

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa Sekolah Dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan. Suasana belajar harus dapat diciptakan melalui kegiatan permainan bahasa dalam pembelajaran membaca. Hal itu sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain. Permainan memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Menurut Muchlisoh (1992:119), empat aspek keterampilan berbahasa dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu :

1. Keterampilan yang bersifat menerima (*reseptif*) yang meliputi keterampilan membaca dan menyimak.
2. Keterampilan yang bersifat mengungkapkan (*produktif*) yang meliputi keterampilan menulis dan berbicara.

Pengenalan kata adalah salah satu dasar bagi pembinaan keterampilan membaca permulaan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar adalah sesuai dengan konteks waktu, tujuan dan suasana saat komunikasi berlangsung. Standar kompetensi Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia. Standar kompetensi yang dimaksud yaitu, peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan.

Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa SD agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu, peranan pengajaran Bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD menjadi sangat penting. Pengajaran Bahasa Indonesia di SD yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya kemahirwacanaan. Keterampilan membaca dan menulis, khususnya keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh para siswa di SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di SD. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka.

Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi

yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Menurut pandangan "*whole language*" membaca tidak diajarkan sebagai suatu pokok bahasan yang berdiri sendiri, melainkan merupakan satu kesatuan dalam pembelajaran bahasa bersama dengan keterampilan berbahasa yang lain. Kenyataan tersebut dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa tertentu dapat dikaitkan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Pengaitan keterampilan berbahasa yang dimaksud tidak selalu melibatkan keempat keterampilan berbahasa sekaligus, melainkan dapat hanya menyangkut dua keterampilan saja sepanjang aktivitas berbahasa yang dilakukan bermakna.

Pembelajaran membaca di SD dilaksanakan sesuai dengan perbedaan atas kelas-kelas awal dan kelas-kelas tinggi. Pelajaran membaca dan menulis di kelas-kelas awal disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi disebut pelajaran membaca dan menulis lanjut. Pelaksanaan membaca permulaan di kelas rendah Sekolah Dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.

“Tujuan membaca permulaan di kelas rendah adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat” (Depdikbud, 1994/1995: 4). Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar membaca permulaan dipengaruhi oleh keaktifan dan kreativitas guru yang mengajar di kelas rendah. Dengan kata lain, guru memegang peranan yang strategis dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Peranan strategis tersebut menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Guru yang berkompotensi tinggi akan sanggup menyelenggarakan tugas untuk mencerdaskan bangsa, mengembangkan pribadi manusia Indonesia seutuhnya dan membentuk ilmuwan dan tenaga ahli. Menurut Badudu (1993: 131) “Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD ialah guru terlalu banyak menyuapi, tetapi kurang menyuruh siswa aktif membaca, menyimak, menulis dan berbicara”.

Kenyataan di lapangan, khususnya di kelas II SD Inpres Pare'-Pare' masih terdapat siswa yang kemampuan membacanya kurang. Faktor penyebab dari kemampuan membaca siswa masih kurang, di antaranya kefasihan dalam membaca kurang lancar, pelafalan, dan intonasi dalam membaca belum tepat. Selain itu faktor penyebab lain diantaranya minat baca siswa kurang, bimbingan dari keluarga masih kurang, motivasi yang diberikan kepada siswa baik dari guru maupun keluarga masih kurang, serta teknik pembelajaran yang digunakan secara konvensional.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca permulaan di SD salah satu alternatif yang dapat dilakukan ialah melalui permainan bahasa. Melalui interkasinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi

mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari.

Secara fisik, bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan seperti dalam olahraga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak. Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik. Melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasar dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari. Dengan bermain guru mendapatkan gambaran yang lengkap tentang keseluruhan diri siswa, misalnya seorang guru menyatakan bahwa perilaku para siswa pada waktu bermain dapat mengungkapkan sifat-sifat siswa tersebut yang berlangsung di rumahnya. Hal ini membuat guru dapat lebih mudah menilai kemampuan siswa yang sesungguhnya dengan yang lebih akurat di dalam bermain dari pada dalam situasi formal.

