

MEMBACA PEMAHAMAN TEKS HIKAYAT DAN BELAJAR ANTIKORUPSI DENGAN “MERPATI MAS DAN PERAK”

Panji Pratama

SMA Negeri 1 Nagrak Kab. Sukabumi
telagaremungai@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya minat siswa dalam pembelajaran sastra akhir-akhir ini. Padahal posisi sastra dalam Kurikulum 2013 diberi porsi yang seimbang. Salah satu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran sastra, terutama membaca, adalah kurang maksimalnya alat evaluasi dalam mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa dalam membaca teks sastra. Dalam pembelajaran teks hikayat, siswa sulit menemukan pesan dan hal-hal yang berkaitan dengan isi teks karena karakteristik unik hikayat. Dengan demikian, siswa merasa bingung dan kurang motivasi dalam belajar teks hikayat. Maka dari itu, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif untuk mengukur keterampilan membaca siswa dalam materi ini. Salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *boardgame* Merpati Mas dan Perak. *Boardgame* ini berupa permainan papan interaktif yang dimainkan siswa setelah siswa membaca teks hikayat yang ditentukan. Kemudian, siswa ditantang untuk bermain *games* ini dengan harapan dapat memahami keseluruhan isi dan pesan dalam cerita, terutama untuk nilai-nilai antikorupsinya. Ternyata siswa termotivasi dan menyukai model pembelajaran ini sehingga meningkatkan hasil pembelajaran teks hikayat.

Kata kunci: Teks Hikayat, *Boardgame*, Merpati Mas dan Perak

Abstract

This paper was inspired of lately student interest in literature learning. Even though, literature was become important in Kurikulum 2013. The background is the less of evaluation tool especially about reading competence. At Hikayat Text learning, student has been difficult to know the meaning of moral values in Hikayat Text. This problem was become student's reason to motivateless. So, teacher need to found alternative learning model to complete these problem. One of the learning model is boardgame "Merpati Mas and Perak". This boardgame are interactive games which played after read a Hikayat text. Then, they would be challenged by this boardgame which related and containing of moral values in the Hikayat text. In fact, student has increased their motivated to this model of teaching.

Keywords: Hikayat Text, Boardgame, Merpati Mas and Perak

Pendahuluan

Pendidikan, sesuai makna yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, memiliki makna yang dapat menjadi pijakan dalam proses pendidikan. Disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan makna ini, jelas bahwa tujuan pendidikan adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sangat jelas, bahwa pendidikan ditujukan untuk melahirkan manusia yang berkarakter dan jauh dari perilaku koruptif.

Berkaitan dengan cita-cita ini, Konsultan Pendidikan Satria Darma pernah mengatakan bahwa pendidikan tidak bisa lepas dari membaca. Peradaban yang maju itu diawali dari membaca. Bahkan Tuhan menurunkan ayat yang isinya perintah membaca. Senada dengan itu, Robert Farr, aktor Hollywood pernah menegaskan bahwa "membaca adalah jantungnya pendidikan".

Membaca sendiri merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu terus menerus dikembangkan. Peranan membaca dalam masyarakat

modern semakin jelas dan penting. Harjasujana (dalam Nugraha, 2016: 386) mengungkapkan bahwa anggota masyarakat yang buta wacana (ileterat) dan yang malas membaca (aliterat) akan terkucilkan di era modern karena tuna informasi, sehingga tidak dapat mengikuti kemajuan zaman.

Sepaham dengan itu, pemerintah telah meluncurkan Gerakan Literasi Sekolah yang dikembangkan berdasarkan Permendikbud nomor 21 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Hal ini diperkuat dengan Permendikbud nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Bahkan pada pasal 3 ditegaskan bahwa “*PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab.*”

Maka, melalui program Gerakan Literasi Sekolah tersebut, pemerintah berharap iklim sekolah dapat membiasakan dan memotivasi peserta didik untuk mau membaca dan menulis guna menumbuhkan budi pekerti. Hal yang sama disadari oleh KPK sebagai lembaga antirasuah Indonesia yang peduli juga pada penumbuhan budi pekerti. KPK pun telah bersinergi dengan banyak pihak dalam melakukan pencegahan korupsi, kampanye, dan penyadaran lebih masif kepada masyarakat tentang bahaya korupsi. Salah satunya dengan merangkul masyarakat literer, antara lain melalui gerakan Literasi Antikorupsi.

