

**PENGARUH METODE BERMAIN SUKU KATA TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MURID KELAS I
SDN NO. 197 INPRES BONTOPAJJA KECAMATAN
GALESONG UTARA KABUPATEN TAKALAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**AGUS REINALDI AZNAN
10540 9041 14**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **AGUS REINALDI AZNAN**
NIM : 10540 9041 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Metode Bermain Suku Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Murid Kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajene Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang skripsi ini dinyatakan telah layak untuk diujikan dihadapan Tim Penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

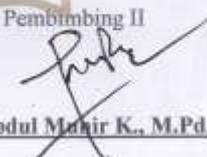
Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

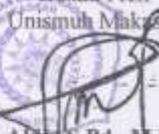

Erwin Akli S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Pembimbing II

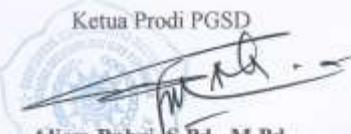

Dr. Abdul Muhr K., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akli S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **AGUS REINALDI AZNAN**, NIM 10540 9041 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 123/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 24 Dzulqaidah 1439 H/06 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar St. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018.

Makassar, 04 Dzulhijjah 1439 H
16 Agustus 2018 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Dr. H. ~~Abdul Rahman Rahim, S.Pd., M.N.~~ (.....)
2. Ketua : Erwin Akab, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. Drs. Hambali, S.Pd., M.Hum. (.....)
 2. Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
 4. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akab, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **AGUS REINALDI AZNAN**
NIM : 10540 9041 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Suku Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Murid Kelas I Sdn No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Takalar, Agustus 2018
Yang membuat pernyataan

AGUS REINALDI AZNAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **AGUS REINALDI AZNAN**
Stambuk : 10540 9041 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Takalar, Agustus 2018

Yang membuat perjanjian

AGUS REINALDI AZNAN

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah-lah

Hati menjadi tenang (Q.S. ar-Ra'd 13: 28)

Dimana ada kemauan, disitu ada jalan

Dimana ada jalan, disitu ada rintangan

Dimana ada rintangan, disitu ada usaha

Dan dimana ada usaha, Insya Allah disitu ada hasil

Lakukanlah sesuatu dengan niat yang tulus dan berikhtiar

Niscaya Allah Swt yang Maha menentukan

Satukan hati dan kata dalam langkah perjuangan

Hasil yang indah bukanlah tujuan utama

Melainkan sebuah perjuangan yang bermakna

Berusaha dan doa merupakan kunci kesuksesan

**Kupersembahkan karya ini buat:
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.**

ABSTRAK

AGUS REINALDI AZNAN. 2018. *Pengaruh Metode Bermain Suku Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Erwin Akib dan pembimbing II Abdul Munir K.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara kabupaten Takalar tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas 1 sebanyak 15 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia murid secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data skor perolehan hasil membaca permulaan murid yang dikumpulkan dengan menggunakan tes membaca, data tentang aktivitas murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid.

Hasil analisis statistik deskriptif penggunaan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan murid positif, keterampilan membaca permulaan murid dengan menggunakan metode bermain menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan metode bermain. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 13,69 dengan frekuensi $db = 15 - 1 = 14$, pada taraf signifikansi 50% diperoleh $t_{Tabel} = 2,14$. Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar.

Kata kunci: Bermain suku kata, membaca permulaan, dan hasil belajar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Suku Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kabupaten Takalar”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis haturkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, ayahanda Asri Idwar dan ibunda Syamsinar yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** Pembimbing I dan **Dr. Abdul Munir K, M.Pd.**

Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan Skripsi hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga hanturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada **Dr. H. Abd Rahman Rahim, S.E., M.M.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, **Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.**, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, **Ernawati, S.Pd., M.Pd.**, Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, **Dra. Hj. Rosleny B, M.Si** Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada Nawirah. A.Ma.Pd , Kepala sekolah SDN No. 197 Inpres Bontopajja, Nurbiah, S. Pd., Guru kelas 1 SDN No. 150 Inpres Tamala'lang, dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN No. 197 Inpres Bontopajja atas segala bimbingan, kerjasama, dan bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Siswa-siswi SDN No. 197 Inpres Bontopajja khususnya Kelas 1 atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kepada rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas B Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Ucapan terima kasih pula kepada seluruh keluarga dan sahabat-sahabatku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Juni 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	
1. Hasil Penelitian yang Relevan	6
2. Pengertian Bermain.....	7
3. Pengertian membaca	14
B. Kerangka Pikir	27

C. Hipotesis Penelitian.....	27
------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rencana Penelitian	28
-----------------------------	----

B. Populasi dan Sampel	29
------------------------------	----

C. Defenisi Operasional Variabel	30
--	----

D. Instrumen Penelitian.....	30
------------------------------	----

E. Teknik Pengumpulan Data	31
----------------------------------	----

F. Teknik Analisis Data.....	32
------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	36
--------------------------	----

B. Pembahasan.....	48
--------------------	----

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	50
------------------	----

B. Saran.....	51
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel

3. 1 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	33
4.1. Skor Nilai <i>Pre-Test</i>	36
4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	37
4.3. Tingkat keterampilan membaca <i>Pretest</i>	38
4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	39
4.5. Skor Nilai <i>Post-Test</i>	40
4.6. Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-tes</i>	41
4.7. Tingkat keterampilan membaca <i>Post-test</i>	42
4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	42
4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid	43
4.10. Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Kerangka Pikir	27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah seharusnya dapat lebih mudah dipahami oleh murid sehingga guru harus kreatif dalam penerapan model pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran dan karakteristik murid. Dengan demikian, murid dapat mengikuti pelajaran bahasa Indonesia secara optimal. Akan tetapi, suatu fenomena yang senantiasa terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah adalah kecenderungan guru menguasai proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Murid hanya mendengar dan mencatat materi pelajaran sehingga keterlibatannya sangat rendah. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar, bahkan dapat membuat murid bosan atau jenuh mengikuti pelajaran. Padahal seharusnya murid aktif agar lebih menguasai materi pelajaran yang ditunjukkan dengan motivasi tinggi dalam belajar.

Menurut Hidayat (1990:60) kata metode berasal dari bahasa Yunani, *methodos* yang berarti jalan atau cara. Jalan atau cara yang dimaksud di sini adalah sebuah upaya atau usaha dalam meraih sesuatu yang diinginkan.