Sehubungan dengan masalah di atas, peneliti mengajukan judul penelitian yaitu “Pengaruh Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita terhadap Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Inpres Pare’-Pare’ Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Inpres Pare’-Pare’ Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa ?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Inpres Pare’-Pare’ Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan ilmu pengetahuan yang terkait digunakannya teknik permainan bahasa melengkapi cerita untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar.
- b. Sebagai dasar atau acuan untuk penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam hal pengembangan potensi minat dan bakat melalui pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Sebagai wahana dan fasilitas untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
- 3) Memberikan motivasi untuk gemar belajar bahasa Indonesia, sehingga proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari.

b. Bagi Guru

- 1) Untuk memperoleh gambaran dan menjadikan suatu alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
- 2) Menjadikan dorongan untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan dengan melaksanakan pembelajaran yang bermakna.
- 3) Memberikan pengalaman berupa mengatasi permasalahan pembelajaran melalui pelaksanaan Penelitian Eksperimen.

c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat dijadikan rujukan bagi peneliti tentang peranan pembelajaran teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang menjadi kajian adalah penelitian Dewi (2013) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Meloncat Bulatan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD”

Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (1) kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen tergolong tinggi dengan rata-rata (M) 18,29. (2) kemampuan membaca permulaan kelompok kontrol tergolong sedang dengan rata-rata (M) 11,34. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan siswa antara siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran tematik berbantuan permainan meloncat bulatan kata dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional ($t_{hit} > t_{tab}$, $t_{hit} = 8,27$ dan $t_{tab} = 1,980$). Hal ini berarti pembelajaran tematik berbantuan permainan meloncat bulatan kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan.

2. Pembelajaran Membaca

a. Hakikat Membaca

Menurut Vacca (1991:172), “Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan”. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Dengan demikian, anak sejak kelas awal SD perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan. Para ahli telah mendefinisikan tentang membaca dan tidak ada kriteria tertentu untuk menentukan suatu definisi yang dianggap paling benar.

Pemahaman atau makna dalam membaca lahir dari interaksi antara persepsi terhadap simbol grafis dan keterampilan bahasa serta pengetahuan pembaca. Dalam interaksi ini, pembaca berusaha menciptakan kembali makna sebagaimana makna yang ingin disampaikan oleh penulis dan tulisannya. Dalam proses membaca itu pembaca mencoba mengkreasikan apa yang dimaksud oleh penulis.

Di lain pihak, Gibbon (1993:70-71) mendefinisikan :

Membaca sebagai proses memperoleh makna dari cetakan. Kegiatan membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif dan reseptif saja, melainkan menghendaki pembaca untuk aktif berpikir. Untuk memperoleh makna dari teks, pembaca harus menyertakan latar belakang

bidang pengetahuannya, topik, dan pemahaman terhadap sistem bahasa itu sendiri. Tanpa hal-hal tersebut selembar teks tidak berarti apa-apa bagi pembaca.

Menurut Smith (1985:12) “Dalam kegiatan membaca terjadi proses pengolahan informasi yang terdiri atas informasi visual dan informasi nonvisual”. Informasi visual, merupakan informasi yang dapat diperoleh melalui indera penglihatan, sedangkan informasi nonvisual merupakan informasi yang sudah ada dalam benak pembaca. Menurut Anderson (1972:211) “Karena setiap pembaca memiliki pengalaman yang berbeda-beda dan dia menggunakan pengalaman itu untuk menafsirkan informasi visual dalam bacaan, maka isi bacaan itu akan berubah-ubah sesuai dengan pengalaman penafsirannya”. Pembaca yang telah lancar pada umumnya meramalkan apa yang dibacanya dan kemudian menguatkan atau menolak ramalannya itu berdasarkan apa yang terdapat dalam bacaan. Peramalan dibuat berdasarkan pada tiga kategori sistem yaitu aspek sistematis, sintaksis dan grafologis.