Di lain sisi, penyusun kurikulum Bahasa Indonesia pun sepertinya menyadari betapa pentingnya sastra lama dalam menumbuhkan budi pekerti peserta didik. Hal ini terbukti dengan hadirnya kembali materi Teks Hikayat di kelas X Kurikulum 2013 Revisi 2016. Hikayat sebagai salah satu jenis sastra lama mengandung nilai-nilai moral dan nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat bagi generasi penerus untuk menjaga sifat-sifat budaya bangsa seperti religius, gotong royong, nasionalis, integritas, dan Mandiri. Lima nilai karakter tersebut sesuai dengan Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), sebagaimana tertuang dalam dalam RPJMN 2014 - 2019 berlandaskan Nawacita (Nawacita 8), yakni menggelorakan Gerakan Nasional Revolusi Mental (Kemdikbud, 2017: 5).

Pembelajaran membaca menjadi sarana yang baik dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai apabila penguasaan keterampilan membaca terus dilatih, ditingkatkan, dan dipahami maknanya. Nurhadi (2005:11) mengemukakan beberapa hal untuk meningkatkan kompetensi membaca, salah satunya yaitu perlunya mengembangkan berbagai strategi membaca yang selaras dengan ragam tujuan membaca.

Kenyataannya, berdasarkan studi pendahuluan dalam bentuk observasi serta pengalaman penulis di

kelas, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran membaca sering dirasakan peserta didik sebagai kegiatan yang melelahkan. Peserta didik cenderung malas untuk mengikuti pembelajaran yang berorientasi pada bacaan.

Wawancara informal pun dilakukan penulis kepada sesama guru Bahasa Indonesia mengenai keterampilan membaca peserta didik. Dari hasil wawancara informal tersebut dapat disimpulkan bahwa, guru melaksanakan pembelajaran keterampilan membaca dengan memberikan tugas membaca kepada para peserta didik, tanpa dilakukan evaluasi yang mendalam. Setelah peserta didik selesai membaca, guru hanya memberikan tugas berikutnya. Hal tersebut dilakukan dengan pola yang sama dan berulang. Padahal pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 berbasis teks. Dengan kata lain, guru tidak memperhatikan dan mengembangkan langkah pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman membaca peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran kompetensi membaca, guru masih menekankan tingkat pemahaman literal. Alhasil, sangatlah wajar jika tingkat pemahaman peserta didik masih berada pada tingkatan pemahaman literal (*literal comprehension*). Padahal idealnya, penanaman nilai-nilai karakter bagi peserta didik SMA, seharusnya berada pada pemahaman tingkat tinggi (*higher order comprehension*). Pemahaman tingkat tinggi ini dimaksudkan adalah pemahaman interpretatif (*interpretatif comprehension*), pemahaman evaluatif (*evaluative comprehension*), dan pemahaman kreatif (*creative comprehension*).

Berdasarkan deskripsi di atas, maka diperlukan sebuah pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekaligus menguatkan pendidikan karakter, terutama pendidikan antikorupsi. Khusus dalam penelitian ini, penulis mencoba menerapkan sebuah strategi pembelajaran berbasis Permainan Papan Interaktif (*Boardgame*). Permainan Papan ini digunakan sebagai media dan alat bantu peserta didik dalam memahami Teks Hikayat sekaligus sebagai alat evaluasi untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami isi dan nilai-nilai karakter (antikorupsi) yang terkandung dalam bacaan.

