

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan yaitu 1 kali pertemuan untuk menyampaikan materi dan 1 kali pertemuan untuk evaluasi. Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut

##### **1. Siklus I**

###### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa perencanaan bahan dan kegiatan yang akan dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Adapun kegiatan perencanaan meliputi : (1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu (terlampir di lampiran 1), (2) menyiapkan media pembelajaran yaitu papan permainan dan kartu Rukun Islam (terlampir di lampiran 2), (3) membuat skenario permainan kartu yang akan dilakukan oleh siswa berkaitan dengan kegiatan pembelajaran (terlampir di lampiran 3), (4) kuis atau evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah kegiatan berlangsung.

### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada kegiatan pembelajaran siklus ke-1 adalah pembelajaran tentang Rukun Islam dengan menggunakan metode permainan kartu. Diharapkan siswa dapat membaca dengan lancar dan dapat mengurutkan Rukun Islam dengan benar.

Dalam kegiatan pembelajaran pertama yaitu, (1) melakukan apersepsi dan motivasi berkaitan dengan kegiatan belajar, (2) menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu berkaitan dengan Rukun Islam, (3) menjelaskan metode permainan kartu yang akan digunakan dalam kegiatan belajar.

Selanjutnya siswa dikelompokkan berdasarkan kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Kelompok 1 mengurutkan Rukun Islam yang ke-1, kelompok 2 mengurutkan Rukun Islam yang ke-2, kelompok 3 mengurutkan Rukun Islam yang ke-3, kelompok 4 mengurutkan Rukun Islam yang ke-4, dan kelompok yang terakhir yaitu kelompok 5 mengurutkan Rukun Islam yang ke-5.

Dari masing-masing kelompok sudah siap dengan kartu Rukun Islam yang telah dibuat persuku kata beserta nomor urutannya agar siswa yang belum dapat membaca bisa mengeja persuku kata. Dalam kegiatan ini sambil menyanyikan lagu Balonku yang syairnya dirubah menjadi Rukun Islam.

Setelah itu siswa diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan mencari dan menempelkan Rukun Islam dan selalu diberi pengarahan seperlunya pada saat kegiatan berlangsung agar kegiatan berjalan tertib. Setelah waktu bermain kartu selesai, siswa diminta untuk kembali ke kelompoknya masing-masing dan

mencocokkan urutan Rukun Islam dengan dibantu menyanyikan lagu Rukun Islam secara bersama-sama.

Untuk mengetahui hasil kegiatan yang sudah berjalan terutama tentang hal-hal yang baru dan harus ditingkatkan pada kegiatan bermain kartu berikutnya diadakan refleksi. Di samping untuk menunjukkan kekeliruan-kekeliruan yang dilakukan dalam mengurutkan Rukun Islam. Kepada siswa yang masih kurang serius dan kurang aktif dalam kegiatan bermain kartu diminta untuk memperbaiki sikap pada kegiatan selanjutnya.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi tentang Rukun Islam kemudian dilaksanakannya jawab secara lisan. Sebelum kegiatan belajar ditutup, kemudian mengajak siswa untuk bernyanyi Rukun Islam bersama-sama.

### **c) Tahap Pengamatan atau Observasi**

Dari hasil pengamatan tentang kegiatan siswa masih banyak hal yang masih harus diperbaiki. Hal-hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: (a) pada kegiatan inti siswa berebutan dalam menggunakan alat dan media yang digunakan karena alat bantu yang disiapkan tidak sesuai dengan jumlah siswa, (b) kurangnya penjelasan urutan Rukun Islam yang sebenarnya pada siswa sehingga siswa masih belum paham, (c) siswa terlalu antusias dalam kegiatan bermain kartu sehingga kurang memperhatikan ketertiban, (d) dengan bermain kartu siswa mulai dapat membaca dan mengurutkan Rukun Islam.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif. Tujuannya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dan proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil formatif pada siklus ke- 1 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus I

Nama Siswa	Keterangan			Nama Siswa	Keterangan		
	Sudah Bisa Membaca	Baru Bisa Membaca	Belum Bisa Membaca		Sudah Bisa Membaca	Baru Bisa Membaca	Belum Bisa Membaca
1. A. Khusyairi	V			17. Meidina	V		
2. A. Suwandi			V	18. M. Wahyu.A		V	
3.Ailen Carisa		V		19. M. Wisma Dedy	V		
4.Aprilio Dwi			V	20. Nabila N			V
5.Agus K			V	21. Nensy		V	
6.Artalita	V			22. Nivia Mawar		V	
7.Chelsea		V		23. Nur Wulandari			V
8.Djenar M		V		24. Rifal	V		
9.Erlang Satya			V	25. Silvyia Ayu		V	
10.Fadil. F		V		26. Zahrotus Syita		V	
11.Fatiq A			V	27. Zainuddin A			V
12.Gilang . A			V	28. Zalfi Zalita			V
13.Jova Arsand		V		29. Zanuba A		V	
14.Khoiriyah			V	30. Zakia Indira			V
15.Liilsa .A		V		31. Zahra Afifa	V		
16.Maya Dwi			V	32. Zaenal Abidin	V		