Menurut Piaget (1951) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan.

Jadi kesimpulannya, metode bermain adalah sebuah usaha dalam meraih sesuatu yang diinginkan secara berulang-ulang demi kesenangan.

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 prasyarat untuk dapat membaca secara lancar dan teliti. Selanjutnya, kelancaran dan ketelitian ini merupakan dasar bagi proses pemahaman bacaan.

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.

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 suku kata, 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 pernyataan diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat membantu mengatasi masalah yang selama ini dihadapi oleh guru dan murid di sekolah yaitu siswa cenderung merasa jenuh dan bosan setiap kali belajar bahasa Indonesia sehingga

mempengaruhi hasil belajarnya, kemampuan membaca siswa masih kurang, siswa belum mampu membaca dengan lancar.

Sehubungan dengan masalah di atas, peneliti mengajukan judul penelitian yaitu **“Pengaruh Metode Bermain Suku Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:Apakah terdapat Pengaruh Metode Bermain Suku Kataterhadap Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDNNo. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran berupa inovasi dengan pembelajaran membaca permulaan melalui penerapan metode bermain.suku kata.
- b. Sebagai dasar atau acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat dijadikan acuan bagi sekolah dalam peningkatan kualitas pembelajaran keterampilan membaca.
- b. Mempermudah pemahaman siswa untuk mempelajari bahasa Indonesia dalam pembelajaran membaca.
- c. Menumbuhkan kreativitas guru dalam menemukan metode-metode pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dikaji penulis dalam hal ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Dewi (2017) dengan judul, “Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Kelas I SD di Gugus IV Kecamatan Buleleng”. Jurusan PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan membaca permulaan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode global berbantuan media kartu huruf dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tidak menggunakan metode global berbantuan media kartu huruf pada siswa kelas I SD di Gugus IV Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *non-equivalent pottest only control group design*. Populasi penelitian ini adalah kelompok siswa kelas I SD di Gugus IV Kecamatan Buleleng yang berjumlah 6 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 162 orang. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *sample random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode nontes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berbentuk lembar pengamatan (observasi). Data yang

dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu dengan menghitung *mean*, median, modus, dan standar deviasi serta analisis statistik inferensial yaitu menggunakan uji-t (*polled varians*). Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan membaca permulaan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode global berbantuan media kartu huruf dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tidak menggunakan metode global berbantuan media kartu. Temuan yang diperoleh yaitu pembelajaran menggunakan metode global berbantuan media kartu huruf membuat siswa aktif dan termotivasi dalam belajar. Selanjutnya langkah-langkah metode global dapat mempermudah siswa dalam membaca.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Dhiah Dewi (2013) dengan judul, “Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Meloncat Bulatan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri di Desa Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng”. Jurusan PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2013. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan membaca permulaan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran tematik berbantuan permainan meloncat bulatan kata dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri di Desa Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di SD Negeri di desa Kecamatan

Busungbiu Kabupaten Buleleng yang terdiri dari 8 SD. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas I SD Negeri 1 Busungbiu yang berjumlah 34 orang, siswa kelas I SD Negeri 2 Busungbiu yang berjumlah 32 orang, siswa kelas I SD Negeri 4 Busungbiu yang berjumlah 17 orang, dan siswa kelas I SD Negeri 9 Busungbiu yang berjumlah 18 orang. Data kemampuan membaca permulaan dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. 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.

Dari kajian penelitian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul *“Pengaruh Metode Bermain Suku Kataterhadap Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar”*

2. Bermain

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.

Menurut Pestalozzi (dalam Djuanda 2006: 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

mengatakan bahwa “para murid mengungkapkan perilaku yang mencerminkan kebutuhan batin mereka serta proses intelektual yang mendalam”.

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 Vigosky dan Piaget (dalam Djuanda, 2006: 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

Menurut Patmonodewo (2003) menjelaskan ada 4 tingkatan dalam bermain sosial yaitu: (1) Bermain Solitaire, (2) Bermain sebagai penonton atau pengamat, (3) Bermain parallel, (4) Bermain asosiatif.

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,

negosiasi 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.

d) Pengembangan Fisik

Mayarina(dalam Djuanda 2006: 72) mengemukakan bahwabermain 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.

e) Pengembangan Bahasa

Mayarina (dalam Djuanda2006: 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 imajinasipun 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.

b. Metode Suku Kata

1) Pengertian Metode Suku Kata

Menurut Depdikbud (1992:12) metode suku kata adalah suatu metode yang memulai pengajaran membaca permulaan dengan menyajikan kata-kata yang sudah dirangkai menjadi suku kata, kemudian suku-suku kata itu dirangkai menjadi kata yang terakhir merangkai kata menjadi kalimat.

Misalnya:

Ma-ta = Mata

Ka-ki = Kaki

Mata kaki

Sedangkan pendapat Muhammad Amin (1995:207) metode suku kata adalah suatu metode yang dimulai dengan mengajar suku-suku kata kemudian suku kata kata digabungkan menjadi kata dan diuraikan menjadi huruf.

Misalnya:

Ma-ta = Mata

M-a-t-a

2) Keunggulan Metode Suku Kata

Setiap metode memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat Makmur Karim (1984) yang mengatakan keuntungan dari metode suku kata yang membantu anak dalam membaca permulaan, adalah: (1) Dalam membaca tidak ada mengeja huruf demi huruf sehingga mempercepat proses penguasaan kemampuan membaca permulaan, (2) Dapat belajar mengenal huruf dengan mengupas atau menguraikan suku kata yang dipergunakan dalam unsur-unsur hurufnya, (3) Penyajian tidak memakan waktu yang lama, (4) Dapat secara mudah mengetahui berbagai macam kata.

3. Membaca

a. Hakikat 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.

Menurut Farr (dalam Dalman, 2013:5) mengemukakan, "*reading is the heart of education*" yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini, orang yang sering membaca, pendidikannya akan maju dan ia akan memiliki wawasan yang luas. Tentu saja hasil membacanya itu akan menjadi skemata baginya. Selanjutnya Tampubolon(2008:56) mengatakan bahwa membaca adalah aktivitas fisik dan mental. Melalui membaca informasi dan pengetahuan yang berguna bagi kehidupan dapat diperoleh. Inilah motivasi pokok yang dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya minat membaca.

