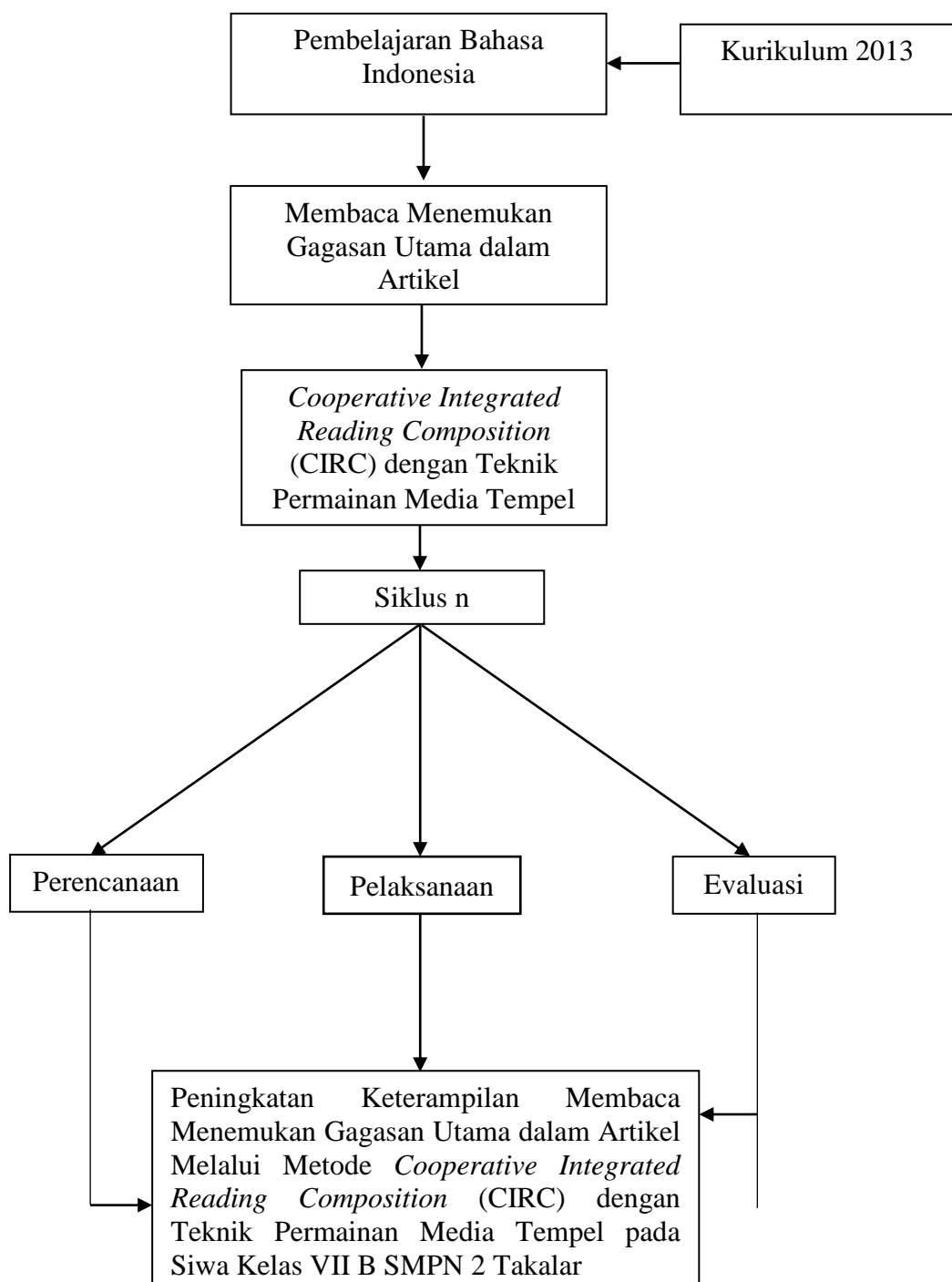
dalam menemukan ide baru dari hasil bacaannya. Dalam kompetensi ini siswa diharapkan mampu menemukan gagasan utama dalam artikel. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam membaca karena minat baca mereka rendah. Rendahnya minat baca siswa ini tak lepas dari akibat pembelajaran yang monoton dan menjenuhkan. Dalam kegiatan pembelajaran membaca masih banyak siswa kelas VII SMP yang belum mampu menemukan gagasan utama dalam artikel dengan cepat dan tepat. Hal ini dikarenakan terdapat hambatan yang menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi, merasa jenuh dan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Kondisi demikian salah satunya disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik. Oleh karena itu, perlu adanya suatu inovasi pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dalam artikel, sehingga menjadi lebih baik dan meningkat. Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel adalah dengan menggunakan metode CIRC dan permainan media tempel.

Metode CIRC adalah metode yang mengasah kemampuan membaca dan menulis siswa. Pembelajaran membaca dengan menggunakan metode ini akan menyajikan kevariatifan dan menarik bagi siswa. Model pembelajaran CIRC dapat membuat siswa lebih aktif dan menumbuhkan kerjasama yang baik antaranggota kelompok. Selain itu,

penggunaan permainan media tempel juga dapat menumbuhkan semangat siswa untuk bersaing secara sportif. Dengan demikian, diharapkan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VII SMPN 2 Takalar serta dapat membawa perubahan perilaku siswa kearah positif dalam mengikuti pembelajaran.

Bagan 2.1. Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai bentuk kajian yang bersifat refleksi oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan dalam pembelajaran. Selain itu, kajian dilaksanakan dengan maksud untuk meningkatkan kemampuan rasional dan tindakan tindakan sebelumnya.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di SMPN 2 Takalar, tepatnya di jl. H. M. Dg. Manjarungi, Kelurahan Kalabbirang, Kecamatan Pattalassang, Kabupaten Takalar. Lokasi sekolah tersebut cukup strategis karena terletak dipinggir jalan raya. Subjek penelitian ini adalah keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama melalui metode *cooperative integrated reading composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar.

C. Faktor yang Diselidiki

Faktor yang diselidiki dalam penelitian tindakan kelas adalah faktor proses dan faktor hasil. Penelitian *ini* menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan beberapa siklus, yaitu proses tindakan pada siklus I yang terdiri atas 4 pertemuan dan siklus II yang terdiri atas 4 pertemuan. Siklus I bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca ekstensif pada siswa. Hasil proses tindakan pada siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca ekstensif setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus I.

D. Prosedur Penelitian

1. Siklus I

Tindakan siklus I merupakan tindakan awal penelitian. Hasil siklus I dipakai sebagai refleksi untuk melakukan siklus II. Siklus ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I dilakukan pertemuan sebanyak empat kali dengan peneliti sebagai pengajar.

a. Perencanaan

Pada pertemuan pertama siklus I dilakukan penyusunan rencana kegiatan dengan menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan pada saat penelitian. Rencana pembelajaran ini digunakan sebagai program kerja atau pedoman peneliti dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran

dapattercapai.Dalam

rencana pembelajaran ini, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan materi membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel dengan metode CIRC dengan permainan media tempel. Perencanaan ini disusun sebagai upaya untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar. Perencanaan juga dilakukan pada pertemuan kedua pada siklus I. Kekurangan atau kendala pada pertemuan pertama siklus I dijadikan bahan perbaikan.

b. Tindakan

Tindakan yang akan dilakukan peneliti ini adalah pembelajaran membaca ekstensif dengan metode CIRC. Tindakan yang dilakukan pada siklus I terdiri atas empat pertemuan. Pada masing-masing pertemuan dilakukan tiga tindakan yang merupakan pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah disiapkan yaitu tahap pendahuluan, tahap pelaksana (inti) dan tahap penutup.

c. Observasi

Observasi ini merupakan proses pengambilan data dari pelaksanaan tindakan atau kegiatan pengamatan untuk mengetahui sejauh mana efek tindakan telah mencapai sasaran. Proses observasi segera direkam dalam benak peneliti dengan membuat catatan-catatan khusus mengenai perilaku-perilaku atau

aktivitas siswa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang dinilai

adalah hasil tulisan siswa dan perilaku positif atau negatif terhadap materi membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah melakukan pertemuan pertama hingga pertemuan keempat pada siklus I. Pada tahap ini peneliti akan melihat hasil dari tahap perencanaan, tindakan dan observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I. Peneliti melakukan analisis terhadap hasil tes dan nontes yang telah dilakukan pada empat pertemuan dalam siklus I.

2. Siklus II

Proses tindakan pada siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. Siklus II dilakukan dengan empat kali pertemuan yang terdiri atas empat tahap yang sama dengan siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi pada siklus I, perencanaan yang dilakukan pada siklus II meliputi: (1) menyusun rencana pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel yang lebih sistematis; dan (2) menyusun instrumen penelitian berupa pedoman

deskripsi perilaku ekologis, catatan harian, wawancara dan dokumentasi foto.

b. Tindakan

Tindakan yang dilakukan peneliti pada siklus II adalah tindakan yang merupakan perbaikan pada siklus I, yaitu memperbaiki masalah-masalah yang menjadi penghambat kegiatan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel dan peneliti berusaha memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Pada tahap ini dilakukan empat kali pertemuan. Masing-masing pertemuan terdiri atas tiga tahap proses pembelajaran yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

c. Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengamatan siklus II ini peneliti lebih banyak memperhatikan perilaku siswa yang memberikan respon kurang baik pada pembelajaran siklus I, peneliti mengamati apakah siswa tersebut mengalami perubahan perilaku menjadi baik atau tetap seperti pada siklus I.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah melakukan pertemuan pertama hingga pertemuan keempat pada siklus II. Pada tahap ini peneliti akan melihat hasil dari tahap perencanaan, tindakan, dan observasi yang telah dilaksanakan pada siklus II baik pertemuan pertama maupun

pertemuan kedua. Peneliti melakukan analisis terhadap hasil tes dan nontes yang telah dilakukan pada empat pertemuan dalam siklus II.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini berupa tes dan nontes.

1. Instrumen Tes

Tingkat keterampilan membaca siswa dapat diketahui dengan menemukan gagasan utama dan menuliskan kembali isi artikel. Instrumen tes yang berupa tes tertulis digunakan untuk mengungkap data tentang keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel. Instrumen penelitian yang berupa tes tertulis berbentuk tes uraian.

2. Instrumen Nontes

Bentuk instrument nontes digunakan untuk mengetahui perilaku siswa dalam pembelajaran serta tanggapan siswa mengenai pembelajaran yang telah dilakukan selama mengikuti pembelajaran membaca melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel. Bentuk instrumen nontes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil observasi

Catatan harian dalam penelitian tindakan kelas ini dibuat oleh guru (catatan harian guru) dan dibuat oleh siswa (catatan harian siswa). Catatan harian tersebut diberikan setelah proses

pembelajaran siklus I dan siklus II selesai agar peneliti dapat memperoleh data secara jujur dan objektif dari guru dan siswa tentang kekurangan dan kelebihan yang ada pada saat penyajian materi. Hal ini sangat dibutuhkan untuk mengevaluasi dan merefleksi.

b. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi beberapa pertanyaan untuk siswa sebagai responden. Pertanyaan-pertanyaan yang ada bertujuan memperoleh data tentang respon siswa terhadap materi keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel.

c. Dokumentasi foto

Aspek-aspek yang didokumentasikan meliputi aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Foto yang diambil pada saat proses pembelajaran merupakan sumber data yang dapat memperjelas data yang lain. Hasil pemotretan ini digunakan sebagai gambaran siswa yang diabadikan selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes untuk pengambilan data di kelas.

1. Teknik Tes

Teknik tes dilakukan untuk memperoleh data keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel. Dalam tes, siswa diminta menulis kembali isi artikel dengan memperhatikan tata bahasa dan ejaan yang baik dan benar berdasarkan gagasan yang telah ditemukan.

Tabel 3.1. Penilaian Kinerja Pemahaman Membaca Secara Tertulis

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kefasifan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman isi teks					
2.	Pemahaman detail isi teks					
3.	Ketetapan organisasi isi teks					
4.	Ketetapan diksi					
5.	Ketetapan struktur kalimat					
6.	Ejaan dan tata tulis					
7.	Kebermaknaan penuturan					
	Jumlah Skor					

Skor seorang peserta didik diperoleh dengan menjumlah seluruh skor dengan cara perhitungan persentase.

Perhitungan Nilai Akhir:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Teknik Nontes

Teknik nontes digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat abstrak, yaitu perubahan perilaku siswa dalam kegiatan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel. Bentuk alat ukur yang digunakan dalam teknik nontes berupa:

a. Hasil observasi siswa dan guru

Hasil observasi dibuat pada selembar kertas yang berisi tanggapan siswa dan guru terhadap pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel. Kemudian data yang diperoleh dari guru dan siswa tersebut diolah dan dideskripsikan oleh peneliti.

b. Teknik wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk mengungkapkan data penyebab kesulitan dan hambatan dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel. Sasaran wawancara adalah beberapa siswa yang nilainya termasuk kategori sangat baik, cukup kurang. Data yang diambil mengenai kesan dan saran terhadap pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel.

c. Teknik dokumentasi foto

Dokumentasi foto digunakan untuk memuat rekaman segala perilaku siswa dan bertujuan untuk merekam semua kegiatan dalam proses pembelajaran (awal kegiatan pembelajaran, saat pembelajaran dan akhir pembelajaran). Pengambilan foto dalam proses pembelajaran dapat mempermudah peneliti untuk mendeskripsikan hasil yang dilakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan untuk memperkuat hasil penelitian sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel dilakukan secara kuantitatif untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes dan nontes pada pembelajaran membaca. Hasil analisis data tes secara kuantitatif dihitung dengan cara persentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung masing-masing aspek.
2. Merekap nilai yang diperoleh siswa.
3. Menghitung nilai rata-rata siswa.
4. Menghitung persentase nilai.

Hasil perhitungan persentase keterampilan membaca ini kemudian dibandingkan antara hasil tes siklus I dan hasil tes siklus II. Hasil ini akan memberikan gambaran mengenai persentase peningkatan keterampilan

membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel. Kemudian dari data nontes, yaitu hasil observasi, wawancara dan dokumentasi foto. Responden memberikan jawaban sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menelaah seluruh data yang diperoleh dari hasil nontes.
2. Menyusun dalam satuan-satuan.
3. Dikategorikan atau dikelompokkan.

Hal ini digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku siswa dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel pada siklus I dan siklus II. Selain itu, data nontes juga digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator kinerja pada penelitian ini yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Melalui Metode *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel pada Siswa Kelas VII B SMPN 2 Takalar” yaitu indikator kuantitatif. Indikator ini digunakan untuk pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dalam artikel setelah peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII B untuk mengetahui pencapaian nilai rerata siswa, jika

menunjukkan kategori kurang, maka perlu adanya peningkatan untuk pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dalam artikel. Selain itu, dapat juga mengetahui perubahan perilaku siswa ke arah positif atau negatif setelah dilakukan pembelajaran membaca dengan metode tersebut. Sehingga, dapat disimpulkan apakah penggunaan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel untuk menemukan gagasan utama dalam artikel dapat dikatakan berhasil atau tidak terhadap peningkatan keterampilan membaca.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 26 Mei sampai dengan 23 Juli 2018. Bertempat di SMPN 2 Takalar, subjek dalam penelitian adalah kelas VII B semester genap tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah 32 peserta didik. Hasil penelitian diperoleh dari hasil tes dan nontes selama penelitian berlangsung yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian menggunakan nilai rata-rata hasil tes membaca artikel yang sudah dilakukan untuk membandingkan nilai pada siklus I dan siklus II, sehingga dapat ditentukan kriteria standar ketuntasan membaca artikel.

Hasil tes siklus I dan siklus II berupa proses pembelajaran menggunakan metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel yang berorientasi pada peningkatan kompetensi membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel serta hasil penelitian perubahan tingkah laku siswa yang berupa nontes disajikan dalam bentuk deskripsi data kuantitatif.

1. Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan siklus I ini merupakan tindakan awal untuk memperoleh data data yang dibutuhkan. Dalam siklus I diuraikan tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *cooperative integrated reading and*

composition (CIRC) dengan teknik permainan media tempel, yang terdiri dari data tes dan nontes dengan hasil penelitian sebagai berikut.

a.) Perencanaan Pembelajaran melalui Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel Siklus I

Perencanaan proses pembelajaran keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada siklus I terdiri dari beberapa tahapan. Tahapan yang pertama adalah tahapan pendahuluan yaitu apersepsi yang diawali tanya jawab dengan siswa mengenai kegemaran dan kemampuan siswa dalam membaca. Selain itu, menggali pengalaman siswa yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran membaca, kemudian menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran membaca.

Tahap yang pertama ini bisa dikategorikan dalam proses pembelajaran karena pertanyaan yang diberikan pada siswa merupakan langkah awal untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memperoleh pembelajaran. Dalam hal ini siswa belum terlalu siap menerima pembelajaran. Siswa belum terfokus pada pertanyaan-pertanyaan pancingan mengenai materi yang diberikan.