Melalui tahapan pengamatan penulis selama mengajarkan materi Teks Hikayat melalui lembar kuesioner dan tes awal yang dilakukan penulis pada peserta didik, ada beberapa permasalahan yang telah ditemukan, yakni:

1. Masih rendahnya motivasi belajar Teks Hikayat karena dianggap sulit dan membosankan yakni 43,6%
2. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi Teks Hikayat yakni 41,03% belum lulus KKM
3. Rendahnya proses kerjasama dalam menuangkan ide pada kelompok diskusi di pembelajaran Teks Hikayat sekitar 60,7%

4. Masih rendahnya keaktifan bertanya dalam pembelajaran Teks Hikayat yaitu sekitar 60,7%
5. Masih rendahnya jiwa kompetisi dalam pembelajaran di kelas sekitar 53,6%
6. Masih ditemukan peserta didik yang sulit untuk berani menyampaikan kejujuran di kelas yaitu sekitar 7,1%

Pembahasan

A. Deskripsi Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas dan Perak”

Untuk mendapatkan peningkatan kompetensi membaca pemahaman Teks Hikayat dan mengetahui perubahan perilaku yang positif pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi dalam pembelajaran, maka penulis menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis *Media Permainan Papan Berdasarkan Teori Membaca Intensif dan Penguatan Nilai Anti-Korupsi* yang selanjutnya penulis singkat menjadi “Merpati Mas dan Perak”.

Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas dan Perak” sendiri merupakan kepanjangan dari strategi pembelajaran yang menggunakan *Media Permainan Papan berdasarkan Teori Membaca Intensif dan Penguatan Nilai Anti-Korupsi*. Media Permainan Papan ini terinspirasi dari tiga permainan papan klasik yakni Catur, Monopoli, dan Maze. Penamaan Merpati Mas sendiri terinspirasi dari Hikayat Merpati Mas dan Merpati Perak karya Muhamad Bakir (1887). Konsep “Merpati Mas dan Perak” digunakan untuk mengukur kompetensi peserta didik dalam materi membaca pemahaman teks Hikayat sekaligus penguatan dan penanaman nilai-nilai anti-korupsi seperti: *Jujur, Peduli, Mandiri, Disiplin, Tanggung Jawab, Kerja Keras, Sederhana, Berani, dan Adil*.

Secara operasional, berikut ini adalah *syntax* strategi pembelajaran “Merpati Mas dan Perak”:

1. Penyampaian kompetensi yang ingin dicapai
2. Penyampaian konsep membaca pemahaman serta pemberian petunjuk untuk membuat peta pikiran dari teks yang dibaca
3. Pembagian kelas menjadi empat kelompok (8-10 anggota)
4. Penugasan setiap kelompok untuk menyusun soal berdasarkan teks yang dibaca
5. Mempersiapkan Boardgame Merpati Mas di depan kelas
6. Dua orang perwakilan kelompok yang mendapatkan teks yang sama, maju ke meja permainan sebagai pemain
7. Pemain diundi giliran, siapa yang menjadi Merpati Perak dan siapa yang menjadi Sahriyuna
8. Pemain yang berperan sebagai Merpati Perak akan mendapatkan soal dari kelompok lawan jika terkena jebakan
9. Masing-masing pemain bertukar peran. Pemain yang mendapatkan poin akumulasi terbesar adalah pemenangnya.
10. Menyimpulkan materi yang diujikan dengan boardgame Merpati Mas di akhir permainan

B. Pengimplementasian Tahapan Operasional Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas dan Perak”

Pada awalnya, peserta didik belum mengetahui apa itu boardgame Merpati Mas. Oleh sebab itu, pada pertemuan pertama kelas X.MIPA.1 sebagai kelas sampel, peserta didik hanya diminta membaca Teks Hikayat Indera Bangsawan, lalu diberikan tes berupa pertanyaan seputar isi dan nilai-nilai moral di akhir pembelajaran. Hasil tes dipakai sebagai data tes awal (pretest). Barulah pada pertemuan kedua, penulis menyampaikan penjelasan mengenai “Merpati Mas dan Perak” sebagai media pembelajaran. Berikut ini adalah deskripsi proses Strategi Pembelajaran “Merpati Mas dan Perak”.