Akhadiyah (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

Tarigan (2007:9-10) mengemukakan bahwa tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan yang lebih rinci.

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.

Safi`ie (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. Perolehan Keterampilan

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. Kegiatan Visual

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. Memahami/ mengerti

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. Proses Berpikir

Membaca adalah suatu proses berpikir yang terjadi melalui proses mempersepsi dan memahami informasi serta memberikan makna terhadap bacaan.

5. Mengolah Informasi

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. Proses Menghubungkan Tulisan dengan Bunyi

Membaca pada hakikatnya adalah proses menghubungkan tulisan dengan bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan.

7. Kemampuan Mengantisipasi Makna

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.

Vacca(1991:172) mengemukakan bahwa “Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan”. Membaca adalah membaca sesuai dengan hakikatnya sebagai proses, pengajaran membaca baik pengajaran membaca permulaan maupun pengajaran membaca lanjut dilaksanakan agar anak menguasai proses membaca.

Paul dkk.(dalam Safi`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 (*phomenemes*). 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.

b. 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.

Anderson (1972:209) mengemukakan bahwa “Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recoding* dan *decoding*”. *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.

“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.

1. Tahap prabaca

Guru yang kreatif harus mampu mengarahkan murid pada topik pelajaran yang akan dipelajari murid. Rubin (dalam Rahim 2007: 99) mengemukakan bahwa pengajaran membaca dilandasi oleh pandangan teori skemata. Berdasarkan pandangan teori skemata, membaca adalah proses pembentukan makna terhadap teks. Sehubungan dengan teori membaca ini, guru yang efektif seharusnya mampu mengarahkan murid agar lebih banyak menggunakan pengetahuan topik untuk di proses ide dan pesan suatu teks. 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. Skema (kata tunggal dari skemata) seseorang menggambarkan apa yang diketahui seseorang tentang konsep tertentu dan hubungan antara potongan-potongan informasi yang telah diketahui seseorang. Dua orang mungkin mempunyai skemata yang sangat berbeda tentang suatu konsep dasar yang sama.

Untuk menjadi pembaca yang sukses murid membutuhkan berbagai skemata. Mereka harus memiliki konsep-konsep tentang tujuan bahan cetakan dan tentang hubungan bahasa bicara dan bahasa tertulis. Mereka juga membutuhkan kosa kata dan pola kalimat yang umumnya tidak ditemukan dalam bahasa lisan dan dengan gaya menulis yang berbeda dengan berbagai aliran sastra.

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 dengan murid. Kemudian, guru membaca nyaring buku tersebut dengan suara yang kadang-kadang keras dan kadang-kadang lembut dengan ekspresi wajah yang sesuai.

Tinjauan cerita yang berisi informasi dihubungkan dengan isi cerita yang bisa meningkatkan pemahaman. Sebelum membaca murid diberikan bagian-bagian cerita untuk membangun latar belakang pengetahuan tentang cerita, meningkatkan belajar terutama kesan murid tentang cerita yang akan dibacanya. Tinjauan cerita juga bisa membantu anak mengaktifkan pengetahuan awal mereka dan memusatkan perhatian sebelum membaca. Sedangkan, petunjuk antisipasi dirancang untuk merangsang berpikir yang berisi pernyataan deklaratif, yang mungkin tidak benar atau tidak sesuai dengan cerita yang dibacanya.

Sebelum membaca cerita, murid menanggapi sesuai dengan pengalaman mereka sendiri. Nilai petunjuk bisa dikembangkan ke dalam 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.

2. Tahap Baca

Setelah kegiatan prabaca kegiatan berikutnya adalah kegiatan saat baca. Beberapa strategi dan kegiatan bisa digunakan dalam kegiatan saat baca untuk meningkatkan pemahaman murid. Burn, dkk. (dalam Rahim 2007:102) mengemukakan bahwa penggunaan teknik metakognitif secara efektif mempunyai pengaruh positif pada pemahaman. Strategi belajar secara metakognitif akan meningkatkan keterampilan belajar murid.

Metakognitif itu sendiri merujuk pada pengetahuan seseorang tentang fungsi intelektual yang datang dari pikiran mereka sendiri serta kesadaran mereka untuk memonitor dan mengontrol fungsi ini. Metakognitif melibatkan kegiatan menganalisis cara berpikir yang sedang berlangsung.

Bagian dari proses metakognitif ialah memutuskan tipe tugas yang dibutuhkan untuk mencapai pemahaman. Pembaca menanyakan pada dirinya sendiri, seperti pertanyaan berikut. (1) Apakah jawaban yang saya butuhkan dapat dikemukakan secara langsung dalam teks?, jika ia, pembaca akan mencari kata-kata penulis yang tepat untuk satu jawaban, (2) Apakah teks tersebut mengimplikasikan jawaban dengan memberi petunjuk yang jelas dan berhubungan dengan pertanyaan serta alasan yang berkaitan dengan informasi yang tersedia sehingga pembaca bisa menentukan jawaban yang cocok. (3) Apakah jawaban harus berasal dari pengetahuan dan gagasan saya sendiri yang berkaitan dengan cerita? Jika demikian, pembaca harus menghubungkan pengetahuan awalnya dengan informasi yang diberikan dalam teks sehingga mendapatkan jawaban yang diperlukan.

Kegiatan saat baca lebih lanjut bisa dikembangkan dengan cara lain 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.

3. Tahap Pasca Baca

Burns, dkk.(dalam Rahim 2007: 105) mengemukakan bahwa kegiatan pasca baca digunakan untuk membantu murid memadukan informasi baru yang dibacanya ke dalam skemata yang telah dimilikinya sehingga diperoleh tingkat

pemahaman yang lebih tinggi. 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.

Di samping itu, ada beberapa cara lain menggunakan perangkat teks yaitu memiliki dua buku dengan tema yang sama misalnya buku dengan tema persahabatan. Kegiatan berikutnya guru membacakan cerita atau menyuruh murid membacakan cerita tentang persahabatan di depan kelas. Murid kemudian mendiskusikan setting, watak pelaku, dan jalan cerita. Guru bisa juga menyuruh murid menulis tentang pesan atau moral karakter pelaku, setting cerita dari buku yang dibacakannya dalam buku catatannya.

c. Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan membaca permulaan tidak terlepas dari tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pengajaran pada khususnya. Tujuan pengajaran membaca permulaan pada dasarnya adalah memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan siswa untuk menguasai tehnik-tehnik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik dan benar.