Tahap selanjutnya adalah tahap inti yaitu siswa dibimbing menggali informasi yang berkaitan dengan artikel. Kemudian siswa diberi artikel agar dapat menemukan gagasan utama dalam artikel tersebut. Selanjutnya siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 8 orang, kemudian secara

berkelompok siswa membaca artikel yang telah disiapkan. Setelah membaca artikel secara individu siswa mengidentifikasi gagasan pada setiap artikel kemudian didiskusikan dengan teman kelompoknya.

Tiap siswa dalam satu kelompok memiliki nomor urut yang telah ditetapkan dan bersiap menempelkan kata yang telah disiapkan oleh peneliti. Siswa dengan nomor yang terpilih bersiap maju dan menemukan kata yang menurutnya dapat dirangkai menjadi satu kalimat gagasan, seterusnya hingga membentuk satu kalimat utuh. Tahap pada kegiatan ini terlihat siswa sudah cukup antusias dengan pembelajaran yang dilakukan. Hanya saja siswa masih kurang paham mengenai metode dan permainan media tempel yang digunakan. Untuk menemukan gagasan utama dalam artikel, siswa mengalami kesulitan karena artikel yang disiapkan relatif sulit dipahami.

Metode CIRC yang digunakan dapat membantu siswa yang kurang paham, sehingga dapat bekerjasama antaranggota kelompok. Dalam permainan media tempel, siswa aktif dan sangat antusias mengikuti permainan. Siswa dengan semangat mencari potongan kata dan ditempelkan pada kain flanel yang telah disediakan. Semua siswa mengikuti kegiatan ini dengan baik. Namun ada beberapa hal yang kurang mereka pahami mengenai aturan permainan media tempel, hal ini mengakibatkan beberapa siswa tampak bingung ketika proses pembelajaran berlangsung.

Tahap penutup, yaitu siswa dibimbing untuk menentukan hasil terbaik. Kemudian siswa dan guru merefleksi pembelajaran. Guru

menanyakan beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang berlangsung. Selanjutnya, guru memberikan penguatan serta motivasi pada siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, dapat diketahui bahwa kesiapan siswa belum maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perolehan nilai pada siklus I yang belum memenuhi target pencapaian. Siswa masih berperilaku negatif. Hal ini terlihat pada beberapa siswa yang duduk dibangku belakang yang belum siap mengikuti pembelajaran. Siswa tersebut masih asyik berbicara dan tidak memperhatikan apersepsi yang disampaikan.

Tabel 4.1 : Hasil Observasi Selama Mengikuti Proses Pembelajaran Siklus I

No	Komponen yang diamati		Pertemuan				Rata-rata	Persentase (%)	
			I	II	III	IV			
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran.	S I K L	28	25	29	29	T E S S I	27,75	111
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran.		21	18	24	26		22,25	89
3.	Siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll).		12	7	9	5		8,25	33
4.	Siswa aktif bertanya		9	7	7	11		8,5	34

	dan memberikan tanggapan saat pembelajaran berlangsung.	U S I					K L U S I		
5.	Siswa aktif mengikuti jalannya diskusi kelompok.		17	19	23	22		20,25	81
6.	Siswa aktif melakukan pembelajaran melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel.		25	22	23	25		23,75	95
7.	Siswa serius menulis kembali isi artikel secara individu.		17	19	20	23		19,75	79
8.	Siswa bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.		18	17	23	23		20,25	81

Berdasarkan tabel 4.1 di atas diperoleh bahwa dari 32 peserta didik kelas VII B, kehadiran peserta didik rata-rata mencapai 111 %. Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran 89 %. Siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (bermain-main, ribut, dll) 33 %. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan saat pembelajaran berlangsung 34 %. Siswa yang aktif mengikuti jalannya diskusi kelompok 81%. Siswa yang aktif melakukan pembelajaran melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel 95 %. Siswa serius

menulis kembali isi artikel secara individu 79 %. Siswa bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir 81 %.

b.) Pelaksanaan Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel melalui Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel Siklus I

Pelaksanaan tes keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama pada siklus I ini merupakan data awal setelah dilakukan tindakan pembelajaran melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel. Penilaian pada siklus I ini meliputi dua aspek kriteria penilaian, yaitu: (1) Menemukan gagasan utama dalam artikel dan (2) Menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan. Pemerolehan hasil pembelajaran keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 : Hasil Tes Keterampilan Membaca untuk Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Siklus I

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Batas Tuntas (75)
1.	Sangat baik	90-100				
2.	Baik	80-89				
3.	Cukup	75-79				
4.	Kurang	60-74	32	860	67,1	Tidak tuntas
5.	Sangat kurang	0-59				

Data pada tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa tes keterampilan membaca menemukan gagasan utama dalam artikel, siswa mencapai nilai rata-rata 67,1 dan termasuk dalam kategori kurang. Nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan belum memuaskan karena belum sesuai dengan target yang dicapai yaitu kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.

Penilaian dihitung dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{NM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persentase

R : Jumlah nilai keseluruhan yang diperoleh siswa

NM : Nilai total maksimal

Adapun perolehan rata-rata tiap aspek pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3: Hasil Peningkatan Keterampilan Membaca Aspek Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel

No	Artikel	Kategori	Skor Maksimal	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase	Rata-Rata
1.		Sangat baik	40	9	360	41,9	860:32:40 x100 = 67,1
2.		Baik	30	8	240	27,9	
3.		Cukup	20	11	220	25,6	
4.		Kurang	10	4	40	4,6	
Jumlah			100	32	860	100	

Pada tabel 4.3 tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membaca artikel aspek menemukan gagasan utama dalam artikel untuk kategori sangat baik dengan skor 40 dicapai oleh 9 siswa atau sebesar 41,9 %. Kategori baik dengan skor 30 dicapai oleh 8 siswa atau sebesar 27,9 %. Siswa tersebut mampu menemukan gagasan utama secara tepat namun tidak lengkap, hanya inti gagasan saja. Kategori cukup dengan skor 20 dicapai oleh 11 siswa atau sebesar 25,6 %. Siswa tersebut mampu menemukan gagasan utama, tetapi kurang tepat sehingga kurang sesuai dengan isi artikel. Kategori kurang dengan skor 10 dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 4,6 %. Siswa tersebut belum mampu menemukan gagasan utama.

Penelitian membaca artikel pada aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan ditekankan pada ketepatan penjabaran gagasan sesuai dengan gagasan dalam artikel. Siswa diminta mengembangkan gagasan utama yang ditemukan menjadi beberapa paragraf yang relevan dengan isi artikel. Hasil penelitian tes membaca artikel pada aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 : Hasil Peningkatan Keterampilan Membaca Artikel Aspek Menuliskan Kembali Isi Artikel sesuai Gagasan yang Ditemukan

No	Kategori	Skor Maksimal	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Rata-Rata
1.	Sangat baik	20	7	140	34,1	

2.	Baik	15	11	165	40,2	410:32:20x100 = 64,1
3.	Cukup	10	7	70	17,1	
4.	Kurang	5	7	35	8,6	
	Jumlah		32	410	100	

Pada tabel 4.4 di atas, menunjukkan bahwa keterampilan membaca artikel aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan untuk kategori untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 34,1 %. Siswa tersebut sudah mampu menuliskan kembali gagasan utama yang ditemukan dalam artikel dengan tepat dan lengkap. Kategori baik dengan skor 15 dicapai oleh 11 siswa atau sebesar 40,2 %. Siswa tersebut mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan dengan tepat. Kategori cukup dengan skor 10 dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 17,1%. Siswa tersebut mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan, tetapi kurang tepat. Kategori kurang dengan skor 5 dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 8,6 %.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa mengenai membaca artikel untuk aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan dalam pembelajaran melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel dapat membantu pemahaman siswa. Metode CIRC membantu siswa untuk mengingat gagasan utama dan

mengembangkan gagasan utama yang telah ditemukan dengan kalimat sendiri. Namun, kendala terjadi ketika siswa kurang memahami betul instruksi dari guru, sehingga ada beberapa siswa yang hanya menuliskan gagasan utama kembali atau hanya satu kalimat saja.

Tabel 4.5 Rata-Rata Perolehan Nilai tiap Aspek pada Siklus I

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Batas Tuntas (75)
1.	Menemukan gagasan utama dalam artikel	67,1	Tidak tuntas
2.	Menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan	64,1	
Jumlah		65,6	

Pada tabel 4.5 di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan siswa dalam membaca artikel pada siklus I masih belum tuntas. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa penilaian aspek menemukan gagasan utama dalam artikel mencapai nilai rata rata 67,1 dan aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan mencapai 64,1. Nilai rata-rata pada kedua aspek tersebut adalah 65,6. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siklus I belum memenuhi target yang hendak dicapai, sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

c.) Deskripsi Hasil Evaluasi setelah Dilakukan Pembelajaran Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel melalui *Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan Teknik Permainan Media Tempel

Hasil nontes dari siklus I diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan teknik nontes. Pada saat pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel akan dimulai, sebagian siswa telah siap mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada siswa yang duduk rapi dan tenang dibangku masing-masing. Siswa antusias mengikuti pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru dengan penuh konsentrasi, suasana kelas pun menjadi tenang. Meskipun masih ada beberapa siswa yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya. Tetapi, sebagai observasi awal hal ini sudah menunjukkan kategori baik. Kesiapan dan perhatian siswa sudah menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang disampaikan.

Saat pembelajaran berlangsung, keberanian siswa untuk bertanya dan memberikan tanggapan sangat kurang. Siswa aktif memberikan tanggapan jika hal itu dilakukan bersama-sama. Namun, jika dipersilakan untuk menyampaikan tanggapan secara individu, semua siswa pasif dan terkesan takut salah. Ketika diminta guru untuk bertanya apabila ada materi atau instruksi guru yang kurang jelas, siswa belum berani bertanya. Sedangkan apabila ditanya kejelasan mengenai materi ataupun instruksi, mereka hanya tersenyum. Hal inilah yang menjadi kendala untuk mengontrol pemahaman siswa.

Respon yang baik oleh siswa pada saat guru meminta untuk membentuk kelompok diskusi. Hampir semua siswa sudah melaksanakan

tugas dengan baik dalam diskusi kelompoknya. Siswa berdiskusi dan bekerjasama antaranggota kelompok membahas gagasan utama dalam artikel. Namun, ada beberapa siswa yang pasif dan enggan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Ada juga siswa yang hanya menunggu jawaban dari hasil diskusi teman satu kelompoknya.

Saat pembelajaran, siswa terlihat membaca artikel yang telah disediakan secara bergantian sehingga semua siswa dapat membaca artikel tersebut. Siswa juga aktif dan serius menemukan gagasan utama menggunakan metode CIRC. Namun, terdapat kendala mengenai ketidakpahaman siswa dalam menangkap instruksi dari guru sehingga masih ada yang salah saat menuliskan kembali gagasan yang ditemukan dalam artikel.

Setelah menemukan gagasan utama dan menulis kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan, siswa melakukan permainan media tempel. Siswa tampak sangat antusias dan senang mengikuti permainan. Bahkan siswa ingin permainan diulang-ulang, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain. Kendala yang terjadi adalah siswa yang kurang paham mengenai aturan permainan, jadi dalam permainan masih menyita waktu untuk mengulang penjelasan.

Pembelajaran berakhir dengan baik dan tepat waktu. Sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat. Terlihat pada ekspresi mereka ketika pembelajaran selesai, siswa enggan mengakhiri pembelajaran karena merasa senang. Siswa mengaku, melalui metode CIRC dengan teknik

permainan media tempel dapat membantu memahami materi, meskipun terdapat beberapa siswa yang kurang bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dan kurang mampu memahami instruksi guru, namun hal ini sudah cukup baik sebagai tindakan awal. Kekurangan dan perilaku negatif yang terdapat pada siklus I akan mendapatkan perbaikan pada siklus II.

Adapun hasil observasi siswa dan guru adalah sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Siswa

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa tertarik dan senang dengan cara mengajar guru menggunakan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel. Siswa lebih mudah memahami bacaan karena berdiskusi dengan teman kelompoknya, sehingga dapat saling membantu. Selain itu, permainan media tempel dapat menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam memahami instruksi yang disampaikan oleh guru dan mengatakan kalau waktu yang disediakan untuk membaca kurang, sehingga pemahaman mereka minim mengenai isi artikel. Selain itu, siswa juga menyarankan agar artikel yang diberikan harus lebih menarik agar lebih mudah dipahami. Hal ini akan menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk mengadakan perbaikan pada siklus II.

2. Hasil Observasi Guru

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I yaitu pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel sudah berjalan cukup baik, hanya terdapat beberapa siswa yang kurang konsentrasi dan masih bingung selama pembelajaran. Siswa sudah cukup aktif, namun masih sulit menumbuhkan keberanian untuk menyampaikan pendapat atau bertanya apabila siswa tersebut merasa kurang paham sehingga berpengaruh pada hasil pembelajaran yang dicapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kesiapan, keseriusan, dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran cukup baik tapi belum maksimal. Meskipun begitu, suasana yang tercipta saat pembelajaran berlangsung menimbulkan semangat yang tinggi bagi siswa.

d.) Refleksi Siklus I

Setelah pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel berlangsung, dapat diketahui bahwa metode dan media yang digunakan cukup banyak disukai oleh siswa karena mereka dapat belajar sambil bermain. Hal ini terlihat dari minat dan antusias siswa selama mengikuti pembelajaran. Adanya minat pada diri siswa mengikuti pembelajaran tersebut dapat membuat keterampilan siswa dalam membaca meningkat.

Penelitian nontes siklus I diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki sikap yang cukup baik dalam proses pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel. Siswa merasa lebih mudah menemukan gagasan setelah diterapkan metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel. Namun, masih ada beberapa siswa yang masih terlihat kurang bersemangat dan bingung ketika mengikuti pembelajaran, masih ada siswa yang asyik berbicara dengan teman sebangkunya, mengganggu temannya dan melamun. Siswa juga mengalami sedikit kesulitan karena merasa bahwa artikel yang disediakan guru bacaannya terlalu panjang sehingga siswa belum mampu menemukan kata-kata dalam permainan media tempel dan merangkainya menjadi satu kalimat gagasan utama. Hal ini disebabkan karena siswa kurang konsentrasi dan kemampuan siswa yang minim.

Upaya dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* dengan teknik permainan media tempel perlu direncanakan kegiatan pembelajaran yang lebih matang, yaitu mulai dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang lebih sistematis, menyiapkan artikel yang lebih mudah dipahami siswa, menjelaskan kembali materi membaca dan penggunaan permainan media tempel yang lebih mudah dipahami siswa mengenai pemilihan kata-kata yang akan dirangkai menjadi satu kalimat gagasan utama yang utuh.

Dengan demikian, tindakan siklus II perlu dilakukan untuk mengatasi kekurangan kekurangan dan permasalahan pada siklus I.

2. Hasil Penelitian Siklus II

a.) Perencanaan Pembelajaran melalui Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel Siklus II

Data siklus II diperoleh melalui hasil tes dan nontes pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel. Hasil yang diperoleh pada siklus II hampir sama dengan proses pembelajaran siklus I dengan beberapa tahapan. Tahapan yang pertama adalah tahapan pendahuluan yaitu apresepsi yang diawali dengan tanya jawab dan mengulas pembelajaran sebelumnya. Guru juga memberi motivasi pada siswa supaya pada pembelajaran siklus II berjalan lebih baik daripada siklus I. Pada tahap pendahuluan siklus II, kesiapan siswa sudah lebih baik dibanding siklus I. Siswa duduk dengan tenang dan konsentrasi memulai pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah tahap inti, pada tahap inti keaktifan siswa sudah tampak lebih baik. Siswa lebih aktif menanggapi instruksi dan penjelasan guru. Beberapa siswa sudah berani mengemukakan pendapat atau pertanyaan mengenai pembelajaran. Siswa sudah mampu bekerja sama dengan baik bersama teman satu kelompoknya, sehingga tercipta suasana diskusi yang lebih baik. Siswa yang kurang paham mengenai pembelajaran

dibantu oleh siswa yang telah paham mengenai pembelajaran. Siswa yang berperilaku negatif pada siklus I kini sudah berperilaku positif pada siklus II. Siswa patuh pada perintah guru dan tidak membuat suasana kelas menjadi gaduh.

Saat permainan media tempel, hampir semua siswa sudah paham mengenai aturan permainan. Hal itu terbukti ketika permainan media tempel pada siklus II berlangsung, siswa yang nomornya ditunjuk langsung siap dan mengerti mengenai aturan permainan. Berbeda dengan siklus I, pada siklus II waktu permainan media tempel sudah dibatasi, namun siswa tidak merasa kesulitan untuk bekerjasama menemukan kata kata dalam permainan media tempel. Selanjutnya siswa sudah mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan utama yang ditemukan dengan baik dan sesuai dengan instruksi yang disampaikan guru.

Pada kegiatan inti, siswa lebih antusias dengan pembelajaran yang dilakukan. Metode CIRC yang digunakan dapat membantu siswa yang kurang paham karena dapat bekerjasama antar anggota kelompok. Semua siswa mengikuti kegiatan inti dengan baik. Dengan demikian dapat dikatakan pada tahap inti siklus II ini sudah berjalan lebih baik dibanding siklus I. Sama halnya pada siklus I, pada tahap penutup siswa dibimbing guru menentukan hasil terbaik. Guru juga memberikan pertanyaan pertanyaan mengenai hasil pembelajaran. Selanjutnya, siswa dan guru merefleksi pembelajaran. Sebelum pembelajaran usai, guru memberikan penguatan serta

motivasi pada siswa supaya siswa tetap bersemangat dan lebih gemar membaca.