Menurut Wilson dan Peters (dalam Cleary, 1993: 284) bahwa “Membaca merupakan suatu proses menyusun makna melalui interaksi dinamis diantara pengetahuan pembaca yang telah ada, informasi yang telah dinyatakan oleh bahasa tulis, dan konteks situasi pembaca”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa membaca adalah proses interaksi antara pembaca dengan teks bacaan. Pembaca berusaha memahami isi bacaan berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kompetensi kebahasaannya. Dalam proses pemahaman bacaan tersebut, pembaca pada

umumnya membuat ramalan-ramalan berdasarkan sistem semantik, sintaksis, grafologis, dan konteks situasi yang kemudian diperkuat atau ditolak sesuai dengan isi bacaan yang diperoleh.

b. Membaca Permulaan

Membaca permulaan dalam pengertian ini adalah membaca permulaan dalam teori keterampilan, maksudnya menekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Menurut Anderson (1972:209), “Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recoding* dan *decoding*”. Membaca merupakan suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, pembaca mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, pembaca mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Dengan proses tersebut, rangkaian tulisan yang dibacanya menjelma menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi kata, kelompok kata, dan kalimat yang bermakna.

Menurut Syafi’ie (1999:7), bahwa “Pembaca mengamati tanda-tanda baca untuk membantu memahami maksud baris-baris tulisan”. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the word* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.

Selanjutnya dikemukakan bahwa untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa. Pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki keterampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan/kemampuan membaca. Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah siswa dituntut dapat menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut, untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa.

Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat.

3. Kemampuan Membaca

Membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, yang rumit, yang mencakup atau melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil. Menurut Tarigan (1999:10-11), “Keterampilan membaca mencakup tiga komponen, yaitu : (1) pengenalan terhadap aksara serta tanda-tanda baca, (2) korelasi aksara beserta tanda-tanda baca dengan unsur-unsur linguistik yang

formal, dan (3) hubungan lebih lanjut dari (1) dan (2) dengan makna atau *meaning*.”

Hubungan lebih lanjut dari (1) dan (2) dengan makna atau *meaning* pada hakikatnya merupakan keterampilan intelektual; ini merupakan kemampuan atau abilitas untuk menghubungkan tanda-tanda hitam di atas kertas melalui unsur-unsur bahasa yang formal, yaitu kata-kata sebagai bunyi, dengan makna yang dilambangkan oleh kata-kata tersebut.

Wiriyodijoyo (1989:7-10) menyatakan bahwa :

Membaca sebagai keterampilan dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu keterampilan mengenal kata, keterampilan pemahaman, dan keterampilan belajar. Keterampilan mengenal kata dipelajari di kelas-kelas permulaan sekolah dasar. Pada pokoknya keterampilan ini berupa keterampilan membaca kata-kata dasar, keterampilan membaca kata-kata berimbuhan, keterampilan membaca kata-kata majemuk, keterampilan membaca kelompok kata.

Keterampilan pemahaman merupakan keterampilan mengembangkan kemampuan bahasa.

Secara garis besar keterampilan membaca diikhtisarkan sebagai

berikut. (1) pemahaman sebenarnya, yaitu pemahaman terhadap keterampilan-keterampilan dasar dan mendapatkan arti dari konteks,

(2) keterampilan menafsirkan, (3) keterampilan evaluasi. Keterampilan

belajar pada “membaca” dikenal sebagai keterampilan fungsional.

Pada umumnya membaca pada pokok masalah tertentu lebih sulit daripada membaca yang dilakukan sehari-hari.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks karena terdiri atas beberapa komponen yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut membentuk satu kesatuan yang saling melengkapi. Komponen utama yang tercakup dalam keterampilan membaca

adalah (1) pengenalan terhadap aksara, kata-kata, dan tanda baca yang biasanya dipelajari pada kelas permulaan, dan (2) pemahaman terhadap kata, kelompok kata, dan kalimat untuk kemudian menafsirkannya sebagai suatu makna.

4. Teknik Permainan Bahasa

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Menurut Semiawan, (2002:21), bahwa bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak pada usia 6 – 8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, anak-anak mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain. Permainan hampir tak terpisahkan dengan kehidupan manusia. Baik bayi, anak-anak, remaja, orang dewasa semua membutuhkan permainan. Tentunya dengan jenis dan sifat permainan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis kelamin, bakat dan minat masing-masing. Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki

nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain.