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Jumlah siswa yang sudah bisa membaca	7 siswa
2.	Jumlah siswa yang baru bisa membaca	12 siswa
3.	Jumlah siswa yang belum bisa membaca	13 siswa
4.	Presentase ketuntasan membaca	46,87%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode permainan kartu jumlah siswa yang sudah bisa membaca 19 siswa dari 32 siswa dan presentase ketuntasan membaca siswa adalah 46,87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus ke-1 secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  hanya sebesar 46,87 % lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksud dan digunakan guru dengan menerapkan metode permainan kartu.

#### **d. Tahap Refleksi**

Refleksi dilakukan setelah tahap observasi berlangsung, dengan lembar pengamatan aktifitas siswa aspek psikomotorik, afektif dan kognitif. Ada hal-hal yang terjadi perlu dipertimbangan untuk perbaikan pada siklus berikutnya yaitu, (1) menyanyikan lagu Rukun Islam untuk mempermudah siswa dalam menghafal urutannya, (2) memberikan penjelasan lebih matang lagi tentang prosedur permainan, (3) siswa terlalu antusias dalam kegiatan bermain kartu sehingga

kurang memperhatikan ketertiban, (4) terdapat kelompok yang melanggar kesepakatan aturan main sehingga hasil kerja kelompok tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, (5) masih terdapat siswa yang kurang berpartisipasi terhadap kerja kelompok dan asyik bermain-main sendiri.

Dari kondisi di atas tampaknya untuk siklus ke-2 perlu perbaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran diantaranya: (1) sebelum kegiatan bermain kartu siswa dikondisikan untuk menjaga ketertiban dan mematuhi aturan main, (2) perlu ditekankan bahwa setiap siswa agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang dilakukan. Langkah-langkah tersebut diambil berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus ke-I ini kemampuan siswa membaca masih sangat lemah sehingga mengalami kesulitan dalam mengurutkan Rukun Islam dan pemilihan suku kata hingga menjadi kata yang sempurna. Namun siswa sangat aktif bertanya dan bekerja untuk membantu kegiatan belajarserta keaktifan dalam berdiskusi. Minat siswa untuk dapat membentuk kata yang benar dan dapat berhasil keluar menjadi pemenang sangat besar. Demikian juga guru, tidak berhenti berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lainnya untuk memberikan bimbingan kepada siswa.

## **2. Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi ke-1, agar kegiatan bermain kartu berjalan tertib dan tiap kelompok mematuhi aturan main yang telah ditentukan maka sebelum kegiatan berlangsung kembali mengingatkan siswa untuk menjaga ketertiban dan mematuhi aturan main yang telah disepakati.

Tahap perencanaan tindakan meliputi : (1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode permainan (terlampir di lampiran 4), (2) menyiapkan media pembelajaran yaitu papan permainan, dan kartu Rukun Islam (terlampir di lampiran 5), (3) membuat skenario permainan kartu yang akan dilakukan oleh siswa berkaitan dengan kegiatan pembelajaran (terlampir di lampiran 6), (4) kuis atau evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah kegiatan berlangsung.

### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap pelaksanaan siklus ke-2 ini materi yang dibahas tetap yaitu Rukun Islam. Dalam siklus ke-2 ini siswa diharapkan mampu membaca dengan runtut tentang Rukun Islam. Untuk kegiatan bermain siklus ke-2, diharapkan semua siswa terlibat dalam permainan kartu ini baik itu anak yang sudah lancar membaca atau bahkan yang belum bisa baca sama sekali.

Dalam kegiatan pembelajaran pertama yaitu, (1) melakukan apersepsi dan motivasi berkaitan dengan kegiatan belajar, (2) menyampaikan tujuan

pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu berkaitan dengan Rukun Islam, (3) menjelaskan kembali metode permainan kartu yang akan digunakan dalam kegiatan belajar.

Permainan yang dilakukan terdiri dari dua tahap yaitu pertama menyusun kalimat Rukun Islam dan tahap kedua menentukan urutan Rukun Islam. Pada awal kegiatan pembelajaran dijelaskan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran. Selanjutnya dijelaskan skenario bermain kartu yang akan dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran. Disampaikan pula aturan main, tata tertib dan juga penegasan kembali tentang tugas-tugas siswa.