Berdasarkan observasi pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran membaca melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel yang berorientasi pada peningkatan kompetensi membaca menemukan gagasan utama, kesiapan siswa sudah baik dan menunjukan peningkatan dibanding siklus I. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perolehan nilai pada siklus II yang sudah mencapai target indikator kinerja.

Tabel 4.6 : Hasil Observasi Selama Mengikuti Proses Pembelajaran Siklus

II

No	Komponen yang diamati		Pertemuan				Rata-rata	Persentase (%)
			I	II	III	IV		
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran.	S I K	31	30	32	32	31,25	125
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran.		28	28	30	32		
3.	Siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll).		5	3	3	2		

4.	Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan saat pembelajaran berlangsung.	L U S II	8	10	9	11	K L U S II	9,5	38
5.	Siswa aktif mengikuti jalannya diskusi kelompok.		27	26	30	32		28,75	115
6.	Siswa aktif melakukan pembelajaran melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel.		27	27	31	32		29,25	117
7.	Siswa serius menulis kembali isi artikel secara individu.		28	27	32	32		29,75	119
8.	Siswa bersungguh sungguh mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.		28	27	28	30		28,25	113

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, diperoleh bahwa dari 32 peserta didik kelas VII B, kehadiran peserta didik rata-rata mencapai 125 %. Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran 118 %. Siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (bermain-main, ribut, dll) 13 %. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan saat pembelajaran berlangsung 38 %. Siswa yang aktif mengikuti jalannya diskusi kelompok 115%. Siswa yang aktif melakukan pembelajaran

melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel 117 %. Siswa serius menulis kembali isi artikel secara individu 119 %. Siswa bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir 113 %.

b.) Pelaksanaan Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel melalui Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel Siklus II

Kegiatan pembelajaran siklus II merupakan tindakan lanjut dari proses pembelajaran siklus I. Siswa yang mendapatkan nilai rendah pada siklus I memiliki kesempatan memperbaiki nilai pada siklus II. Pemerolehan hasil pembelajaran keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel dari seluruh aspek pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 : Hasil Tes Keterampilan Membaca untuk Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Siklus II

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Batas Tuntas (75)
1.	Sangat baik	90-100				
2.	Baik	80-89	32	1.110	86,7	Tuntas
3.	Cukup	75-79				
4.	Kurang	60-74				
5.	Sangat kurang	0-59				

Data pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa tes keterampilan membaca artikel untuk menemukan gagasan utama pada siswa mencapai nilai rata rata 86,7 dan termasuk dalam kategori baik. Nilai rata-rata sudah memuaskan karena sudah melebihi target yang dicapai, yaitu kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Adapun perolehan rata-rata tiap aspek pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8: Hasil Keterampilan Membaca Artikel Aspek Menemukan Gagasan Utama

No	Artikel	Kategori	Skor Maksimal	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase	Rata-Rata
1.		Sangat baik	40	21	840	75,7	1.110:32:40 x100 = 86,7
2.		Baik	30	5	150	13,5	
3.		Cukup	20	6	120	10,8	
4.		Kurang	10	0	0	0	
Jumlah			100	32	1.110	100	

Pada tabel 4.8 di atas menunjukan bahwa keterampilan membaca artikel pada aspek menemukan gagasan utama dalam artikel untuk kategori sangat baik dengan skor 40 dicapai oleh 21 siswa atau sebesar 75,7 %. Kategori baik dengan skor 30 dicapai oleh 5 siswa atau sebesar 13,5 %. Siswa tersebut mampu menemukan gagasan utama secara tepat namun tidak lengkap, hanya inti gagasan saja. Kategori cukup dengan skor 20 dicapai oleh 6 siswa atau sebesar 10,8 %. Sudah tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang atau sebesar 0 %. Jadi nilai rata-rata secara klasikal membaca untuk menemukan gagasan utama dalam

artikel pada siklus II sebesar 86,7 yaitu dengan kategori baik. Nilai rata-rata membaca artikel untuk aspek menemukan gagasan utama pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 22,6 %.

Penelitian membaca artikel aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel, ditekankan pada ketepatan penjabaran gagasan sesuai dengan gagasan dalam artikel. Hasil penelitian tes membaca artikel aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 : Hasil Tes Membaca Artikel Aspek Menuliskan Kembali Isi Artikel sesuai Gagasan yang Ditemukan

No	Kategori	Skor Maksimal	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Rata-Rata
1.	Sangat baik	20	13	260	49,5	525:32:20x100 = 82,1
2.	Baik	15	15	225	42,9	
3.	Cukup	10	4	40	7,6	
4.	Kurang	5	0	0	0	
	Jumlah		32	525	100	

Pada tabel 4.9, menunjukkan bahwa keterampilan membaca artikel aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai oleh 13 siswa atau sebesar 49,5%. Siswa tersebut sudah mampu menuliskan kembali gagasan utama yang ditemukan dalam artikel dengan tepat dan lengkap. Kategori baik dengan skor 15 dicapai oleh 15 siswa atau sebesar 42,9 %. Siswa

tersebut mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan dengan tepat. Kategori cukup dengan skor 10 dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 7,6 %. Siswa tersebut mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan, tetapi kurang tepat. Sudah tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang atau sebesar 0 %. Jadi nilai rata rata secara klasikal menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan sebesar 82,1 yaitu dalam kategori baik. Rata-rata nilai membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel untuk aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan mengalami peningkatan sebesar 18 % dibanding dengan nilai rata-rata pada siklus I.

Tabel 4.10 Rata-Rata Perolehan Nilai tiap Aspek pada Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Batas Tuntas (75)
1.	Menemukan gagasan utama dalam artikel	86,7	Tuntas
2.	Menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan	82,1	
Jumlah		84,4	

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam membaca artikel pada siklus II mengalami peningkatan dan berkategori baik karena nilai rata-rata untuk membaca artikel pada siklus II sebesar 84,4. Dalam penilaian aspek menemukan gagasan utama pada artikel mencapai nilai rata-rata 86,7. Aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan dalam penelitian ini mencapai nilai rata-rata 82,1 berkategori baik.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada siklus I ke siklus II ada peningkatan yang terlihat cukup jelas. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 65,6 kemudian nilai siswa meningkat 18,8 (18,8 %) pada siklus II menjadi 84,4. Oleh karena itu, nilai rata-rata sudah menunjukkan kategori baik karena sudah mencapai target kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

c.) Deskripsi Hasil Evaluasi setelah dilakukan Pembelajaran Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel melalui Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel

Hasil evaluasi siklus II dideskripsikan, yaitu pada saat pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel, sebagian besar siswa telah siap mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada siswa yang duduk dengan rapi dan tenang dibangku masing-masing dan lebih antusias mengikuti pembelajaran dibanding pada siklus I. Pada saat guru memberikan penjelasan tentang materi seluruh siswa mendengarkan dengan penuh konsentrasi, suasana kelas pun menjadi kondusif. Keaktifan siswa telah mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Siswa sudah aktif merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru dan menanyakan suatu hal yang kurang dipahami.

Saat diskusi kelompok berlangsung siswa aktif bekerja sama antaranggota kelompok. Siswa konsentrasi membaca artikel secara bergantian. Aktifitas siswa saat melakukan metode CIRC sudah berjalan baik dan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Siswa sudah paham dan mampu menangkap instruksi dari guru dengan baik. Siswa yang semula pasif menunjukkan peningkatan dan menjadi lebih aktif.

Siswa tampak serius menemukan gagasan utama pada artikel yang disediakan guru. Keseriusan siswa dalam menulis kembali isi artikel juga lebih meningkat, siswa sudah bisa berkonsentrasi dalam menulis kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan. Kendala yang dialami siswa pada siklus I karena keterbatasan waktu sudah teratasi pada siklus II yaitu dengan cara siswa lebih fokus pada saat menulis kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan.

Kemudian, pada saat permainan media tempel dilakukan siswa lebih antusias dan bersemangat. Siswa yang tadinya bingung mengenai aturan permainan kini sudah paham sehingga mengikuti permainan dengan baik dan tampak serius mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Kendala yang terjadi pada siklus I adalah siswa yang kurang paham mengenai aturan permainan, jadi dalam permainan menyita waktu untuk menjelaskan secara berulang-ulang. Namun pada siklus II kendala tersebut sudah bisa diatasi. Siswa yang lebih konsentrasi dan aktif bertanya apabila mengalami kesulitan menjadi kunci untuk memperbaiki kendala pada siklus I tersebut.

Pembelajaran berakhir dengan baik dan lancar. Kesenangan mereka terpancar dari ekspresi mereka ketika mengikuti pembelajaran dan ketika pembelajaran berakhir. Siswa menginginkan supaya setiap pembelajaran disertai dengan permainan sehingga mereka lebih senang karena dapat belajar sambil bermain. Hal tersebut menjelaskan bahwa metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dapat membantu siswa memahami materi dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

1. Hasil Observasi Siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus II dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa tertarik dan senang dengan cara mengajar guru menggunakan metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel, karena mereka lebih antusias dan fokus dalam belajar.

Belajar dengan metode CIRC dan teknik permainan media tempel dapat membuat siswa lebih kompak dengan temannya, mereka pun tidak merasa jenuh apalagi mengantuk saat pembelajaran, tetapi justru terlihat sangat bersemangat. Selain itu, sebagian besar siswa berpendapat bahwa pembelajaran ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi siswa.

2. Hasil Observasi Guru

Hasil observasi guru memuat segala sesuatu yang berkenaan dengan hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran, seperti kesiapan, keaktifan, tanggapan, perilaku siswa dan suasana kelas selama

mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel.

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus II dapat dijelaskan bahwa pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel sudah berjalan lebih baik dibanding siklus I. Suasana kelas lebih tenang, tertib dan kondusif. Proses pembelajaran pada siklus II terlihat lebih rapi dan lancar, siswa dapat mengendalikan diri dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan pula dari hasil tes membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel pada siklus II yang diperoleh siswa meningkat.

d.) Refleksi Siklus II

Pembelajaran siklus II berlangsung lebih baik dibanding siklus I, siswa terlihat lebih konsentrasi dan tenang dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Hasil tes membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel menunjukkan peningkatan pada tiap aspeknya. Nilai rata-rata kelas pada pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dari seluruh aspek penilaian berdasarkan hasil tes pada siklus II mencapai 84,4 sedangkan pada siklus I nilai rata-rata

yang dicapai adalah 65,6. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian nilai rata-rata klasikal telah mencapai batas nilai 75.

Berdasarkan deskripsi hasil observasi guru dan siswa selama pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada siklus II, hanya ada beberapa siswa yang berperilaku negatif. Pada dasarnya sebagian besar siswa merespon positif terhadap pembelajaran yang dilakukan peneliti. Siswa sudah memahami materi pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel. Respon siswa terhadap metode CIRC dengan teknik permainan media tempel sangat baik. Hampir semua siswa merasa senang dan tertarik menggunakan metode tersebut.

Penggunaan media tempel pada siklus I belum bisa berjalan lancar, siswa masih bingung dan belum paham mengenai aturan permainan. Hal ini dikarenakan siswa yang malu bertanya apabila instruksi guru kurang jelas. Walaupun demikian, siswa tetap senang dan antusias mengikuti pembelajaran. Pada pembelajaran siklus II, siswa sudah paham mengenai aturan permainan dan dapat mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* CIRC dengan teknik permainan media tempel dengan baik. Siswa bersungguh-sungguh dan penuh konsentrasi selama mengikuti pembelajaran. Permainan media tempel pada siklus II juga sudah dapat berjalan dengan baik dan sangat

menyenangkan. Situasi dan suasana dilingkungan belajar juga lebih terkendali. Siswa sudah tidak terlihat bergurau, melamun, dan mengganggu teman lain seperti pada siklus I.

Kegiatan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel pada siklus II tetap dilakukan secara berkelompok seperti dalam metode CIRC. Siswa saling membantu dan berdiskusi bertukar pikiran, tetapi siswa tetap mengerjakan tugas secara individu. Hal ini dapat memupuk sifat kerjasama yang baik dan saling membantu antaranggota kelompok. Pada saat siswa menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditentukan, secara keseluruhan siswa telah mampu menuliskan dengan baik dan sesuai instruksi guru.

Selain itu, dengan diterapkannya pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru dan dapat belajar sambil bermain. Hal inilah yang menumbuhkan semangat dan ketertarikan siswa terhadap bacaan berupa artikel dalam pembelajaran membaca. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel telah berhasil, sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

B. Pembahasan

Pembahasan dalam skripsi ini yaitu proses pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam

artikel dan perilaku siswa kelas VII B setelah mengikuti pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel.

Pelaksanaan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan ke arah positif. Pada siklus I, siswa belum terlalu siap menerima pembelajaran, siswa masih bingung mengenai kehadiran peneliti sebagai guru dikelas. Selain itu, siswa belum terfokus pada pertanyaan-pertanyaan pancingan mengenai materi yang diberikan.

Pada kegiatan inti, siswa sudah cukup antusias dengan pembelajaran yang dilakukan. Hanya saja siswa masih kurang paham mengenai model dan permainan media tempel yang digunakan. Dalam permainan media tempel siswa aktif dan sangat antusias mengikuti permainan. Siswa dengan semangat mencari potongan kata dan ditempelkan pada kain flanel yang telah disediakan. Semua siswa mengikuti kegiatan inti dengan baik. Namun, ada beberapa hal yang kurang mereka pahami mengenai aturan permainan media tempel, hal ini mengakibatkan beberapa siswa tampak bingung ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan deskripsi evaluasi terhadap hasil observasi siswa dan guru pada siklus I dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan

teknik permainan media tempel yang berorientasi pada peningkatan kompetensi membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel kesiapan siswa belum maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perolehan nilai pada siklus I yang belum memenuhi target pencapaian.

Oleh karena itu, hasil nontes pada siklus I yang kurang memuaskan dengan melihat masalah-masalah yang muncul dalam pelaksanaan siklus I, maka dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II. Seperti halnya siklus I, pada pelaksanaan siklus II peneliti masih terfokus pada peningkatan keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel.

Berdasarkan data nontes siklus II, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel yang berorientasi pada peningkatan kompetensi membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel kesiapan siswa sudah baik dan menunjukkan peningkatan dibanding siklus I.

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perolehan nilai pada siklus II yang sudah mencapai target indikator kinerja. Peningkatan tersebut juga terlihat pada perilaku siswa yang sudah lebih baik. Siswa yang duduk dibangku belakang yang semula melamun atau mengganggu temannya, pada siklus II sudah dapat teratasi. Hanya tampak beberapa siswa yang kurang konsentrasi namun tidak mengganggu teman yang lain.

Berdasarkan deskripsi evaluasi hasil observasi siswa dan guru pada siklus II, kesulitan-kesulitan yang dialami siswa pada siklus I sudah teratasi. Siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Kesiapan siswa lebih matang, keaktifan mereka pun lebih baik dibanding siklus I. Siswa sudah paham mengenai metode CIRC dengan teknik permainan media tempel. Sikap antusias siswa terlihat jelas pada permainan media tempel, siswa aktif mengikuti permainan. Siswa juga bersungguh-sungguh dalam menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang telah ditemukan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada siklus II sudah berjalan dengan baik, proses pembelajaran berjalan lancar dan tertib serta menyenangkan. Adapun hasil penelitian pada siswa kelas VII B dalam pembelajaran membaca yang menunjukkan peningkatan setelah mengikuti pembelajaran melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Peningkatan Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel melalui Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel

	Rata-rata		Peningkatan
			Siklus I-Siklus II

No.	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Skor	Persentase (%)
1.	Menemukan gagasan utama dalam artikel	67,1	86,7	19,6	12,74
2.	Menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan	64,1	82,1	18	12,31
Nilai rata-rata		65,6	84,4	18,8	12,53

Pada tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa aspek menemukan gagasan utama dalam artikel mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata kelas 67,1 meningkat sebesar 19,6 menjadi 86,7 pada siklus II. Peningkatan ini disebabkan karena pada siklus II selain siswa sudah paham mengenai penggunaan metode, mereka juga lebih konsentrasi menemukan gagasan utama dalam artikel, artikel yang digunakan guru sebagai media pembelajaran mudah dipahami siswa karena memilih tema yang tidak sulit.

Aspek menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata kelas 64,1 meningkat sebesar 18 menjadi 82,1 pada siklus II. Peningkatan ini disebabkan karena pada siklus II siswa sudah mampu mengatasi keterbatasan waktu yang dialami pada siklus I dengan cara lebih konsentrasi dan fokus pada pekerjaannya.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui

metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel mengalami peningkatan sebesar sebesar 18,8 %, yaitu dari nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 65,6 menjadi 84,4 pada siklus II dan sudah melampaui target pencapaian sebesar 75.

Peningkatan keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel diikuti pula dengan adanya perubahan perilaku siswa pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang kurang berminat mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa banyak melakukan perilaku negatif yang mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil nontes yang diperoleh melalui deskripsi hasil observasi siswa dan guru pada siklus I dapat disimpulkan bahwa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dikatakan belum maksimal dan hasilnya belum memuaskan. Hasil observasi siswa pada siklus I masih terdapat perilaku siswa yang negatif pada saat mengikuti pembelajaran, siswa kurang konsentrasi, mengganggu teman, bermain dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hasil nontes siklus I yang kurang memuaskan dijadikan dasar bagi guru untuk melakukan perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II.