5. Penggunaan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Teknik permainan bahasa melengkapi cerita sebagai salah satu alat pembelajaran yang berupa kartu yang berisi kata yang digunakan dalam upaya meningkatkan mutu hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca. Penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah dengan mengurutkan kartu yang berisi kata utama sebuah cerita sehingga sesuai dengan urutannya dan membentuk sebuah bacaan yang baik. Dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, siswa diajak bermain sambil belajar. Artinya, guru membuat suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa secara tidak disadari melakukan kegiatan belajar dalam permainannya. Melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita ini siswa diajak berkompetisi dengan siswa lainnya baik secara individu maupun kelompok agar dapat memenangkan permainan. Dalam kegiatan belajar menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita ini, guru hanya bertindak sebagai “juri” atau “wasit” yang menentukan waktu dan pemenang permainan. Dengan demikian, siswa akan merasa tertantang dan berusaha supaya mereka dapat memenangkan permainan ini. Guru bertugas sebagai motivator dan pengarah agar persaingan antar siswa dapat berjalan secara sehat. Artinya, siswa tidak curang, misalnya dengan melihat pada buku pelajaran, mencontoh siswa atau kelompok lain, dan sebagainya.

Sebagaimana telah diuraikan di atas bahwa penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah salah satu upaya untuk mengoptimalkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita yang tepat akan dapat mewujudkan harapan tersebut. Di samping itu, diperlukan pula langkah-langkah pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan penggunaan media pembelajaran yang dipilih. Dengan kata lain, pemilihan media pembelajaran yang tepat harus disertai dengan langkah-langkah pembelajaran yang tepat pula. Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terlebih dahulu guru harus mengetahui tahap-tahap pelaksanaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita dalam pembelajaran.

Secara garis besar, tahap-tahap melengkapi cerita menurut Neni (dalam skripsi, 2008) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menginformasikan siswa tentang cara bermain kartu kata dan menetapkan waktu permainan.
- b. Guru membagikan kartu kata kepada siswa secara kelompok.
- c. Siswa secara berkelompok berusaha mengurutkan kartu-kartu tersebut sesuai dengan urutannya yang tepat, guru mengawasi, memotivasi, dan mengarahkan kegiatan siswa.
- d. Secara perwakilan, siswa menempelkan hasil kartu kata di papan tulis.
- e. Melakukan diskusi kelas untuk menentukan jawaban kartu kata yang tepat dan pemenang permainan. Kelompok yang keluar sebagai pemenang dihargai dan dirayakan.

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka guru perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar.

Salah satu teknik permainan bahasa melengkapi cerita, pada kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata hilang. Pada kartu tersebut diberi celah untuk kata-kata yang hilang. Kemudian membuat kartu kata yang cocok dengan celah itu. Cara membuatnya, sebuah kalimat ditulis diatas kartu panjang dengan satu kata dihilangkan. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat. Kemudian membuat kartu-kartu kata yang salah satunya cocok untuk celah pada kartu kalimat. Proses pembelajarannya, satu atau dua orang membaca kalimat dan mencocokkan kartu-kartu kata dalam spasi yang kosong. Kemudian siswa menyelipkan kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat untuk melengkapi cerita tersebut.

Dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita di atas, siswa diarahkan untuk dapat mengorganisir daya nalarnya tentang suatu cerita atau alur secara tepat. Hal tersebut diharapkan dapat menambah pemahaman siswa tentang membaca cerita daripada guru menerangkan teknik dan cara membaca dari awal hingga akhir

pelajaran. Dalam hal ini, siswa secara aktif dapat menyimpulkan sendiri materi pelajaran tersebut.