1. Kegiatan awal pembelajaran

Pukul 07.15 bel masuk kelas berbunyi. Peserta didik memasuki kelas. Setelah semua duduk, ketua kelas memimpin doa.

Guru menjawab salam. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pertemuan itu.

Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dan motivasi. Pada akhir apersepsi, peserta didik membentuk kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri atas 8-10 orang.

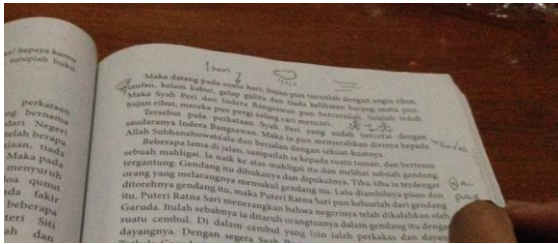
2. Kegiatan Inti pembelajaran

a) Gambarkan hasil bacaan dan pikiranmu

Pertama-tama, guru menanyakan kembali pembelajaran sebelumnya tentang konsep teks hikayat dan karakteristiknya. Beberapa peserta didik menjawab dengan lantang. Guru pun menjelaskan tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam hikayat. Guru menanyakan cara menentukan isi dan nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat. Peserta didik tidak ada yang menjawab.

Guru mengemukakan konsep membaca pemahaman melalui peta pikiran. Guru menayangkan sepenggal teks hikayat melalui powerpoint, sementara peserta didik membaca di buku paket. Guru mencontohkan cara menggambarkan hasil bacaan dan pikiran peserta didik di samping penggalan teks.

Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar-gambar berikut:



Gambar 1. Peserta didik menggambarkan hasil bacaannya

b) Permainan Merpati Mas dan Perak

Setelah peserta didik memahami teori membaca pemahaman dengan menggambarkan hasil bacaan dan pikiran, peserta didik ditugasi guru untuk membaca teks hikayat yang telah ditentukan. Karena kelas dibagi menjadi empat kelompok, maka dua kelompok mendapatkan satu teks hikayat yang sama. Misalnya kelompok 1 dan 2 mendapatkan Hikayat Hang Tuah, sedangkan kelompok 3 dan 4 mendapatkan Hikayat Bayan Budiman.

Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk membuat sejumlah soal berdasarkan bacaan. Soal mudah berupa jawaban benar atau salah, sedangkan soal sulit adalah soal dengan jawaban pilihan ganda.

Setelah soal jadi, guru meminta masing-masing kelompok mengutus pemain terbaiknya untuk bermain Permainan Papan Merpati Mas dan Perak. Konsep permainan ini, peserta dari dua kelompok yang diberikan teks yang sama saling berhadapan. Satu pemain menjadi Merpati Mas/Perak (Protagonis) dan satu pemain menjadi Sahriyuna (Antagonis). Pemain Merpati Mas/Perak harus berusaha keluar dari benteng Sahriyuna dengan mencari empat kunci. Pemain Merpati Mas/Perak akan menghadapi jebakan dalam permainan. Jebakan itu berupa soal-soal yang dibuat oleh anggota-anggota kelompok lawan. Permainan akan selesai jika salah satu pemain kehabisan poin. Para pemain harus berganti posisi peran selama permainan. Terakhir, kelompok yang menang masuk ke babak final dan akan diberikan teks hikayat baru.

Untuk memudahkan operasional permainannya, maka penulis memodifikasinya dengan sebuah cerita pengantar dan petunjuk permainan yang lebih mudah dipahami, yakni sebagai berikut:

Bedul, Angga, dan Riska merupakan sahabat dekat sejak kecil. Mereka terkenal sebagai trio detektif yang cerdik dan berani. Suatu kali sepulang sekolah, mereka mendapat sebuah surat dari seseorang. Dalam surat itu, sang pengirim meminta bantuan ketiga anak tersebut untuk menemukan hewan piaraannya yang hilang. Pengirim surat itu mengaku bernama Marina. Marina mengatakan bahwa burung MERPATI MAS/PERAK-nya diambil oleh seorang pencuri burung. Marina mengajak mereka menuju sebuah rumah di ujung kampung.