Berbeda dengan siklus I, pada pelaksanaan tindakan siklus II guru melakukan pembelajaran masih terfokus pada peningkatan keterampilan

membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel, tetapi dengan artikel yang berbeda dan waktu menemukan kata-kata dalam permainan media tempel ditentukan. Alasan pemilihan tema yang berbeda karena pada siklus I siswa mengalami kesulitan dengan artikel yang digunakan dengan alasan bacaan yang terlalu panjang dan tema artikel yang kurang diminati siswa.

Hasil data nontes pada siklus II diketahui melalui hasil observasi yang menunjukkan adanya perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik, karena terjadi peningkatan-peningkatan dalam jumlah setiap aspeknya. Pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel pada siklus II aspek perilaku negatif siswa sudah berkurang, sehingga kegiatan pembelajaran terlihat lebih serius dan tertib.

Selama kegiatan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel berlangsung, siswa tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keseriusan siswa dalam pembelajaran terus berlangsung sampai pada kegiatan refleksi. Perilaku negatif siswa juga mengalami perubahan ke arah positif, hal ini terlihat dari hasil observasi yang diperoleh dari siklus I, siswa yang mengganggu teman, ribut dan lain-lain berkurang dalam tindakan siklus II. Hal ini menunjukkan telah terjadi penurunan perilaku negatif pada siklus II.

Adapun perbandingan hasil penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

Peningkatan keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel sebelum dilaksanakan tindakan siklus I dan siklus II, keterampilan membaca siswa masih kurang, begitu pula kesadaran siswa untuk membaca yang sangat rendah. Setelah mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel, keterampilan membaca siswa meningkat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar. Pada siklus I nilai rata-rata mencapai 65,6 dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 18,8 % menjadi 84,4. Berikut perbandingan nilai rata-rata hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian yang meningkatkan keterampilan membaca yaitu:

Penelitian oleh Afifatur Rohmah. Tahun 2009, Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dengan judul Peningkatan Keterampilan Membaca Intensif untuk Menemukan Gagasan Utama dengan Menggunakan Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* dan Teknik Repetisi pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Kalinyamatan Jepara Tahun Ajaran 2008/2009. Keterampilan membaca intensif untuk menemukan gagasan utama yang dilakukan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* dan Teknik Repetisi mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tes keterampilan membaca intensif untuk menemukan gagasan utama pada prasiklus dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 59,5 atau sebesar 59,47% dan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,81 atau 66,81%. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 7,34%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas tes membaca intensif untuk menemukan gagasan utama sebesar 75,05 atau sebesar 75,05%. Atas dasar hal tersebut dapat diketahui peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,24%. Hal ini juga dapat diketahui adanya peningkatan sebesar 15,58% dari prasiklus ke siklus II. Berdasarkan hasil data nontes siklus I, masih tampak perilaku negatif siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus II perilaku negatif siswa semakin berkurang dan perilaku positif siswa semakin bertambah.

Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada jenis penelitian, metode dan teknik analisis data yang digunakan. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dan komponen keterampilan yang diteliti adalah keterampilan membaca dengan menggunakan metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* serta teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti yang sekarang terdapat pada subyek penelitian, variabel, tujuan penelitian dan media yang digunakan.

Penelitian oleh Dewi Indayani. Tahun 2010, Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dengan judul Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Menemukan Gagasan Utama dalam

Teks Bacaan Menggunakan Metode Make A Match pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Kudus. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil tes membaca pemahaman menemukan gagasan utama dalam teks bacaan. Berdasarkan hasil tes pada pratindakan nilai yang dicapai siswa adalah 69,5 atau 27,8% termasuk kategori cukup, pada siklus I nilai yang dicapai sebesar 73,05 atau 29,22% termasuk kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 3,55, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 84 atau 33,6% termasuk kategori baik. Dari pencapaian nilai rata-rata kelas siklus I dan siklus II ini diperoleh peningkatan sebesar 10,95 atau 4,38%, dan nilai rata-rata pratindakan dan siklus II diperoleh peningkatan sebesar 14,5 atau 5,8%.

Berdasarkan hasil nontes menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif. Siswa menjadi lebih semangat, antusias dan senang dalam pembelajaran membaca pemahaman menemukan gagasan utama dalam teks bacaan menggunakan teknik make a match.

Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada jenis penelitian dan komponen keterampilan berbahasa. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dan komponen keterampilan yang diteliti adalah keterampilan membaca. Perbedaan peneliti terdahulu dengan yang sekarang terdapat pada kompetensi yang diteliti, metode yang digunakan, variabel, tujuan penelitian, media dan subyek penelitian.

Penelitian oleh Anindita Kusuma Wardhani. Tahun 2016, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dengan judul Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dan Koran pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Cilacap. Penerapan metode CIRC dan media koran dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pembelajaran pada tiap siklusnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakan tindakan pada siswa kelas VIII dengan jumlah 34 orang hanya 15 siswa (44,11%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 75, sedangkan siswa yang memperoleh nilai 75 (KKM) sebanyak 19 siswa (55,89%). Dengan pemerolehan nilai terendah 55, nilai tertinggi 90 dan rata rata kelas 70,88. Penerapan metode CIRC dan koran siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai keterampilan membaca pemahaman pada siswa. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, skor hasil observasi terhadap guru yaitu 2,97 (74,26%) dan skor hasil observasi pada siswa 2,67 (66,79%). Persentase ketuntasan nilai membaca pemahaman siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I meningkat menjadi 66,17%. Dengan demikian, target pada indikator kinerja belum tercapai, sehingga dilanjutkan pada siklus II. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II nilai rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa menunjukkan adanya peningkatan, skor hasil observasi

terhadap guru yaitu 3,56 (89,00%) dan skor terhadap siswa 3,49 (87,25%). Persentase ketuntasan nilai membaca pemahaman pada siklus II meningkat menjadi 88,24%. Hasil rata-rata keterampilan membaca pemahaman meningkat dan telah mencapai indikator kinerja 85% siswa mencapai KKM, oleh karena itu penelitian tindakan diakhiri pada siklus II.

Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada jenis dan metode penelitian. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dan komponen keterampilan yang diteliti adalah keterampilan membaca dengan menggunakan metode *Cooperative Integrated Reading and Composition*. Perbedaan peneliti terdahulu dengan yang sekarang terdapat pada subyek penelitian, variabel, tujuan penelitian dan media yang digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode *cooperative integrated reading composition (CIRC)* dengan teknik permainan media tempel diposisikan sebagai pelengkap dari penelitian sebelumnya. Penggunaan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar. Hal ini dibuktikan dengan proses pembelajaran yang berjalan lancar dan tertib walaupun sebelumnya terdapat beberapa kendala tetapi kendala tersebut dapat diatasi, begitu pula nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa yang mengalami

peningkatan. Selain itu, terjadi perubahan perilaku siswa ke arah positif, siswa menjadi senang membaca setelah dilakukan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel. Siswa juga terlihat lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan pelaksanaan dua siklus melalui metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel pada pembelajaran membaca menemukan gagasan utama dalam artikel mengalami perubahan ke arah positif, karena dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VII B SMPN 2 Takalar yang sudah mencapai target indikator kinerja. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan sebesar 18,8 % dari perolehan nilai rata-rata siklus I yaitu 65,6 menjadi 84,4 pada siklus II dan sudah melebihi KKM yang ditetapkan yaitu 75.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil peningkatan keterampilan membaca dengan menggunakan metode *cooperative integrated reading and composition* (CIRC) dengan teknik permainan media tempel dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru harus lebih kreatif dalam menentukan metode dan media pembelajaran agar mampu mendorong peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Peserta didik harus lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahira, Ardhana. 2010. *Permainan dalam Pembelajaran*, (Online), (<http://www.ardhanaahira.com/permainan-dalam-pembelajaran.html>, diakses 19 Januari 2018).
- Ardhana. 2008. *Dengan Bermain Pembelajaran Menjadi Lebih Bermakna*, (Online), (<http://ardhana12.wordpress.com/2008/02/05/dengan-bermain-pembelajaran-menjadi-lebih-bermakna/>, diakses 19 Januari 2018).
- Arief, A Tarman dan Iskandar. 2014. *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Haryadi. 2006. *Retorika Membaca, Model, Metode dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Indayani, Dewi. 2010. *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Menemukan Gagasan Utama dalam Teks Bacaan Menggunakan Metode Make A Match pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Kudus*. Skripsi diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Muhammad, As'Adi. 2009. *Metode Permainan dalam Pembelajaran*, (Online), (<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>, diakses 19 Januari 2018).
- Mustikasari, Ardani. 2008. *Mengenal Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nurhadi. 2004. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Rohmah, Afifatur 2009. *Peningkatan Keterampilan Membaca Intensif untuk Menemukan Gagasan Utama dengan Menggunakan Metode Cooperative Integrated Reading and Composition dan Teknik Repetisi pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Kalinyamatan Jepara Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Samosir, Aldon. 2009. *Gagasan Utama*, (Online), (<http://www.aldotsamosir.co.cc2009/10/gagasan-utama.html>, diakses 19 Januari 2018).
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV Widya Karya.
- Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suparyanto. 2001. *Pengembangan Rancangan Mata Kuliah Membaca pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang Berfokus Peningkatan Kecepatan Membaca(KEM)*. Semarang: Lingua Artistika.
- Suprijino, Agus. 2009. *Cooperative Learning teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suroso. 2007. *Panduan Membaca Menulis Artikel dan Jurnal*. Yogyakarta: Pararaton Publishing.
- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Triyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Wagiran. 2008. *Modul Perkuliahan* . Semarang: Unnes.
- Wardani, Anindita Kusuma. 2016. *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dan Koran pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Cilacap*. Skripsi diterbitkan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Widodo, Rachmad. 2009. *Media Pembelajaran*, (Online), (<http://wyw1d.wordpress.com/2009/10/12/media-pembelajaran/>, diakses 19 Januari 2018).

Widyamartaya, A. 2004. *Seni Membaca untuk Studi*. Yogyakarta: Kanisius.

Yamin, Martinis dan Bansu I. Ansari. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Lembar Observasi Siklus I
3. Lembar Observasi Siklus II
4. Lembar Observasi Guru
5. Daftar Hadir Siswa
6. Hasil Tes Kemampuan Siswa
7. Hasil Wawancara Siklus I
8. Hasil Wawancara Siklus II
9. Artikel Siklus I
10. Artikel Siklus II
11. Hasil Penelitian LKS Siklus I dan Siklus II
12. Dokumentasi Foto
13. Surat Izin Penelitian
14. Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 1 : RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Takalar
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : VII B
Materi : Memahami Wacana Tulis Melalui Kegiatan Membaca
Alokasi Waktu : 4 X 40 Menit (2 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	
KI 2: Menghargai dan Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	
KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	KD 3.3 Menemukan gagasan utama dari beberapa artikel melalui kegiatan membaca ekstensif.
KI 4: Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan rana abstrak (menulis, membaca,	

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.	

B. Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 3.3.1. Peserta didik mampu menemukan gagasan pokok dari artikel.
- 3.3.2. Peserta didik mampu mengembangkan gagasan pokok dengan kalimat sendiri.
- 3.3.3. Peserta didik mampu menyebutkan kalimat utama dalam paragraf.
- 3.3.4. Peserta didik mampu menyebutkan kalimat penjelas dalam paragraf.

C. Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu:

- 1. Menemukan gagasan pokok dari artikel melalui kegiatan membaca ekstensif.
- 2. Mengembangkan gagasan pokok dengan menggunakan kalimat sendiri.
- 3. Menyebutkan kalimat utama dalam paragraf.
- 4. Menyebutkan kalimat penjelas dalam paragraf.

D. Materi Pembelajaran

- 1. Artikel
- 2. Gagasan utama artikel

E. Metode, Teknik dan Media Pembelajaran

- 1. Metode : CIRC
- 2. Teknik : Ceramah, Tanya jawab dan Penugasan
- 3. Media Pembelajaran : Teks Bacaan dan Media Tempel

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bersama peserta didik memberi salam atau berdoa.2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.3. Guru menyampaikan apresepsi dengan tanya jawab kepada peserta didik mengenai kegemaran dan kemampuan peserta didik dalam membaca.4. Guru menggali pengalaman peserta didik yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran membaca.5. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran membaca ekstensif.	10 menit	Tanya jawab Ceramah
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dibimbing guru menggali informasi yang berkaitan dengan artikel dan membaca ekstensif.2. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. <p>Menalar</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan 8 orang secara heterogen.2. Siswa membaca artikel yang telah disiapkan guru.3. Peserta didik secara individu	60 menit	Ceramah

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
	<p>mengidentifikasi gagasan pada setiap artikel.</p> <p>Mengasosiasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendiskusikan hasil identifikasinya dengan teman kelompok. 2. Peserta didik menulis hasil identifikasinya. <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiap siswa dalam satu kelompok memiliki nomor urut yang telah ditetapkan dan bersiap menempelkan kata yang telah disiapkan guru. <p>Mengomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan nomor yang terpilih bersiap ke depan dan menemukan kata yang menurutnya dapat dirangkai menjadi satu kalimat gagasan, dan dilakukan seterusnya hingga membentuk satu kalimat utuh. 		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menentukan kelompok yang terbaik berdasarkan hasil kerja peserta didik. 2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. 3. Guru memberikan penguatan serta motivasi kepada peserta didik. 4. Peserta didik berdoa dan merespon salam dari guru. 	10 menit	Tanya jawab Ceramah

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik memberi salam atau berdoa. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru mengingatkan peserta didik dengan pembelajaran sebelumnya. 4. Guru mengadakan tanya jawab mengenai pembelajaran sebelumnya dan kesulitan yang dialami peserta didik. 	10 menit	Tanya jawab Ceramah
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibimbing guru menggali informasi dan mengingat pembelajaran sebelumnya. 2. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. <p>Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan 8 orang secara heterogen. 2. Peserta didik membaca artikel yang telah disiapkan guru. 3. Peserta didik secara individu mengidentifikasi gagasan pada setiap artikel. <p>Mengasosiasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendiskusikan hasil identifikasinya dengan teman kelompok. 2. Peserta didik menulis hasil identifikasinya. 	60 menit	Tanya jawab CIRC

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
	<p>Mengumpulkan Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiap siswa dalam satu kelompok memiliki nomor urut yang telah ditetapkan dan bersiap menempelkan kata yang telah disiapkan guru. <p>Mengomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan nomor yang terpilih bersiap ke depan dan menemukan kata yang menurutnya dapat dirangkai menjadi satu kalimat gagasan, dan dilakukan seterusnya hingga membentuk satu kalimat utuh. 2. Dari hasil gagasan yang ditempelkan, peserta didik diminta menuliskan kembali isi artikel yang telah dibaca. 		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menentukan hasil tulisan yang terbaik. 2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. 3. Guru memberikan penguatan serta motivasi kepada peserta didik. 4. Peserta didik diminta untuk menuliskan pendapatnya mengenai kegiatan pembelajaran membaca ekstensif menemukan gagasan utama dari beberapa artikel melalui metode CIRC dengan permainan media tempel. 5. Peserta didik berdoa dan merespon salam 	10 menit	Tanya jawab Ceramah

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
	dari guru.		

G. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

1. Media : Kertas, Kain flanel tempel dan Artikel.
2. Sumber Belajar : Buku Pelajaran

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama	Menjawab salam	Berdoa
1.			
2.			
3.			

Keterangan :

- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = sedang
- 1 = kurang

2. Penilaian Sikap Sosial

No	Nama	Nilai Aspek				Jumlah Skor
		Tanggung jawab	Disiplin	Jujur	Santun	
1.						
2.						
3.						

Keterangan :

4 = jika empat indikator terlihat.

3 = jika tiga indikator terlihat.

2 = jika dua indikator terlihat.

1 = jika satu indikator terlihat.

Indikator penilaian sikap:

Tanggung Jawab

- a. Pelaksanaan tugas piket secara teratur.
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.
- c. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan.
- d. Merapikan kembali ruang dan peralatan belajar yang telah dipergunakan.

Disiplin

- a. Tertib mengikuti instruksi.
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu.
- c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta.
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif.

Jujur

- a. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi.
- b. Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan.
- c. Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa mencantumkan sumber).
- d. Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan.

Santun

- a. Berinteraksi dengan teman secara ramah.
- b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan.
- c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat.

d. Berperilaku sopan.

Nilai akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

Sangat baik : apabila memperoleh nilai akhir 4

Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3

Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2

Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

3. Penilaian Pengetahuan

Indikator	Penilaian		
	Teknik	Bentuk	Instrumen
1. Siswa dapat menemukan gagasan utama dalam artikel.	Tes Tertulis	Jawaban Singkat	1. Apa gagasan utama dalam artikel tersebut ?
2. Siswa mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan.	Tes Tertulis	Jawaban Singkat	2. Tuliskan kembali isi artikel tersebut berdasarkan kalimatmu sendiri!