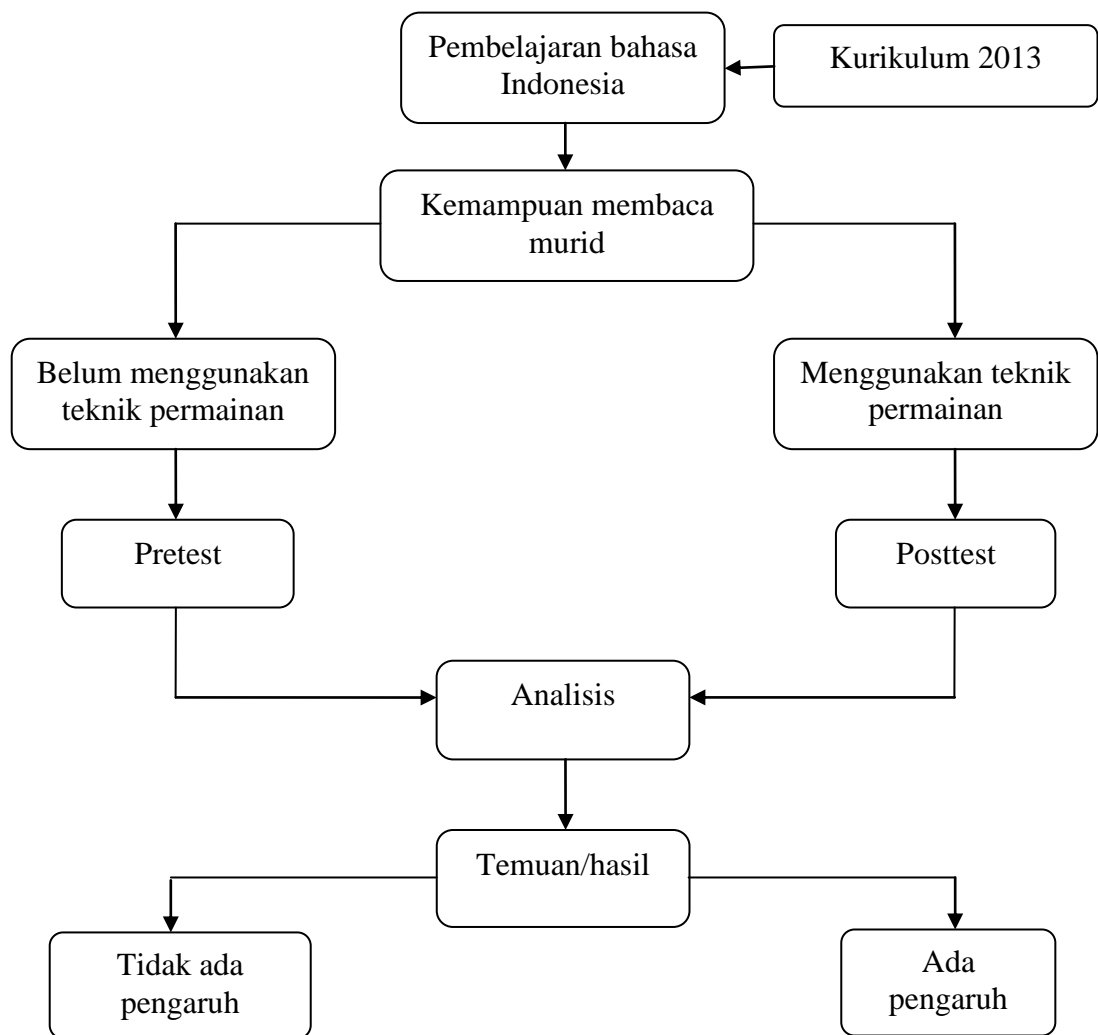
Beberapa kelebihan media pembelajaran kartu bercerita, menurut Neni (dalam skripsi, 2008) di antaranya sebagai berikut :

- a. Siswa lebih aktif dalam berpikir dan mengolah sendiri informasi yang diberikan dengan kadar proses mental yang lebih tinggi.
- b. Kegiatan belajar lebih banyak bersifat membimbing dan memberikan kebebasan belajar kepada siswa.
- c. Pembentukan semangat kebersamaan, kerja sama, dan saling menghargai pendapat sesama anggota dalam kelompok.
- d. Siswa lebih dikenalkan pada kompetisi yang sehat dalam mencapai tujuan.
- e. Menambah tingkat penghargaan pada diri siswa maupun kelompok.
- f. Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar dan tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar.
- g. Dapat menghindarkan cara belajar tradisional, yaitu cara belajar yang memusatkan guru sebagai sumber belajar.
- h. Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga tahan lama dalam ingatan.

Teknik permainan bahasa melengkapi cerita menuntut siswa untuk mengolah sendiri informasi sehingga dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari, sehingga lebih tahan lama dalam ingatan siswa.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa hal yang dijadikan penulis sebagai landasan berpikir yang selanjutnya mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi guna memecahkan masalah yang telah dikemukakan. Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca murid.