Di surat tersebut juga terdapat sebuah peta menuju lokasi bangunan yang dicurigai Marina.. Peta itu sendiri mengarah kepada sebuah peternakan burung milik Mister Saun (SAHRIYUNA). Trio detektif berangkat ke lokasi yang digambarkan peta sepulang sekolah. Di sana mereka menemukan Marina sedang mengintai rumah tersebut. Mereka pun berkenalan dan masuk ke dalam bangunan untuk mencari burung piaraan Marina yang hilang.

Ketika mereka masuk rumah tersebut. Pagar dan pintu menutup sendiri. Rupanya kedatangan mereka diketahui oleh Mister Saun. Mister Saun pun mengurusi mereka di peternakan miliknya. Ternyata, di peternakan tersebut Trio Detektif dan Marina mengetahui bahwa Mister Saun tidak hanya mencuri burung MERPATI MAS/PERAK milik Marina, tetapi juga binatang-binatang langka yang ada di Indonesia. Mister Saun ternyata merupakan penyeludup hewan-hewan langka asal Indonesia ke luar negeri.

Mereka sepakat bahwa kasus pencurian dan penyeludupan hewan oleh Mister Saun harus dilaporkan pada polisi. Namun sebelumnya, Trio Detektif dan Marina harus keluar dari peternakan Mister Saun, sekaligus menemukan kembali MERPATI MAS/PERAK dan DELAPAN hewan langka bersama mereka. Hewan-hewan langka itu dikunci dalam sebuah ruangan rahasia, sedangkan MERPATI MAS/PERAK ada di ruangan Mister Saun.

Untuk bisa mengembalikan sembilan hewan tersebut, keempat pemain diberikan modal 25 poin. Sedangkan bagi Mister Shaun diberikan modal 100 poin.

Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar-gambar berikut:



Gambar 2. Peserta didik sedang bermain boardgame Merpati Mas

c) Menyebutkan Pesan dalam Bacaan dan Permainan

Setelah selama hampir satu jam pelajaran peserta didik bermain, guru memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Guru menanyakan nilai-nilai apa yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran berbasis permainan papan Merpati Mas dan Perak. Guru menguatkan bahwa nilai-nilai tersebut pun terdapat dalam bacaan. Guru pun menguatkan bahwa permainan tersebut bukan

untuk mencari pemenang, tetapi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam membaca pemahaman sekaligus penguatan nilai-nilai antikorupsi.

Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar-gambar berikut:



Gambar 3 Peserta didik per kelompok menyimpulkan pesan dalam Bacaan dan Permainan

3. Kegiatan Akhir pembelajaran

Akhir pelajaran, guru dan peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan membaca pemahaman melalui permainan Merpati Mas, lalu merefleksikan hasil pembelajaran.

Penilaian direncanakan pada pertemuan selanjutnya melalui postes berupa ulangan harian membaca pemahaman teks hikayat.

C. Hasil yang Dicapai Setelah Implementasi Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas dan Perak”

Hasil pembelajaran yang dicapai setelah menggunakan pengembangan Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas” adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Dari hasil pengamatan penulis menggunakan lembar observasi tentang aktivitas pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, didapatkan data bahwa peserta didik menjadi aktif karena setiap anggota kelompok diharuskan membuat dua soal untuk permainan, sehingga hampir seluruh anggota kelompok sebagian mengajukan pertanyaan berdasarkan teks yang dibacanya. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat dan peserta didik tidak sungkan untuk berkompetisi dengan kelompok lain di dalam kelas.