Penilaian Individu Membaca Menemukan Gagasan Utama

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1.	Menemukan gagasan utama dalam artikel.	40
2.	Menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan.	30

Pedoman Penilaian Aspek Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel

No.	Indikator	Rentang Skor	Kategori	Deskripsi
1	Artikel	31-40	Sangat baik	Mampu menemukan gagasan utama secara tepat dan lengkap.
		21-30	Baik	Mampu menemukan gagasan utama secara tepat.
		11-20	Cukup	Mampu menemukan gagasan utama tetapi kurang tepat.
		0-10	Kurang	Mampu menemukan gagasan utama tetapi tidak tepat.

Pedoman Penilaian Aspek Menuliskan Kembali Isi Artikel

No.	Indikator	Rentang Skor	Kategori	Deskripsi
2.	Menulis kembali isi artikel sesuai gagasan yang di temukan.	16-20	Sangat baik	Mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan, tepat dan lengkap.
		11-15	Baik	Mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan dengan tepat.
		6-10	Cukup	Mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan tetapi kurang tepat.
		0-5	Kurang	Mampu menuliskan kembali isi artikel sesuai gagasan yang ditemukan tetapi tidak

				tepat.
--	--	--	--	--------

Perhitungan Nilai Akhir:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai Kumulatif Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Melalui Metode CIRC dengan Teknik Permainan Media Tempel

NO.	Kategori	Skor
1.	Sangat Baik	90-100
2.	Baik	75-89
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

Takalar, Juli 2018

Peneliti

Suryaningsih Yunus

NIM. 10533757614

Mengetahui,

Kepala SMPN 2 Takalar

Guru Mata Pelajaran

H. Syarifuddin, S. Pd. I.

NIP. 19691231 1987031 166

Yuni Fitri Astuti, S. Pd.

NIP. 19850616 2014112 001

Lampiran : 2 Lembar Observasi Siklus I

Lembar Observasi Siswa

Aspek yang Diamati	Jumlah siswa			
	Pertemuan			
	1	2	3	4
1. Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran.	28	25	29	29
2. Siswa aktif melakukan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel.	25	22	23	25
3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan penuh konsentrasi.	21	18	24	26
4. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan saat pembelajaran berlangsung.	9	7	7	11
5. Siswa aktif mengikuti jalannya diskusi kelompok.	17	19	23	22
6. Siswa serius menulis kembali isi artikel secara individu.	17	19	20	23
7. Siswa bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.	18	17	23	23
8. Siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut dan lain-lain).	12	7	9	5

Lampiran : 3 Lembar Observasi Siklus II

Lembar Observasi Siswa

Aspek yang Diamati	Jumlah siswa			
	Pertemuan			
	1	2	3	4
1. Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran.	31	30	32	32
2. Siswa aktif melakukan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel.	27	27	31	32
3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan penuh konsentrasi.	28	28	30	32
4. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan saat pembelajaran berlangsung.	8	10	9	11
5. Siswa aktif mengikuti jalannya diskusi kelompok.	27	26	30	32
6. Siswa serius menulis kembali isi artikel secara individu.	28	27	32	32
7. Siswa bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.	28	27	28	30
8. Siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut dan lain-lain).	5	3	3	2

Lampiran : 4 Lembar Observasi Guru

No	Cara mengajar/Kegiatan Mengajar	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Memulai pelajaran (salam, doa, apersepsi)	✓		
2.	Membuka pelajaran	✓		
3.	Memberi atau melakukan pertanyaan	✓		
4.	Memberi penguatan atau motivasi	✓		
5.	Menjelaskan materi dengan sistematis	✓		
6.	Menggunakan media atau alat peraga		✓	
7.	Antusias dalam kegiatan belajar mengajar	✓		
8.	Mengelolah pembelajaran dengan diskusi		✓	
9.	Adanya variasi atau gaya guru	✓		
10.	Bahasa yang mudah dan jelas	✓		
11.	Menulis dipapan tulis bagian yang dijelaskan	✓		
12.	Memberikan kesempatan murid untuk bertanya	✓		
13.	Mengadakan kesimpulan	✓		
14.	Melaksanakan penilaian	✓		

19.	Nur Afriana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20.	Nur Haliza	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21.	Nur Hasan Triandi	✓	✓	✓	S	✓	✓	✓	✓
22.	Nur Hijrah Syaharani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23.	Nur Insani Salihin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24.	Nurfadilah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25.	Nurhikmayana	I	I	✓	✓	✓	✓	✓	✓
26.	Nurul Eyma	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27.	Nurul Isnaeni Asirah	✓	I	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28.	Rini Hamzafi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
29.	Risqal	✓	✓	✓	✓	✓	I	✓	✓
30.	Serlianti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31.	Zulfirah Afrilia Kartika	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
32.	Syamsul Rizal	✓	I	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Lampiran 6 : Hasil Tes Kemampuan Siswa

Daftar Hasil Tes Kelas VII B SMPN 2 Takalar Siklus I dan II

No	Nama Siswa	Aspek		Nilai Siklus I	Aspek		Nilai Siklus II
		1	2		1	2	
1.	Arika Triana Puteri	10	5	15	40	15	55
2.	Chindi Aulia Cahyani	20	5	25	20	15	35
3.	Egin Tirta Kencana	30	20	50	40	20	60
4	Eka Aprianti	40	15	55	40	20	60
5.	Feby Anggini Saleha	20	10	30	30	15	45
6.	Fitria Ramadani	10	5	15	30	10	40
7.	Hardianti	40	15	55	40	20	60
8.	Hasnia	20	10	30	20	15	35
9.	Hindun Bastia	40	15	55	40	20	60
10.	Iqra Faturrahman Riqram	20	20	40	40	20	60
11.	Khaeriatul. M	40	15	55	40	15	55
12.	Muh. Agung Saputra	20	15	35	40	20	60
13.	Muh. Arsal Alhabsy Faris	30	15	45	40	15	55
14.	Muh. Fathir Arif	10	5	15	20	10	30
15.	Muh. Ilham	10	10	20	30	10	40
16.	Muh. Nur Fajar	30	15	45	40	15	55

17.	Muh. Sahal Machfud	20	10	30	30	15	45
18.	Nozatul Erza Nofianti	40	15	55	40	20	60
19.	Nur Afriana	40	15	55	30	15	45
20.	Nur Haliza	30	20	50	40	20	60
21.	Nur Hasan Triandi	20	10	30	40	10	50
22.	Nur Hijrah Syaharani	40	10	50	40	15	55
23.	Nur Insani Salihin	30	20	50	40	20	60
24.	Nurfadilah	40	15	55	40	20	60
25.	Nurhikmayana	20	10	30	20	15	35
26.	Nurul Eyma	30	15	45	40	15	55
27.	Nurul Isnaeni Asirah	20	5	25	20	15	35
28.	Rini Hamzafi	30	20	50	40	20	60
29.	Risqal	20	5	25	20	15	35
30.	Serlianti	40	20	60	40	20	60
31.	Zulfirah Afrilia Kartika	30	20	50	40	20	60
32.	Syamsul Rizal	20	5	25	40	15	55
	Jumlah	860	410	1.270	1.110	525	1.635
	Rata-Rata	65,6			84,4		

Lampiran 7: Hasil wawancara siklus I

Hasil Wawancara

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Takalar
Kelas : VII. B
Nama Responden : Iqra Faturrahman Riqram

1. Bagaimana perasaan kalian saat menggunakan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel ?
Jawaban: Senang, pembelajaran jadi tidak membosankan.
2. Bagaimana pendapat kalian tentang metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?
Jawaban: Metodenya bagus dan permainan media tempel sangat seru, jadi ketika belajar menyenangkan.
3. Bagaimana kesan kalian saat mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?
Jawaban: Senang dan seru karena gurunya ramah.
4. Adakah kesulitan yang kalian rasakan dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?
Jawaban: Ada, bacaan terlalu panjang. Tema bacaan juga kurang menarik dan sulit dipahami.
5. Apa saran kalian terhadap kegiatan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Bacaannya jangan terlalu panjang, selain itu jangan terlalu cepat pada saat menjelaskan mengenai permainan media tempel sehingga kami paham aturan permainan.

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Takalar
Kelas : VII. B
Nama Responden : Muh. Fathir Arif

1. Bagaimana perasaan kalian saat menggunakan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel ?

Jawaban: Senang dan sangat seru karena pembelajaran tidak membosankan dan lebih variatif.

2. Bagaimana pendapat kalian tentang metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Sangat seru karena belajar sambil bermain, sehingga tidak membosankan justru membuat lebih bersemangat.

3. Bagaimana kesan kalian saat mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Metode yang digunakan sangat menyenangkan sehingga dapat membantu saya untuk menemukan gagasan utama dalam artikel.

4. Adakah kesulitan yang kalian rasakan dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Kesulitan yang saya rasakan yaitu saat mencari kata-kata yang akan disusun menjadi satu kalimat gagasan utama.

5. Apa saran kalian terhadap kegiatan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Pembelajaran sudah bagus, hanya saja sebaiknya bacaan yang digunakan lebih mudah dipahami.

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Takalar
Kelas : VII. B
Nama Responden : Nurul Isnaeni Asirah

1. Bagaimana perasaan kalian saat menggunakan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel ?

Jawaban: Senang, karena dapat belajar sambil bermain.

2. Bagaimana pendapat kalian tentang metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Menyenangkan dan tidak membuat kantuk.

3. Bagaimana kesan kalian saat mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Sangat seru.

4. Adakah kesulitan yang kalian rasakan dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Kesulitan dalam menemukan gagasan utama yaitu bacaannya terlalu panjang sehingga sulit dipahami.

5. Apa saran kalian terhadap kegiatan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Permainan lebih lama dan bacaan jangan terlalu panjang.

Lampiran 8: Hasil Wawancara Siklus II

Hasil Wawancara

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Takalar
Kelas : VII. B
Nama Responden : Nur Hijrah Syahriani

1. Bagaimana perasaan kalian saat menggunakan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel ?

Jawaban: Senang, jadi lebih semangat dalam belajar karena pembelajaran tidak membosankan.

2. Bagaimana pendapat kalian tentang metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Permainan media tempel sangat menyenangkan karena dapat membuat imajinasi dan semangat belajar.

3. Bagaimana kesan kalian saat mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Senang dan seru karena gurunya ramah.

4. Adakah kesulitan yang kalian rasakan dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Ada, saat menyusun kata-kata yang telah diacak untuk ditempelkan.

5. Apa saran kalian terhadap kegiatan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Sebaiknya semua guru harus mengikuti cara seperti ini karena sangat bagus.

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Takalar
Kelas : VII. B
Nama Responden : Muh. Nur Fajar

1. Bagaimana perasaan kalian saat menggunakan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel ?

Jawaban: Gugup

2. Bagaimana pendapat kalian tentang metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Media pembelajaran sangat bagus dan menyenangkan.

3. Bagaimana kesan kalian saat mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Metode yang digunakan sangat menyenangkan, sehingga membuat lebih semangat belajar.

4. Adakah kesulitan yang kalian rasakan dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Ada, kesulitan dalam menyusun kata-kata karena gugup.

5. Apa saran kalian terhadap kegiatan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Seharusnya waktu yang digunakan lebih banyak sehingga bisa lebih lama dalam permainan menyusun kata.

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Takalar
Kelas : VII.
Nama Responden : Risqal

1. Bagaimana perasaan kalian saat menggunakan metode CIRC dengan teknik permainan media tempel dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel ?

Jawaban: Senang dalam permainan media tempel karena kita bisa lebih kompak

2. Bagaimana pendapat kalian tentang metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Bagus, tetapi saya lebih senang permainan media tempel yang lebih lama.

3. Bagaimana kesan kalian saat mengikuti pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Saya sangat senang mengikuti permainan media tempel.

4. Adakah kesulitan yang kalian rasakan dalam pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Bacaan sulit dipahami.

5. Apa saran kalian terhadap kegiatan pembelajaran membaca untuk menemukan gagasan utama dalam artikel melalui metode CIRC dengan teknik permainan media tempel?

Jawaban: Tidak ada saran karena sudah bagus.

Lampiran 9 : Artikel Siklus I

Selasa, 30 Juni 2015

renobajag di 05.11

Bahaya Mengonsumsi Mie Instan Bagi Kesehatan Tubuh

Mendengar kata mie instan mungkin sudah tidak asing lagi ditelinga masyarakat Indonesia saat ini karena hampir sebagian besar masyarakat sering mengonsumsi makanan ini karena terbilang sangat mudah untuk didapatkan, baik di Supermarket hingga warung-warung yang ada disekitar kita. Mie merupakan makanan yang dapat dikonsumsi sebagai makaan pengganti nasi dan cenderung sangat mudah untuk diolah, hal ini dikarenakan mie merupakan masakan yang cepat matang, gampang mendapatkannya, rasanya yang lumayan enak (tersedia berbagai pilihan rasa) dan yang terpenting adalah murah harganya.

Pada saat ini, di Indonesia telah banyak produsen yang menyediakan mie instan, mulai dari yang sudah eksis sejak puluhan tahun yang lalu seperti PT. Indofood Sukses Makmur dengan produk andalannya indomie, sampai PT. Sayap Mas Utama yang baru beberapa tahun lalu meluncurkan produk mie sedapnya.

Namun tahukan anda bahwa mengkonsumsi mie instan secara berlebihan memiliki bahaya tersendiri bagi kesehatan tubuh kita. Pada tulisan ini saya akan mencoba untuk menjelaskan tentang bahaya mengkonsumsi mie instan bagi tubuh kita. Berikut penjelasan mengenai hal tersebut.

1. Mie instan adalah *junk foods*

Makanan mie instan yang rasanya enak dimulut ternyata termasuk dalam kategori *junk foods* atau makanan sampah. Kandungan karbohidrat sangat tinggi di dalamnya, namun tidak disertai oleh vitamin dan mineral serat. Selain itu, dalam mie instan juga mengandung cukup tinggi lemak jenuh sehingga efek kalori di dalamnya menyebabkan bahaya bagi kesehatan tubuh.

2. Mie instan mengandung banyak sodium

Kandungan sodium bisa memicu terjadinya darah tinggi, penyakit jantung, kerusakan ginjal dan stroke. Penyakit ini akan rentan sekali terjadi terutama bagi mereka yang doyan sekali dengan mie instan.

3. Mengandung MSG (*monosodium glutamate*)

Bahaya mie instan terhadap kesehatan juga karena kandungan MSG-nya yang sangat tinggi. Orang yang alergi terhadap monosodium glutamate ini akan merasa selalu haus, dada seperti terbakar, sakit kepala dan sesak nafas.

4. Menyebabkan kegemukan

Rutin mengkonsumsi mie instan akan cepat meningkatkan berat badan atau kegemukan. Lemak yang tinggi dan kandungan sodium dalam mie instan akan menyebabkan penumpukan lemak dalam jumlah besar dan lemak jenuh ini tidak bisa diserap tubuh sehingga tinggal menumpuk dan berubah menjadi lemak tubuh.

5. Mie instan bahaya bagi pencernaan

Bahaya mie instan bagi kesehatan juga sangat nampak kalau mie instan dikonsumsi setiap hari. Mengkonsumsi mie instan akan menyebabkan tersendat pencernaan, susah buang air besar dan tubuh tidak nyaman.

6. Kandungan *Propylene glycol*

Kandungan zat berbahaya didalamnya yaitu *propylene glycol*, ini adalah zat anti beku yang membuat mie tidak mengering. Kalau *propylene glycol* diserap

oleh tubuh maka zat ini akan menumpuk dalam area hati, liver, dan ginjal. Jadi masalah yang akan ditimbulkan adalah berkaitan dengan ketiga organ vital tubuh tersebut.

7. Mengacaukan metabolisme tubuh

Kalau mie instan dikonsumsi secara terus menerus maka mie instan akan menjadi racun tubuh yang berbahaya. Kumpulan zat kimia dan pengawet serta zat pewarna pada mie instan menjadi racun yang siap membunuh. Caranya yaitu dengan melemahkan immune tubuh secara bertahap.

8. Mie instan menyebabkan keguguran

Kalau ibu hamil mengkonsumsi mie instan dalam jumlah banyak, maka efek negatif makanan cepat saji ini bisa berdampak buruk bagi janin. Tidak jarang wanita yang suka mie instan ketika hamil menyebabkan keguguran.

9. Menghambat nutrisi

Mengkonsumsi mie instan juga bisa menyebabkan terhambatnya nutrisi, terutama bagi anak-anak dibawah 5 tahun. Bisa dibayangkan kalau mereka tidak mendapatkan nutrisi dari makanan yang mereka konsumsi. Mereka akan tumbuh melambat, kerdil, kurang gizi dan tumbuh menjadi anak bodoh.

10. Mie instan bisa menyebabkan kanker

Beberapa model mie instan dikemas dengan *styrofoam*. Kandungan *styrofoam* dalam mie instan adalah tersangka sebagai agen kanker. Terutama terjadi pada mie yang hanya direndam dengan air panas, ketika terkena air panas, zat ini ikut bereaksi dan kalau ia masuk dalam tubuh bisa menyebabkan kanker. Oleh karena itu, mengkonsumsi mie instan sangat berbahaya bagi tubuh kita. Masih beranikah anda mengkonsumsi mie instan? semuanya bergantung pada diri masing-masing, sejauh mana kita menyanyangi tubuh ini sejauh itu pula kita peduli dengan diet atau pola makan sehat kita sehari-hari.