Menurut Ritawati (1996:43) “tujuan pengajaran membaca permulaan adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar

dan tepat. Pengajaran membaca permulaan disesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan kejiwaan peserta didik”.

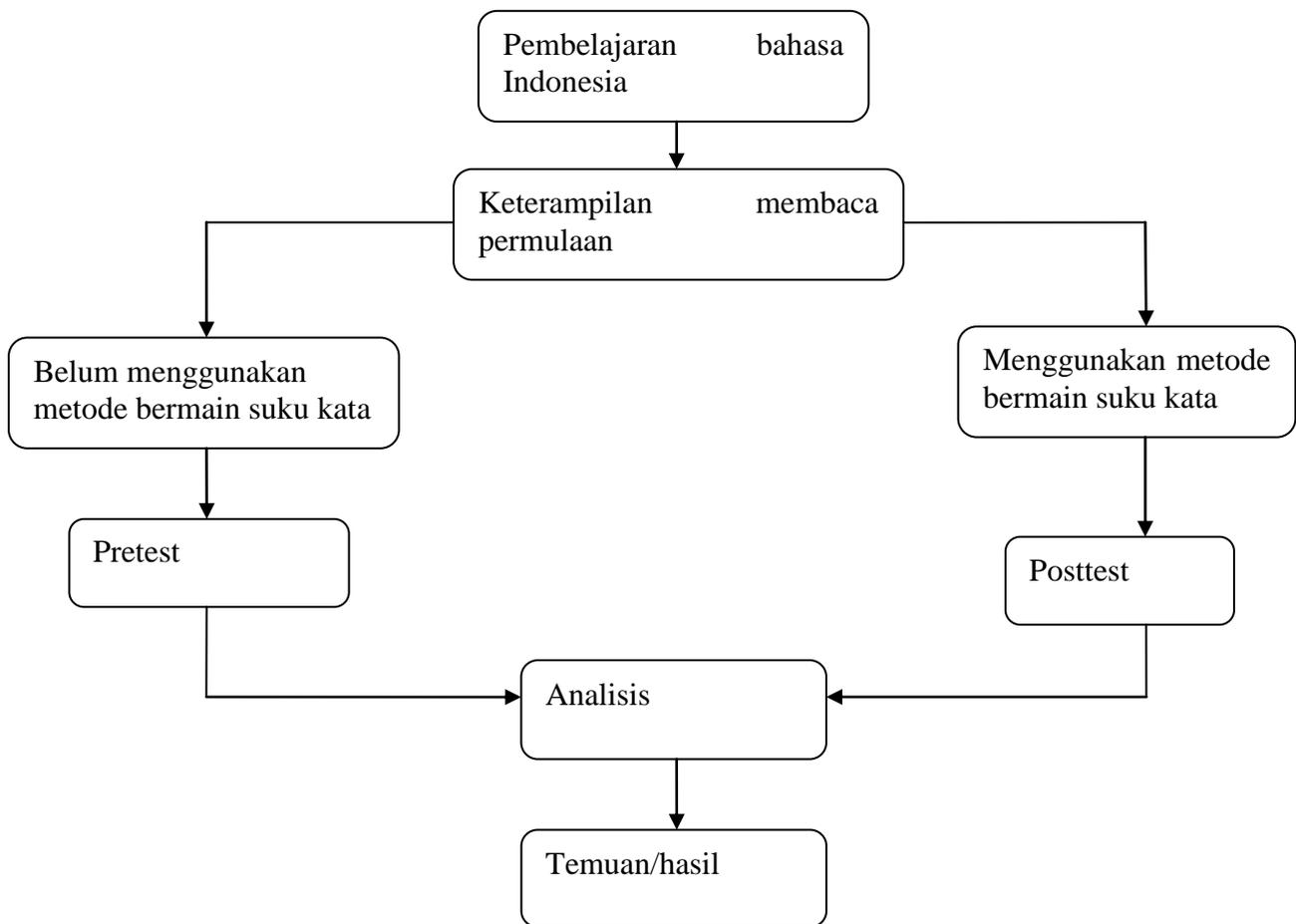
d. Langkah-Langkah Membaca Permulaan

Ritawati (1996:51) mengemukakan langkah-langkah membaca permulaan sebagai berikut:

- a) Menenal unsur kalimat.
- b) Menenal unsur kata.
- c) Menenal unsur huruf.
- d) Merangkai huruf menjadi suku kata.
- e) Merangkai suku kata menjadi kata

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

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 I SDNNo. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

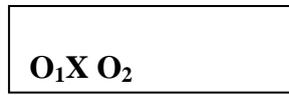
1. Jenis Penelitian

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). Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2013: 108).

2. Rancangan Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental designs* jenis *One-Group Pretest-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:

Tabel 3.1 One Group Pretest-Posttets Design



Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = 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 obyek atau subyek 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 obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah ada pada obyek/subyek yang dipelajari,

tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi dari penelitian ini adalah semua murid Kelas I sampai dengan kelas VI SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar tahun ajaran 2017/2018 (semester genap) diperoleh jumlah keseluruhan murid adalah 160 murid. Adapun tabel potensi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Keseluruhan Murid SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar

NO	KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1	I	6	9	15
2	II	10	10	20
3	III	13	13	26
4	IV	13	12	25
5	V	16	14	30
6	VI	9	15	24
TOTAL				140

Sumber: SDN No.197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara

Kabupaten Takalar

2. Sampel

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil menggunakan cara-cara tertentu. Sedangkan menurut Sugiyono sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini, maka digunakan "Total Sampling" yang artinya peneliti mengambil semua populasi kelas I SDN No. 197

Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar yang berjumlah 15 siswa, siswa laki-laki 6 orang dan siswa perempuan 9 orang.

Tabel 3.3 Jumlah Murid Kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	I	6	9	15
Jumlah				15

Sumber: SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara

Kabupaten Takalar

C. Definisi Operasional Variabel

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

- a. Keterampilan 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 metode bermain diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode bermain. 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 metode bermain.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan metode bermain pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain.

