

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN TERHADAP  
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA  
MURID KELAS I SD INPRES MINASA UPA  
KEC. RAPPOCINI KOTA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

*Dianjurkan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Dan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan  
Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

**FEBRY ROSALINA.S  
NIM : 10540 8407 13**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2017**







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

*Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-865588 Makassar 90221*

---

**LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **FEBRY ROSALINA S**  
Stambuk : **10540 8407 13**  
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1**  
Judul : **Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Murid Kelas I SD Inpres Minasaupa Kec. Rappocini Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, November 2017

**Yang Membuat Pernyataan**

**FEBRY ROSALINA S**



### **LEMBAR PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Febry Rosalina S**  
Stambuk : **10540 8407 13**  
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1**  
Judul : **Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Murid Kelas I SD Inpres Minasa Upa Kec. Rappocini Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari menyusun proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuat oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2017  
**Yang Membuat Pernyataan**

**Febry Rosalina S**

## HALAMAN MOTO

وَوَضَعْنَا ( ١ ) صَدْرَكَ لَكَ نَشْرَحُ أَلَمْ الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ  
فَإِنَّ ( ٤ ) ذِكْرَكَ لَكَ وَرَفَعْنَا ( ٣ ) ظَهْرَكَ أَنْقَضَ الَّذِي ( ٢ ) وَزَرَكَ عَنْكَ  
فَانصَبْ فَرَعْتَ فَإِذَا ( ٦ ) يُسْرًا الْعُسْرَ مَعَ إِنَّ ( ٥ ) يُسْرًا الْعُسْرَ مَعَ  
( ٨ ) ( فَارْغَبْ رَبُّكَ وَإِلَى ) ( ٧ )

### Terjemahan

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

## ABSTRAK

**FEBRY ROSALINA.S. 2017.** Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Sulfasyah dan Abdan Syakur.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada murid kelas 1 SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Penelitian ini adalah penelitian pre eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain. Subjek penelitian ini adalah murid kelas I SD Inpres Minasa Upa, pada tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 22 orang. Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali tatap muka. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes awal (*pretest*), dilanjutkan dengan pemberian *treatment*, dan tes akhir (*posttest*) berupa tes hasil belajar pada akhir pembelajaran serta data hasil observasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

Dari hasil analisis data dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 1.717 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.720. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  berada di daerah penerimaan  $H_0$ , yaitu  $t_{tabel} < t_{hitung}$  atau  $1.720 < 1.717$ , dengan nilai  $X_{hitung}$  sebesar 0,842 dan  $X_{tabel}$  sebesar 1.720 yang menunjukkan bahwa  $X_{tabel} > X_{hitung}$  yang berarti bahwa  $H_0$  diterima yang menandakan bahwa sebaran data berdistribusi normal dan berdasarkan hasil pengujian uji normalitas data menunjukkan jika data berasal dari populasi berdistribusi normal dengan besaran koefisien sig  $\alpha = 0,200 > 0,05$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak pada taraf kepercayaan 0.95 hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor hasil belajar *pretest* dengan rata-rata skor hasil belajar *posttest*. Adapun sikap murid setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media permainan menunjukkan respon yang positif.

Kata kunci: *Metode Bermain, Keterampilan Membaca Permulaan*

## **KATA PENGANTAR**

Syukur penulis panjatkan kepada Allah yang telah melimpahkan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini, tidak sedikit bantuan yang diterima dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga Ayahanda Syahril Saud, Ibundaku Hasmiati, dan Saudara-saudariku yang senantiasa mendampingi penulis selama kuliah sampai penyusunan skripsi ini dan kepada pembimbing I Sulfasyah, M. A., Ph.D dan pembimbing II Bapak Abdan Syakur, S. Pd., M. Pd yang senantiasa meluangkan waktunya dan membimbing penulis mulai dari penyusunan proposal hingga penyusunan skripsi. Tak lupa pula penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

DR. H. Abd. Rahman Rahim, MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Erwin Akib, M. Pd., Ph. D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Sulfasyah, M. A., Ph. D, Ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ilmu selama dalam pendidikan.

Semoga Allah membalas jasa atas segala bantuan dan dorongan yang telah penulis dapatkan dari pihak-pihak yang tersebut di atas. Penulis menyadari bahwa manusia tidak akan lepas dari segala kehilafan serta segala keterbatasan. Terima kasih atas kritikan pembaca, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan diri pribadi

penulis. Akhirnya penulis berharap semoga aktivitas keseharian kita senantiasa bernilai ibadah di sisi-Nya.

Amin

Makassar, 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS .....	6
A. Kajian Pustaka .....	6
B. Kerangka Pikir .....	34
C. Hipotesis .....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	37
B. Desain Penelitian .....	37
C. Populasi dan Sampel .....	38
D. Desain Operasional Variabel .....	40
E. Instrumen Penelitian .....	41
F. Teknik Pengumpulan Data .....	41

G. Prosedur Penelitian .....	41
H. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	48
A. Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	59
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN.....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Statistics Hasil Belajar Pretest Siswa Kelas I .....	48
Tabel 2. Statistics Hasil Belajar Pre dan Post Test Kelas Eksperimen .....	50
Tabel 3. Hasil Uji Normalitas berdasarkan nilai $X_{hitung}$ dan $X_{tabel}$ .....	52
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas .....	52
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS .....	53
Tabel 6. Uji Hipotesis (uji t) .....	54
Tabel 7. Correlations .....	55
Tabel 8. Anova .....	55
Tabel 9. Coefficients .....	56

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	62
Lampiran 2. Bahan Ajar.....	62
Lampiran 3. Hasil Analisis Data.....	62
Lampiran 4. Dokumentasi.....	62
Lampiran 5. Persuratan .....	62
Lampiran 6. Riwayat Hidup.....	62

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dan menentukan dalam upaya menata dan membangun manusia Indonesia ke arah yang lebih baik, maju, dan berkualitas. Semua itu sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi : *“Meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”*. Untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional tersebut, maka Indonesia harus mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas, terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu harus dilakukan usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Akhadiah (1992:33) mengemukakan bahwa “kemampuan membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa dalam meraih kemajuan”. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca. oleh karena itu, keterampilan membaca harus dikuasai oleh siswa SD karena kemampuan membaca sangat berkaitan dengan seluruh proses belajar mengajar.

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 bacaan penunjang dan

sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Siswa tersebut akan lamban sekali dalam menyerap pelajaran. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Pengenalan kata adalah salah satu dasar bagi pembinaan keterampilan membaca permulaan. Dapatlah dikatakan bahwa pengenalan kata ini merupakan keterampilan prasarat untuk dapat membaca secara lancar dan teliti. Selanjutnya kelancaran dan ketelitian ini merupakan dasar bagi proses pemahaman bacaan.

Budiasi dan Zuchdi(1996/1997: 50)menyatakan bahwa “pembelajaran membaca di kelas satu dan di kelas dua (kelas rendah) merupakan pembelajaran membaca tahap awal yang akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya”.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka keterampilan membaca permulaan harus dikuasai oleh siswa. Namun kenyataannya masih jauh dari yang diharapkan. keberhasilan siswa membaca permulaan masih kurang, mereka belum mampu membaca dengan lancar.

Masalah yang dihadapi guru dan murid tersebut di atas disebabkan oleh faktor pemahaman guru terhadap proses pembelajaran membaca. Strategi atau metode yang diterapkan oleh guru yang hanya berputar pada metode menjelaskan, metode tanya jawab dan metode penugasan, sehingga seringkali murid merasa jenuh dan bosan setiap kali belajar bahasa Indonesia, murid hanya terpaku pada latihan yang disediakan oleh guru, akibatnya murid mengalami kesulitan dalam membaca. Memantau perkembangan dan hambatan selama proses dan hasil belajar membaca para murid maka dapat digunakan metode permainan.

Frebel (dalam Djuanda 2006: 87) seorang pendidik dari Jerman ia percaya bahwa “salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui metode permainan”. Menurut pendapatnya anak-anak lebih siap dan berpotensi untuk bermain dari pada cara lain.

Menurut Pestalozzi (dalam Djuanda2006: 86) mengatakan bahwa “bermain mempunyai nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga”. Hal ini sejalan dengan pendapat Bennet (dalam Djuanda 2006: 87) yang pernah mengadakan penelitian pada guru waktu murid bermain para guru mengatakanbahwa “para murid mengungkapkan perilaku yang mencerminkan kebutuhan batin mereka serta proses intelektual yang mendalam”.

Fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial tetapi juga mengembangkan bahasa emosi, disiplin, kreatifitas, dan perkembangan fisik anak. Melalui bermain perkembangan sosial anak juga berkembang misalnya sikap sosial, belajar berkomunikasi, mengorganisasikan peran, dan lebih menghargai orang lain. Melalui bermain anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya dan rasa percaya diri. Anak juga dapat menerapkan disiplin dengan menunggu giliran atau mentaati peraturan.

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.

Contoh lain guru melukiskan seorang anak yang biasanya pendiam dan pasif, ternyata dia menjadi lebih aktif ketika terlibat permainan. Siswa lebih

berperilaku alamiah pada waktu bermain. Hal ini membuat guru dapat lebih mudah menilai kemampuan siswa yang sesungguhnya dengan yang lebih akurat di dalam bermain dari pada dalam situasi formal.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis merumuskan permasalahan “Apakah penggunaan metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada murid kelas I SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada murid kelas 1 SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat teoretis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah :

- a. Mendapatkan teori baru tentang pembelajaran membaca permulaan melalui penerapan metode bermain.
- b. Sebagai dasar atau acuan untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

### a. Bagi siswa

- 1) Menarik minat dan motivasi belajar melalui penggunaan metode bermain.
- 2) Memperoleh pengalaman langsung melalui belajar dengan metode bermain.
- 3) Menambah sumber belajar.

### b. Bagi Guru

- 1) Menambah sumber untuk kegiatan pembelajaran.
- 2) Merealisasikan sumber belajar yang alami.

### c. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan pengetahuan penulis dalam menyusun skripsi
- 2) Memperoleh pengalaman empiris tentang pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar.

### d. Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat melengkapi ilmu pengetahuan khususnya siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian tentang pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan metode bermain sudah banyak dilakukan. Meskipun demikian, penelitian ini masih tetap menarik untuk diteliti lebih lanjut. 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) metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada murid kelas 1 SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini. (2) murid memiliki keterampilan membaca permulaan yang tinggi terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa sehingga hasil belajar murid cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya metode tersebut.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia antara murid yang belajar melalui metode berbantuan permainan meloncat bulatan kata terhadap kemampuan membaca permulaan dengan murid yang belajar melalui metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan.

Nilai rata-rata yang diperoleh antara siswa yang belajar melalui berbantuan permainan meloncat bulatan kata terhadap kemampuan membaca permulaan yaitu sebesar 71,48, dan siswa yang belajar melalui metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan yaitu sebesar 73,92.

Dari kajian penelitian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada murid kelas 1 SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

### **a. Definisi belajar**

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Di bawah ini disampaikan tentang pengertian belajar dari para ahli:

- 1) Menurut *Skinner* (dalam Mujiono, 2002:9) Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun.
- 2) Menurut Gagne (dalam Martinis Yamin, 2008:122), mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana organisme berubah perilakunya diakibatkan pengalaman.

- 3) Menurut Robert M. Gagne dalam (Syaiful sagala 2012:17) belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.
- 4) Anthony Robbins (dalam Trianto, 2009:15), mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari defenisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu: (1) penciptaan hubungan, (2) sebagai sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan (3) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi dalam makna belajar, bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru. Jadi, belajar secara umum dapat diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Dari beberapa pengertian belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

#### b. Unsur – Unsur Belajar

Unsur-unsur belajar adalah faktor-faktor yang menjadi indikator keberlangsungan proses belajar. Setiap ahli pendidikan sesuai dengan

aliran teori belajar yang dianutnya memberikan aksentuasi sendiri tentang hal-hal apa yang penting dipahami dan dilakukan agar belajar benar-benar belajar. Berikut ini tujuh unsur utama dalam proses belajar, ialah :

- 1) Tujuan. Belajar dimulai karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini muncul karena adanya sesuatu kebutuhan. Perbuatan belajar atau pengalaman belajar akan efektif bila diarahkan kepada tujuan yang jelas dan bermakna bagi individu.
- 2) Kesiapan. Agar mampu melaksanakan perbuatan belajar dengan baik, anak perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik, psikis, maupun kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu yang terkait dengan pengalaman belajar.
- 3) Situasi. Kegiatan belajar berlangsung dalam situasi belajar. Adapun yang dimaksud situasi belajar adalah tempat, lingkungan sekitar; alat dan bahan yang dipelajari, guru, dan seluruh warga sekolah yang lain.
- 4) Interpretasi. Yaitu melihat hubungan di antara komponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.
- 5) Reaksi terhadap kegagalan. Kegagalan dapat menurunkan semangat motivasi, memperkecil usaha-usaha belajar selanjutnya, namun dapat juga membangkitkan siswa karena dia mau belajar dari keagalannya.
- 6) Konsekuensi. Berupa hasil, dapat hasil positif maupun hasil negatif sebagai konsekuensi respon yang dipilih siswa.

### 3. Hakikat Hasil Belajar

#### a. Pengertian hasil Belajar

Suatu proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar ini nyata terlihat dari apa yang dilakukan oleh siswa yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Dalam hal ini terjadi perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan dapat dibuktikan dengan perbuatan. Hal ini sesuai dengan pernyataan S. Nasution yang mendefinisikan “hasil belajar sebagai suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk kecekapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, penghargaan dalam diri pribadi individu yang belajar”.

Hasil belajar adalah indikasi yang menunjukkan upaya penguasaan pengetahuan (kognitif) siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan guru melalui kegiatan kokurikuler (pekerjaan rumah) dan tes ulangan. Hasil belajar nilai akhir dari seorang siswa yang diukur melalui teknik evaluasi, memenuhi aspek evaluasi dan dapat digunakan sebagai petunjuk seberapa jauh materi pelajaran telah dikuasai siswa.

#### b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

- 1) Faktor internal yang meliputi dua aspek, yaitu : aspek fisiologis dan aspek psikologis, yang terdiri dari lima faktor yaitu:
  - (a) Intelegensi siswa
  - (b) Sikap siswa

- (c) Bakat siswa
  - (d) Minat siswa
  - (e) Motivasi siswa
- 2) Faktor eksternal yang terdiri atas dua macam, yaitu:
- (a) Lingkungan sosial
  - (b) Lingkungan non sosial (sarana dan prasarana), termasuk didalamnya media pembelajaran.
  - (c) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis supaya belajarsiswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Faktor-faktor tersebut di atas sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran siswa yang menentukan terjadi atau tidaknya suatu proses belajar. Untuk belajarsiswa menghadapi masalah-masalah baik internal maupun eksternal. Jika siswa tidak dapat mengatasi masalah tersebut, maka siswa tidak dapat belajar dengan baik.

Dalam penelitian ini, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dimaksud adalah faktor lingkungan nonsosial yang meliputi sarana dan prasarana serta faktor pendekatan belajar.

“Menurut Suryadi Suryabrata hasil belajar tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar siswa di sekolah. Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor dari dalam siswa (internal), dan faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan (eksternal).

Clark ( ahmad sabri 2007:45) mengatakan bahwa “hasil belajar yang diperoleh siswa 70% dipengaruhi kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan”. Dengan demikian, hasil yang dapat diraih siswa juga tergantung dari lingkungan, salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajar. Hal senada dengan apa yang dikatakan Carrol, bahwa ada lima faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: 1) bakat pelajar, 2) waktu yang tersedia untuk belajar, 3) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, 4) kualitas pengajaran, dan 5) kemampuan individu.

#### **4. Tinjauan Tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia**

##### **a. Hakikat Bahasa Indonesia**

Menurut Keraf (1984:17) Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat, yang berupa lambing bunyi suara, yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Sifat-sifat bahasa

1. Bahasa bersifat sistematis : bahasa memiliki pola dan kaidah yang harus ditaati agar dapat dipahami oleh pemakainya. Bahasa diatur oleh sistem, setiap bahasa mengandung dua sistem yaitu sistem bunyi dan sistem makna.
2. Bahasa bersifat manasuka: Bahasa dipilih dari unsur-unsurnya secara acak tanpa dasar. Tidak ada hubungan logis antara makna dan bunyi yang disimbolkan. Bahasa berbentuk atas kesepakatan-kesepakatan.
3. Bahasa bersifat manusiawi : bahasa menjadi berfungsi selama manusia yang menggunakan dan memanfaatkannya, bukan makhluk lain.

4. Bahasa bersifat komunikatif : bahasa mempunyai arti penting dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi atau perhubungan antar sesama manusia sebagai alat intraksi.
5. Bahasa bersifat ujar : hakikat bahasayang sebenarnya adalah bunyi yang dihasilkan oleh articulator (alat ucap), sehingga berbahasa yang sebenarnya adalah bahasa lisan yang diujarkan oleh manusia.