H1: Ada pengaruh penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca murid.

BAB III

METODE PENELITIAN

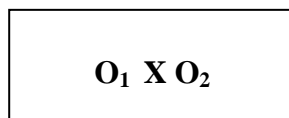
A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2006: 72). Menurut Gay (dalam Emzir 2007: 63) Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental *designs* jenis *One-Group Pretes-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

O1 = Tes awal (*pretest*)

O2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan metode bermain

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (keterampilan membaca permulaan) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan metode bermain
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2006: 80). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebanyak 23 murid.

Tabel 3.1 Populasi penelitian

No.	Nama Rombel	Jumlah Siswa		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas II A	15	12	27
2.	Kelas II B	12	11	23

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono 2016: 119)

Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu, mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah murid kelas II B SD Inpres Pare'-Pare Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas II B	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
	12	11	23

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

- a. Kemampuan membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelancaran, ketepatan dan kesesuaian kata ketika murid membaca pada tes awal (*pretest*) dan ketika membaca pada tes akhir (*posttest*).
- b. Metode bermain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah salah satu metode bermain dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menggunakan Permainan suku kata.

D. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajar keterampilan membaca dengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum teknik permainan diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan. Dalam penelitian ini murid dites membaca permulaan.

2. Lembar observasi aktivitas murid

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya teknik permainan.

2. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan teknik permainan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik permainan.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat keterampilan siswa dalam membaca permulaan sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.3. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 55	Sangat Rendah
56 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (*post test – pre test*)

N = subjek pada sampel.

c) Menentukan harga t Hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum X^2d}}{\sqrt{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = *mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika t Hitung > t Tabel maka Ho ditolak dan H1 diterima, berarti penerapan teknik permainan berpengaruh terhadap kemampuan membaca murid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kecamatan Bajeng kabupaten Gowa.

Jika t Hitung < t Tabel maka Ho ditolak, berarti penerapan teknik permainan tidak berpengaruh terhadap kemampuan membaca murid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

- e) Menentukan harga t Tabel

Mencari t Tabel dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

- f) Membuat kesimpulan apakah teknik permainan berpengaruh terhadap kemampuan membaca murid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Murid Kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa Sebelum Diterapkan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Pare'-Pare' kabupaten Gowa mulai tanggal 17 Juli – 22 Juli 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan membaca murid berupa nilai dari kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil membaca murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kabupaten Gowa dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	Ainun Sahira	95
2	Al Afsi	65
3	Suci Febrianti	95
4	Regina Ramdani	60
5	Putra	55
6	Raihanul Azsahir	65
7	Musdalima	90
8	Nailul Khair A	55

9	Afifah Nur Ramadani	55
10	Dwi Aprilia	50
11	Nur Asisa	50
12	Muh. Ashabul Kahfi	45
13	Muh. Ariyaldi	30
14	Muh. Ikram	40
15	Irmasari Ismail	70
16	Herawati	75
17	Muh. Adha Resytha	45
18	Muh. Ihsan	30
19	Nur Wahyuni	75
20	Zul Akmal	70
21	Disa Ananda Putri	70
22	Okta Alfariza C	80
23	Muh. Fauzan Sahrir	85

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
30	2	60
40	1	40
45	2	90

50	2	100
55	3	165
60	1	60
65	2	130
70	3	210
75	2	150
80	1	80
85	1	85
90	1	90
95	2	190
Jumlah	23	1450

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1450$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 23. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1450}{23} \\ &= 63,04\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa sebelum penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita yaitu 63,04. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat hasil belajar *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 55	10	43,47	Sangat Rendah
2	56 – 69	3	13,04	Rendah
3	70 – 79	5	21,73	Sedang
4	80 – 89	2	8,69	Tinggi
5	90 – 100	3	13,04	Sangat tinggi
Jumlah		23	100	

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test yaitu yang dikategorikan sangat rendah yakni 43,47%, rendah 13,04%, sedang 21,73%, tinggi 8,69% dan sangat tinggi sama dengan persentase rendah yaitu 13,04%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca murid sebelum diterapkan teknik permainan bahasa melingkupi cerita tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	13	56,52
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	43,48
Jumlah		23	100