Agung Wicaksono : Artikel Bahaya Rokok

30 September 2015

Bahaya Merokok

Rokok merupakan tembakau yang dibalut berbentuk silinder berukuran panjang antara 70 mm hingga 120 mm dengan diameter 10 mm. Rokok dibakar pada satu ujungnya dan dibiarkan membara agar asapnya dapat dihirup melalui mulut seseorang pada ujung yang tidak dibakar. Kebiasaan merokok telah menjadi budaya diberbagai negara dibelahan dunia. Mayoritas perokok diseluruh dunia ini, 47 persen adalah pria sedangkan 12 persen adalah wanita dengan berbagai kategori umur. Latar belakang merokok beraneka ragam, dikalangan anak-anak dan remaja adalah faktor terpengaruh teman. Sedangkan kalangan orang tua adalah faktor stres dan karena kecanduan adalah faktor penyebab keinginan untuk merokok.

Bahaya rokok terhadap kesehatan kita adalah menyebabkan kanker pundi kencing, kanker perut, kanser usus, kanker rahim, kanker mulut, kanser esofagus, kanker tekak, kanser pankreas, kanker payudara, kanker paru-paru, penyakit saluran pernafasan kronik, stroke, pengkroposan tulang atau yang dikenal dengan osteoporosis, penyakit jantung, kemandulan, putus haid awal, melahirkan bayi yang cacat, keguguran bayi, bronkitis, penyakit ulser peptik, emfisema, otot lemah, penyakit gusi, kerusakan mata dan lain-lain. Penyakit tersebut diatas adalah bahaya rokok bagi perokok aktif.

Perokok aktif adalah orang yang merokok secara langsung menghisap rokok, sedangkan perokok pasif adalah orang yang tidak secara langsung menghisap rokok, tetapi menghisap asap rokok yang dikeluarkan dari mulut orang yang sedang merokok. Bahaya asap rokok bagi perokok pasif adalah meningkatkan risiko kanker paru-paru dan penyakit jantung, masalah pernafasan termasuk radang paru-paru dan bronchitis, sakit atau pedih mata, bersin dan batuk-batuk, sakit kerongkong, sakit kepala.

Zat yang terkandung dalam asap rokok adalah dua kali lebih banyak, nikotin lima kali lebih banyak, karbon monoksida tiga kali lebih banyak, tar lima puluh kali lebih zat kimia yang berbahaya bagi kesehatan. Bahaya asap rokok terhadap ibu hamil dan janin dalam kandungannya adalah keguguran janin atau bayi, kematian janin dalam kandungan, pendarahan dari uri (abruption placentae),

berat badan berkurang hingga 30%. Adapun Kesan merokok terdapat beberapa segi sebagai berikut :

1. Dari segi kesehatan

Rokok mendatangkan kesan buruk terhadap kesehatan tubuh badan yang disebabkan oleh bahan kimia yang berbahaya dalam asap rokok. Kesan tersebut dapat dibagikan menjadi dua, yaitu kesan jangka panjang dan kesan jangka pendek. Asap rokok yang dihirup oleh perokok atau mereka yang berada di sekelilingnya akan memasuki rongga mulut dan hidung melalui kerongkong ke paru-paru. Kandungan asap rokok akan menyebabkan kerusakan disepanjang perjalanan di ruang didalam tubuh. Antara lain ialah mengurangi fungsi otak yang disebabkan oleh gas karbon dioksida dan pengurangan oksigen dari asap rokok tersebut. Selain itu, menghisap rokok dapat mengganggu daya pendengaran dan penglihatan karena mengurangi kadar pengaliran darah ke seluruh tubuh. Perokok selalu mempunyai nafas yang berbau dan mudah mendapat penyakit mulut dan gusi serta gigi menjadi kuning. Mereka yang merokok juga akan susah untuk bernafas. Ini merupakan kesan jangka panjang rokok. Merokok dapat membahayakan kesehatan diri karena bahan-bahan kimia yang terkandung didalam rokok yang dapat mengurangi fungsi sekaligus merusak organ didalam tubuh kita.

2. Dari segi alam sekitar

Selain membahayakan kesehatan diri sendiri, merokok juga dapat mencemari lingkungan. Asap rokok dapat menyebabkan pencemaran udara. Jadi, tidak hanya mereka yang merokok yang mendapat penyakit namun orang yang sekelilingnya juga tidak mendapatkan udara yang bersih dan segar. Puntung rokok yang dibuang sembarangan dapat mencemari alam sekitar seperti mengakibatkan selokan tersumbat yang dapat menyebabkan pembiakan nyamuk. Hal tersebut dapat menyebabkan masalah kesehatan yang lain seperti demam berdarah. Selain itu, alam sekitar akan kelihatan kotor dan akan menyebabkan datangnya masalah pencemaran air dan lain- lain.

3. Dari segi social

Merokok secara tidak langsung akan menyebabkan penyakit didalam tubuh. Hal ini disebabkan rokok mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi tubuh. Ini sekaligus, akan meningkatkan masalah sosial dalam masyarakat. Merokok sering bermula pada saat masa remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Global Youth Survey adalah 1/5 pelajar yang berumur 13 tahun hingga 15 tahun adalah perokok aktif. Hal ini karena remaja merupakan suatu fase dimana mereka sedang mencari identitas diri. Oleh karena itu, mereka sangat mudah terpengaruh dengan hal yang membuat mereka penasaran. Para remaja juga mempunyai sikap ingin tahu dan ingin mencoba.

4. Dari Segi Ekonomi

Di samping itu, merokok merugikan ekonomi keluarga. Uang yang seharusnya digunakan untuk membeli kebutuhan keluarga tetapi digunakan untuk membeli rokok. Seharusnya uang yang dipergunakan untuk keperluan yang lebih bermanfaat seperti untuk pendidikan anak, kebutuhan konsumsi, dan lain- lain. Dengan ini dapat dilihat seseorang yang merokok merupakan salah satu hal yang mubazir.

Artikel : Pengaruh Media Sosial Bagi Remaja

28 April 2017 Herlianti

Pengaruh Media Sosial Bagi Remaja

Media sosial seakan sudah menjadi candu bagi masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja. Remaja masa kini identik dengan smartphone ditangan hamper 24 jam. Media sosial yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja seperti facebook, twitter, path, youtube, Instagram, line, dan BBM. Media sosial tersebut mempunyai keunggulan dan ketertarikan sendiri bagi penggunanya. Media sosial sangat banyak menawarkan kemudahan yang membuat remaja betah berlama-lama dalam menggunakannya.

Menurut Crish Garret media sosial adalah alat, jasa dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang dengan satu sama lain dan memiliki peminat

yang banyak tidak terkecuali para remaja, bahkan usia dibawah umur sudah memiliki akun media sosial pribadi. Munculnya berbagai macam media sosial memberikan pengaruh langsung baik positif maupun negatif.

Perkembangan media sosial sangat pesat karena semua orang bisa memiliki media sendiri. Jika untuk media tradisional seperti Koran, televisi, atau radio dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka berbeda sekali dengan media sosial. Pengguna media sosial secara mudah bisa mengakses menggunakan jaringan internet dengan biaya yang kecil dan dilakukan sendiri dengan mudah.

Pengguna media sosial dikalangan remaja memberikan pengaruh langsung baik positif maupun negatif. Remaja yang sering menggunakan media sosial bisa mengganggu proses belajar mereka. Seperti contohnya ketika mereka sedang belajar masuk pemberitahuan chat dari temannya dapat mengganggu proses belajar mereka. Kebiasaan seorang remaja yang berkicau dimedia sosial terkadang hanya untuh mengeluhkan betapa sulitnya pelajaran yang sedang mereka kerjakan.

Oleh karena itu remaja sebagai pengguna aktif terbanyak dan hampir setiap hari menggunakan media sosial. Secara langsung pesan atau informasi yang ada di media sosial sangat cepat tersebar pada kalangan remaja. Belum sempurnanya kematangan pemikiran remaja membawa pengaruh negative terhadap informasi yang tidak baik melalui media sosial. Seperti yang kita ketahui, media sosial merupakan wadah bagi remaja untuk menuangkan kebebasan berekspresi, baik itu bentuk gambar ataupun pesan-pesan yang terkadang menyesatkan.

Informasi yang tersebar melalui media sosial disimak secara rutin mengarah kedalam pembentukan opini dikalangan remaja. Salah satu contohnya, sebuah official account hanya mengutip halaman yang isinya hanya membahas mengenai manisnya hubungan pacaran, gambaran seorang pacar yang ideal, dan lainnya. Rutinnya account itu memposting pesan-pesan seperti itu, secara tidak langsung hanya mengarahkan focus perhatian remaja yang hanya mengarah kepada pacaran bukannya tentang sekolah.

Siapa yang tidak mengenal media sosial? Semua pasti mengenal media sosial mulai dari anak SD, sampai kakek nenek, mereka telah akrab dengan yang namanya media sosial. Setiap jam pandangan mereka hanya tertuju pada smartphone, baik untuk membuka email, facebook, twitter dan yang lainnya. Apakah ada pengaruh media sosial terhadap perkembangan generasi muda saat ini? Apakah positif atau negative bagi remaja?

Berikut ini adalah dampak positif dan negatif dalam menggunakan media sosial:

1. Dampak positif :

- a. Menjaga silaturahmi dengan keluarga ataupun saudara yang jauh dan sudah lama tidak bertemu, kemudian lewat media sosial hal itu bisa dilakukan.
- b. Sebagai sumber belajar dan mengajar media sosial memiliki dampak yang sangat besar sekali. Kita dapat browsing dan belajar ilmu pengetahuan yang baru disana. Karena internet banyak topik dan sumber ilmu terbaru. Dengan mencari topik diinternet anda selangkah lebih maju saat memulai pembelajaran didalam kelas.
- c. Media penyebaran informasi. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.
- d. Memperluas jaringan pertemanan. Dengan menggunakan media sosial kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan yang belum dikenal sekalipun.
- e. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan. Pengguna media sosial dapat belajar bagaimana beradaptasi, bersosialisasi dengan publik.
- f. Media sosial sebagai media komunikasi. Pengguna media sosial dapat berkomunikasi dengan pengguna diseluruh dunia.
- g. Media sosial sebagai media promosi dalam berbisnis. Hal ini memungkinkan para pengusaha kecil dapat mempromosikan produknya tanpa mengeluarkan biaya yang besar.

2. Dampak negatif :

- a. Susah bersosialisasi dengan orang-orang sekitar. Disebabkan karena mereka malas belajar berkomunikasi secara nyata. Orang yang aktif dalam media sosial, jika bertemu langsung nyatanya adalah orang yang pendiam

dan tidak banyak bergaul.

- b. Media sosial membuat seseorang hanya mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar dengan lingkungan mereka, karena mereka banyak menghabiskan waktu di internet.
- c. Berkurangnya kinerja, karyawan perusahaan, pelajar, mahasiswa yang bermain media sosial pada saat mengerjakan pekerjaannya akan mengurangi waktu kerja dan waktu belajar mereka.
- d. Kejahatan dalam dunia maya. Kejahatan ini dikenal dengan nama cyber crime. Kejahatan dunia sangat banyak macamnya seperti :hacking, cracking, spamming, dan lainnya.
- e. Pornografi. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Terkadang seseorang memposting foto yang seharusnya menjadi privasi sendiri di media sosial. Hal ini sangat berbahaya karena bisa jadi postingan tersebut digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Artikel:

Cara Menjadi Siswa Berprestasi

Bagi para siswa, belajar mungkin merupakan salah satu kegiatan yang paling sulit dilakukan. Namun, semuanya akan terasa lebih mudah apabila Anda mengetahui cara belajar yang efektif dan berinteraksi dengan teman-teman.

- a. Mempersiapkan Diri Sebelum ke Sekolah
 - 1. Persiapkan diri dengan baik. Siapkan dahulu buku pelajaran, pulpen, pensil, pekerjaan rumah, buku catatan, dan perlengkapan lain yang Anda butuhkan. Bawalah semua yang Anda perlukan untuk belajar di sekolah.
 - 2. Jagalah kerapian. Menjaga kerapian selama belajar adalah hal yang sangat penting.
- b. Memperhatikan Materi yang Dijelaskan
 - 1. Perhatikan materi yang dijelaskan di dalam kelas. Catatlah materi yang guru Anda ajarkan dan angkat tangan untuk bertanya jika Anda belum

mengerti. Anda akan semakin pintar dengan banyak bertanya. Mencatat membuat Anda lebih banyak berpikir dan lebih memahami materi yang diajarkan.

2. Abaikan hal-hal yang mengalihkan perhatian selama pelajaran. Jangan mengganggu orang lain dan jangan terganggu oleh orang lain. Jika ada teman yang mengganggu, Anda bisa mengatakan: “Aku sedang sibuk.”
3. Baca lagi catatan Anda di waktu luang.
4. Sediakan waktu untuk mengerjakan soal latihan atau mintalah seseorang memberikan soal untuk Anda. Salah satu cara belajar yang baik adalah mempelajari lagi materi yang sudah pernah Anda pelajari.

c. Belajar secara Terfokus

1. Perbanyaklah membaca . Jika Anda tidak suka membaca, mulailah membaca sedikit demi sedikit sesuai kemampuan. Ketahuilah bahwa membaca buku yang menantang dan sulit dipahami bisa menambah kosakata.
2. Belajarlah dengan cara yang bermanfaat. Jika Anda sedang belajar jauhkan hal-hal yang bisa mengalihkan perhatian, misalnya ponsel, TV, musik yang keras/cepat agar suasana disekeliling Anda menjadi tenang.
3. Jangan menunda belajar. Membuat jadwal rutin untuk diri sendiri akan sangat bermanfaat. Sepulang sekolah, baca lagi semua materi yang diajarkan di kelas.
4. Beristirahatlah sejenak selama belajar. Sempatkan beristirahat selama 15 menit setelah Anda belajar 2 jam. Beristirahatlah sejenak lalu berfokus lagi pada materi yang harus dipelajari agar Anda bisa berprestasi di sekolah.
5. Cari tahu topik apa yang akan dibahas besok di sekolah lalu bacalah topik tersebut sebelum Anda mengikuti pelajaran. Cara ini membuat Anda lebih siap mengikuti pelajaran yang akan dibahas dan lebih mudah memahami materi yang sulit dimengerti.
6. Belajarlah dengan giat. Kerjakan soal-soal dan tugas tambahan untuk mendapatkan nilai yang lebih tinggi. Berusahalah masuk sekolah setiap

hari agar tidak ketinggalan materi pelajaran.

7. Jalani kehidupan yang seimbang. Kegiatan sekolah tentu sangat penting, tetapi Anda juga harus bisa bersosialisasi dan memiliki prioritas yang lain. Libatkan diri dalam komunitas, misalnya berolahraga dalam tim, bergabung dalam perkumpulan, atau bermain musik bersama teman-teman.
 8. Belajarlah di malam hari sebelum ujian, tetapi jangan bergadang.
 9. Jangan panik jika nilai Anda buruk. Hampir setiap orang pernah mendapatkan nilai buruk. Siswa yang pintar juga terkadang mendapatkan nilai yang kurang baik. Masih ada kesempatan, asalkan Anda mau berusaha lebih keras lagi.
- d. Menyelesaikan Pekerjaan Rumah dengan Baik
1. Selesaikan pekerjaan rumah. Guru Anda memberikan PR dengan alasan tertentu, yaitu agar Anda lebih memahami materi yang baru saja diajarkan hari ini. Manfaatkan waktu luang untuk mengerjakan PR. Anda bisa mulai mengerjakan PR selama masih di sekolah agar bisa bertanya kepada guru, jika perlu bantuan. Jangan tergesa-gesa, periksa sekali lagi pekerjaan Anda, dan kerjakan PR dengan rapi.

Tips

Jika Anda harus menulis dengan tangan, biasakan menulis dengan rapi agar guru Anda bisa membaca dan memahami tulisan Anda dengan mudah. Tulisan tangan yang rapi dan jelas adalah hasil kerja yang berkualitas tinggi sebab Anda bisa membaca lagi apa yang Anda catat sehingga lebih mudah belajar. Tugas yang ditulis dengan jelas dan rapi akan menambah nilai, sedangkan tulisan yang berantakan akan diabaikan. Jangan lupa belajar secara teratur dan menyeluruh!

Lampiran 10 : Artikel Siklus II

Artikel Bullying

2 Juli 2015 Bayu Try Aksani

Bullying dan Solusinya

Anak-anak pengguna seragam sekolah selalu identik dengan kaum terpelajar karena keeluhuran ilmu dan ketinggian akhlak. Maka sangatlah wajar jika masyarakat selalu menaruh hormat dan harapan yang besar kepada mereka. Namun, kini citra positif itu semakin memudar seiring dengan semakin mencuatnya tindakan kekerasan di kalangan pelajar. Betapa tidak, hampir setiap hari selalu saja ada berita tentang kekerasan di kalangan pelajar. Mulai dari tawuran, pencurian, pelecehan seksual, sampai konsumsi narkoba selalu menghiasi media massa. Istilah kekerasan di kalangan pelajar, sejak tahun 1970 lebih dikenal dengan istilah bullying.