Pada permainan pertama kelompok 1 menyusun kata menjadi bunyi kalimat Rukun Islam yang pertama. Selanjutnya kelompok 2 juga menyusun bunyi kalimat Rukun Islam yang kedua, begitu seterusnya sampai kelompok 5. Selesai dengan permainan pertama, kemudian siswa disuruh untuk menempelkan kalimat Rukun Islam yang telah siswa susun tadi di papan dan memberikan nomer pada urutan Rukun Islam tersebut dengan bernyanyi Rukun Islam.

Selama permainan berlangsung saya selalu mengingatkan kembali agar semua siswa menyimak urutan kartu Rukun Islam yang telah di tempel. Apakah sudah bisa terbaca dan sesuai dengan urutan Rukun Islam. Dengan waktu yang tersedia, masih juga belum cukup untuk menuntaskan target yaitu terbentuknya urutan Rukun Islam yang benar. Hal ini dikarenakan kemampuan membaca yang masih lemah menjadi hambatan yang masih cukup besar. Sehingga

jalannya proses pembelajaran belum juga dapat dilakukan secara maksimal. Keputusan masih terjadi dari beberapa siswa yang masih belum dapat membaca. Terlebih pada pertemuan pertama. Hal ini masih terbawa konsep ketika masih bermain secara kelompok. Dan dengan memberi pendekatan-pendekatan pembelajaran yaitu dengan konstruktistik agar siswa lebih mandiri lagi dalam mengerjakan satu permainan. Namun dalam pertemuan ke dua ini siswa mulai lancar menggunakan metode permainan kartu meskipun masih agak lambat.

Kesulitan dapat diatasi dengan tetap aktif berkeliling ke masing-masing kelompok untuk memberikan bimbingan. Dengan selalu membimbing, siswa menjadi termotivasi untuk melakukan permainan yang tepat. Di samping memberikan bimbingan yang berupa pendekatan individual, juga memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Setelah permainan berakhir menyanyikan lagu Rukun Islam bersama-sama dan mencocokkannya dengan hasil kerja siswa. Kegiatan belajar ditutup dengan refleksi dan kesimpulan dari kegiatan belajar yang telah berlangsung

### **c. Tahap Pengamatan atau observasi**

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengenali dan mendokumentasikan seluruh proses dan hasil perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan tentang kegiatan siswa masih banyak hal yang masih harus diperbaiki, hal-hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: (a) pada kegiatan inti

siswa tidaksaling berebutan dalam menggunakan alat dan media yang digunakan, (b) pada kegiatan permainan kartu ini siswa masih antusias tapi sebagian siswa sudah mulai bisa tertib dalam melakukan permainan, (c) siswa sebagian sudah mampu mengurutkan Rukun Islam, selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan dengan menerapkan metode permainan kartu.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif. Tujuannya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dan proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil formatif pada siklus ke-2 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II

Nama Siswa	Keterangan			Nama Siswa	Keterangan		
	Sudah Bisa Membaca	Baru Bisa Membaca	Belum Bisa Membaca		Sudah Bisa Membaca	Baru Bisa Membaca	Belum Bisa Membaca
1. A. Khusyairi	V			17. Meidina	V		
2. A. Suwandi			V	18. M. Wahyu.A		V	
3. Ailen Carisa		V		19. M. Wisma Dedy	V		
4. Aprilio Dwi		V		20. Nabila N			V
5. Agus K			V	21. Nensy	V		
6. Artalita	V			22. Nivia Mawar		V	
7. Chelsea	V			23. Nur Wulandari			V
8. Djenar M		V		24. Rifal	V		
9. Erlang Satya		V		25. Silvy Ayu	V		
10. Fadil. F		V		26. Zahrotus Syita	V		
11. Fatiq A			V	27. Zainuddin A			V

12.Gilang . A		V		28. Zalfi Zalita			V
13.Jova Arsand		V		29. Zanuba A	V		
14.Khoiriyah			V	30. Zakia Indira			V
15.Liilsa .A		V		31. Zahra Afifa	V		
16.Maya Dwi			V	32. Zaenal Abidin	V		

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil tes siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Jumlah siswa yang sudah bisa membaca	12 siswa
2.	Jumlah siswa yang baru bisa membaca	10 siswa
3.	Jumlah siswa yang belum bisa membaca	10 siswa
4.	Presentase ketuntasan membaca	68,75%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode permainan kartu jumlah siswa yang sudah bisa membaca 22 siswa dari 32 siswa dan presentase ketuntasan membaca siswa adalah 68,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus ke-2 secara klasikal siswa telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus ke-1. Adanya peningkatan membaca siswa ini karena diinformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tanya jawab lisan sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan dengan menerapkan metode permainan kartu.