Data perbandingan keaktifan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan I

Kelompok	Jumlah Anggota	Partisipasi Peserta didik		
		Aktif	Sedang	Acuh
1	10	2	3	5
2	9	3	3	3
3	10	2	4	4
4	10	2	3	5
Jumlah	39	9	13	17
Persentase	100%	23,08%	33,33%	43,59%

Tabel 2. Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan II

Kelompok	Jumlah Anggota	Partisipasi Peserta didik		
		Aktif	Sedang	Acuh
1	10	9	1	0
2	9	9	0	0
3	10	10	0	0
4	10	10	0	0
Jumlah	39	38	1	0
Persentase	100%	97,44%	2,56%	0,00%

2. Meningkatnya Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi teks Hikayat, penulis melakukan dua kali tes tulis. Dari hasil tes tulis berupa uraian terdapat peningkatan signifikan dari hasil pretes ke hasil postes setelah dilakukan pembelajaran Merpati Mas. Selain itu, peserta didik pun menjadi terlatih untuk berani jujur di dalam ujian.

Data perbandingan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Perhitungan Data Hasil Belajar Kelas X.MIPA.1 Pretest

REKAPITULASI	- Jumlah peserta test	: 39 orang	JUMLAH :	2700
	- Jumlah yang lulus	: 23 orang	TERKECIL :	50,00
	- Jumlah yang tidak lulus	: 16 orang	TERBESAR :	85,00
	- Jumlah yang di atas rata-rata	: 23 orang	RATA-RATA :	69,23
	- Jumlah yang di bawah rata-rata	: 16 orang	SIMPANGAN BAKU :	11,03

Tabel 4. Rekapitulasi Perhitungan Data Hasil Belajar Kelas X.MIPA.1 Posttest

REKAPITULASI	- Jumlah peserta test	: 39 orang	JUMLAH :	3210
	- Jumlah yang lulus	: 39 orang	TERKECIL :	70
	- Jumlah yang tidak lulus	: 0 orang	TERBESAR :	95
	- Jumlah yang di atas rata-rata	: 22 orang	RATA-RATA :	82,31
	- Jumlah yang di bawah rata-rata	: 17 orang	SIMPANGAN BAKU :	9,31

Kesimpulan

Dari hasil pembelajaran menggunakan Strategi Pembelajaran “Merpati Mas” serta hasil tes evaluasi yang diberikan, penulis mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan dalam Rumusan masalah Bab I. Berikut adalah simpulannya

1. Dari data diperoleh bahwa nilai terendah pada pretes adalah 55 dan meningkat signifikan pada postes menjadi pas KKM, yaitu 70. Selanjutnya nilai tertinggi pada pretes adalah 85, menjadi 95 pada postes. Hal ini menandakan bahwa Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas” dapat meningkatkan Kompetensi dan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Peserta Didik pada Materi Teks Hikayat.
2. Data keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa pada Sub I ada 23,08% atau 9 orang peserta didik yang aktif, 33,33% atau 13 orang peserta didik cukup aktif, dan 43,59% atau 17 peserta didik yang acuh pada saat pembelajaran. Pada Sub II didapatkan data bahwa peserta didik yang aktif di kelas mencapai 38 orang atau 97,44% dan hanya menyisakan 2,56% (1 peserta didik) peserta didik yang sedang-sedang saja. Di Sub II ini tentu tidak ada seorang pun peserta didik yang acuh terhadap pembelajaran, karena peserta didik termotivasi untuk interaktif

mengajukan soal permainan hasil bacaan. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa guru telah berhasil melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

3. Selain simpulan data di atas, pembelajaran dengan boardgame Merpati Mas ternyata dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, terutama nilai kejujuran dan keberanian.