#### **b. Karakteristik Bahasa Indonesia**

Telah disebutkan diatas bahwa bahasa adalah sebuah sistem berupa bunyi bersifat abitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawi. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diantara karakteristik bahasa adalah abitrer, produktif, dinamis, beragam, dan manusiawi.

##### 1. Bahasa bersifat abitrer

Bahasa bersifat abitrer artinya hubungan antara lambang dengan yang dilambangkan tidak bersifat wajib, bisa berubah dan tidak dapat dijelaskan mengapa lambing tersebut mengongsepi makna tertentu. Secara kongkret alasan “kuda” melambangkan sejenis binatang berkaki empat yang bisa dikendarai adalah tidak bisa dijelaskan.

Meskipun besifat abitrer, teapi juga konvensional. Artinya setiap penutur suatu bahasa akan mematuhi hubungan antara lambang dengan yang dilambangkannya. Dia akan mematuhi, misalnya, lambang “buku” hanya digunakan untuk menyatakan “ tumpukan kertas bercetak yang dijilid”, sebab jika dilakukannya berarti dia telah melanggar konvensi itu.

## 2. Bahasa bersifat produktif

Bahasa bersifat produktif artinya, dengan sejumlah besar unsure yang terbatas, namun dapat dibuat satuan-satuan ujaran yang hampir tidak terbatas. Misalnya, menurut kamus umum Bahasa Indonesia susunan WJS. Purwadarminta bahasa Indonesia hanya mempunyai kurang lebih 23.000 kosa kata, tetapi dengan 23.000 buah kata tersebut dapat dibuat jutaan kalimat yang tidak terbatas.

## 3. Bahasa bersifat dinamis

Bahasa bersifat dinamis berarti bahwa bahasa itu tidak lepas dari berbagai kemungkinan perubahan sewaktu waktu dapat terjadi. Perubahan itu dapat terjadi pada tataran apa saja: fonologis, morfologis, sintaksis, semantic, dan leksikon. Pada setiap waktu mungkin saja terdapat kosa kata baru yang muncul, tetapi juga ada kosa kata lama yang tenggelam, tidak digunakan lagi.

## 4. Bahasa bersifat beragam

Meskipun bahasa mempunyai kaidah atau pola tertentu yang sama, namun karena bahasa itu digunakan oleh penutur yang heterogen yang mempunyai latar belakang sosial dan kebiasaan yang berbeda, maka bahasa itu menjadi beragam baik dalam tataran fonologis, morfologis, simtaksis maupun pada tataran leksikon.

Bahasa jawa yang digunakan di Yogyakarta. Begitu juga bahasa Arab yang digunakan di Mesir berbeda dengan yang di gunakan di Arab Saudi.

## 5. Bahasa bersifat manusiawi

Bahasa sebagai alat komunikasi verbal, hanya dimiliki manusia. Hewan tidak mempunyai bahasa. Yang dimiliki hewan sebagai alat komunikasi, yang berupa bunyi atau gerak isyarat, tidak bersifat produktif dan dinamis. Manusia dalam menguasai bahasa bukanlah secara instintif atau naluriah, tetapi dengan cara belajar. Hewan tidak mampu untuk mempelajari bahasa manusia, oleh karena itu dikatakan bahwa bahasa itu bersifat manusiawi.

### c. Tujuan bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu materi yang diajarkan di bangku sekolah. Adapun tujuan pembelajaran ini dapat kita tinjau dari dua sudut pandang, untuk para siswa ditujukan agar para siswa mampu menghayati bahasa dan juga sastra Indonesia serta mempunyai kemampuan yang baik dan benar dalam berbahasa. Sementara tujuan bagi para guru yaitu untuk mengembangkan potensi para siswa dalam berbahasa Indonesia, serta agar lebih mandiri dalam menyiapkan dan menentukan bahan ajar sesuai dengan kemampuan siswa dan kondisi lingkungan.

Selain itu, yang menjadi tujuan umum dari pembelajaran suatu bahasa yakni peran pentingnya di dalam perkembangan intelektual dan emosional siswa serta sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran. Disamping itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat memungkinkan manusia untuk bisa saling berkomunikasi dan berbagi pengalaman serta saling belajar satu sama lain untuk meningkatkan

kemampuan intelektual. Adapun pembelajaran bahasa Indonesia di bangku sekolah diharapkan bisa membantu para siswa untuk mengenal dirinya sendiri, budayanya, budaya orang lain, belajar untuk menyampaikan gagasan, serta mampu menggunakan kemampuan imajinatif dan analitis yang terdapat pada diri masing-masing siswa. Jadi apabila kita rangkum maka tujuan dari mata pelajaran tersebut seperti berikut ini :

1. Peserta didik diharapkan bisa berkomunikasi secara lebih efektif dan juga efisien serta mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai etika dan kesopanan.
2. Peserta didik diharapkan bisa semakin menghargai bahasa Indonesia dan bangga terhadap bahasa pemersatu bangsa tersebut.
3. Peserta didik diharapkan bisa memahami bahasa Indonesia dan juga mampu menggunakannya secara tepat.
4. Peserta didik diharapkan bisa menggunakan bahasa Indonesia untuk semakin meningkatkan kemampuannya.

#### **d. Pentingnya bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia adalah resmi Republik Indonesia, sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Dasar RI 1945 pasal 36. Selain itu bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan bangsa, sebagaimana disiratkan dalam Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 yang berbunyi “ Kami berbahasa satu bahasa Indonesia”. Meski demikian, hanya sebagian kecil dari penduduk Indonesia yang benar-benar menggunakannya sebagai bahasa resmi atau bahasa persatuan. Apalagi dalam pendidikan, Bahasa Indonesia sudah

dikesampingkan penggunaannya sebagai pengantar disetiap proses belajar mengajar.

Disekolah-sekolah yang bertaraf internasional, para pengajar lebih mengutamakan bahasa asing sebagai bahasa pengantar dalam pemberian materi. Jadi tidak salah jika generasi muda saat ini lebih bangga menggunakan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari dan lambat laun akan melupakan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu dan bahasa persatuan. Karena pola pikir mereka secara perlahan akan berubah bahwa bahasa asing lebih penting untuk dipelajari dibandingkan bahasa Indonesia yang sudah menjadi identitas bangsa Indonesia.

Hal itu memunculkan kekhawatiran akan eksistensi bahasa Indonesia dari segi pendidikan. Demikian besar pentingnya penerapan bahasa Indonesia sebagai pengantar dalam pendidikan ada khususnya, baik pendidikan formal maupun informal guna mengembangkan ilmu pengetahuan pada umumnya. Dan apabila ini masih dianggap sebagai masalah biasa oleh para tenaga pendidikan maka akan berdampak pada identitas bangsa Indonesia sendiri. Karena pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam memajukan bangsa Indonesia.

## **5. Metode Bermain dan Membaca Permulaan**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak, terdapat insting bermain pada setiap anak serta kebutuhan melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkan

dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dari berbagai penelitian Seto (dalam Djuanda 2006: 86) terungkap bahwa bermain dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengactualisasikan potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual dan aspek emosi dan sosialnya. Dengan demikian, bermain berkembang bukan hanya menjadi sarana yang dapat dinikmati dan menyenangkan saja tetapi juga bersifat mendidik.

W. R Smith (dalam Djuanda 2006: 86) seorang psikolog menyatakan bahwa bermain merupakan dorongan langsung dari dalam diri setiap individu yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa merasakan sebagai kegemaran. Anak usia SD merupakan usia bermain. Bagi mereka dunia ini hanya bermain, mereka belum dapat membedakan dunia nyata dan bermain, baru setelah semakin dewasa, mereka paham bahwa ada dua dunia yaitu dunia bermain dan dunia nyata atau dunia kerja.

Kesenangan anak-anak bermain dapat dipakai sebagai kesempatan untuk belajar hal-hal yang kongkret, sehingga daya cipta imajinasi dan kreativitas anak berkembang. Semiawan(2002:21) menyatakan bahwa bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Bermain merupakan aktivitas kongkret yang dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dengan usianya dan kebutuhan spesifik anak. Bermain adalah cara yang

paling efektif pada usia sekolah dasar baik di bidang akademik maupun aspek fisik, sosial dan emosional.

Sudjana (1997:24) menyatakan metode pembelajaran Bahasa Indonesia dengan permainan yaitu suatu pembelajaran yang dilakukan dengan mengaktifkan siswa menggunakan alat peraga atau sesuai dengan kreatifitas guru sehingga menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Melalui situasi bermain anak diharapkan mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap objek-objek dan memiliki keterampilan khusus dalam mengamati dan memperoleh materi, serta agar anak mendapat makna spiritual yang disimbolkan materi dan kegiatan- kegiatan tersebut. Bermain ini akhirnya dapat digunakan guru sebagai wahana atau teknik pembelajaran untuk membentuk pemahaman melalui kegiatan bermain peran atau dengan menggunakan berbagai media yang tersedia.