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Akan tetapi murid yang tuntas hanya sekitar $43,48\% \leq 75\%$ sehingga murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Bahasa Indonesia Murid Kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa setelah diterapkan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasil membaca kelas II SD Inpres Pare'-Pare' setelah penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	Ainun Sahira	100
2	Al Afsi	70
3	Suci Febrianti	100
4	Regina Ramdani	80
5	Putra	75

6	Raihanul Azsahir	80
7	Musdalima	100
8	Nailul Khair A	70
9	Afifah Nur Ramadanani	75
10	Dwi Aprilia	70
11	Nur Asisa	70
12	Muh. Ashabul Kahfi	65
13	Muh. Ariyaldi	30
14	Muh. Ikram	60
15	Irmasari Ismail	85
16	Herawati	95
17	Muh. Adha Resytha	70
18	Muh. Ihsan	30
19	Nur Wahyuni	85
20	Zul Akmal	85
21	Disa Ananda Putri	85
22	Okta Alfariza C	95
23	Muh. Fauzan Sahrir	95

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kabupaten Gowa:

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-tes*

X	F	F.X
30	2	60
60	1	60
65	1	65
70	5	350
75	2	150
80	2	160
85	4	340
95	3	285
100	3	300
Jumlah	23	1770

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1770$ dan nilai dari N sendiri adalah 23. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1770}{23} \\ &= 76,95\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kabupaten Gowa setelah penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita yaitu 76,95 dari skor ideal 100. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat kemampuan membaca membaca *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 55	2	8,69	Sangat Rendah
2	56 – 69	2	8,69	Rendah
3	70 – 79	7	30,43	Sedang
4	80 – 89	6	26,08	Tinggi
5	90 – 100	6	26,08	Sangat tinggi
Jumlah		23	100	

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa persentase hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test yaitu yang dikategorikan sangat tinggi yakni 26,08%, tinggi 26,08%, sedang 30,43%, sedangkan kategori rendah dan sangat rendah memiliki persentase yang sama yaitu 8,69%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca murid setelah diterapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	4	17,39
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	19	82,60
Jumlah		23	100

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan

bahwa kemampuan membaca murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar karena murid yang tuntas adalah 82,60%. $\geq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa selama diterapkan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		23	23	23		23	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		18	20	20		19,33	84,04	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		19	20	20		19,66	85,47	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.	<i>P</i>	4	3	3	<i>P</i>	3,33	14,47	Tidak Aktif
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok	<i>R</i>	19	20	20	<i>O</i>	19,66	85,47	Aktif
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	<i>E</i>	18	21	22	<i>S</i>	20,33	88,39	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca	<i>T</i>	17	18	20	<i>T</i>	18,33	79,69	Aktif

8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		19	19	21		19,66	85,47	Aktif
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		20	20	21		20,33	88,39	Aktif
	Rata-rata							79,04	Aktif

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Persentase murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 84,04%
- c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan 85,47%
- d. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 14,47%
- e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 85,47%
- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 88,39%
- g. Persentase murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca 79,69%
- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 85,47%
- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 88,39%
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita yaitu 79,04%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 79,04% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penerapan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita pada Murid Kelas II SD Inpres Pare'-Pare'

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca murid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kecamatan Bajeng kabupaten Gowa”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	95	100	5	25
2	65	70	5	25
3	95	100	5	25
4	60	80	20	400
5	55	75	20	400
6	65	80	15	225

7	90	100	10	100
8	55	70	15	225
9	55	75	15	225
10	50	70	20	400
11	50	70	20	400
12	45	65	20	400
13	30	30	0	0
14	40	60	20	400
15	70	85	15	225
16	75	95	20	400
17	45	70	25	625
18	30	30	0	0
19	75	85	10	100
20	70	85	15	225
21	70	85	15	225
22	80	95	15	225
23	85	95	10	100
	1450	1770	315	5375