Seorang pelajar dikatakan sebagai korban bullying ketika ia diketahui secara berulang-ulang terkena tindakan negatif oleh satu atau lebih banyak pelajar lain. Tindakan negatif tersebut termasuk melukai, atau membuat korban merasa tidak nyaman. Tindakan ini dapat dilakukan secara fisik (pemukulan, tendangan, mendorong, mencekik), secara verbal (memanggil dengan nama buruk, mengancam, mengolok-olok, jahil, menyebarkan isu buruk) atau secara terus menerus mengasingkan korban dari kelompoknya.

Bullying berasal dari kata Bully, yaitu suatu kata yang mengacu pada pengertian adanya “ancaman” yang dilakukan seseorang terhadap orang lain (yang umumnya lebih lemah atau “rendah” dari pelaku), yang menimbulkan gangguan psikis bagi korbannya berupa stress (yang muncul dalam bentuk gangguan fisik atau psikis, atau keduanya; misalnya susah makan, sakit fisik, ketakutan, rendah diri, depresi, cemas, dan lainnya). Sebenarnya selain perasaan-perasaan di atas, seorang korban bully juga merasa marah dan kesal dengan kejadian yang menimpa mereka. Namun mereka tak kuasa “menyelesaikan” hal tersebut, termasuk tidak berani untuk melaporkan pelaku pada orang dewasa karena takut dicap penakut, tukang ngadu, atau bahkan disalahkan. Berikut ini adalah contoh tindakan yang termasuk kategori bullying; pelaku baik individual maupun group secara sengaja menyakiti atau mengancam korban dengan cara:

1. Menyisihkan seseorang dari pergaulan.
2. Menyebarkan gosip, membuat julukan yang bersifat ejekan.
3. Mengerjai seseorang untuk memperlukannya.
4. Mengintimidasi atau mengancam korban.
5. Melukai secara fisik.
6. Melakukan pemalakan.

Bullying merujuk pada tindakan yang bertujuan menyakiti dan dilakukan secara berulang. Berikut ini contoh dampak bullying bagi sang korban :

- a. Depresi (bahkan mencoba bunuh diri).
- b. Rendahnya kepercayaan diri/minder.
- c. Pemalu dan penyendiri.
- d. Merosotnya prestasi akademik

Sebagai orang tua, kita wajib waspada akan adanya perilaku bullying pada anak, baik anak sebagai korban atau sebagai pelaku. Beberapa hal yang dapat dicermati dalam kasus bullying adalah bagaimana mengenali anak yang mengalami tindakan intimidasi di sekolahnya? Sejumlah tips yang dirangkum Kompas.com dari berbagai sumber ini mungkin bisa membantu Anda. Ciri-ciri yang harus diperhatikan yaitu:

1. Enggan untuk pergi sekolah.
2. Sering sakit secara tiba-tiba.
3. Mengalami penurunan nilai.
4. Barang yang dimiliki hilang atau rusak.
5. Mimpi buruk atau bahkan sulit untuk terlelap.
6. Rasa amarah dan benci semakin mudah meluap dan meningkat.
7. Sulit untuk berteman dengan teman baru.
8. Memiliki tanda fisik, seperti memar atau luka.

Oleh karena itu, solusi yang bisa dilakukan untuk mencegah dan menangani kasus bullying ini, antara lain:

- a. Berbicara dengan orangtua si anak yang melakukan bully terhadap anak Anda.
- b. Mengingatnkan sekolah tentang masalah seperti ini.
- c. Jalin komunikasi dengan Anak, tujuannya adalah anak akan merasa cukup nyaman.
- d. Jangan terlalu cepat ikut campur, masalah antar anak-anak bisa diselesaikan sendiri oleh mereka, termasuk di dalamnya kasus-kasus bullying. Oleh karena itu, prioritas pertama memupuk keberanian dan rasa percaya diri pada anak-anak kita (yang menjadi korban intimidasi).
- e. Jangan ajari anak lari dari masalah, dalam beberapa kasus yang diceritakan teman-teman saya, anak-anak kadang merespon intimidasi yang dialaminya di sekolah dengan minta pindah sekolah. Kalau dituruti, itu sama saja dengan lari dari masalah. Jadi, sebisa mungkin jangan dituruti. Kalau ada masalah di sekolah, masalah itu yang mesti diselesaikan, bukan dengan ‘lari’ ke sekolah lain. Untuk itu bekali anak dengan kemampuan untuk membela dirinya sendiri agar lebih berani.

- f. Dalam situasi yang ekstrem, mungkin perlu menghubungi polisi. Namun, hal yang paling penting adalah mendengarkan komplain anak dan tetaplah membuka komunikasi kepada mereka.

Posted by : Tan May 2, 2014

Dampak Positif Dan Negatif Dari Bermain Game Online

Mendengar kata game kita pasti mengasumsikan dengan bermain, kata yang tidak asing itu sering digunakan untuk sarana bermain dan menghilangkan rasa bosan. Tidak asing untuk kaum anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa sekalipun. Disini yang akan diulas adalah game online, dengan kemajuan teknologi di zaman sekarang tidak sedikit orang berusaha mencari dan mendownload game dari komputer ataupun handphone. Tetapi dibalik semua itu, apa mereka tau dampak terjun dalam suatu game online.

Apa sebenarnya game online?

Game online adalah suatu jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet, game online dapat diakses secara langsung dari sistem perusahaan kepada penikmat game melalui jaringan internet, dapat dimainkan bersama dan berkomunikasi secara langsung sesama player dalam game yang sama. Game online yang sederhana dan yang rumit pun tersedia dan gampang untuk didapatkan. Kecuali bila harus membeli user dan tentunya game online dapat dikategorikan dalam dunia maya. Dapat ditemui disekitar kita warung internet khusus game online yang kadang disebut warnet game. Sebelum kita menelusuri dampak positif bermain game, mari kita ulas beberapa dampak negatif game online untuk semua kalangan :

1. Berkurangnya Sosialisasi

Game online membuat kecanduan karena dalam game dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain, dengan tuntutan semua itu anak biasanya lebih menyita waktu depan game yang dia

sukai, dan akibatnya tidak ada rasa ingin bermain dengan anak-anak lain dan hanya menikmati kesendirian depan game tersebut.

2. Sulit Berkonsentrasi

Untuk anak yang mengalami kecanduan game online, membuat mereka susah berkonsentrasi dalam pelajaran. Hal ini disebabkan pikirannya selalu ingin bermain game dan ingin segera pulang bermain game bersama teman-temannya.

3. Sulit Berekspresi dan Berinteraksi

Dengan terbiasa berinteraksi satu arah yaitu depan monitor saja, membuat anak sulit berinteraksi dan akan menemukan waktu sulit untuk mengekspresikan diri sendiri, dengan otak anak yang terkenal sangat lincah, aktif, dan penuh eksplorasi sedikit demi sedikit akan tumpul bila kehidupannya hanya dalam satu ruangan saja karena interaksi sosial juga meningkatkan kepintaran anak.

4. Lupa Segala Hal

Terkadang anak tidak tahu dampak kekurangan makan, minum, dan kekurangan olahraga dapat menyebabkan badan mudah terkena penyakit. Radiasi yang dipancarkan monitor juga dapat merusak mata dan juga saraf, hal ini terbukti sering ditemui pemain games yang sering menggunakan kacamata.

Berikut ini beberapa dampak positif bermain game :

1. Lebih Berkonsentrasi

Karena dalam dunia game menemukan hal baru, anak dapat secara tidak langsung mengkondisikan dirinya untuk mengetahui keadaan sekitar, dan beberapa game menuntut untuk berkonsentrasi, artinya anak dapat berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik.

2. Berkembangnya Kemampuan

Dilakukan penelitian di Amerika Serikat, New York bahwa anak yang sudah mengetahui strategi dalam game dapat meningkatkan daya kemampuan

berkembang dalam Matematika, pemecahan masalah dan kemampuan membaca terlebih lagi bila game yang biasa dimainkan berbahasa Inggris.

3. Mengalihkan Perhatian

Bagi anak yang mengalami perawatan seperti kemoterapi dapat mengalihkan rasa sakit dengan bermain game, tensi darah pun dapat menurun. Dengan tuntutan tangan yang lihai dalam bermain game dapat melancarkan tangan agar tetap lincah terutama bila anak tersebut sedang mengalami cedera tangan.

Tips

Tips untuk seseorang yang ingin berhenti dari kecanduan game online yaitu penuhi kegiatan Anda agar tidak ingat terus dengan game online, pengawasan orang tua lebih penting bila anak mulai ingin terjun pada game, niat yang kuat untuk berhenti, dan lain sebagainya.

Kamis, 03 Maret 2016

Indah Lestari di 04.25

Pengaruh Budaya Asing Terhadap Remaja Indonesia

Budaya asing masuk ke Indonesia membawa berbagai macam pengaruh, yaitu pengaruh positif dan negatif. Salah satu contoh yang dapat dilihat dari sisi negatif kebudayaan asing yang datang ke Indonesia adalah gaya hidup orang asing, mulai dari cara berpakaian sampai cara bergaul mereka. Namun ada pula contoh yang dilihat dari sisi positif, yaitu teknologi yang dimiliki orang asing lebih maju daripada orang Indonesia.

Banyaknya orang asing datang ke Indonesia karena ingin melihat keindahan alam yang dimiliki Indonesia tapi secara tidak langsung mereka membawa kebiasaan yang dimiliki oleh orang asing, seperti pakaian yang mereka pakai. Orang Indonesia sekarang ini telah mengikuti cara berpakaian orang asing yang kurang sopan dan tidak seharusnya digunakan, cara bergaul mereka yang terlalu bebas yang ditiru remaja kita menyebabkan banyak sekali penyimpangan norma di Indonesia.

Penampilan orang asing yang berambut pirang, bola mata dengan warna yang tidak biasa bagi orang Indonesia dan postur tinggi. Hal tersebut sebenarnya gen yang dimiliki oleh orang asing dan orang Indonesia berbeda, tapi orang Indonesia menganggap itu semua sebagai suatu keindahan dan orang Indonesia meniru itu semua. Padahal, hal tersebut tidak baik untuk ditiru, karena membuat kita tidak bersyukur dengan apa yang telah diberikan Tuhan pada kita.

Selain dilihat dari sisi negatif ada pula sisi positifnya, yaitu teknologi yang dimiliki oleh orang asing, mereka memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih maju dari bangsa Indonesia. Dengan adanya orang asing di Indonesia kita bisa mendapatkan informasi tentang teknologi yang dimilikinya dan kita bisa belajar akan hal itu. Oleh karena itu, kita khususnya remaja harus bisa memilih budaya seperti apa yang patut kita contoh dan budaya yang bagaimana yang sepatutnya kita tinggalkan.

1. Dampak Yang Paling Menonjol

Pada era globalisasi ini budaya asing mudah sekali masuk ke Indonesia. Jika globalisasi diibaratkan dengan sebuah portal yang menghubungkan dunia “primitif” dengan dunia “modern”, pastinya jika kita masuk kedalam portal tersebut akan terjadi perubahan yang drastis di segi manapun, baik positif maupun negatif. Modern tidak akan ada apabila tidak ada modernisasi, yaitu hal yang mempengaruhi kehidupan seseorang untuk bersikap lebih modern dan mengikuti teori modern ini.

Dampak yang paling menonjol di kalangan remaja ialah kurangnya sopan santun, lunturnya budaya asli gaya berpakaian, serta cara bergaul yang bebas.

Orang asing mencoba memengaruhi masyarakat global dengan cara 6F 1C yakni: *Finance* (memengaruhi keadaan keuangan di suatu negara), *Foods* (memengaruhi makanan dan minuman yang diarahkan ke makanan ala barat), *Films* (memengaruhi perfilman di suatu negara dengan memasukkan unsur-unsur kebudayaan yang bertentangan dengan identitas suatu bangsa), *Fashion* (memengaruhi mode berpakaian disuatu negara mengikuti trend ala barat), *Faith* (memengaruhi kepercayaan suatu bangsa dengan berdasarkan semangat gospel yaitu, semangat untuk menyebarkan agama yang mayoritas bangsa barat mempercayainya), *Fricticion* (memengaruhi untuk menggeser nilai kehidupan dalam bermasyarakat sehingga timbul sikap individualisme dan acuh-tak acuh) dan yang terakhir adalah *Complicting Ideologis* (memengaruhi ideologi suatu bangsa).

Oleh karena itu, remaja adalah sasaran utamanya karena statusnya dalam masyarakat yang masih dianggap anak-anak tapi sudah dewasa namun belum dapat dikatakan dewasa ataupun tua. Perlu diingat bahwa tidak semua remaja bersikap atau mendapat pengaruh negatif, namun masih ada dan banyak remaja yang mulai sadar akan pentingnya kecintaan terhadap negara.

2. Cara Menanggulangi Dampak Negatif Budaya Asing

Budaya barat atau budaya asing saat ini berkembang pesat di Indonesia, baik yang bersifat positif dan negatif sangat mudah diterima masyarakat, khususnya generasi muda atau remaja. Para orang tua sangat khawatir atas perkembangan pergaulan remaja saat ini. Oleh karena itu, sebagai generasi muda yang baik kita hendaknya tidak mengikuti budaya barat yang berdampak negatif. Berikut ini beberapa solusi atau cara mengatasi pengaruh budaya barat atau budaya asing yang bersifat negatif :

- a. Remaja seharusnya dapat memilah dan menyaring perkembangan budaya saat ini, jangan menganggap semua pengaruh yang berkembang saat ini semuanya baik, karena belum pasti budaya barat tersebut diterima dan dianggap baik oleh budaya timur kita.
- b. Para orang tua sebaiknya lebih mendekatkan diri kepada anaknya, dan berusaha menjadi teman untuk anaknya sehingga dapat memberikan saran

mana yang baik dan tidak untuk ditiru.

- c. Pemerintah lebih tegas terhadap peraturan, khususnya penyimpangan perilaku akibat pengaruh budaya asing.
- d. Masyarakat hendaknya membantu pemerintah dalam menanggulangi perkembangan budaya barat atau budaya asing yang bersifat negatif.

Artikel : Bahaya Narkoba Bagi Remaja

13 Juni 2017 Nismariana

Bahaya Narkoba Bagi Remaja

Narkoba (singkatan dari Narkotika, Psikotropika dan Bahan Adiktif berbahaya lainnya) adalah bahan/zat yang jika dimasukkan dalam tubuh manusia, baik secara oral/diminum, dihirup, maupun disuntikan, dapat mengubah pikiran, suasana hati atau perasaan, dan perilaku seseorang. Narkoba dapat menimbulkan ketergantungan (adiksi) fisik dan psikologis. Penyalahgunaan narkotika dan obat-obatan terlarang di kalangan generasi muda dewasa ini kian meningkat. Maraknya penyimpangan perilaku generasi muda tersebut, dapat membahayakan keberlangsungan hidup bangsa ini di kemudian hari. Karena pemuda sebagai generasi yang diharapkan menjadi penerus bangsa, semakin hari semakin rapuh digerogeti zat-zat adiktif penghancur syaraf. Akibatnya, generasi harapan bangsa yang tangguh dan cerdas hanya akan tinggal kenangan. Sasaran dari penyebaran narkoba ini adalah kaum remaja. Kalau dirata-ratakan, usia sasaran narkoba ini adalah usia pelajar, yaitu berkisar umur 11 sampai 24 tahun.

Narkotika berasal dari tiga jenis tanaman, yaitu (1) candu, (2) ganja, dan (3) koka. Ketergantungan obat dapat diartikan sebagai keadaan yang mendorong seseorang untuk mengonsumsi obat-obat terlarang secara berulang-ulang atau berkesinambungan. Apabila tidak melakukannya dia merasa ketagihan (sakau) yang mengakibatkan perasaan tidak nyaman bahkan perasaan sakit yang sangat pada tubuh (Yusuf, 2004: 34). Yang termasuk jenis narkotika adalah:

Tanaman papaver, opium mentah, opium masak (candu, jicing, jicingko), opium obat, morfina, kokaina, ekgonina, tanaman ganja, dan damar ganja. Garam-garam dan turunan-turunan dari morfina dan kokaina, serta campuran-campuran dan sediaan-sediaan yang mengandung bahan tersebut di atas.

Psikotropika adalah zat atau obat, baik alamiah maupun sintetis bukan narkotika, yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat yang menyebabkan perubahan pada aktivitas mental dan perilaku (Undang-Undang No. 5/1997). Terdapat empat golongan psikotropika menurut undang-undang tersebut, namun setelah diundangkannya UU No. 35 tahun 2009 tentang narkotika, maka psikotropika golongan I dan II dimasukkan ke dalam golongan narkotika. Dengan demikian saat ini apabila bicara masalah psikotropika hanya menyangkut psikotropika golongan III dan IV sesuai Undang-Undang No. 5/1997. Zat yang termasuk psikotropika antara lain Alkohol yang mengandung ethyl etanol, inhalen/sniffing (bahan pelarut) berupa zat organik (karbon) yang menghasilkan efek yang sama dengan yang dihasilkan oleh minuman yang beralkohol atau obat anaestetik jika aromanya dihisap. Contoh: lem/perekat, acetone, ether dan sebagainya.

Namun demikian, karena ganja juga dikenal sebagai sumber narkotika dan kegunaan ini lebih bernilai ekonomi, orang lebih banyak menanam untuk hal ini dan di banyak tempat disalahgunakan.