Dengan demikian,bermain dalam kaitannya dengan pendidikan ialah sebagai wahana pembelajaran dalam bentuk permainan sesuatu yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang bernilai bagi anak dalam membuahakan pengalaman belajar. Fungsi bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

a. Pengembangan Kognitif

Bennet (dalam Djuanda 2006:92) mengemukakan bahwa Penelitian membenarkan adanya hubungan kuat antara bermain dan perkembangan kognitif, salah satunya bermain simbolik. Pernyataan tersebut didukung oleh

Vigotsky dan Piaget (dalam Djuanda2006: 97) yang menyatakan bahwa, bermain simbolik itu permainan yang penting sekali dalam pengembangan berpikir abstrak.

Bermain simbolik merupakan gambaran pengembangan pikiran. Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir divergen dan belajar memecahkan masalah. Bermain juga merupakan lingkungan yang kaya untuk mengembangkan bahasa murid. Waktu murid berinteraksi dengan murid lainnya mereka mengkomunikasikan makna dan mengembangkan bahasa cerita.

#### b. Pengembangan Sosial

Bermain adalah model yang baik untuk mengembangkan sosial anak karena akan mendorong anak-anak berinteraksi sosial. Anak-anak belajar mengatasi dan menentukan konflik, memecahkan masalah, bergaul, bergiliran, bekerja sama, negoisasi dan sering dengan teman-teman. Dengan bermain, anak-anak dibantu untuk mencurahkan perasaan dan sikapnya terhadap teman-temannya. Bermain merupakan kesempatan emas anak-anak untuk menjalin persahabatan.

#### c. Pengembangan Emosional

Bermain adalah media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Anak dapat mengekspresikan perasaan gembira, sedih, marah atau khawatir seperti benar-benar pada kehidupannya. Menurut Elkind (dalam Djuanda 2006: 93) berpendapat bahwa bermain dapat membebaskan anak dari tekanan stres. Juga secara psikologi bermain mengurangi kegelisahan.

Dengan demikian bermain memberi lahan kepada anak-anak untuk dapat hiburan dan dapat mengontrol dunia mereka, pikiran mereka dan perasaan mereka.

#### b. Pengembangan Fisik

Mayarina (dalam Djuanda 2006: 72) mengemukakan bahwa bermain adalah cara utama untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar. Pada waktu anak-anak bermain aktif, mereka dapat mengetes sistem keseimbangan mereka, gerakan tubuh melompat, meloncat, melempar, kekuatan fleksibilitas, keseimbangan, koordinasi baik yang bersifat lokomotor, non lokomotor maupun manipulatif. Bermain dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata, dengan bermain anak-anak dapat mencoba badan mereka untuk melihat betapa bergunanya mereka. Pada permainan fisik dengan aba-aba, anak-anak akan merasa percaya dengan fisiknya, kokoh dan yakin terhadap dirinya.

#### c. Pengembangan Bahasa

Mayarina (dalam Djuanda 2006: 93) mengemukakan bahwa aktifitas bermain ibarat laboratorium bahasa, selama anak bermain, mereka mengungkapkan berbagai kata, berbagai ragam bahasa, selama bermain mereka memperoleh kesempatan untuk bercakap-cakap. Berargumentasi, menjelaskan, meyakinkan, bahkan waktu bermain imajinasi pun ia bercakap-cakap. Bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kata-kata baru, sehingga memperoleh perbendaharaan kata serta keterampilan

pemahamannya. Dalam proses ini anak-anak bisa menemukan hal menggembirakan yang membawa kesenangan tersendiri.

Ada berapa macam permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan. Beberapa contoh diantaranya sebagai berikut:

1. Permainan meloncat bulatan kata.

Buatlah bulatan-bulatan dari kertas karton, kira-kira sebesar piring. Tulislah nama-nama susunan keluarga. Misalnya: Ayah, ibu, kakak, adik. Pasanglah bulatan kata itu dilantai. Bentuklah murid menjadi beberapa kelompok. Suruhlah murid setiap kelompok meloncati bulatan kata yang diucapkan kelompok lain atau guru. Misalnya loncat ke kakak, loncat ke ibu, loncat ke adik. Dengan demikian, setiap anak membaca bulatan untuk diinjak. Lebih meningkat lagi, bulatan kata bisa dalam bentuk yang lebih sulit, misalnya kata yang bila digabung bisa menjadi kalimat.

Kata pada bulatan disebar di lantai dan memungkinkan dapat menyusun beberapa kalimat bila diloncati dengan benar. Misalnya: Ibu pergi ke pasar. Ibu membawa buku. Jadi, murid harus loncat ke ibu pergi ke dan pasar. Loncat ke ibu, membawa, buku.

2. Permainan suku kata

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, masing-masing kelompok terdiri atas beberapa orang murid. Setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata, kalimat dengan kartu kata

untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya. Setiap anggota kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat-lompat sebelah kaki dengan suara nyaring.

### 3. Permainan membaca berantai.

Guru mengajak murid membentuk satu lingkaran besar atau murid duduk di kursi masing-masing dan menjelaskan tujuan permainan membaca berantai, kemudian guru memberikan naskah teks yang akan di baca oleh murid. Guru membaca cerita kemudian dilanjutkan oleh murid yang ditunjuk. Murid yang ditunjuk melanjutkan membaca cerita dan dilanjutkan lagi oleh murid berikutnya.

#### **b. Langkah-langkah Membaca Permulaan dengan Metode Bermain.**

Secara umum langkah-langkah pembelajaran membaca permulaan melalui metode bermain dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Persiapan.

- a) Mengidentifikasi atau menetapkan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam metode bermain. Dalam permainan ada beberapa aspek yang akan dinilai, Misalnya partisipasi siswa dalam mengikuti permainan.
- b) Menjelaskan kepada siswa tentang pelaksanaan permainan atau keseluruhantujuan pembelajaran. Dalam tahap persiapan guru harus menjelaskan proses yang harus ditempuh siswa yaitu guru

menginformasikan berapa lama kegiatan permainan yang akan dilakukan.

- c) Pembukaan. Pada bagian ini siswa diperkenalkan dengan metode permainan yang akan dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun permainannya adalah permainan suku kata.

## 2. Tahap pelaksanaan.

- a) Guru mempersiapkan permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada siswa dihubungkan dengan kegiatan membaca.
- b) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang siswa, setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata, kalimat dengan kartu kata untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.
- c) Dengan bimbingan guru, setiap kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan menjadi kalimat yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.

## 3. Penutup

Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu.

### c. Pengertian Membaca

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Crawley dan Mountain (dalam Rahim 2007: 2) mengatakan bahwa pengenalan kata bisa berupa aktifitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Safie (dalam Rahim 2007: 2) mengatakan bahwa tiga istilah sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan sedangkan proses *decoding* (penyandian) merupakan proses penerjemahan rangkaian grafis kedalam kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal yaitu kelas 1-3 yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini ialah proses perseptual yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. sementara itu, proses memahami makna (*meaning*) lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi.

Pemahaman guru tentang pembelajaran membaca permulaan di SD diperlukan kemampuan guru memahami konsep dasar membaca,

diantaranya hakikat membaca dan kesiapan murid membaca. Safi`ie (1999: 5-7) mengatakan bahwa konsep dasar membaca yaitu (1) perolehan keterampilan, (2) kegiatan visual, (3) memahami/mengerti, (4) proses berpikir, (5) mengolah informasi, (6) proses menghubungkan tulisan dengan bunyi, (7) kemampuan mengantisipasi makna. Ketujuh hal tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Membaca pada hakikatnya adalah pengembangan keterampilan, mulai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif seluruh isi bacaan.
2. Membaca pada hakikatnya adalah kegiatan visual berupa serangkaian gerakan mata dalam mengikuti baris-baris tulisan, pemutusan penglihatan pada kata dan kelompok kata, melihat ulang kata dan kelompok kata untuk memperoleh pemahaman terhadap bacaan.
3. Membaca pada hakikatnya adalah kegiatan memahami dan mengamati kata-kata yang tertulis, memberikan makna terhadap kata-kata tersebut berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dipunyai.
4. Membaca adalah suatu proses berpikir yang terjadi melalui proses mempersepsi dan memahami informasi serta memberikan makna terhadap bacaan.
5. Membaca pada hakikatnya adalah proses mengolah informasi dalam membaca terjadi proses pengolahan informasi yang dilaksanakan oleh pembaca dengan menggunakan informasi dalam bacaan dan pengetahuan

serta pengalaman yang telah dipunyai sebelumnya yang relevan dengan informasi tersebut.