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 3.4. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 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 :

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

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

N = subjek pada sampel.

- c) Mentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

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

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

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, berarti penerapan Metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar.

- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H₀ ditolak, berarti penerapan metode bermain tidak berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar.

Menentukan harga t_{Tabel}

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

- f) Membuat kesimpulan apakah metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia

kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara
Kabupaten Takalar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Murid Kelas 1SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalarsebelum diterapkan metode bermain

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar mulai tanggal 5 Mei – 26 Mei 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan membaca permulaan murid berupa nilai dari kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar .

Data hasil membaca permulaan murid kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar sebelum penerapan metode bermain suku kata dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	AZC	34
2	NUR	90
3	MSE	63
4	MF	80
5	ND	33

6	NM	40
7	RD	65
8	NIT	65
9	NZ	75
10	MFT	70
11	SP	40
12	NH	48
13	NW	53
14	RN	60
15	NAM	53

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

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

X	F	F.X
33	1	33
34	1	34
40	2	80
48	1	48
53	2	106
60	1	60
63	1	63
65	2	130

70	1	70
75	1	75
80	1	80
90	1	90
Jumlah	15	869

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 869$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{869}{15} \\ &= 57,93\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar sebelum penerapan metode bermain yaitu 57,93. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat keterampilan membaca *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	2	13,33	Sangat Rendah
2	35 – 54	5	33,33	Rendah
3	55 – 64	2	13,33	Sedang
4	65 – 84	5	33,33	Tinggi
5	85 – 100	1	6,66	Sangat tinggi

Jumlah	15	100	
--------	----	-----	--

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 13,33%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,66%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca permulaan murid sebelum diterapkan metode bermain tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	9	60
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	6	40
Jumlah		15	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 ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan murid Kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya $40\% \leq 75\%$.

1. Deskripsi Hasil Belajar(*Posttest*) Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar setelah diterapkan metode bermain

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 permulaan kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar setelah penerapan metode bermain:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	AZC	58
2	NUR	95
3	MSE	80
4	MF	93
5	ND	54
6	NM	60
7	RD	80
8	NIT	83
9	NZ	90
10	MFT	85

11	SP	65
12	NH	70
13	NW	70
14	RN	75
15	NAM	70

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas 1 SDN

No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar:

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

X	F	F.X
54	1	54
58	1	58
60	1	60
65	1	65
70	3	210
75	1	75
80	2	160
83	1	83
85	1	85
90	1	90
93	1	93
95	1	95
Jumlah	14	1128

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1128$ dan nilai dari N sendiri adalah 15. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1128}{15} \\ &= 75,2\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar setelah penerapan metode bermain yaitu 75,2 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat keterampilan membaca *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35 – 54	1	6,66	Rendah
3	55 – 64	2	13,33	Sedang
4	65 – 84	8	53,33	Tinggi
5	85 – 100	4	26,66	Sangat tinggi
Jumlah		15	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 26,66%, tinggi

53,33%, sedang 13,33%, rendah 6,66%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan murid dalam membaca permulaan setelah diterapkan metode bermain tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	3	20
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	12	80
Jumlah		15	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 ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan murid Kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah $80\% \geq 75\%$.

2. **Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar selama diterapkan metode bermain**

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain 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	P R E T E S T	15	15	15	P O S T E S T	15	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		12	14	14		13,33	88,86	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		13	14	14		13,66	91,06	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		2	1	1		1,33	8,86	Tidak Aktif
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok		13	14	14		13,66	91,06	Aktif
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		12	14	14		13,33	88,86	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca		9	10	12		10,33	68,86	Tidak Aktif
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		11	13	14		12,66	84,4	Aktif
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		12	12	13		12,33	82,2	Aktif
	Rata-rata						78,24	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 88,86%

- c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan 91,06%
- d. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 8,86%
- e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 91,06%
- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 88,86%
- g. Persentase murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca 68,86%
- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 84,4%
- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 82,2
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain yaitu 78,24%

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 78,24% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain telah mencapai kriteria aktif.

3. Pengaruh Penerapan Metode Bermain pada Murid Kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kabupaten Takalar”, 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	34	58	24	576
2	90	95	5	25
3	63	80	17	289
4	80	93	13	169
5	33	54	21	441
6	40	60	20	400
7	65	80	15	225
8	65	83	18	324
9	75	90	15	225
10	70	85	15	225
11	40	65	25	625
12	48	70	22	484
13	53	70	17	289
14	60	75	15	225
15	53	70	17	289

	869	1128	259	4811
--	-----	------	-----	------

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{259}{15} \\ &= 17,26 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 4811 - \frac{(259)^2}{15} \\ &= 4811 - \frac{67081}{15} \\ &= 4811 - 4472 \\ &= 339 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{17,26}{\sqrt{\frac{339}{15(15-1)}}} \\ t &= \frac{17,26}{\sqrt{\frac{339}{210}}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{17,26}{\sqrt{1,61}}$$

$$t = \frac{17,26}{1,26}$$

$$t = 13,69$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 15 - 1 = 14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,14$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 13,69$ dan $t_{Tabel} = 2,14$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $13,69 > 2,14$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kabupaten Takalar.

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 57,93 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 13,33%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,66%.. Melihat dari

hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca permulaan murid sebelum diterapkan metode bermain tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 75,2, jadi keterampilan murid dalam membaca permulaan setelah diterapkan metode bermain mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan metode bermain. Selain itu persentasi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 26,66%, tinggi 53,33%, sedang 13,33%, rendah 6,66%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 13,69. Dengan frekuensi (dk) sebesar $15 - 1 = 14$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,14$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan 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 2 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat permainan berlangsung. Pada awal pertemuan,

hanya sedikit murid yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya metode bermain 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 metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kabupaten Takalar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan metode bermain pada murid kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum keterampilan membaca permulaan murid kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar sebelum penerapan metode bermain dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 13,33%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,66%..
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan murid kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 26,66%, tinggi 53,33%, sedang 13,33%, rendah 6,66%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan

membaca permulaan setelah diperoleh $t_{Hitung} = 13,69$ dan $t_{Tabel} = 2,14$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $13,69 > 2,14$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan metode bermain yang mempengaruhi keterampilan membaca permulaan murid kelas 1 SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar, disarankan menerapkan metode bermain untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan metode bermain ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat metode ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti. 1992. *Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Amin, Moh. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Depdikbud.
- Anderson, R. C. 1972. *Language Skills in Elementary Education*. New York: Macmillan Publishing Co, Inc.
- 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.
- Darminati. 1992. *Pelaksanaan Pengajaran Membaca dan Menulis Permulaan*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. 1994/1995. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: 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 I SD*. Skripsi. Bali: Tidak diterbitkan.
- Dewi, Ratna. 2017. *Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Kelas I SD di Gugus IV Kecamatan Buleleng*. Jakarta: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Djuanda Dadang. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- . 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Makmur Karim. 1984. *Mampu Berbahasa Indonesia*. Padang: FPTK Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikkan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Piaget, Jean. 1951. *Play, Dream and Imitation*. London: Lowe & Brydone Ltd.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ritawati, Wahyudin. 1996. *Bahan Ajar Pendidikan Bahasa Indonesia di Kelas-kelas Rendah SD*. Padang: IKIP.
- Safi'ie, Imam. 1999. *Pengajaran Membaca Di Kelas-Kelas Awal Di sekolah Dasar*. Malang: Depdiknas.
- Semiawan, Conny R dkk. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Sudjana, Nana. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, DP. 2008. *Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tarigan, Henry Guntur. 2007. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Thulus, Hidayat. 1990. *Psikologi Pengembangan dan Pendidikan*. Surakarta: UNS.
- Vacca, Jo Anne. 1991. *Reading and Learning to Read*. New York: Harper Collins Publisher.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran A

- **Lampiran I : Jadwal Penelitian**
- **Lampiran II : RPP**
- **Lampiran III : Teks Pretest**
- **Lampiran IV : Teks Posttest**
- **Lampiran V : Daftar Hadir Murid**

Lampiran B

- **Lampiran I : Data Skor perolehan hasil
membaca permulaan (pretest)**
- **Lampiran II : Data Skor perolehan hasil
membaca permulaan (Posttest)**
- **Lampiran III : Hasil analisis data aktivitas siswa**
- **Lampiran IV : Dokumentasi**

Lampiran I

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN
KELAS I SDN NO. 197 INPRES BONTOPAJJA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

No	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
1.	Senin, 07 Mei 2018	2 × 35 Menit	Pretest
2.	Selasa , 08 Mei 2018	2 × 35 Menit	Memperkenalkan huruf-huruf abjad
3.	Rabu , 09 Mei 2018	2 × 35 Menit	Membaca dan menyusun huruf menjadi suku kata dan kata-kata
4.	Jumat, 11 Mei 2018	2 × 35 Menit	Membaca kalimat sederhana
6.	Sabtu, 12 Mei 2018	2 × 35 Menit	Posttest

Takalar , Mei 2018

Guru Kelas

HASMAWATI, S.Pd.SD

Lampiran II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN NO. 197 INPRES BONTOPAJJA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : I/II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Membaca: Memahami teks pendek dengan membaca nyaring

B. Kompetensi Dasar

3.1 Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

C. Indikator

✓ Kognitif

Proses

- Mengetahui huruf-huruf Abjad
- Membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

Produk

- Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

✓ Afektif

Karakter

- Berani menjawab pertanyaan
- Percaya diri membaca di depan teman-temannya

Sosial

- Murid dapat membaca dengan tenang
- Murid menghargai temannya ketika sedang membaca

✓ Psikomotorik

Murid terampil membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana dengan tepat

D. Tujuan Pembelajaran

✓ Kognitif

Proses

- Selama proses pembelajaran, murid dapat mengenal huruf-huruf abjad
- Selama proses pembelajaran, murid dapat membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

Produk

- Setelah proses pembelajaran, murid dapat membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

✓ Afektif

Karakter

- Pada saat proses pembelajaran, murid berani menjawab pertanyaan
- Pada saat proses pembelajaran, Murid dengan percaya diri membaca di depan teman-temannya

Sosial

- Murid dapat terampil membaca dengan tenang
- Murid dapat menghargai temannya ketika sedang membaca

✓ Psikomotorik

- Selama proses pembelajaran berlangsung, Murid terampil membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana dengan tepat

E. Materi Pembelajaran

- Mengetahui huruf-huruf abjad



F. Model dan Metode

Pembelajaran

✓ Model Pembelajaran : Pembelajaran Langsung

✓ Metode Pembelajaran : Bermain

G. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran :

No	Tahap Kegiatan	Pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		Waktu	Siswa	5	4	3	2	1
1	Kegiatan Awal	5						
	1. Memberi salam dan berdoa bersama	1	Klasikal					
	2. Absensi	1	Klasikal					
	3. Menyiapkan perlengkapan belajar	1	Klasikal					
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran	1	Klasikal					
	5. Menyiapkan materi ajar	1	Klasikal					
II	Kegiatan Inti	60						
	1. Guru memperkenalkan huruf-huruf abjad kepada murid dengan menggunakan media	15	Klasikal					
	2. Guru mengajak siswa belajar membaca dengan menerapkan metode bermain	5	Klasikal					
	3. Guru mempersiapkan permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada siswa dihubungkan dengan kegiatan membaca.	5	Klasikal					
	4. Guru membagi siswa menjadi	10	Klasikal					

	<p>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 huruf, dengan kartu huruf untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.</p>							
	<p>5. Dengan bimbingan guru, setiap kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap huruf yang digabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.</p>	15	Klasikal					
	<p>6. Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu.</p>	10	klasikal					
III	Kegiatan Penutup	5						
	1. Guru memberikan PR	2	Klasikal					
	2. Menyampaikan pesan-pesan moral	2	Klasikal					
	3. Penutup	1	Klasikal					

H. Penilaian

- ✓ Teknik penilaian :
 - lisan
 - unjuk kerja

- ✓ Bentuk instrumen :
 - Tanya jawab
 - Tes kemampuan membaca

I. Sumber, Bahan dan Alat

- ✓ Sumber
 - Buku paket BSE Bahasa Indonesia kelas I, diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- ✓ Bahan dan Alat
 - Papan, Kartu huruf dan kartu kata