Morfin adalah alkaloid analgesik yang sangat kuat dan merupakan agen aktif utama yang ditemukan pada opium. Morfin bekerja langsung pada sistem saraf pusat untuk menghilangkan sakit. Efek samping morfin antara lain adalah penurunan kesadaran, euforia, rasa kantuk, lesu, dan penglihatan kabur. Morfin juga mengurangi rasa lapar, merangsang batuk, dan menyebabkan konstipasi. Pasien morfin juga dilaporkan menderita insomnia dan mimpi buruk. Kata “morfin” berasal dari Morpheus, dewa mimpi dalam mitologi Yunani. Dari efeknya, narkoba bisa dibedakan menjadi tiga:

1. Depresan, yaitu menekan sistem sistem syaraf pusat dan mengurangi aktifitas fungsional tubuh sehingga pemakai merasa tenang, bahkan bisa membuat pemakai tidur dan tak sadarkan diri. Bila kelebihan dosis bisa mengakibatkan

kematian.

2. Stimulan, yaitu merangsang fungsi tubuh dan meningkatkan kegairahan serta kesadaran. Jenis stimulan: Kafein, Kokain, Amphetamin. Contoh yang sekarang sering dipakai adalah Shabu-shabu dan Ekstasi.
3. Halusinogen, yaitu efek utamanya adalah mengubah daya persepsi atau mengakibatkan halusinasi.

Berikut dampak negatif penyalahgunaan narkoba terhadap anak atau remaja adalah sebagai berikut:

1. Dampak narkoba terhadap fisik:
 - a. Berat badannya akan turun secara drastis.
 - b. Matanya akan terlihat cekung dan merah.
 - c. Mukanya pucat.
 - d. Bibir rnya menjadi kehitam-hitaman.
 - e. Tangannya dipenuhi bintik-bintik merah.
 - f. Buang air besar dan kecil kurang lancar.
 - g. Sembelit atau sakit perut tanpa alasan yang jelas.
2. Dampak narkoba terhadap emosi:
 - a. Sangat sensitif dan mudah bosan.
 - b. Jika ditegur atau dimarahi, pemakai akan menunjukkan sikap membangkang.
 - c. Emosinya tidak stabil.
 - d. Kehilangan nafsu makan.
3. Dampak narkoba terhadap perilaku.
 - a. Malas
 - b. Sering melupakan tanggung jawab
 - c. Menunjukkan sikap tidak peduli
 - d. Menjauh dari keluarga
 - e. Mencuri uang di rumah, sekolah, ataupun tempat pekerjaan
 - f. Menggadaikan barang-barang berharga di rumah
 - g. Sering menyendiri

- h. Menghabiskan waktu ditempat-tempat sepi dan gelap, seperti di kamar tidur, kloset, gudang, atau kamar mandi
- i. Sering berbohong dan ingkar janji dengan berbagai macam alasan
- j. Sering mengalami mimpi buruk
- k. Mengalami nyeri kepala dan nyeri/ngilu di sendi-sendi tubuhnya

Oleh karena itu, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk mencegah penyalahgunaan narkoba yaitu sebagai berikut:

1. Jangan pernah untuk mencoba-coba menggunakan narkoba.
2. Mengetahui akan berbagai macam dampak buruk narkoba.
3. Memilih pergaulan yang baik dan jauhi pergaulan yang bisa mengantarkan kita pada penyalahgunaan narkoba.
4. Memiliki kegiatan-kegiatan yang positif, berolahraga atau pun mengikuti kegiatan organisasi yang memberikan pengaruh positif.
5. Selalu ingatkan bahwasannya ancaman hukuman untuk penyalahgunaan Narkoba, apalagi bagi pengedar Narkoba adalah Lembaga Pemasyarakatan.
6. Gunakan waktu dan tempat yang aman, jangan keluyuran malam-malam. Bersantailah dengan keluarga, berkaraoke, piknik, makan bersama, masak bersama, beres-beres bersama nonton bersama keluarga.
7. Bila mempunyai masalah maka cari jalan keluar yang baik dan jangan jadikan narkoba sebagai jalan pelarian.

Lampiran 11: Hasil Penelitian LKS Siklus I dan II

a. Siklus I

Nama : Nur Fadillah

Gagasan Utama :

Cara menjadi Siswa yang Baik

Untuk menjadi siswa yang baik dalam belajar mengajar di Sekolah, maka diperlukan penerapan cara-cara berikut :

1. Selalu mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk belajar di Sekolah, seperti buku, pensil, pulpen, dan perlengkapan lainnya. Segala sesuatu tersebut dipersiapkan sebelum ke Sekolah atau pada malam hari.
2. Fokus pada materi yang diajarkan, mata terfokus pada guru dan mendengarkan dengan baik apa yang diajarkan oleh guru.
3. Mencatat hal-hal penting yang diajarkan oleh guru.
4. Membaca berulang-ulang materi yang telah diajarkan.
5. Belajar dengan giat.
6. Membaca materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

Nama : Nur Hamayana
NIS : VII.8

Gagasan Utama :

Bahaya mie instan

Mie instan adalah makanan cepat saji yang memiliki rasa yang enak, harga murah, dan mudah didapatkan. Oleh karena itu banyak orang yang menyukai makanan mie instan. Padahal mie instan sangat berbahaya bagi kesehatan tubuh.

Memakan mie instan secara terus menerus dapat menyebabkan berat badan berlebihan, sehingga menyebabkan kegemukan. Selain itu mie juga mengandung banyak sodium yang dapat menyebabkan tekanan darah tinggi, penyakit jantung, stroke, dan kerusakan ginjal. Tak hanya itu mie instan juga dapat menyebabkan tekanan darah tinggi, kekurangan nutrisi, bahaya bagi pencernaan, dan kegemukan. Itu semua terjadi karena adanya beberapa macam zat berbahaya yang terkandung pada mie instan.

Tugas dan Peran Masyarakat dalam Menjaga Kelestarian Lingkungan

Masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki tanggung jawab yang besar dalam menjaga kelestarian lingkungan. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti:

1. Masyarakat yang bertanggung jawab akan lingkungan dapat melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara:

Masyarakat juga dapat melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara:

AS

Kelompok (1)

- Rizal
- Muli Nur Fauzi
- Sahyuni
- Zulfitri Aprilia Kartika
- Hindun Rizka
- Hafidul Rizka Maulana
- Ghofir Aulia Cahyani
- Nur Afriana

Berkas 10 - Beragam Media Sosial bagi Remaja

Penggunaan media sosial dikalangan remaja memberikan pengaruh yang baik positif maupun negatif. Tetapi dampak tersebut bergantung dari sikap/remaja sendiri. Remaja bisa membuat diri sendiri dengan mereka dan dunia yang baik.

Berikut ini dampak positif media sosial bagi remaja yaitu:

1. Berjaya berkomunikasi dengan keluarga dan teman.
2. Sebagai sumber belajar.
3. Media sosial sebagai media komunikasi.
4. media sosial sebagai media hiburan.

Dampak negatif media sosial yaitu:

- Media sosial membuat seseorang hanya menghabiskan waktunya sendiri.
- adanya kejahatan dalam dunia maya
- beradanya seseorang menyebarkan foto yang tidak layak untuk dipublikasikan.

Kelompok 1

- Muli, Putri arif
- Nur Anisa Hani
- Nur Anisa Asyifa
- Icha Fatmahanikha Alkhan
- Anika Triana Putri
- Rika Apriyanti
- Harid Riza

Never put off till tomorrow what you can do today

Cara Belajar Dengan Efektif

A). Mempersiapkan diri sebelum ke sekolah
Sebelum ke sekolah para siswa harus mempersiapkan diri dan perlengkapan sekolah seperti buku, pulpen dan alat tulis lainnya. Selain itu, para siswa juga harus berpakaian bersih dan rapi.

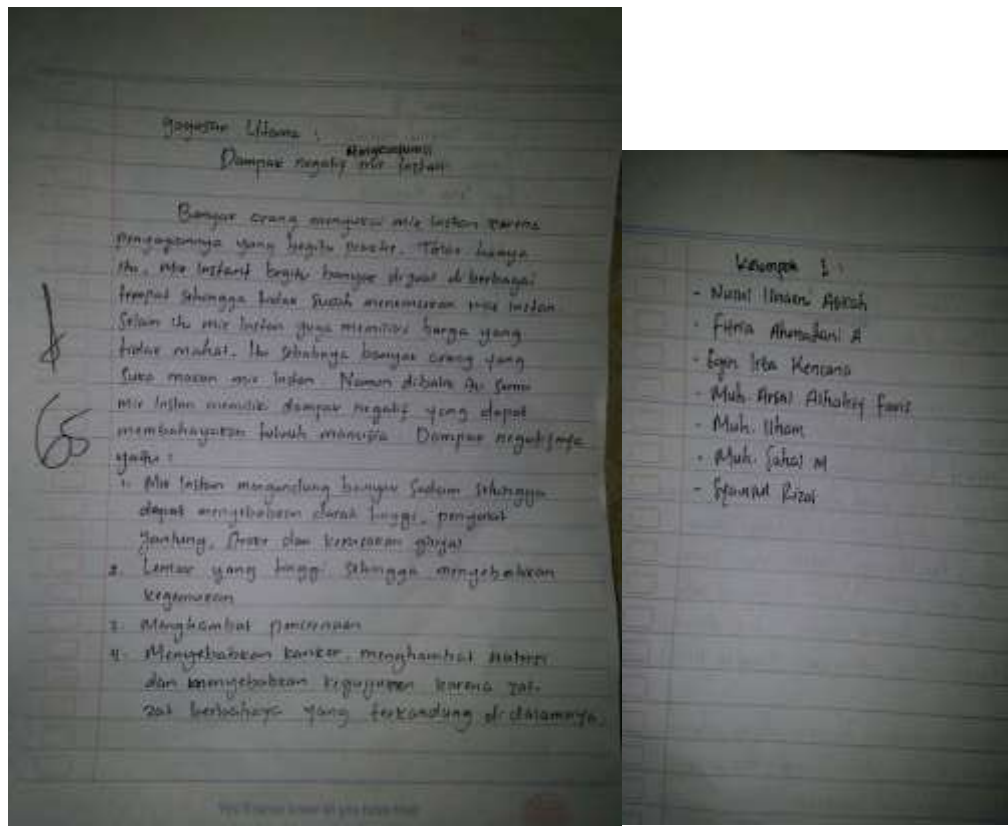
B). Memperhatikan materi yang di jelaskan
Jika guru sedang menjelaskan para siswa harus memperhatikan dan memahami apa yang dijelaskan oleh guru, dan jika para siswa tidak memahami apa yang di jelaskan oleh guru sebaiknya siswa bertanya kepada guru.

C). Belajar dengan fokus
Jika para siswa sedang belajar mereka harus fokus pada pelajaran yang mereka pelajari.

D). Menyelesaikan pekerjaan rumah dengan baik
Selain tugas sekolah siswa harus mengerjakan pekerjaan rumah dengan baik jika perlu meminta bantuan kepada orang tua / saudara.

Kelompok < 2 >

- Sertiganti -
- Zulfirah Afrisa Hartina -
- Hindun Pasia -
- Nuzulita Ersa Noviani ✓
- Cindy Refia Cahyani ✓
- Nur Afrina ✓
- Muli Nur Fajar ✓ (Atiq)
- Rizki ✓



b. Siklus II

Nama : Muh. Fathir Anif
Kls : VII-B

Gagasan Utama : Dampak dari Game Online

Game online adalah suatu permainan komputer yang cara memainkannya memerlukan jaringan internet. Game online dapat dimainkan secara bersama dan berkomunikasi langsung dengan sesama pemain game dalam game yang sama.

Game online memiliki dampak negatif dan positif. Untuk itu perlu ada batasan dalam bermain game online.

- Berikut dampak ~~positif~~^{negatif} game online
 - kurang bergaul dengan orang lain
 - sulit berkonsentrasi pada pelajaran
 - Menjadi Malas
 - Kurang tidur
 - ~~Dapat~~ Dapat merusak mata
- Berikut dampak ~~negatif~~^{positif} game online
 - Dapat ~~terfokus~~ menambah kemampuan dalam pemecahan masalah
 - Dapat terfokus pada satu hal
 - Mengatasi rasa bosan
 - Meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris

Nama : Khaenatul Musyandia
Kls : VII-B

Gagasan Utama : Bully di Kalangan Pelajar

Bully merupakan suatu tindakan yang mengarah pada pada pengertian ancaman yang dilakukan seseorang terhadap orang lain baik secara individu dan individu, kelompok dan individu atau kelompok dan kelompok.

Tindakan bully biasanya sering terjadi di kalangan pelajar yang mana tindakan bully tersebut kebanyakan dilakukan oleh senior kepada junior. Selain itu bully juga sering terjadi ~~antara~~^{antara} siswa yang satu dengan siswa ~~sejenis~~^{lainnya} yang lainnya.

Berikut beberapa tindakan yang termasuk kategori bully yaitu:

- memanggil dengan nama buruk
- mengejek
- menyebarkan berita buruk / tidak benar
- mengancam
- melakukan pemalakan
- menyebarkan sesuatu dari pergaulan

Ciri-ciri utama : Bullying melibatkan orang tua yang memiliki
 upaya pengendalian.

Pada saat sekarang ini banyak siswa remaja yang
 terkena kasus narkoba akibat pergaulan bebas di luar
 rumah. Sehingga mereka sangat mudah terpengaruh
 dengan hal-hal yang membuat mereka penasaran dan
 salah satunya adalah narkoba. Para remaja juga
 mempunyai sikap ingin tahu dan ingin mencoba.
 Oleh karena itu mereka sangat gampang terjerumus
 ke hal-hal yang negatif. Akibat dampak dari pergaulan
 bebas terhadap remaja adalah mereka dapat terjerumus
 ke dalam narkoba. Selain itu, mereka yang sering bergaul
 dan berteman berakibat fatal bagi kesehatan psikologis.
 Salah satunya adalah sering ketertarikan akan hal-hal
 aneh, misalnya akan terlihat menaruh dan
 menganyam di rumah, sintak, moral.

Adapun upaya-upaya yang dapat dilakukan
 untuk mencegah penyebaran narkoba adalah:

1. Orang tua dan masyarakat harus bekerjasama dengan
 aparat kepolisian untuk melakukan pengujian
 tentang bulgaya narkoba.
2. Aparat kepolisian harus mengontrol rumah
 penduduk dan rumah.
3. Pihak sekolah harus melaksanakan pelaksanaan
 pengujian yang ketat terhadap guru-guru.

dan adanya, sama dengan pelajaran (moral)
 pada saat ini, yaitu di lingkungan sekolah.

1. Pembinaan pendidikan awal dan pengembangan
 nilai-nilai.

Kelompok 1

1. No. 1001	1. Ahmad Alhamdulillah
2. No. 1002	2. Rizki Nur Hafidha
3. No. 1003	3. Rizki Nur Hafidha
4. No. 1004	4. Nur Hafidha

Stop Bullying!

Membully termasuk tindakan yang dilarang
 moral. Menjadikan korban bullying dapat membuat
 orang menjadi depresi atau bahkan mencoba
 untuk menawan diri dan membuat ekspresi
 diri seseorang menjadi rendah, dan dapat mem-
 buat orang menjadi pincang dan penyendiri serta
 merasa dendam menjadi orang yang murung.

Adapun cara yang bisa dilakukan untuk mencegah
 dan mengatasi kasus bullying ini antara
 lain: Berbicara dengan orang tua di awal yg
 membuat bullying terhadap anak-anak yang dibully.
 Bisa dapat mengidentifikasi masalah tersebut
 masalah ini, jangan ajak anak kei dari
 masalah, si anak yang di bully juga harus
 bertanggung jawab ketika dalam situasi
 ekstrem mungkin kita perlu menghubungi
 polisi.

Kelompok 1:

Nurul Izzah Alirah (NRI)	Hasbiyah
Fitia Ahmadani (FA)	
Ega Ista Feni (EIF)	
M. Alif Alhabib (M.A)	
M. Ilham (MI)	(M.I)
M. Sahal (MS)	
Syamsul Rizki (SR)	

Lampiran 12 : Dokumentasi Foto

Proses Belajar Mengajar



Gambar 1: Aspek keterampilan membaca



Gambar 2 : Diskusi Kelompok



Gambar 3 :Aspek keterampilan menulis



Gambar 4: Menyusun Kata



Gambar 5 : Teknik permainan media tempel

RIWAYAT HIDUP



Suryaningsih Yunus, lahir di Ujung Pandang pada tanggal 13 Februari 1993, dari pasangan Ayahanda Muh. Yunus dan Ibunda Murtini. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 1999 di SDN Biring Balang Kabupaten Takalar dan tamat tahun 2004, tamat SMP Negeri 1 Takalar tahun 2007, dan tamat SMA Negeri 3 Takalar tahun 2010. Pada tahun 2014, penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Berkat Rahmat Allah Swt., kerja keras penulis dan iringan doa dari kedua orang tua serta keluarga, penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan diterimanya skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Menemukan Gagasan Utama dalam Artikel Melalui Metode *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dengan Teknik Permainan Media Tempel pada Siswa Kelas VII B SMPN 2 Takalar.”