6. Membaca pada hakikatnya adalah proses menghubungkan tulisan dengan bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan.
7. Membaca pada hakikatnya adalah kemampuan mengantisipasi makna yang terdapat pada baris-baris dalam tulisan. Kegiatan membaca bukan hanya kegiatan bersifat mekanis saja, melainkan merupakan kegiatan menangkap maksud dari kelompok-kelompok kata yang membawa makna.

Dari beberapa butir pandangan tentang hakikat membaca tersebut dapat dikemukakan bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual, dalam proses ini peranan indera visual sangat penting bagi mereka yang tuna netra.

Peranan indera visual dialihkan pada indera peraba, dengan indera visual dan indera perabanya pembaca mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasi dengan bunyi-bunyinya. Dengan proses itu rangkaian tulisan yang dibacanya menjelma menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi kata, kelompok kata yang bermakna di samping gambar bunyi. Membaca juga mengamati berbagai macam tanda baca yang harus dikenalnya. Tanda-tanda baca membantu dalam memahami maksud baris-baris tulisan.

Paul dkk.(dalamSafi`ie1999: 17) mengemukakan bahwa kegiatan membaca meliputi proses berikut:

1. Mengamati simbol-simbol tulisan

Kegiatan membaca dimulai dengan pengamatan secara visual, di samping pengamatan secara visual juga diperlukan kesan auditori (pendengaran), terutama pada anak-anak yang belajar membaca permulaan. Pada anak-anak yang sedang dalam proses belajar membaca permulaan ini, proses membaca terjadi dengan menghubungkan tulisan dengan bunyi dalam bahasa lisan.

2. Menginterpretasikan apa yang diamati

Proses membaca terjadi melalui proses menginterpretasikan kata, kelompok kata, kalimat yang teramati oleh indra visual atau peraba yang kemudian dikirimkan kepusat syaraf dalam otak. Proses menginterpretasikan atau pemahaman kata-kata dan kalimat di dalam otak itu berkaitan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah di punyai oleh seseorang sebelumnya yang berkaitan dengan kata-kata, kelompok kata dan kalimat tersebut. Oleh karena pengetahuan dan pengalaman seseorang itu berbeda-beda antara satu dengan yang lain.

3. Mengikuti urutan yang bersifat linier baris kata-kata yang tertulis

Setiap sistem tulisan mempunyai cara mengurut penulisan sistem tulisan latin menggunakan huruf dari kiri ke kanan. kata-kata disusun dengan kelompok kata juga dari kiri kekanan. Selanjutnya kelompok-kelompok kata disusun menjadi klausa dan klausa disusun menjadi kalimat dengan

urutan dari kiri kekanan. Sebaliknya sistem tulisan Arab menggunakan urutan kanan ke kiri.

4. Menghubungkan kata-kata dan maknanya dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dipunyai.

Proses pemahaman seorang pembaca terhadap suatu tes bacaan terjadi oleh adanya interaksi antara pengalaman-pengalaman yang telah dipunyainya dengan isi tes bacaan. Jadi pemahaman terhadap suatu bacaan tidaklah semata-mata berasal dari tes bacaan, melainkan juga oleh adanya latar belakang pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena pentingnya latar belakang pengetahuan dan pengalaman seseorang dalam proses membaca permulaan, sangat diperlukan upaya-upaya untuk memperkaya pengetahuan dan pengalaman anak.

5. Membuat inferensi dan evaluasi materi yang dibaca

Dengan menguasai keterampilan membaca seseorang dapat membaca berbagai pengetahuan. Melalui proses pengambilan inferensi dan evaluasi yang dibaca. Dengan demikian ada proses membaca dan membaca untuk belajar. Belajar membaca tergantung pada motivasi dan latihan dan penguatan. Oleh karena itu guru perlu menyadarkan anak bahwa mereka yang dapat membaca dengan baik akan memperoleh berbagai keuntungan dalam belajar di sekolah.

6. Membangun asosiasi

Membaca pada dasarnya proses asosiasi. Pada waktu seseorang membaca ia melewati beberapa tahapan asosiasi. Pertama-tama adalah asosiasi

antara rangkaian bunyi bahasa sebagai suatu lambang dari suatu benda atau peristiwa dengan benda atau peristiwa yang dilambangkannya misalnya rangkaian bunyi kuda membangkitkan asosiasi dengan benda yang berupa binatang berkaki empat yang digunakan sebagai penarik bendi. Berikutnya adalah asosiasi antara gambar rangkaian bunyi yang berupa rangkaian huruf-huruf menurut sistem tulisan tertentu (*graphemes*) dengan bunyinya (*phenemes*). Proses asosiasi tersebut berlangsung terus selama proses membaca

7. Menyikapi secara personal kegiatan/tugas membaca sesuai dengan intereksnya.

Kegiatan membaca dipengaruhi oleh sejumlah aspek afektif terutama perhatian, sikap dan konsep diri. Aspek-aspek afektif ini menentukan seberapa besar kesungguhan seseorang dalam membaca. misalnya, seorang anak yang mempunyai perhatian besar terhadap suatu materi bacaan akan dengan sungguh-sungguh membaca bacaan tersebut.

#### **d. Membaca Permulaan**

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi murid sekolah dasar kelas awal. Kemampuan membaca yang diperoleh dalam membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca selanjutnya, sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru. Sebab jika itu tidak kuat, maka pada tahap membaca

selanjutnya murid akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

“Tujuan membaca permulaan di kelas rendah adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat” (Depdikbud, 1994/1995: 4). Syafi’ie (1999) mengatakan bahwa kemampuan membaca sangat diperlukan untuk setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman, mempertinggi daya pikir, mempertajam penalaran untuk mencapai kemajuan dan peningkatan diri.

Guna membekali kemampuan dasar murid, maka guru haruslah berusaha sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada anak didik. Hal itu akan terwujud melalui pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara baik, perlu ada perencanaan, baik mengenai materi, metode maupun pengembangannya.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) di sekolah dasar (SD) tampak dengan jelas materi pembelajaran membaca. Rahim (2007: 99) mengatakan bahwa pelaksanaan membaca dibagi atas tahap prabaca, saat baca dan pasca baca.

#### **a) Tahap prabaca**

Guru yang kreatif harus mampu mengarahkan murid pada topik pelajaran yang akan dipelajari murid. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kegiatan prabaca, saat baca dan pasca baca dalam penyajian pengajaran membaca.

Kegiatan prabaca adalah kegiatan pengajaran yang dilaksanakan sebelum murid melakukan kegiatan membaca. Dalam kegiatan prabaca, guru mengarahkan perhatian pada pengaktifan skemata murid yang berhubungan dengan topik bacaan. Burns, dkk. (dalam Rahim 2007: 99) mengatakan bahwa Pengaktifan skemata murid bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan peninjauan awal, pedoman antisipasi, pemetaan makna, menulis sebelum membaca dan drama kreatif.

Skemata ialah latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki murid tentang suatu informasi atau konsep. Skemata menggambarkan sekelompok konsep yang tersusun dalam diri seseorang yang dihubungkan dengan objek, tempat-tempat, tindakan, atau peristiwa.

Bruberg (dalam Rahim 2007: 100) mengemukakan beberapa teknik yang bisa dilakukan guru untuk mengaktifkan skemata murid melalui kegiatan prabaca. Kegiatan prabaca yang dimaksud ialah membuat prediksi seperti yang dikemukakan berikut ini:

1. Guru membaca judul bacaan dengan nyaring, kemudian memperkenalkan para pelaku dengan menceritakan nama-nama mereka dan beberapa pernyataan yang menceritakan tentang para pelaku, tokoh, akhirnya guru menyuruh murid memprediksi kelanjutan cerita.
2. Kegiatan memprediksi untuk menceritakan minat murid pada bacaan dengan menggunakan tehnik prediksi kegiatan prabaca yang

dilakukan ialah membaca nyaring beberapa halaman dari sebuah buku. Jika tebalnya 100 halaman suruh murid mengambil tiga halaman antara halaman 1-100. baca tiga halaman tersebut dengan nyaring, kemudian suruh murid memprediksi isi cerita. Kegiatan ini membangkitkan rasa ingin tahu dan minat murid kepada buku tersebut.

3. Kegiatan lain yang tercakup dalam kegiatan prabaca ialah menggunakan berbagai stimulus untuk mempertahankan perhatian murid pada pelajaran. Pada kegiatan ini guru harus berusaha menggunakan berbagai cara, dengan menggunakan media suara yang bervariasi (mungkin juga berhenti berbicara), gerakan-gerakan misalnya gerakan tangan, ekspresi wajah dan sebagainya. Apabila dikaitkan kegiatan membaca, guru dapat mencontohkan cara membaca nyaring pada waktu prabaca. Pertama, guru memperlihatkan gambar kulit buku, dan membicarakannya denganmurid. Kemudian guru membaca nyaring buku tersebut dengan suara yang kadang-kadang keras dan kadang-kadang lembut dengan ekspresi wajah yang sesuai.