Daftar Pustaka

- Bakir, Muhammad. (2009). Hikayat Merpati Mas. Jakarta: Masup Jakarta
- Ismail, Andang. (2006). Education Games. Yogyakarta: Pilar Media.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. (2009). Models of Teaching. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2013). Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas X: Buku Guru. Jakarta: Kemendikbud.
- . (2014). "Modul: Materi Pelatihan Guru, Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014". Jakarta: Kemendikbud.
- . (2016). Bahasa Indonesia Kelas X. Jakarta: Kemendikbud.
- . (2017). Konsep dan Pedoman PPK. Jakarta: Kemendikbud.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Nugraha, Via. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Wacana Naratif yang Berorientasi Kearifan Lokal dengan Menggunakan Pendekatan Discovery Learning. Dalam Wikanengsih, dkk. [ed], Prosiding Seminar Nasional: Peran Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN, hlm. 385-391. Bandung: Program Studi PBSI STKIP Siliwangi.
- Nurgiantoro, Burhan. 2011. Penilaian Pembelajaran Bahasa Edisi I. Yogyakarta: Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM.
- Nurhadi. (2005). Bagaimana Meningkatkan Kecepatan Membaca?. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Saptono. (2011). Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter. Jakarta : Erlangga
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2009). Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Tarigan, H.G. (1990). Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Mubarak, Abdul. 2014. Board Game Pahlawan Kemerdekaan Ksatria Mahardika. <http://elib.unikom.ac.id/download>. Diunduh tanggal 5 Maret 2017.
- Nugroho, Eko. 2008. Permainan Papan: Lebih dari Sekedar Bermain. <http://netsains.com/>. Diakses tanggal 5 Maret 2017.
- . 2011. Saatnya Ikut Bermain di Industri Board Game Modern. <http://tempointeraktif.com>. Diakses tanggal 5 Maret 2017.
- . 2011. Bermain, Sebuah Proses Belajar yang Menyenangkan. <http://us.detikinet.com/read/2011/03/23/155030/1599653/655/bermain-sebuah-proses-belajar-yang-menyenangkan/>. Diakses pada 5 Maret 2017.
- Schreiber, Jesse. 2009. Game Design Concepts: An Experiment in Game Design and Teaching. <http://gamedesignconcepts.pbworks.com/>. Diunduh tanggal: 10 Maret 2017.
- Scorviano, Mike. 2010. Sejarah Board Game. <http://www.tnol.co.id/games-jackmilyader/board-game-history.html>. Diakses pada 5 Maret 2017.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. Pengertian, Fungsi, dan Jenis Media Pembelajaran. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/>. Diakses pada 5 Maret 2017.
- Tech It Out UK. 2003. History of Board Game. <http://techtitoutuk.com/projects/boardgames/history.html>. Diakses tanggal: 5 Maret 2017.
- Wisana, Nelson Gustav. 2011. Manfaat Board Game di Tengah Era Digital. <http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital/>. Diakses pada tanggal: 5 Maret 2017..

Riwayat Penulis

Panji Pratama lahir di Sukabumi, 28 Maret 1985. Menyelesaikan S1 Sastra Indonesia di Universitas Padjadjaran (Unpad) tahun 2007. Kemudian menyelesaikan S2 Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Suryakencana (Unsur) tahun 2015. Mengajar Bahasa Indonesia selama 8 tahun di SMAN 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi. Penulis pernah beberapa kali juara lomba menulis baik fiksi maupun nonfiksi tingkat Kabupaten dan Nasional. Penulis juga pernah mengikuti Teacher Super Camp 2016 Komisi Pemberantasan Korupsi untuk kategori Skenario Film dan Training for Trainer Anti Corruption Champion Dompot Dhuafa 2017. Pada tahun 2017, penulis juara pertama Olimpiade Guru Nasional Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Provinsi Jawa Barat. Pada tahun 2015-2016, penulis pernah menjadi penulis konten laman Quipperschool untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA. Beberapa karyanya antara lain: The Dolphin Dreams (De Teens: 2014), A Simple Happiness (Leutikaprio: 2016), Perempuan Sehabis Gelombang (BIP: 2017), Asmara dan Luka (Intermedia: 2018), Siap UNBK/USBK 2019 (BIP: 2018), Perempuan Sehabis Gelombang (Unsapress: 2019).