Takalar, Mei 2018

Peneliti

AGUS REINALDI AZNAN
NIM.10540904114

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas I

NAWIRAH, A.Ma., Pd
NIP. 19581231 198411 2 049

HASMAWATI, S.Pd. SD

***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)***

Nama Sekolah : SDN NO. 197 INPRES BONTOPAJJA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : I/II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

J. Standar Kompetensi

Membaca: Memahami teks pendek dengan membaca nyaring

K. Kompetensi Dasar

3.1 Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

L. Indikator

✓ Kognitif

Proses

- Mengenal huruf-huruf Abjad
- Membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

Produk

- Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

✓ Afektif

Karakter

- Berani menjawab pertanyaan
- Percaya diri membaca di depan teman-temannya

Sosial

- Murid dapat membaca dengan tenang
- Murid menghargai temannya ketika sedang membaca

✓ Psikomotorik

Murid terampil membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana dengan tepat

M. Tujuan Pembelajaran

✓ Kognitif

Proses

- Selama proses pembelajaran, murid dapat mengenal huruf-huruf abjad
- Selama proses pembelajaran, murid dapat membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

Produk

- Setelah proses pembelajaran, murid dapat membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

✓ Afektif

Karakter

- Pada saat proses pembelajaran, murid berani menjawab pertanyaan
- Pada saat proses pembelajaran, Murid dengan percaya diri membaca di depan teman-temannya

Sosial

- Murid dapat terampil membaca dengan tenang
- Murid dapat menghargai temannya ketika sedang membaca

✓ Psikomotorik

- Selama proses pembelajaran berlangsung, Murid terampil membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana dengan tepat

N. Materi Pembelajaran

- Membaca suku kata, kata-kata

ayo membaca

	ini mimi i - ni mi - mi i - n - i m - i - m - i i - ni mi - mi ini mimi
	ini ibu i - ni i - bu i - n - i i - b - u i - ni i - bu ini ibu
	ini nana i - ni na - na i - n - i n - a - n - a i - ni na - na ini nana
	ini nina i - ni na - ni i - n - i n - a - n - i i - ni na - ni ini nani

O. Model dan Metode Pembelajaran

✓ Model Pembelajaran : Pembelajaran Langsung

✓ Metode Pembelajaran : Bermain

P. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran :

No	Tahap Kegiatan	Pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		Waktu	Siswa	5	4	3	2	1
1	Kegiatan Awal	5						
	6. Memberi salam dan berdoa bersama	1	klasikal					
	7. Absensi	1	klasikal					
	8. Menyiapkan perlengkapan belajar	1	klasikal					
	9. Menyampaikan tujuan pembelajaran	1	klasikal					
	10. Menyiapkan materi ajar	1	klasikal					
II	Kegiatan Inti	60						
	7. Guru memperkenalkan huruf-huruf abjad kepada murid dengan menggunakan media	15	klasikal					
	8. Guru mengajak siswa belajar membaca dengan menerapkan metode bermain	5	klasikal					
	9. Guru mempersiapkan permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada siswa dihubungkan dengan kegiatan membaca.	5	klasikal					

	10. 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 suku kata, dengan kartu kata untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.	10	klasikal					
	11. Dengan bimbingan guru, setiap kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.	15	klasikal					
	12. Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu.	10	klasikal					
III	Kegiatan Penutup	5						
	4. Guru memberikan PR	2	klasikal					
	5. Menyampaikan pesan-pesan moral	2	klasikal					
	6. Penutup	1	klasikal					

Q. Penilaian

- ✓ Teknik penilaian :
 - lisan
 - unjuk kerja

- ✓ Bentuk instrumen :
 - Tanya jawab
 - Tes kemampuan membaca

R. Sumber, Bahan dan Alat

- ✓ Sumber
 - Buku paket BSE Bahasa Indonesia kelas I, diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- ✓ Bahan dan Alat
 - Papan, Kartu huruf dan kartu kata

Takalar, Mei 2018

Peneliti

AGUS REINALDI AZNAN
NIM.10540904114

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas I

NAWIRAH, A.Ma., Pd
NIP. 19581231 198411 2 049

HASMAWATI, S.Pd. SD

*RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)*

Nama Sekolah : SDN NO. 197 INPRES BONTOPAJJA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : I/II

Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

S. Standar Kompetensi

Membaca: Memahami teks pendek dengan membaca nyaring

T. Kompetensi Dasar

3.1 Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

U. Indikator

✓ Kognitif

Proses

- Mengenal huruf-huruf Abjad
- Membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

Produk

- Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

✓ Afektif

Karakter

- Berani menjawab pertanyaan
- Percaya diri membaca di depan teman-temannya

Sosial

- Murid dapat membaca dengan tenang
- Murid menghargai temannya ketika sedang membaca

✓ Psikomotorik

Murid terampil membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana dengan tepat

V. Tujuan Pembelajaran

✓ Kognitif

Proses

- Selama proses pembelajaran, murid dapat mengenal huruf-huruf abjad
- Selama proses pembelajaran, murid dapat membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

Produk

- Setelah proses pembelajaran, murid dapat membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

✓ Afektif

Karakter

- Pada saat proses pembelajaran, murid berani menjawab pertanyaan
- Pada saat proses pembelajaran, Murid dengan percaya diri membaca di depan teman-temannya

Sosial

- Murid dapat terampil membaca dengan tenang
 - Murid dapat menghargai temannya ketika sedang membaca
- ✓ Psikomotorik
- Selama proses pembelajaran berlangsung, Murid terampil membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana dengan tepat

W. Materi Pembelajaran

- Membaca kalimat sederhana

ayo bacalah dengan nyaring



ini ayah mimi
ini ibu mimi



ini kakak mimi
kakak mimi nana



ini adik mimi
adik mimi nina



X. Model dan Metode Pembelajaran

- ✓ Model Pembelajaran : Pembelajaran Langsung
- ✓ Metode Pembelajaran : Bermain

Y. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran :

No	Tahap Kegiatan	Pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		Waktu	Siswa	5	4	3	2	1
1	Kegiatan Awal	5						
	11. Memberi salam dan berdoa bersama	1	klasikal					
	12. Absensi	1	klasikal					
	13. Menyiapkan perlengkapan belajar	1	klasikal					
	14. Menyampaikan tujuan pembelajaran	1	klasikal					
	15. Menyiapkan materi ajar	1	klasikal					
II	Kegiatan Inti	60						
	13. Guru memperkenalkan huruf-huruf abjad kepada murid dengan menggunakan media	15	klasikal					
	14. Guru mengajak siswa belajar membaca dengan menerapkan metode bermain	5	klasikal					
	15. Guru mempersiapkan permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada siswa dihubungkan dengan kegiatan membaca.	5	klasikal					
	16. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang siswa, setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil	10	klasikal					

	membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata, kalimat dengan kartu kata untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.							
	17. 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.	15	klasikal					
	18. Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu.	10	klasikal					
III	Kegiatan Penutup	5						
	7. Guru memberikan PR	2	klasikal					
	8. Menyampaikan pesan-pesan moral	2	klasikal					
	9. Penutup	1	klasikal					

Z. Penilaian

- ✓ Teknik penilaian :
- lisan
 - unjuk kerja

- ✓ Bentuk instrumen :

- Tanya jawab
- Tes kemampuan membaca

AA. Sumber, Bahan dan Alat

✓ Sumber

- Buku paket BSE Bahasa Indonesia kelas I, diterbitkan oleh
Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

✓ Bahan dan Alat

- Papan, Kartu huruf dan kartu kata

Takalar, Mei 2018

Peneliti

AGUS REINALDI AZNAN
NIM.10540904114

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas I

NAWIRAH, A.Ma., Pd
NIP. 19581231 198411 2 049

HASMAWATI, S.Pd. SD

Lampiran III

TEKS PRETEST

i
i n i p a d i

i - ni Pa - di

i - ni Pa - di di - di

ini padi didi

TEKS POSTTEST

Bacalah dengan nyaring

ini i-ni i-n-i
mata ma-ta m-a-t-a
kaki ka-ki k-a-k-i
saya sa-ya s-a-y-a
dua du-a d-u-a



Lampiran V

DAFTAR HADIR MURID KELAS I
SDN NO. 197 INPRES BONTOPAJJA KEC GALESONG UTARA
KABUPATEN TAKALAR

NO.	NAMA MURID	L/P	PERTEMUAN					KET	
			1	2	3	4	5		
1	Aidil Zafran C	L	P R E T E S	√	√	√	√	√	P O S T T E S T
2	Nurfitrah	L		√	√	√	√	√	
3	Muh. Shafwan E	L		√	√	√	√	√	
4	Muh. Fhatir	L		√	√	√	√	√	
5	Nadia	L		√	√	√	√	√	
6	Nurul Mutmainnah	L		√	√	√	√	√	
7	Rendy	P		√	√	√	√	√	
8	Nursy Ifa Thahirah	P		√	√	√	√	√	
9	Nurzalzabila	P		√	√	√	√	√	
10	Muh. Fahri Tsaqifar	P		√	√	√	√	√	
11	Shiniya Pratiwi	P		√	√	√	√	√	

12	Nurhijra	P		√	√	√	√	√	
13	Nizar Wanggar	P		√	√	√	√	√	
14	Risna	P		√	√	√	√	√	
15	Naura Athira M	P		√	√	√	√	√	

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **6** orang

Perempuan = **9** orang +

Jumlah siswa = **15** orang

Takalar, Mei 2018

Peneliti

Agus Reinaldi Aznan
NIM. 10540904114

Lampiran I**Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Pre-Test**

No	Nama siswa	Tahap membaca			Jumlah	Nilai
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1.	Aidil Zafran C	5	10	19	34	34
2.	Nurfitrah	17	28	45	90	90
3.	Muh. Shafwan E	10	20	33	63	63
4.	Muh. Fhatir	15	25	40	80	80
5.	Nadia	5	10	18	33	33
6.	Nurul Mutmainnah	10	10	20	40	40
7.	Rendy	12	23	30	65	65
8.	Nursy Ifa Thahirah	12	20	33	65	65
9.	Nurzalzabila	15	20	40	75	75
10.	Muh. Fahri Tsaqifar	12	20	38	70	70
11.	Shiniya Pratiwi	8	12	20	40	40
12.	Nurhijra	10	18	20	48	48
13.	Nizar Wanggar	10	18	25	53	53
14.	Risna	10	20	30	60	60
15.	Naura Athira M	10	18	25	53	53

Lampiran II**Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Post-Test**

No	Nama siswa	Tahap membaca			Jumlah	Nilai
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1.	Aidil Zafran C	10	15	33	58	58
2.	Nurfitrah	20	28	47	95	95
3.	Muh. Shafwan E	12	28	40	80	80
4.	Muh. Fhatir	20	28	45	93	93
5.	Nadia	9	15	30	54	54
6.	Nurul Mutmainnah	10	20	30	60	60
7.	Rendy	15	25	40	80	80
8.	Nursy Ifa Thahirah	18	25	40	83	83
9.	Nurzalzabila	20	28	42	90	90
10.	Muh. Fahri Tsaqifar	18	25	42	85	85
11.	Shiniya Pratiwi	15	15	35	65	65
12.	Nurhijra	14	18	38	70	70
13.	Nizar Wanggar	15	20	35	70	70
14.	Risna	12	23	40	75	75
15.	Naura Athira M	14	20	36	70	70

Lampiran III

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	P R E T E S T	15	15	15	P O S T E S T	15	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		12	14	14		13,33	88,86	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		13	14	14		13,66	91,06	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		2	1	1		1,33	8,86	Tidak Aktif
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok		13	14	14		13,66	91,06	Aktif
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		12	14	14		13,33	88,86	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca		9	10	12		10,33	68,86	Tidak Aktif
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		11	13	14		12,66	84,4	Aktif
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		12	12	13		12,33	82,2	Aktif
	Rata-rata						78,24	Aktif	

Lampiran IV

Dokumentasi









RIWAYAT HIDUP PENULIS



AGUS REINALDI AZNAN, lahir di Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 25 Agustus 1994. Anak kedua dari tiga bersaudara pasangan Aznan Mannaroi Azis dan Murniati.S. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Inpres Karampuang tahun 2006. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah pertama di SMPN 1 Galesong Utara dan tamat di SMAN 1 Galesong Utara pada tahun 2012. Penulis tidak langsung melanjutkan pendidikan seelama 2 tahun, kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2014 sampai tahun 2018.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul “ **Pengaruh Metode Bermain Suku Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Murid Kelas I SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan**”.