Sebelum membaca cerita, murid menanggapi sesuai dengan pengalaman mereka sendiri. nilai petunjuk bisa dikembangkan kedalam bagian pasca baca dengan mengulang proses sesudah membaca, mempertimbangkan masukan dari sesudah membaca, yang menghasilkan suatu kombinasi petunjuk antisipasi atau reaksi. Di samping itu, untuk membangkitkan skemata murid, guru juga bisa menugaskan murid menulis

tentang pengalaman pribadi yang relevan sebelum mereka membaca teks bacaan yang telah ditentukan guru, yang akan menghasilkan tingkah laku murid yang lebih memperhatikan tugasnya, lebih sempurna menanggapi watak pelaku, dan lebih memperlihatkan reaksi yang positif tentang membaca.

**b) Tahap baca**

Kegiatan saat baca bisa dikembangkan dengan cara seperti berikut: Sesudah murid membaca suatu cerita atau bab, suruh satu kelompok murid berlatih membaca bagian bacaan. Tugas murid mengambil bagian dari karakter yang berbeda di dalam adegan dan salah seorang menjadi narator. Murid yang lain disuruh mengikuti bersama-sama. Kegiatan ini membantu murid memahami dialog dan penggunaan tanda-tanda kutipan.

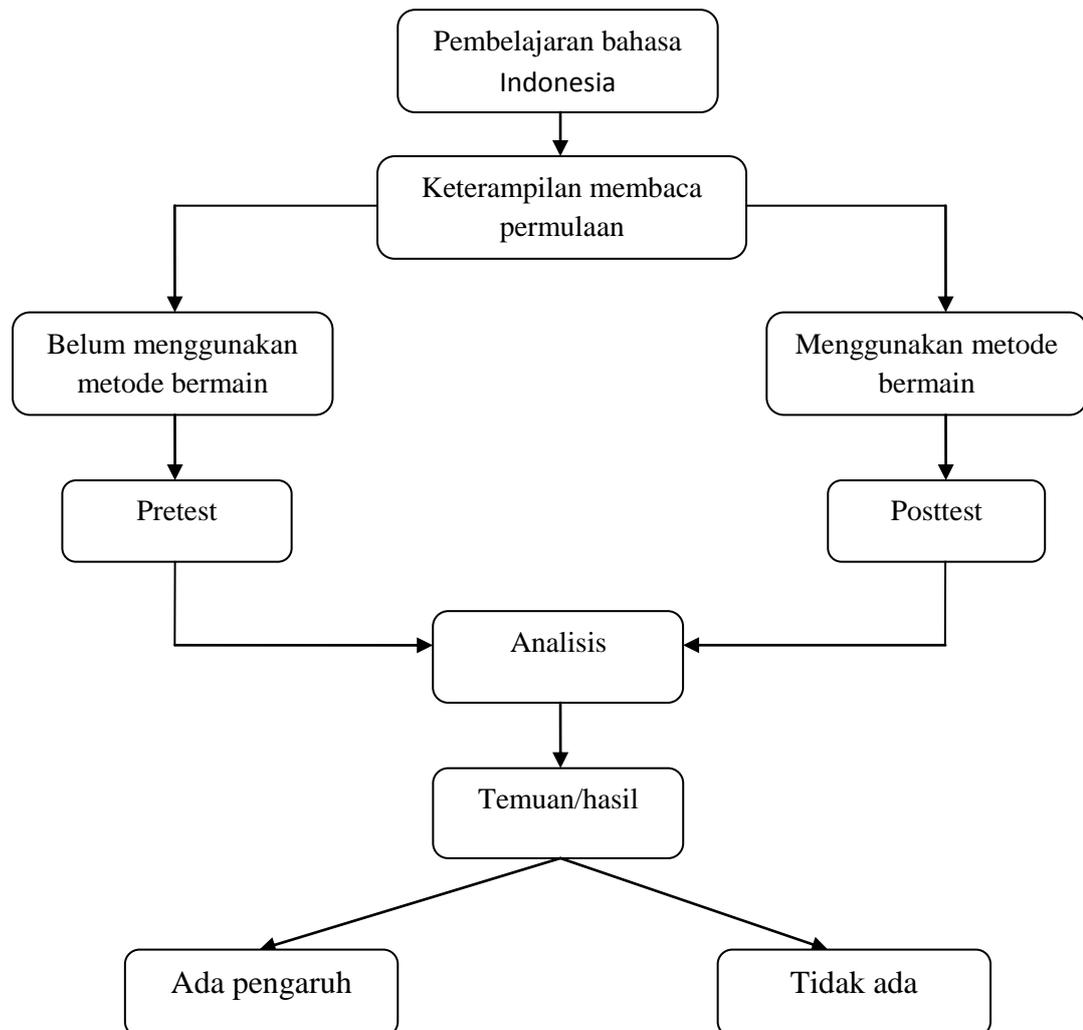
**c) Tahap pasca baca**

Strategi yang dapat digunakan pada tahap pasca baca adalah belajar mengembangkan bahan bacaan pengajaran, memberikan pertanyaan, menceritakan kembali dan presentasi visual. Dalam kegiatan pasca baca, anak-anak diberikan kesempatan mengembangkan belajar mereka dengan menyuruh murid mempertimbangkan apakah murid tersebut membutuhkan atau menginginkan informasi lebih lanjut tentang topik tersebut dimana mereka bisa menemukan informasi lebih lanjut.

**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:



Gambar2.1. Bagan Kerangka Pikir

### C. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada bagian di atas, maka dapat dijadikan hipotesis bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan

membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD Inpres  
Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivism, biasa digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian. Data penelitian yang digunakan berupa angka – angka serta analisis, sehingga disebut dengan metode kuantitatif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pra- eksperimen* atau *pre-experiment* yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok kontrol (pembanding) sampel subyek dipilih seadanya tanpa mempergunakan randomisasi.

##### B. Desain Penelitian

Rancangan yang digunakan adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Dengan model rancangan ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dimana pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Desain penelitian

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

Sumber: Sugiyono, 2013

Keterangan

$T_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$T_2$  = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

X = perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- 1) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (membaca permulaan) sebelum perlakuan dilakukan.
- 2) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan metode bermain untuk melihat pengaruh metode bermain terhadap kemampuan membaca permulaan.
- 3) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Nawawi (dalam Subana 2000:24) menyatakan bahwa : “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian, digunakan sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Populasi penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 1. Jumlah Murid SD Inpres Minasa Upa Tahun Pelajaran 2016/2017

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	I-A	22
2.	I-B	21
<b>Total</b>		<b>329</b>

Sumber: Absen Umum SD Inpres Minasa Upa

## 2. Sampel

Penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sugiyono (2001: 61) menyatakan bahwa *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Menurut Margono (2004:128), pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling* didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya, dengan kata lain unit sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penentuan sampel dalam penelitian ini adalah kelas I alasannya sebab di kelas ini dilakukan *observasi* dan ditemukan hasil belajar yang masih belum maksimal. Terbukti pada nilai rata – rata *observasi* siswa masih ada yang belum mencapai Standar Kriteria Ketentuan Maksimun (KKM) yaitu 70.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I. A. SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Sampel penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 2. Jumlah Murid SD Inpres Minasa Upa Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Jenis Kelamin	Jumlah siswa
1.	Laki – laki	12 orang
2.	Perempuan	10 orang
	<b>TOTAL</b>	<b>22 orang</b>

Sumber: Absen Umum SD Inpres Minasa Upa

### 3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas I A SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

### D. Desain Operasional Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah *segala sesuatu yang berbentuk apa saja* yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat dirumuskan di sini bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun variabel yang diselidiki pada penelitian ini terdiri dalam dua jenis yaitu variabel terikat dengan variabel bebas. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel bebas adalah penggunaan Metode bermain (X), metode bermain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat media edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara bermain meloncat bulatan kata. Sedangkan variabel terikat yang diberikan perlakuan adalah Hasil belajar Bahasa Indonesia (Y), hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah indikasi yang menunjukkan upaya penguasaan pengetahuan (kognitif) siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap materi pelajaran yang diberikan dengan menggunakan tes.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau media untuk mengukur berbagai pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Untuk memperoleh informasi tentang ketuntasan belajar siswa, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, keterampilan guru dalam mengelolah pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran, maka perlu mengembangkan instrumen. Instrumen-instrumen yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### **1. Tes hasil belajar**

Tes hasil belajar dengan jenis *pretest* dan *posttest pretest* digunakan sebelum diterapkan metode *permainan*, sedangkan *posttest* digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *permainan*. Tes hasil belajar dilakukan dengan menggunakan soal menjodohkan.