#### **d. Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi dilakukan perbaikan yaitu : (1) langkah yang telah diterapkan sudah tepat mengingat peningkatan siswa menunjukkan jumlah yang signifikan, (2) penjelasan lebih diperdalam lagi karena masih terbatasnya pengertian permainan kartu bagi siswa, (3) kesempatan yang diberikan siswa untuk bermain secara kelompok lagi amat tepat karena proses pembelajaran dapat lebih maksimal dan menyenangkan, (4) tak ada siswa yang pasif karena semua siswa antusias untuk menjawab pertanyaan dan ingin keluar sebagai pemenang.

Pada siklus ke-2 ini minat siswa untuk bisa membaca mulai tampak jelas, dilihat dari kegiatan mengurutkan Rukun Islam yang sudah mulai bisa terbaca dan keaktifan siswa untuk mengikuti permainan. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan yang signifikan perlu dipertahankan sehingga dalam siklus ke-3 nanti akan lebih sempurna lagi. Tinggal penguatan urutan Rukun Islam yang tepat. Karena kesulitan yang masih dialami siswa adalah terletak pada penguasaan urutannya. Sebelum dilaksanakan siklus ke-3, yaitu pada minggu selanjutnya siswa diberikan tugas menghafal Rukun Islam yang benar, sehingga pertemuan berikutnya siswa diharapkan sudah mengantongi urutan Rukun Islam.

### **3. Siklus III**

#### **a. Tahap Perencana Tindakan**

Berdasarkan hasil refleksi ke-2, agar kegiatan permainan kartu berjalan tertib dan tiap kelompok mematuhi aturan main yang telah ditentukan maka

sebelum kegiatan berlangsung kembali mengingatkan siswa untuk menjaga ketertiban dan mematuhi aturan main yang telah disepakati. Adapun tahap perencanaan tindakan meliputi : (1)menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) dengan metode permainan(terlampir di lampiran 7), (2)menyiapkan media pembelajaran yaitu papan permainan dan kartu(terlampir di lampiran 8), (3) membuat skenario permainan kartu yang akan dilakukan oleh siswa berkaitan dengan kegiatan pembelajaran(terlampir di lampiran 9), (4),kuis atau evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah kegiatan berlangsung.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Adapun tahap pelaksanaan tindakan meliputi : (a) melakukan apersepsi sebagai upaya membangkitkan pengetahuan awal siswa yang berkaitan dengan Rukun islam dan kegiatan yang pernah dilakukan.(b) membangkitkan ingatan siswa tentang urutan Rukun Islam, (c) mendemonstrasikan permainan kartu Rukun Islam, (d) siswa dipersilakan membentuk kelompok-kelompok kecil seperti kelompok sebelumnya,(e) saya akan berkeliling mengamati jalannya diskusi perkelompok dan memberi penjelasan apabila didapati siswa yang masih lambat bermain, (f) siswa bersama-sama mendiskusikan hasil permainan secara lisan dan klasikal, sehingga mereka saling mengisi kekurangan masing-masing kelompok dan saya berperan sebagai moderator, membimbing dan meluruskan jalannya diskusi, (g) memberikan penguatan.

Pada tahap pelaksanaan siklus ke-3 ini dilaksanakan untuk menyempurnakan dari siklus-siklus sebelumnya. Siswa setelah melampaui diskusi kelas secara bersama menemukan hasil permainan mereka menjadi lebih baik. Namun pemahaman tentang permainan kartu itu sendiri masih terjadi kesulitan tapi dalam tingkat yang rendah sekali yaitu hanya lima siswa yang masih gagal di karenakan siswa tersebut sangat lemah dalam berfikir.

### **c) Tahap Pengamatan atau Observasi**

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini akan memperlihatkan dan mendokumentasikan seluruh proses dan hasil perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran antara lain:

Dari hasil pengamatan tentang kegiatan siswa sudah terjadi peningkatan karena, (a) pada kegiatan pembukaan siswa sudah banyak yang antusias mengikuti jalannya permainan, (b) pada kegiatan inti siswa tidak saling berebut media lagi karena masing-masing sudah bisa bekerja sendiri maupun berkelompok, (c) pada kegiatan penutup sudah bisa melakukan permainan kartu Rukun Islam dan sudah mampu untuk menceritakan apa yang sudah pernah dilakukan, (d) siswa dapat memanfaatkan waktu dengan maksimal, (e) dan ada banyak siswa yang mampu membentuk banyak kata sehingga jalannya proses pembelajaran sudah dapat dilakukan secara maksimal.