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{315}{23} \\
 &= 13,69
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 5375 - \frac{(315)^2}{23} \\ &= 5375 - \frac{99225}{23} \\ &= 5375 - 4314 \\ &= 1061\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{13,69}{\sqrt{\frac{1061}{23(23-1)}}} \\ t &= \frac{13,69}{\sqrt{\frac{1061}{506}}} \\ t &= \frac{13,69}{\sqrt{2,09}} \\ t &= \frac{13,69}{1,44} \\ t &= 9,50\end{aligned}$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 23 - 1 = 22$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,71$

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 9,50$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,71$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $9,50 > 1,71$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam

menerapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kecamatan Bajeng kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 63,04 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 43,47%, rendah 13,04%, sedang 21,73%, tinggi 8,69% dan sangat tinggi berada pada persentase 13,04%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca murid sebelum diterapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 76,95 jadi kemampuan membaca murid setelah diterapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Selain itu persentasi kategori hasil belajar bahasa Indonesia murid juga meningkat yakni untuk kategori sangat tinggi dan kategori tinggi memiliki persentase nilai yang sama yaitu 26,08%, sedang 30,43%, dan kategori rendah dan sangat rendah juga memiliki persentase nilai yang sama yaitu 8,69%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9,50. Dengan frekuensi (dk) sebesar $23 - 1 = 22$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,71$. Oleh karena

$t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca murid.

Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca murid sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 4 murid, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 3 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat permainan berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya teknik permainan bahasa melengkapi cerita murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca murid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Inpres Pare'-Pare' kecamatan Bajeng kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran membaca dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita di kelas II SD Inpres Pare'-Pare' sebagai berikut :

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan membaca murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' sebelum penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid yaitu sangat rendah 43,47%, rendah 13,04%, sedang 21,73%, tinggi 8,69% dan sangat tinggi berada pada persentase 13,04%..

Dan berdasarkan data yang diperoleh, teknik permainan bahasa melengkapi cerita berpengaruh terhadap kemampuan membaca murid kelas II SD Inpres Pare'-Pare' dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi dan tinggi memiliki persentase yang sama yaitu 26,08%, sedang 30,43%, rendah dan sangat rendah juga memiliki persentase yang sama yaitu 8,69%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh $t_{Hitung} = 9,50$ dan $t_{Tabel} = 1,71$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,50 > 1,71$.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan yang diperoleh dari penelitian ini maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Pare'-Pare', agar dapat mencoba menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar murid, aktivitas murid, dan motivasi murid dalam proses pembelajaran.
2. Tidak hanya model, pendekatan, dan metode yang relevan dengan pembahasan materi pelajaran, tapi juga peran media pembelajaran tidak boleh terlupakan untuk mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar sehingga diharapkan kepada guru untuk lebih kreatif dalam memilih, membuat, dan menggunakan media pembelajaran yang mampu mendukung kualitasnya proses belajar mengajar.
3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.
4. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat teknik ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. C. (1972). *Language Skills in Elementary Education*. New York: Macmillan Publishing Co, Inc.
- Badudu. J. S. (1993). *Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah: Tinjauan dari Masa ke Masa*, Bambang Kaswanti Purwo (ed), Pelba 6. Yogyakarta: Kanasius.
- Cleary, Linda Miller dan Michael D. Linn. (1993). *Linguistics For Teachers*. New York: Mc Graw-Hill.
- Depdikbud. 1994/1995. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. 2003. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Depdikbud.
- Dewi. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Meloncat Bulatan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD*. Skripsi. Bali: Tidak diterbitkan
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Gibbons, Paulina. (1993). *Learning to Learn in a Second Language*. Australia: Heinemann Portmouath NH.
- Muchlisoh. (1992). *Materi Pokok Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Neni. (2008). *Penggunaan Media Pembelajaran Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kenanga Kabupaten Cirebon, PGSD Kampus Sumedang*.
- Safi`ie, Imam. 1999. *Pengajaran Membaca Di Kelas-Kelas Awal Disekolah dasar*. Malang: Depdiknas.
- Semiawan, Conny. R. (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Smith, F. (1985). *Reading*. Cambridge: Camoridge University Press.

- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (1999). *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Vacca, Jo Anne. 1991. *Reading and Learning to Read*. New York: Harper Collins Publisher.
- Wiryodijoyo, Suwaryo. (1989). *Membaca: Strategi, Pengantar, dan Tekniknya*. Jakarta: Depdikbud.