### **2. Observasi**

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan 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.

## **F. 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 Metode *bermain* dalam pembelajaran.
2. Treatment (pemberian perlakuan). Dalam hal ini peneliti menerapkan Metode *Permainan* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Tes akhir (*posttest*). Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penerapan Metode *Bermain*.

## **G. Prosedur Penelitian**

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan yakni:

### **1. Tahap Persiapan.**

- a. Mengurus surat izin untuk mengadakan penelitian kepada pihak-pihak yang bersangkutan
- b. Konsultasi dengan pembimbing, guru dan kepala sekolah agar penelitian diberi izin
- c. Menelaah materi yang akan diajarkan
- d. Membuat perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan mencerminkan metode Permainan
- e. Membuat instrumen penelitian
- f. Menyiapkan observer

### **2. Tahap pelaksanaan**

Adapun cara yang dilakukan dalam tahap ini yaitu dengan melakukan penelitian lapangan untuk mendapatkan data yang kongkrit dengan menggunakan instrumen penelitian serta dengan membaca referensi yang

berkaitan dengan pembahasan, baik menggunakan kutipan langsung ataupun kutipan tidak langsung.

Langkah awal dalam tahap pelaksanaan ini adalah peneliti menyampaikan maksud dan tujuan peneliti mengadakan penelitian ini. Kemudian membagikan tes awal (*pretest*) yang berisikan soal bahasa Indonesia sebelum diterapkan penggunaan Metode permainan untuk mengukur pemahaman konsep peserta siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar sebagai tolak ukur awal tingkat pemahaman konsep peserta didik.

Selanjutnya peneliti mempraktikkan skenario pembelajaran yang telah direncanakan yang berisi tentang perlakuan yang ditetapkan yaitu penggunaan Metode Permainan pada materi. Selama proses pembelajaran berlangsung, maka peneliti dibantu oleh observer melakukan kegiatan observasi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia siswa terkait materi yang telah diajarkan serta memberikan angket dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan Metode Permainan yang telah diterapkan.

### **3. Tahap Akhir**

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah melakukan pengolahan data terhadap data yang diperoleh dari hasil penelitian di sekolah dengan menggunakan perhitungan statistik deskripsi dan statistik inferensial.

## H. 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 rerata 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 dengan *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:

Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \quad (\text{Arif Tiro, 2008: 120})$$

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 kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 4. 3. Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan %	Kategori Hasil Belajar
0-40	Sangat rendah
45-55	Rendah
60-69	Sedang
70-80	Tinggi
85-100	Sangat Tinggi

(Sumber: Depdiknas, 2006)

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. 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*

X<sub>1</sub> = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = 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 :

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

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

$N$  = subjek pada sampel.

c) Mentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

$X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

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

Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penggunaan metode Permainan berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas I SD Inpres Minasa Upa kecamatan Rappocini Kota Makassar.

- e) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, berarti penerapan Metode Permainan berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas I SD Inpres Minasa Upa Kec. Rappocini Kota Makassar.

Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$

Mencari  $t_{\text{Tabel}}$  dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan

$$\alpha = 0,05 \text{ dan } dk = N - 1$$

- f) Membuat kesimpulan apakah penerapan Metode Permainan berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas I SD Inpres Minasa Upa Kec. Rappocini Kota Makassar.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Hasil Belajar Pretest

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Inpres Minasa Upa dengan jumlah populasi sebanyak 22 murid yang diambil dari murid kelas ISD Inpres Inpres Minasa Upatahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar, untuk kelompok eksperimen pada pelaksanaan pretest mengikuti pembelajaran menggunakan pembelajaran bantuan media permainan adalah 51,30 dengan varian sebesar 69,719 dan standar deviasi 8,34. Berikut analisis statistik kelas eksperimen.

Tabel 1. Statistics Hasil Belajar Pretest Siswa Kelas I

Keterangan	Pre Ekperimen
N Valid	22
Mean	51.3026
Median	54.54
Mode	60
Std. Deviation	8.34977
Variance	69.719
Range	23.64
Minimum	40
Maximum	63.64
Sum	1179.96

Sumber: Hasil analisis data

Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas I diperoleh skor nilai minimum sebesar 40 dan skor maksimum adalah 63,64. Selanjutnya hasil belajar dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi seperti yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Pretest

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-40	Sangat Rendah	5	20.8
2	45-55	Rendah	10	41.7
3	60-69	Sedang	8	33.3
4	70-80	Tinggi	1	4.1
5	81-100	Sangat Tinggi	-	-
Jumlah			24	100

Sumber: Data Primer 2017

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa menggunakan metode bermain pada pembelajaran tergolong masih rendah dan sedang, yang dibuktikan dengan masih ada murid yang berada pada kategori sangat rendah dengan presentase murid yang memperoleh nilai 0-40 sebanyak 5 murid, 45-55 sebanyak 10 siswa atau 41.7%.

Secara umum dapat dikatakan pada pretest meskipun dominan hasil belajar murid berada pada kategori rendah dan sangat rendah namun ada 1 orang siswa yang memperoleh skor hasil belajar memenuhi kriteria ketuntasan individu dengan nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 70.

## 2. Deskripsi Hasil Belajar Posttest

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar, untuk pelaksanaan posttest mengikuti pembelajaran menggunakan pembelajaran bantuan media permainan adalah 89.88 dengan varian sebesar 31.21 dan standar deviasi 5.58. Berikut analisis statistik kelas eksperimen.

Tabel 3. Statistics Hasil Belajar Pre dan Post Test Kelas Eksperimen

Keterangan	Post Eksperimen
N Valid	22
Mean	89.8813
Median	90.91
Mode	90.91
Std. Deviation	5.58706
Variance	31.215
Range	18.18
Minimum	70.82
Maximum	100
Sum	2067.27

Sumber: Hasil analisis data

Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas I diperoleh skor nilai minimum sebesar 70 dan skor maksimum adalah 100. Jika dibandingkan dengan skor hasil belajar pretest dan posttest siswa selama mengikuti pembelajaran dengan media bermain, maka terlihat peningkatan skor hasil belajar. Sehingga dengan demikian penggunaan media bermain dengan keterampilan membaca siswa meningkat. Berikut deskripsi distribusi dan frekuensi hasil belajar pada posttest.

Tabel 4. Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Posttest

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-40	Sangat Rendah	-	-
2	45-55	Rendah	2	8.3
3	60-69	Sedang	-	-
4	70-80	Tinggi	1	4.1
5	81-100	Sangat Tinggi	21	87.5
Jumlah			24	100

Sumber: Data Primer 2017

Tingkat hasil belajar murid kelas I SD Inpres Minasa Upa pada posttest yang diajar dengan menggunakan Pembelajaran metode bermain pada pembelajaran bahasa Indonesia tergolong tinggi dan sangat tinggi dengan jumlah murid yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi dengan presentase murid yang memperoleh nilai 70-80 sebanyak 1 siswa, 81- 100 sebanyak 21 murid.

Dengan demikian pula dengan ketuntasan klasikal terpenuhi apabila rata-rata hasil belajar murid 90% mencapai ketuntasan belajar. Indikator ketuntasan belajar ini secara signifikan sudah memenuhi, sehingga pemberian pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran metode bermain pada pokok bahasan selanjutnya.

### 3. Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varian. Uji normalitas data dilakukan pada kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan. Dalam uji normalitas digunakan

analisis Chi-Kuadrat ( $\chi^2$ ) dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (dk) = k-1. Nilai  $\chi^2$  tabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat kebebasan (df) = 21 diperoleh  $\chi^2$  tabel =  $\chi^2(0,05,21) = 1.720$ .

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas berdasarkan nilai  $X_{hitung}$  dan  $X_{tabel}$

Sampel	$\chi^2$ hitung	$\chi^2$ tabel	Keterangan
Kel Eksperimen	0.847	1.720	Normal

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diperoleh  $\chi^2$  hit = 7.433 Karena  $\chi^2_{tabel} > \chi^2_{hit}$  maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data berdistribusi normal. Sedangkan hasil analisis data menggunakan SPSS diperoleh:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eks	.129	22	.200*	.941	22	.210

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Keluaran pada gambar di atas menunjukkan uji normalitas data  $y$ , yang sudah diuji sebelumnya secara manual dengan menggunakan nilai  $X_{hitung}$  dan  $X_{tabel}$ , selanjutnya akan dibuktikan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Adapun hipotesis yang diuji adalah:  
 $H_0$  : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal  
 $H_1$  : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS maka diperoleh  $\alpha = 0.200$  dengan taraf signifikan 95% yang ditunjukkan oleh bilangan pada

kolom signifikansi ( $\text{Sig } \alpha = 0.200 > 0.05$ ), yang berarti bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada hasil di atas diperoleh taraf signifikansi dan untuk kelompok perempuan adalah 0.200. dengan demikian, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada taraf signifikansi 0.05.