Hasil observasi sudah tampak adanya hasil yang memuaskan. Kegiatan yang telah dilaksanakan selama 3 siklus tersebut ternyata benar-benar membutuhkan curahan perhatian, kemampuan, dan ketelitian. Karena banyak

siswa yang kurang bisa membaca merupakan kendala yang sangat berarti dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan jugakemampuan menghafal yang rendah terkadang merupakan dua hal yang sangat kontradiktif. Namun kendala tersebut telah dapat diatasi dengan pelan namun pasti melalui 3 siklus penelitian ini. Dengan permainan kartu ini, siswa terpacu untuk belajar membaca agar keluar sebagai pemenang dan mendapatkan reward yang berupa penghargaan yaitu nama siswa dimasukkan dalam papan reward dan mendapat hadiah kejutan dari guru. Adapun data hasil penelitian pada siklus ke-3 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus III

Nama Siswa	Keterangan			Nama Siswa	Keterangan		
	Sudah Bisa Membaca	Baru Bisa Membaca	Belum Bisa Membaca		Sudah Bisa Membaca	Baru Bisa Membaca	Belum Bisa Membaca
1. A. Khusyairi	V			17. Meidina	V		
2. A. Suwandi		V		18. M. Wahyu.A	V		
3. Ailen Carisa	V			19. M. Wisma Dedy	V		
4. Aprilio Dwi	V			20. Nabila N		V	
5. Agus K		V		21. Nensy	V		
6. Artalita	V			22. Nivia Mawar	V		
7. Chelsea	V			23. Nur Wulandari			V
8. Djenar M		V		24. Rifal	V		
9. Erlang Satya	V			25. Silvy Ayu	V		
10. Fadil. F	V			26. Zahrotus Syita	V		
11. Fatiq A			V	27. Zainuddin A			V
12. Gilang . A	V			28. Zalfi Zalita			V
13. Jova Arsand		V		29. Zanuba A	V		

14.Khoiriyah		V		30. Zakia Indira			V
15.Liilsa .A		V		31. Zahra Afifa	V		
16.Maya Dwi	V			32. Zaenal Abidin	V		

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Tes Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus III
1.	Jumlah siswa yang sudah bisa membaca	20 siswa
2.	Jumlah siswa yang baru bisa membaca	7 siswa
3.	Jumlah siswa yang belum bisa membaca	5 siswa
4.	Presentase ketuntasan membaca	87,75%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata tes formatif yang sudah bisa membaca sebanyak 27 siswa dan 5 siswa yang belum bisa membaca. Maka secara klasikal ketuntasan belajar siswa telah mencapai 87,75% ( termasuk kategori tuntas). Dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode permainan kartu pada siklus ke-3 ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus ke-2. Guru dan siswa aktif dalam proses pembelajaran Rukun Islam melalui permainan kartu. Siswa tidak henti-hentinya menanyakan sesuatu yang mereka tidak ketahui. Sedangkan guru juga tidak bosan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Dari keaktifan guru dan siswa tersebut, terwujud suasana kelas yang hidup, penuh semangat belajar. Suasana pembelajaran seperti itu harus dipertahankan. Kemampuan membaca siswa masih harus ditingkatkan. Perlu ditata lagi materi yang akan diberikan kepada siswa dan disusun strategi belajar yang tepat untuk

meningkatkan kemampuan membaca siswa. Adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode permainan kartu sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Pada siklus ke-3 ini ketuntasan secara klasikal telah tercapai sehingga peneliti ini hanya sampai pada siklus ke-3.

### **c. Tahap Refleksi**

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode permainan kartu. Dari data yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik, meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna tetapi presentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajarberlangsung.
3. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatansehingga menjadi lebih baik.
4. Hasil belajar siswa pada siklus ke-3 sangat memuaskan.

### **B. Pembahasan**

Pada siklus ke-3 guru telah menerapkan pembelajaran menggunakan metode permainan kartu dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk

tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar dan selanjutnya penerapan pembelajaran dengan metode permainan kartu dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Metode Permainan Kartu memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan analisis data diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran struktural dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan membaca siswa dan juga mengurutkan Rukun Islam pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis data diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Rukun Islam pada pokok pembahasan penggunaan metode permainan kartu dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat atau media mendengar dan memperhatikan penjelasan guru dan juga belajar sambil bermain kartu antar siswa atau siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.