Uji homogenitas varian dilakukan berdasarkan data hasil belajar yang meliputi data belajar yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan yang mengikuti pembelajaran, jumlah siswa adalah 22 orang siswa. Uji homogenitas varian untuk kedua kelompok digunakan uji F. Kriteria pengujian jika jika tabel  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  maka sampel homogen.

Pada taraf signifikan 5% dengan dk pembilang =  $n_1 - 1$  dan dk penyebut =  $n_2 - 1$ . Jadi dk pembilang = 21, dk penyebut = 21. Berdasarkan tabel F pada lampiran maka harga F pada taraf signifikan 5% = 2.120, Dari hasil perhitungan diperoleh  $F_{\text{tabel}} = 2.120$  sedangkan  $F_{\text{hitung}} = 0.717$ . Ini berarti, ( $0.717 < 2,120$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians data yang akan dianalisis homogen. Adapun hasil analisis data uji homogenitas menggunakan SPSS diuraikan sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Y	Based on Mean	.815	2	20	.458
	Based on Median	.327	2	20	.725
	Based on Median and with adjusted df	.327	2	17.292	.725
	Based on trimmed mean	.755	2	20	.484

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS maka dipilih salah satu uji statistik yang didasarkan pada rata-rata (*Based on Mean*) dengan kriteria pengujian yaitu:

H0 : Variansi pada tiap kelompok sama (homogen)

H1 : Variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Dengan demikian, kehomogenan dipenuhi yang ditunjukkan pada kolom Sig = 0.458  $\alpha = 0.05$  yang menunjukkan bahwa  $\alpha = 0.458$  jauh lebih besar  $\alpha = 0.05$ . Dengan demikian maka variansi setiap sampel sama (homogen). Selanjutnya kan dilakukan uji regresi linear sederhana guna mengetahui pengaruh penggunaan media permainan terhadap hasil belajar siswa. Berikut hasil uji hipotesis berdasar pada hasil hitung uji t.

Tabel 8. Uji Hipotesis (uji t)

Sampel	Jumlah Sampel	T hitung	t tabel	Keterangan
Pre	22	1.717	1.720	Terdapat perbedaan yang signifikan
Post	22			

Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh t hitung sebesar 1.717 dengan taraf signifikansi 5%. Berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis nol yang diajukan ditolak dan menerima hipotesis alternatif. Dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan siswa hasil belajar antara siswa yang belajar dengan media permainan pada pelaksanaan pre dan posttest.

Berdasarkan Tabel, nilai t tabel pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan ( $dk=95$ ) diperoleh batas penolakan hipotesis observasi dan hasil analisis data diperoleh t hitung sebesar 1.717. Berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$

maka hipotesis observasi ditolak dan menerima hipotesis alternatif. Sedangkan hasil analisis data menggunakan uji regresi oleh SPSS maka diperoleh:

Tabel 9. Correlations

		Y	X
Pearson Correlation	Y	1.000	.186
	X	.186	1.000
Sig. (1-tailed)	Y	.	.204
	X	.204	.
N	Y	22	22
	X	22	22

Tabel diatas menunjukkan koefisien korelasiantarvariabel diperoleh bahwa penggunaan media permainan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan angka signifikan yang bernilai positif. Berikutnya adalah koefisien korelasi dan pengujian signifikansi koefisien korelasi seperti tampak pada dua tabel di bawah ini.

Tabel 10. Anova

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	44.705	1	44.705	.717	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1247.220	20	62.361		
	Total	1291.926	21			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), K

Hasil di atas menunjukkan koefisien korelasi ganda R sebesar 0.186. Koefisien tersebut signifikan karena setelah diuji dengan F-test diperoleh harga F sebesar 0.717 dengan signifikansi 0,000. Hasil lain yang diperoleh adalah persamaan garis regresi, seperti tampak pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	102.943	26.077		3.948	.000
	X	.254	.299	.186	.847	.000

a. Dependent Variable: Y

Hasil analisis menunjukkan harga konstanta besarnya 102.943; harga koefisien X secara keseluruhan besarnya 0.254. Koefisien X signifikan karena signifikansinya 0.00. Jadi persamaan garis regresinya adalah:

$$Y = 102.943 + 0.254X.$$

Korelasi parsial untuk X besarnya 0.254. Hal diatas menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variable x terhadap Y, dalam hal ini ditunjukkan dengan dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0.005$ . Dari hasil olah data maka diperoleh bahwa variabel X berpengaruh positif sebesar 0.254 dan berpengaruh sebesar 35 persen terhadap Y dan 65% (100-35) dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

## B. Pembahasan

Setelah dilakukan penerapan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan bantuan media bermain meningkat. Hal ini didasarkan pada peningkatan skor rata-rata hasil belajar dari pelaksanaan pretest ke posttest dengan rata-rata skor hasil belajar posttest 89.88 dan untuk pretest diperoleh nilai rata-rata 77.47. Dilihat dari hasil post-test tersebut, maka dapat dikatakan

kelompok yang dibelajarkan melalui penerapan menggunakan media permainan memiliki nilai rata-rata yang baik.

Selanjutnya untuk membuktikan hipotesis peneliti maka dilakukan dengan analisis data uji-t diperoleh  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dan uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa hipotesis yang menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pre dan post menggunakan media permainan pada siswa kelas I pada taraf signifikansi 0,05 diterima. Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media permainan pada siswa, tentunya untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dari penerapan media permainan tersebut. Setelah kedua pelaksanaan pre dan post tersebut selesai diberikan perlakuan.

Penerapan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Ritawati (2009:43) yang menjelaskan bahwa membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak di kelas I (satu) sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya.

Seiring dengan itu Sahari (2008:11) mengemukakan membaca adalah kegiatan dalam menerapkan dalam kemampuan berbahasa (*linguistik*) dengan melibatkan faktor biologis dan psikis yang di pengaruhi oleh lingkungan dengan huruf, suku kata, kata dan kalimat sebagai objek bacaan sebagai tingkatan awal dalam belajar membaca pembelajaran membaca di kelas I (satu) merupakan pelajaran membaca tahap awal.

Kemampuan membaca yang di peroleh anak di kelas I (satu) tersebut akan menjadi dasar pembelajaran membaca kelas-kelas berikutnya. Supriyadi (2009:76) mengemukakan bahwa “kemampuan membaca yang di peroleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut”. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca lanjut anak akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis pada data penelitian ini diperoleh bahwa:

1.  $t_{hitung}$  sebesar 1.717 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.720. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  berada di daerah penerimaan  $H_0$ , yaitu  $t_{tabel} < t_{hitung}$  atau  $1.720 < 1.717$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak pada taraf kepercayaan 0.95 hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor hasil belajar pretest dengan rata-rata skor hasil belajar posttest.
2. Adapun sikap murid setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media permainan menunjukkan respon yang positif.

#### B. Saran

Adapun saran yang mudah-mudahan dapat dilaksanakan oleh beberapa pihak antara lain:

1. Dalam suatu proses pembelajaran, khususnya pembelajaran, guru diharapkan dapat memilih pendekatan yang tepat serta strategi yang cocok dengan materi yang akan diajarkan, agar materi yang didapat oleh murid dapat diingat lebih lama dan diaplikasikan di dalam lingkungannya.
2. Guru diharapkan lebih sering mengaktifkan murid dalam tugas bersama untuk belajar secara nyata di lingkungan agar proses pembelajaran lebih

bermakna, selain itu guru juga diharapkan untuk mengangkat nilai-nilai yang terkandung dalam suatu materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti.1992. *Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asri, A. 2015. *Laporan Pemantapan Profesi Keguruan SD Inpres Timbuseng*. Laporan tidak diterbitkan. Makassar : Unismuh Makassar.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Budiasi dan Zuchdi. 1996/1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dikelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Bandar Lampung : Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. 1994/1995. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. 2003. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Meloncat Bulatan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD*. Skripsi. Bali: Tidak diterbitkan.
- Dimiyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- DjuandaDadang. 2006.*Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Erfiani. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Di Sekolah Dasar*. Skripsi. Jawa: Tidak diterbitkan.
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 2. Bahan Ajar

Lampiran 3. Hasil Analisis Data

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Persuratan